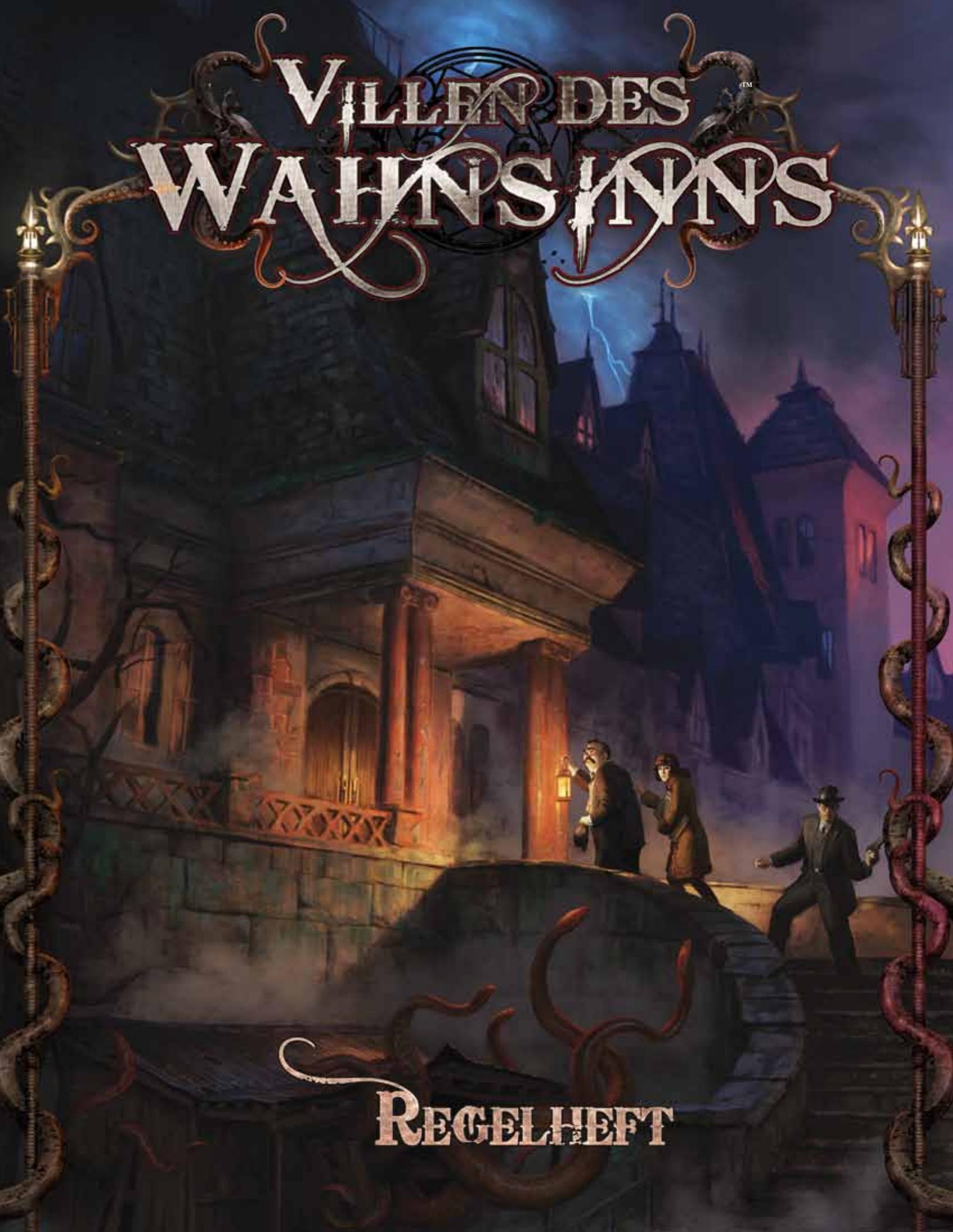


VILLEN DES WAHNSINNS

TM

REGELHEFT



Spielübersicht

Villen des Wahnsinns ist ein Brettspiel für 2-5 Spieler, in welchem ein Spieler die Rolle des Bewahrers übernimmt, und die übrigen die Ermittler darstellen. Im Verlauf des Spiels stellen die Ermittler an einem bestimmten Ort Nachforschungen an, um ein Geheimnis zu lüften. Die Ermittler arbeiten als Team zusammen, sie gewinnen oder verlieren das Spiel gemeinsam. Dabei brauchen sie sowohl Muskelkraft, als auch Köpfchen, um Artefakte, Waffen und Hinweise zu finden und den teuflischen Plan des Bewahrers zu durchkreuzen.

Das Ziel des Bewahrers ist es, eine finstere Intrige zu spinnen. Diese könnte darauf abzielen, sämtliche Ermittler in den Wahnsinn zu treiben oder auch den Weg für das Ende der Welt zu bereiten. Die Waffen des Bewahrers sind Furcht, Paranoia und gelegentlich auch Monsterhorden.

Dieses Spiel erzählt eine mitreißende Geschichte, die sich abhängig von den Entscheidungen der Spieler auf die unterschiedlichsten Arten entfalten kann.

Spielziel

Vor jedem Spiel wählen die Spieler eine der vorgefertigten Geschichten aus dem Ermittlerhandbuch (am Ende dieses Regelhefts) und dem Bewahrerhandbuch. Während des Spielaufbaus erhält der Bewahrer eine Zielkarte, die seine Siegbedingung beschreibt. Diese könnte die Beschörung einer grässlichen Kreatur, aber auch die Gefangennahme oder Ermordung der Ermittler beinhalten.

Jede Zielkarte führt außerdem auf, wie die Ermittler die Pläne des Bewahrers durchkreuzen und damit das Spiel gewinnen können. Die Zielkarte bleibt den Ermittlern jedoch zunächst verborgen. Sie müssen erst diverse Hinweiskarten finden, die während des Spielaufbaus auf dem Spielplan versteckt wurden. Erst wenn die Ermittler den letzten Hinweis gefunden haben, wird die Zielkarte enthüllt und die Ermittler erfahren ihre Siegbedingung. Die erste Partei, die ihre Siegbedingung erfüllt hat, gewinnt das Spiel.

Jede Geschichte verfügt über drei verschiedene Zielkarten, sodass die Spieler beim wiederholten Spielen derselben Geschichte mit völlig unterschiedlichen Herausforderungen konfrontiert sein können.

Spielmaterial

- Dieses Regelheft (inklusive Ermittlerhandbuch)
- 1 Bewahrerhandbuch
- 8 Ermittlerfiguren
- 24 Monsterfiguren, bestehend aus:
 - 2 Chthoniern
 - 2 Kultanführern
 - 6 Kultisten
 - 2 Hunden von Tindalos
 - 2 Wahnsinnigen
 - 2 Mi-Gos
 - 2 Shoggothen
 - 2 Hexen
 - 4 Zombies
- 1 zehneitiger Würfel
- 224 kleine Karten, diese beinhalten:
 - 83 Durchsuchungskarten

- 20 Zauberkarten
- 14 Startausrüstungskarten
- 32 Eigenschaftskarten
- 12 Türschlosskarten
- 7 Hinderniskarten
- 35 Mythoskarten
- 21 Traumakarten
- 126 Karten in normaler Spielkartengröße, bestehend aus:
 - 65 Kampfkarten
 - 8 Charakterkarten für Ermittler
 - 25 Ereigniskarten
 - 13 Bewahreraktionskarten
 - 15 Zielkarten
- 9 Stanzbögen, diese beinhalten:
 - 15 Kartenteilen (1 großes, 7 mittlere, 7 kleine)
 - 72 Schadensmarker
 - 24 Horrormarker
 - 24 Monstermarker
 - 18 Requisitenmarker
 - 4 Gewebeprobe marker
 - 12 Markern für versiegelte Türen
 - 24 Fertigkeitpunktemarker
 - 24 Zustandsmarker
 - 13 Entscheidungsmarker
 - 12 Drohmarker
 - 6 Zeitmarker
 - 3 Türschlossrätselunterlagen
 - 15 Türschlossrätselplättchen
 - 23 Runenrätselplättchen
 - 3 Schalträtselunterlagen
 - 15 Schalträtselplättchen

Erklärung des Spielmaterials

Dieser Abschnitt liefert eine detaillierte Beschreibung des gesamten Spielmaterials.

Bewahrerhandbuch

Dieses separate Regelheft enthält alle Informationen, die ein Bewahrer braucht, um die fünf einzelnen Geschichten vorzubereiten. Darin werden sämtliche Hinweise, Bewahreraktionen, Monster und Zielkarten, die für die jeweilige Partie benötigt werden, aufgeführt.



Ermittlerfiguren

Jede Figur stellt einen der Charaktere dar, den die Spieler auswählen können. Die Figur wird auf den Spielplan gesetzt, um anzuzeigen, auf welchem Feld der Charakter sich gerade aufhält.



Monsterfiguren

Diese Figuren stellen die alptraumhaften Wesen dar, die der Bewahrer während des Spiels auf dem Spielplan erscheinen lassen kann. Zu jeder Figur gehört ein passender Monstermarker, der vor Spielbeginn in die Basis der Figur gesteckt werden muss (siehe Abb. auf S. 5). Monsterfiguren werden auf den Spielplan gesetzt, um anzuzeigen, auf welchem Feld die Monster sich gerade aufhalten.



Durchsuchungskarten

Diese Karten stellen Waffen, Bücher, Hinweise und andere Dinge dar, die man entdecken kann, wenn man einen Raum durchsucht. Einige Durchsuchungskarten stehen für leere Räume und dienen lediglich dem Zweck, den Ermittlern Zeit zu rauben.



Zauberkarten

Diese Karten stellen magische Fähigkeiten dar, die Ermittler erlernen können, um damit Monster zu bekämpfen oder Schaden und Horror zu heilen.



Startausrüstungskarten

Diese Karten stellen die Grundausrüstung der Ermittler dar, mit der sie das Spiel beginnen. Eine Startausrüstung kann ein unbelebtes Objekt oder ein Verbündeter sein und passt stets zum Charakter des jeweiligen Ermittlers.



Eigenschaftskarten

Zu Spielbeginn wählt jeder Ermittler zwei der vier characterspezifischen Eigenschaftskarten aus. Diese Karten führen die Startausrüstung, die einmal pro Spiel einsetzbaren Fähigkeiten und die Attribute der Ermittler auf.



Türschloss- und Hinderniskarten

Türschlosskarten stehen für greifbare Schließmechanismen an Türen oder andere Behinderungen, die Ermittler davon abhalten, einen Raum zu *betreten*, wenn sie nicht eine bestimmte Anforderung erfüllen. Hinderniskarten hingegen stellen Herausforderungen oder Ablenkungen dar, die Ermittler davon abhalten, einen Raum zu *durchsuchen*, wenn sie nicht eine bestimmte Anforderung erfüllen.



Mythoskarten

Diese Karten stellen übernatürliche und unerwartete Ereignisse dar, die der Bewahrer auf die Ermittler in deren Spielzug ausspielen kann.

Traumakarten

Diese Karten stellen Verletzungen und Geisteskrankheiten dar, mit denen der Bewahrer die Ermittler plagen kann.



Kampfkarten

Diese Karten werden benutzt, um den Ausgang eines Kampfes zu bestimmen. Sie stellen sowohl die Angriffe der Ermittler, als auch die der Monster dar. Es gibt drei verschiedene Arten von Kampfkarten, die den drei verschiedenen Monsterkategorien entsprechen: Humanoide, Bestien, und Mythoswesen. Alle Monster werden aufgrund ihres äußeren Erscheinungsbilds und ihrer Fähigkeiten einer dieser Kategorien zugeordnet. Jede Kampfkarte beschreibt sowohl den spielmechanischen als auch den atmosphärischen Ausgang eines Kampfes.



Charakterkarten

Jeder Ermittler verfügt über eine persönliche Charakterkarte, die seine anfängliche Gesundheit, geistige Stabilität und seine Fertigkeitsschritte auflistet. Diese Karten werden benutzt, um festzuhalten, welcher Spieler welchen Ermittler darstellt. Auf der Rückseite befindet sich eine kurze Hintergrundgeschichte des Ermittlers.



Ereigniskarten

Jede Geschichte verfügt über fünf spezielle Ereigniskarten. Diese Karten stellen die Ereignisse dar, die im Verlauf der Geschichte unabhängig von den Aktionen der Ermittler und des Bewahrers eintreten. Jede Ereigniskarte wird nach einer bestimmten Rundenanzahl aufgedeckt und führt bis zu drei verschiedene Ereignisse auf. Welches Ereignis tatsächlich eintritt, ist abhängig von den Entscheidungen des Bewahrers.



Bewahreraktionskarten

Im Bewahrerhandbuch ist angegeben, welche Bewahreraktionskarten dem Bewahrer für die jeweilige Geschichte zur Verfügung stehen. Bewahreraktionskarten bestimmen die grundlegenden Aktionen, die ein Bewahrer während seines Zuges im Austausch gegen Drohmarker durchführen kann (siehe S. 10).



Zielkarten

Jede Geschichte verfügt über drei eigene Zielkarten, auf denen die Siegbedingungen für Bewahrer und Ermittler angegeben sind. Welche Zielkarte der Bewahrer bei Spielbeginn erhält, ist abhängig von den Entscheidungen, die er während des Spieldaufbaus getroffen hat.



Kartenteile

Diese größeren Platten werden beim Spieldaufbau zusammengesetzt und bilden den Spielplan. Ermittler- und Monsterfiguren werden darauf platziert, um anzuzeigen, in welchem Raum sie sich befinden.



Schadens- und Horrormarker

Diese Marker werden auf die Charakterkarte eines Ermittlers gelegt, um festzuhalten, wie viel körperlichen und psychischen Schaden dieser Ermittler bereits genommen hat. Schadensmarker werden außerdem dazu verwendet, um festzuhalten, wie viel Schaden ein Monster bereits genommen hat (dafür wird der Schadensmarker in das Häkchen an der Figurenbasis des Monsters gesteckt).



Monstermarker

Auf der Vorderseite dieser Marker ist der Wahrnehmungs- und der Horrorwert des Monsters angegeben. Auf der Rückseite der Marker stehen die Spezialangriffe, Gesundheit und Schadenswerte. Vor Spielbeginn werden die Monstermarker in die passenden Figurenbasen hineingeschoben. (siehe Abb. auf S. 5)



Requisitenmarker

Diese Marker werden benötigt, um bestimmte Möbelstücke und andere Objekte darzustellen, mit denen die Ermittler und/oder Monster interagieren können. Requisiten beinhalten Barrikaden, Verstecke, Altäre, Leichname usw.



Gewebeprobenmarker

Diese Marker werden für die Bewahreraktionskarte "Gewebeprobe entnehmen" benötigt. Sie stellen biologische Proben dar, die für rituelle Zwecke verwendet werden können.



Marker für versiegelte Türen

Diese Marker stellen Türen dar, die vernagelt, zugemauert oder anderweitig unpassierbar gemacht wurden. Sie werden, wie im Ermittlerhandbuch angegeben, während des Spieldaufbaus auf den Spielplan gelegt. Monster und Ermittler können sich *keinesfalls* durch eine Tür bewegen, die mit einem Marker für versiegelte Türen versehen ist.



Fertigkeitspunktemarker

Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit einer gewissen Anzahl an Fertigkeitspunktemarkern. Diese Marker werden üblicherweise nicht wieder aufgefüllt und können verwendet werden, um eine Attributprobe vor dem Würfelwurf zu erleichtern.



Zustandsmarker

Diese Marker werden verwendet, um einen besonderen Zustand, in dem sich ein Raum, Ermittler oder Monster befindet, anzuzeigen. Es gibt drei Arten von Zustandsmarkern: Betäubung, Feuer und Dunkelheit.



Entscheidungsmarker

Diese Marker werden verwendet, um bei Spielbeginn die Antworten des Bewahrers auf einige Fragen festzuhalten. Auf der Vorderseite befindet sich die Nummer der Frage, auf der Rückseite der Buchstabe der Antwort. Diese Marker werden verdeckt vor dem Bewahrer ausgelegt, sodass er immer wieder nachschauen kann, welche Antwort er gewählt hat.



Drohmarker

Diese Marker repräsentieren die stetig wachsende Macht des Bewahrers. Er kann sie ausgeben, um Bewahreraktionen durchzuführen und einige Mythoskarten auszuspielen.



Zeitmarker

Diese Marker werden verwendet, um festzustellen, wann das nächste Ereignis eintritt. Der Bewahrer legt in jeder Ereignisphase einen solchen Marker auf den Ereignisstapel.



Rätselunterlage und Rätselplättchen

Hin und wieder stoßen die Ermittler auf Hindernis- oder Türschlosskarten, die ihnen ein Rätsel aufgeben. Um weiter zu kommen, müssen die Ermittler dieses Rätsel lösen. Es gibt drei Arten von Rätseln, die mit einer bestimmten Anzahl von zufällig gezogenen Rätselplättchen gelöst werden müssen. (siehe S. 17-20).



Zehneitiger Würfel

Dieser Würfel wird hauptsächlich für Attributproben verwendet. Das Würfelergebnis entscheidet über Erfolg oder Misserfolg eines Ermittlers (siehe "Attributproben" auf S. 13).



Spielaufbau

Der Spielaufbau von *Villen des Wahnsinns* unterscheidet sich merklich von dem vieler anderer Spiele. Während alle Spieler beim „allgemeinen Spielaufbau“ mitwirken, haben Bewahrer und Ermittler zusätzlich jeweils einen separaten Spielaufbau. Der Spielaufbau der Ermittler für jede Geschichte ist im Ermittlerhandbuch am Ende dieses Regelhefts aufgeführt. Der Spielaufbau des Bewahrers wird im separaten Bewahrerhandbuch beschrieben und darf von den Ermittlern nicht eingesehen werden.

Allgemeiner Spielaufbau

Bevor das Spiel beginnen kann, müssen folgende Schritte durchgeführt werden:

1. **Geschichte auswählen:** *Villen des Wahnsinns* enthält fünf einzigartige Geschichten, von denen jede verschiedene Kartenzusammensetzungen, Handlungsverläufe und Enden bietet. Vor Spielbeginn wird entschieden, welche der fünf Geschichten für diese Partie verwendet werden soll. Dann wird im Ermittler- bzw. Bewahrerhandbuch unter der entsprechenden Geschichte der Spielaufbau nachgelesen. Können die Spieler sich nicht auf eine Geschichte einigen, entscheidet der Würfel.
2. **Rollenverteilung:** Die Spieler entscheiden, wer die Rolle des Bewahrers (des Antagonisten der Geschichte) übernehmen soll. Am besten geeignet hierfür ist der Spieler mit der meisten Spielerfahrung. Alle anderen Spieler stellen die Ermittler dar. Wenn die Spieler sich nicht einig werden, entscheidet der Würfel.
3. **Monster bereitstellen:** Alle Monster müssen vollständig zusammengebaut und mit einem Monstermarker versehen sein (siehe Abb. links). Dann werden sie in Reichweite des Bewahrers bereitgestellt.
4. **Marker bereitlegen:** Alle Marker werden nach Typ sortiert und in Reichweite aller Spieler bereitlegt. Rätselplättchen werden nach ihren Rückseiten sortiert und bilden verdeckt fünf verschiedene Stapel.
5. **Ermittlerkarten nehmen:** Die Ermittler nehmen alle Eigenschafts-, Charakter- und Startausrüstungskarten an sich. Diese werden für den Spielaufbau der Ermittler benötigt.
6. **Bewahrerkarten nehmen:** Der Bewahrerspieler nimmt alle Mythos-, Durchsuchungs-, Türschloss-, Hindernis-, Ziel- und Bewahreraktionskarten an sich. Diese werden für den Spielaufbau des Bewahrers benötigt.
7. **Ereignisstapel zusammenstellen:** Der Bewahrer nimmt die fünf Ereigniskarten, die zur ausgewählten Geschichte passen und stellt den Ereignisstapel folgendermaßen zusammen: Zuerst kommt Phase V, darüber IV, III, II und ganz oben schließlich Phase I. Kein Spieler darf sich zu diesem Zeitpunkt die Vorderseiten der Ereigniskarten ansehen.
8. **Nachziehstapel vorbereiten:** Alle übrigen Karten werden nach ihren Rückseiten sortiert. Die drei Kampfstapel und der Traumastapel werden in Reichweite des Bewahrers ausgelegt. Die vier Zauberstapel sollten für die Ermittler griffbereit liegen.

Nachdem diese Schritte ausgeführt wurden, kümmern sich die Ermittler und der Bewahrer gleichzeitig um ihren jeweiligen separaten Spielaufbau (siehe S. III im Ermittlerhandbuch am Ende dieses Regelhefts, bzw. S. 2-3 des Bewahrerhandbuchs).

Monsterfiguren zusammenbauen

Um die Figuren während des Transports zu schützen, sind sie bei Auslieferung noch nicht auf ihren Basen befestigt.

Um die Figuren zusammenzubauen, steckt man die Stifte einer Figur in die Öffnungen der passenden Basis (siehe Abb. unten). Wenn eine dauerhafte Befestigung gewünscht ist, kann zuvor ein kleiner Tropfen Alleskleber auf die Stifte gegeben werden (dies sollte vor dem Hinzufügen des Monstermarkers gemacht werden).

Die beiden Shoggothen werden auf die größten Basen gesteckt, die beiden Cthonier auf die mittelgroßen und alle übrigen Figuren auf die kleinen Basen.



Nach dem Zusammenbauen der Figur wird der passende Monstermarker in die Figurenbasis hineingeschoben. Die Basen wurden so entworfen, dass alle wichtigen Informationen sichtbar sind und der Marker während des Spiels nicht entfernt werden muss.



Spielaufbau der Ermittler

Nach Abschluss des allgemeinen Spielaufbaus befolgen die Ermittlerspieler die Anweisungen des Ermittlerhandbuchs (am Ende dieses Regelhefts zu finden) für die entsprechende Geschichte.

Diese Anweisungen beinhalten den Aufbau des Spielplans, die Vorgeschichte und die Wahl der Ermittler. Sobald die Spieler ihre Ermittler ausgewählt haben, erhalten sie die passenden Charakterkarten, Eigenschaftskarten und die angegebene Anzahl an Fertigkeitpunktemarkern.

Während des Spielaufbaus der Ermittler wählt jeder Spieler zwei der Eigenschaftskarten seines Ermittlers aus. Diese stellen während des Spiels die Fähigkeiten der Ermittler dar. Dann erhält jeder Spieler seine Startausrüstung oder seinen Startzauber, wie auf den Eigenschaftskarten seiner Wahl angegeben. Die übrigen Eigenschaftskarten kommen zurück in die Spielschachtel.

Schließlich nimmt jeder Spieler seine Ermittlerfigur und setzt sie auf das *Startfeld* (wie im Abschnitt "Aufbau der Karte" im Ermittlerhandbuch entsprechend markiert).

Spielaufbau des Bewahrers

Nach Abschluss des allgemeinen Spielaufbaus befolgt der Bewahrer die Anweisungen des Bewahrerhandbuchs für die entsprechende Geschichte (siehe Bewahrerhandbuch).

Diese Anweisungen beinhalten die Wahl der Zielkarte, die Zusammenstellung der Bewahreraktionskarten und des Mythosstapels und das Auslegen von Durchsuchungs-, Hindernis-, und Türschlosskarten auf dem Spielplan.

Der Spielaufbau von Ermittlern und Bewahrer muss gleichzeitig durchgeführt werden. Man darf seine Entscheidungen während des Spielaufbaus nicht von den Entscheidungen der Gegenpartei abhängig machen. Gibt es dabei ein Problem, bereiten sich die Ermittler nach dem Aufbau der Karte außerhalb der Sichtweite des Bewahrers auf das Spiel vor.

Spielverlauf

Villen des Wahnsinns wird über mehrere Spielrunden gespielt. Jeder Spieler hat pro Spielrunde einen Spielzug (beginnend mit den Ermittlern).

Jeder Ermittler führt seinen Spielzug vollständig aus, bevor der nächste seinen beginnt. Die Ermittler können ihre interne Spielreihenfolge als Team bestimmen. Wenn sie sich nicht einigen können, beginnt der Spieler zur Linken des Bewahrers und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Zusammenfassung eines Ermittlerspielzugs

Jeder Ermittler hat während seines Zuges zwei Bewegungsphasen und eine Aktionsphase. Er kann diese Phasen in beliebiger Reihenfolge abhandeln und muss auch nicht alle drei ausschöpfen. Ein Ermittler könnte sich beispielsweise um ein Feld bewegen, dort eine Aktion durchführen und sich dann auf ein anderes Feld bewegen.

- **Bewegungsphase:** Der Spieler kann seine Ermittlerfigur auf ein benachbartes Feld bewegen. Er kann diese Aktion bis zu *zweimal* pro Zug durchführen.
- **Aktionsphase:** Der Spieler kann *eine* Aktion durchführen. Es folgt eine Liste mit möglichen Aktionen:
 - Laufen: Du kannst dich auf ein benachbartes Feld bewegen.
 - Durchsuchen: Du kannst Hindernis- und Durchsuchungskarten aufdecken (immer nur 1 Karte).

- Ein Monster angreifen: Du kannst ein Monster auf deinem Feld angreifen.
- Eine Kartenfähigkeit einsetzen: Du kannst die Fähigkeit "Aktion" einer Karte in deinem Besitz einsetzen.
- Gegenstände fallenlassen: Du kannst einen Gegenstand auf einer Durchsuchungskarte oder eine Startausrüstung an deinem aktuellen Standort fallenlassen.

Nachdem der Spieler bis zu zwei Bewegungsphasen und eine Aktionsphase absolviert hat, beginnt der nächste Ermittler mit seinem Zug. Wenn alle Ermittler in dieser Spielrunde bereits gehandelt haben, ist der Bewahrer an der Reihe (siehe den folgenden Abschnitt).

Zusammenfassung eines Bewahrerspielzugs

Der Bewahrer handelt während seines Spielzugs stets die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab.

1. **Tauschphase der Ermittler:** Während dieser Phase können alle Ermittler, die sich auf demselben Feld befinden, Gegenstände auf Durchsuchungskarten und/oder Startausrüstungen tauschen (siehe S. 10). Ein betäubter Ermittler kann in dieser Phase einen Betäubungsmarker abwerfen (siehe S. 15).
2. **Drohmarkerphase:** Der Bewahrer erhält so viele Drohmarker, wie Ermittler am Spiel teilnehmen. Er fügt sie seinen unverbrauchten Drohmarkern aus früheren Spielrunden hinzu.
3. **Bewahreraktionsphase:** Der Bewahrer gibt Drohmarker aus (d.h. er wirft sie ab), um Bewahreraktionskarten zu benutzen.
4. **Monsterphase:** Der Bewahrer kann mit jedem Monster, das sich im *selben* Feld wie ein Ermittler befindet, einmal angreifen.
5. **Ereignisphase:** Der Bewahrer legt einen Zeitmarker auf den Ereignisstapel. Wenn dies dazu führt, dass die Anzahl der Zeitmarker auf dem Stapel der Ziffer auf der Kartenrückseite entspricht, werden alle Marker entfernt und die Ereigniskarte wird ausgeführt.

Sobald der Bewahrer seinen Zug beendet hat, sind die Ermittler wieder an der Reihe. Dies wird so lange weitergeführt, bis eine Partei das Spiel gewonnen hat (d.h. die Siegbedingungen auf der jeweiligen Zielkarte erfüllt hat) oder bis die letzte Karte des Ereignisstapels ausgeführt wurde.

Spielsieg

Zu Spielbeginn erhält der Bewahrer eine der drei Zielkarten der jeweiligen Geschichte. Diese Karte führt genau auf, was der Bewahrer tun muss, um das Spiel zu gewinnen und wie die Ermittler ihn aufhalten können. Wichtig: Der Bewahrer muss diese Karte *geheim* halten und darf sie den Ermittlern erst zeigen, wenn eine andere Karte oder Fähigkeit ihn dazu auffordert. Neben dem Erfüllen der Siegbedingung hat der Bewahrer auch die Möglichkeit das Spiel zu gewinnen, indem er alle Ermittler auslöscht, d.h. alle aus dem Spiel ausscheiden.

Das Ziel der Ermittler ist es, alle "Hinweis" Durchsuchungskarten zu finden, die irgendwo auf dem Spielplan versteckt sind. Um diese Karten zu finden, müssen die Ermittler *gut aufpassen*, wenn zu Spielbeginn die Vorgeschichte und die Einleitung vorgelesen werden. Außerdem müssen sie jeden Hinweis, den sie finden, genau unter die Lupe nehmen. Sowohl die Vorgeschichte als auch die bereits entdeckten Hinweiskarten deuten an, wo sich der nächste Hinweis befinden könnte. Sobald die Ermittler den letzten Hinweis gefunden haben (dieser hat stets die Bezeichnung "Hinweis 1"), deckt der Bewahrer seine Zielkarte auf. Diese stellt den Ermittlern eine finale Aufgabe, die sie erfüllen müssen, um das Spiel zu gewinnen.

Wenn weder Ermittler noch Bewahrer ihr Ziel erreicht haben, bevor die letzte Ereigniskarte eintritt, *verlieren alle Spieler* (sowohl Ermittler als auch Bewahrer) *das Spiel!*

Abbildung: Spielaufbau



- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Gewebeprobe marker | 15. Zustandsmarker |
| 2. Zielkarte | 16. Schadensmarker |
| 3. Bewahreaktionskarten | 17. Fertigkeitspunktemarker |
| 4. Entscheidungsmarker | 18. Horrormarker |
| 5. Mythoskarten | 19. Ermittlerfiguren |
| 6. Traumakarten | 20. Charakterkarten |
| 7. Kampfstapel | 21. Startausrüstung/Startzauber |
| 8. Drohmarker | 22. anfängliche Fertigkeitspunkte |
| 9. Zauberstapel | 23. Eigenschaftskarten |
| 10. Zeitmarker | 24. Rätselplättchen |
| 11. Ereignisstapel | 25. Rätselunterlagen |
| 12. Spielplan | |
| 13. Requisitenmarker | |
| 14. Marker für versiegelte Türen | |

Übersicht über ein Kartenteil



1. **Teil:** Eine einzelne größere Platte aus dem Stanzbogen, die bis zu drei Räume abbildet.
2. **Raum:** Ein *bezeichneter* Bereich auf einem Kartenteil, der sich durch braune Wände, Türen oder den Kartenteilrand von anderen Räumen abgrenzt. Sämtliche Türschloss-, Hindernis- und Durchsuchungskarten werden neben die Raumbezeichnung gelegt.
3. **Feld:** Die kleinste Einheit in einem Raum, die sich durch weiße Linien, braune Wänden und/oder Türen von anderen Feldern abgrenzt.
4. **Tür:** Eine rechteckige Öffnung in einer Wand, durch die sich sowohl Ermittler als auch Monster frei bewegen können.

Der Ermittlerspielzug im Detail

Während jedes Spielzuges kann sich ein Ermittler zweimal bewegen und eine Aktion durchführen. Dies kann in beliebiger Reihenfolge geschehen, z.B. Bewegung - Aktion - Bewegung.

Der folgende Abschnitt enthält die genauen Regeln für Bewegungsphasen und Aktionsphase eines Ermittlers.

Bewegungsphase

In einer Bewegungsphase kann ein Ermittler seine Figur auf *ein benachbartes Feld* bewegen. Da er zwei Bewegungsphasen pro Zug hat, kann er sich um bis zu zwei Felder bewegen und auch noch eine Aktion durchführen (diese könnte die Bewegung auf ein drittes Feld sein).

Felder gelten als **BENACHBART**, wenn sie durch eine weiße Linie oder Tür voneinander abgegrenzt sind. Wenn zwei Felder durch eine braune Wand ohne Tür (oder wenn die Tür versiegelt ist) voneinander abgetrennt sind, zählen sie nicht als benachbart.

Man *darf* sich auch diagonal auf benachbarte Felder bewegen. Es kann beim Druck der Stanzbögen allerdings zu kleineren Ungenauigkeiten kommen, wodurch manchmal nicht ganz klar ist, ob zwei diagonale Felder benachbart sind oder nicht. In Zweifelsfällen gilt, nur wenn zwei Felder deutlich durch eine weiße Linie von mindestens 3 mm Stärke abgetrennt sind, zählen sie auch als benachbart.

Die Bewegung durch eine Tür hindurch erfordert keine Aktion oder spezielle Bewegung (die Bewegung kann jedoch durch ein Türschloss behindert werden - siehe unten).

Eine Tür, die mit einem Marker für versiegelte Türen gekennzeichnet ist (üblicherweise werden diese während des Spielaufbaus platziert), kann *auf keinen* Fall passiert werden.

Türschlosskarten

Während seines Spielaufbaus legt der Bewahrer einige Türschlosskarten in diverse Räume (gemäß den Anweisungen im Bewahrerhandbuch). Verschlussene Räume können leicht ausgemacht werden, da *über* sämtlichen Durchsuchungs- und/oder Hinderniskarten in diesem Raum eine Türschlosskarte liegt.

Im Gegensatz zu allen anderen Karten, die sich in einem Raum befinden können, werden Türschlosskarten dann aufgedeckt, wenn ein Ermittler *den Raum betreten möchte*. Bevor der Spieler seine Ermittlerfigur in den Raum setzen darf, deckt der Bewahrer die Türschlosskarte auf und liest sie den anderen Spielern laut vor.

Türschlosskarten verlangen häufig von einem Ermittler, dass er eine bestimmte Durchsuchungskarte abwirft oder ein Rätsel löst, um den Raum betreten zu können. Wenn der Spieler die entsprechende Karte nicht abwerfen oder das Rätsel nicht lösen kann, darf er den Raum in dieser Runde nicht betreten (und hat damit eine Bewegungsphase verschwendet). Wenn ein Ermittler während einer Bewegung auf einen Kartentext stößt, der besagt: "diese Tür ist verschlossen", bleibt seine Figur in ihrem Ausgangsraum und *kann sich in dieser Bewegungsphase nicht weiterbewegen*.

Sobald eine Türschloss- oder Hinderniskarte aufgedeckt wurde, bleibt sie offen auf dem Kartenstapel des Raums liegen (solange, bis ihre Anforderungen erfüllt wurden). Türschlosskarten werden immer dann abgehandelt, wenn ein Ermittler den Raum betritt, egal durch welche Tür er kommt.

Monster können sich, ungeachtet sämtlicher Türschlosskarten, frei bewegen.

Ein Beispiel für das Abhandeln einer Türschlosskarte findet sich auf S. 10 unter "Beispiel eines Ermittlerspielzugs".

Aktionsphase

In seiner Aktionsphase kann ein Ermittler eine einzige Aktion durchführen. Da er nur eine Aktionsphase pro Zug hat, sollte er sich gründlich überlegen, wie er sie am besten nutzen kann. Dies ist meist die wichtigste Entscheidung, die ein Ermittler während seines Zuges trifft. Im Folgenden werden alle möglichen Aktionen eines Ermittlers beschrieben.

Laufen

Manchmal muss man sich so schnell wie nur möglich über den Spielplan bewegen. In solchen Fällen kann ein Ermittler seine Aktion verwenden, um sich auf ein benachbartes Feld zu bewegen.

Diese Bewegung funktioniert genau wie die normale Bewegung in der Bewegungsphase und folgt denselben Regeln, was benachbarte Felder und Ausweichproben betrifft (siehe S. 14).

Eine Kartenfähigkeit einsetzen

Während des Spiels können die Spieler diverse Karten bekommen, die ihnen neue Möglichkeiten bei der Wahl ihrer Aktion eröffnen. Eine solche Fähigkeit verbraucht die komplette Aktionsphase des Ermittlers. Man erkennt sie daran, dass sie mit dem fettgedruckten Wort „Aktion:“ versehen ist. Was genau diese Aktionen bewirken, ist auf den jeweiligen Karten beschrieben.

Gegenstände fallenlassen

Möglicherweise möchte ein Ermittler eine Startausrüstungs- oder Durchsuchungskarte in seinem aktuellen Raum fallen lassen. Wenn der Spieler diese Aktion wählt, kann er beliebig viele Startausrüstungs- und/oder Durchsuchungskarten in beliebiger Reihenfolge offen auf den Kartenstapel des Raums legen.

Ein Spieler, der diesen Raum später durchsucht, kann (gemäß der normalen Regeln für das Durchsuchen von Räumen) fallengelassene Karten wieder aufheben.

Ein Monster angreifen

Diese Aktion wählen die Ermittler recht häufig. Der Spieler nimmt eine seiner Waffen oder Angriffszauber und wählt, gemäß dieser Karte, ein Monster aus. Alternativ dazu kann der Ermittler auch ein Monster auf seinem Feld mit bloßen Fäusten angreifen.

Wenn ein Monster mit einem Zauberspruch angegriffen wird, befolgt der Spieler die Regeln für das Wirken von Zaubersprüchen (siehe S. 16). Wenn der Ermittler nicht mit einem Zauberspruch angreift, stellt der Bewahrer anhand der Farbe des Monstermarkers dessen Kategorie fest. (Monster sind aufgrund ihres physischen Erscheinungsbilds und ihrer Fähigkeiten in Kategorien unterteilt.) Dann zieht der Bewahrer die oberste Karte des jeweiligen Kampfstacks und führt sie aus. Die vollständigen Kampfregeln werden auf den Seiten 21-23 erklärt.

Angriff ist die einzige Option, die ein Ermittler hat, wenn sich ein Monster auf seinem Feld befindet (außer er weicht dem Monster aus, siehe „Ausweichproben“ auf S. 14).

Durchsuchen

Die häufigste Aktion, welche die Ermittler während ihrer Spielzüge durchführen werden, ist die DURCHSUCHUNG eines Raumes.

Während seines Spielaufbaus legt der Bewahrer in jeden Raum auf dem Spielplan verdeckte Durchsuchungskarten. Wenn die Ermittler einen Raum durchsuchen, dürfen sie diese Karten aufdecken.

Wichtig: Ein Ermittler kann von jedem beliebigen Feld eines Raumes ausgehend diesen durchsuchen. Er muss sich dafür *nicht* auf dem Feld befinden, auf dem die Bezeichnung des Raumes steht und die Durchsuchungskarten liegen.

Wenn ein Spieler einen Raum durchsucht, werden sämtliche Karten in diesem Raum, *eine nach der anderen*, aufgedeckt, beginnend mit der obersten Karte. Er liest jede Karte laut vor und reicht sie dem Spieler, der gerade den Raum durchsucht. Der Spieler *muss* sämtliche Karten nehmen und aufgedeckt neben seine Charakterkarte legen (um anzuzeigen, dass er sie mit sich führt). Die einzige Ausnahme hierbei ist der Kartentext „Du findest nichts Interessantes“. (Diese Karten werden, direkt nachdem sie aufgedeckt wurden, abgeworfen).

Ein Ermittler kann beliebig viele Durchsuchungskarten mit sich führen.

Verschiedene Typen von Durchsuchungskarten

Unter dem Bild jeder Durchsuchungskarte (mit Ausnahme von Hinweisen) ist ein bestimmter **KARTENTYP** angegeben. Dieser **Typ** bestimmt darüber, wie Karten sich gegenseitig beeinflussen (siehe unten). Manche Karten haben mehrere Typen und folgen daher sämtlichen Regeln all ihrer Typen.

Hinweise: Diese Karten zu finden ist das endgültige Ziel der Ermittler. Sie sind nicht bebildert und deutlich mit einer großen Zahl und einem Buchstaben in der linken oberen Ecke gekennzeichnet. Die Zahl steht für die Hinweisebene (Hinweis 1 ist immer der letzte Hinweis), der Buchstabe ist nur für den Spielaufbau relevant.

Die Ermittler sollten den Kartentext der Hinweiskarten aufmerksam durchlesen, da er andeutet, wo die Ermittler ihre Nachforschungen fortsetzen sollten.

Schlüssel: Diese Karten werden meistens benötigt, um Türschloss- oder Hinderniskarten zu überwinden. Auf jeder Schlüsselkarte ist genau angegeben, welche Karte damit aufgeschlossen werden kann.

Ausrüstung: Diese Karten stellen in der Regel nützliche Gegenstände dar und können in verschiedenen Situationen eingesetzt werden. Wie auf allen Karten ist auch auf diesen genau angegeben, wann und wofür sie benutzt werden können und ob man dafür eine Aktion ausgeben muss.

Artefakt: Diese Karten sind den Ausrüstungskarten recht ähnlich, stellen aber Objekte von großer Macht dar, die der Bewahrer mit seinen Karten und Fähigkeiten nicht so einfach außer Gefecht setzen kann.

Waffe: Diese Karten machen die Angriffe eines Ermittlers sehr viel effektiver (genaueres dazu steht auf der Karte). Es gibt drei verschiedene Waffenarten: „Fernkampfwaffen“, „scharfe Nahkampfwaffen“ und „stumpfe Nahkampfwaffen“ (siehe „Kampf“ auf S. 21-23).

Buch: Diese Karten stellen alte Folianten dar, Quellen verbotenen Wissens, welche die Spieler in den meisten Fällen mit einer Aktion lesen können, um Zaubersprüche daraus zu lernen (siehe S. 16).

Nichts Interessantes: Wenn eine solche Karte aufgedeckt wird, wirft man sie sofort ab. Sie hat nur den Zweck, die Ermittler glauben zu machen, man könnte in einem Raum einen wichtigen Gegenstand oder Hinweis finden. Ansonsten haben sie keine Auswirkung.

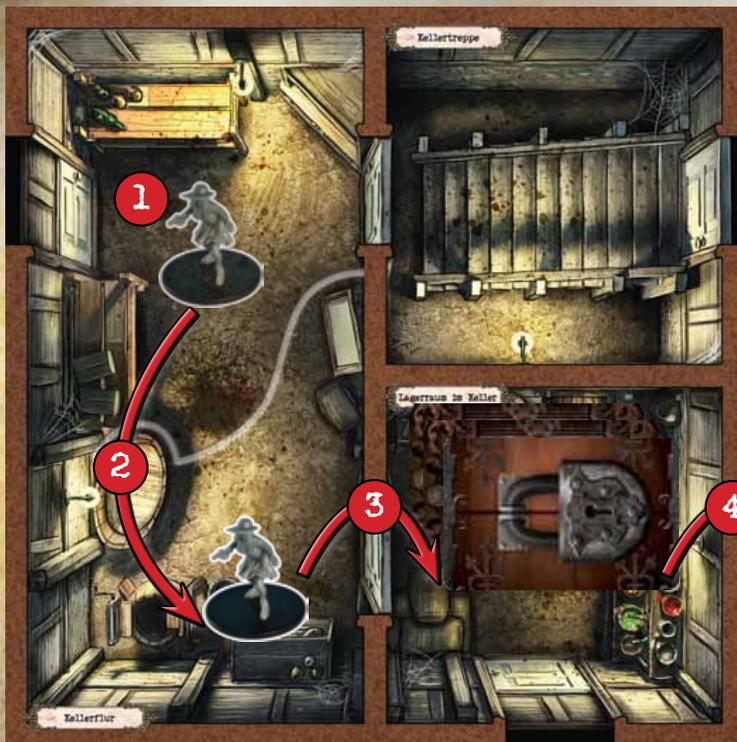
Hinderniskarten

Gelegentlich deckt ein Ermittler bei der Durchsuchung eines Raumes eine Hinderniskarte auf. Hinderniskarten stehen für Schwierigkeiten oder Herausforderungen, die einen Ermittler bei der Durchsuchung des Raumes behindern. Diese Karten können anhand ihrer Rückseiten erkannt werden und hindern den Ermittler daran, weitere Karten aufzudecken, bevor er nicht eine bestimmte Aufgabe gelöst hat.

Manchmal erfordern Hinderniskarten das Lösen eines Rätsels (siehe S. 17) oder einen bestimmten Schlüssel (eine Durchsuchungskarte des Typs Schlüssel). Der Ermittler muss im Besitz des Schlüssels sein, um die Hinderniskarte abwerfen zu können (d.h. er kann keinen Schlüssel benutzen, den ein anderer Ermittler bei sich hat).

Hinderniskarten werden nur dann abgeworfen, wenn explizit darauf hingewiesen wird.

Beispiel eines Ermittlerspielzugs



1. Jenny Barnes beginnt ihren Zug im Kellerflur.
2. In ihrer ersten Bewegungsphase läuft sie in das andere Feld des Kellerflurs.
3. In ihrer zweiten Bewegungsphase möchte sie den Lagerraum im Keller betreten. Da in diesem eine Türschlosskarte liegt, deckt sie diese auf, bevor sie ihre Figur in den Raum hineinstellt.
4. Die Türschlosskarte verlangt von ihr eine Stärkeprobe. Sie besteht die Probe und kann den Raum betreten (siehe „Attributspalten“ auf S. 13). Wäre die Probe misslungen, hätte sie im Kellerflur bleiben müssen.
5. Dann benutzt Jenny ihre Aktionsphase, um den Raum zu durchsuchen. Sie deckt die Durchsuchungskarten, die sich im Raum befinden, eine nach der anderen auf. Sie nimmt die Karte „Axt“ an sich und wirft die Karte „Nichts Interessantes“ ab.



Der Bewahrerspielzug im Detail

Während seines Spielzugs erhält der Bewahrer Drohmarker und gibt sie aus, um Aktionen durchzuführen. Außerdem werden in jedem Bewahrerspielzug diverse Phasen abgehandelt (wie z.B. die Ereignisphase). Im Folgenden werden die fünf Phasen eines Bewahrerspielzugs genau erklärt.

1.) Tauschphase der Ermittler

In dieser Phase dürfen die Ermittler Startausrüstungs- und Durchsuchungskarten untereinander tauschen. Ermittler, die sich *im selben Feld aufhalten*, können einander beliebig viele „Schlüssel“, „Ausrüstungen“, „Waffen“, „Verbündete“ und/oder „Bücher“ übergeben. Andere Kartentypen dürfen *nicht* getauscht werden.

Man darf in dieser Phase zwar Karten tauschen, sie aber *nicht* fallenlassen (siehe „Gegenstände fallenlassen“ auf S. 9).

Nachdem getauscht wurde, darf jeder betäubte Ermittler einen Betäubungsmarker abwerfen (siehe „Zustände“ auf S. 15).

2.) Drohmarkerphase

In dieser Phase erhält der Bewahrer so viele Drohmarker, wie Ermittler zu Spielbeginn teilgenommen haben. Beispiel: In einem Spiel mit vier Spielern, bekommt der Bewahrer stets *drei* Drohmarker (da an der Partie drei Ermittler und ein Bewahrer teilnehmen).

Diese Marker werden später benötigt, um Bewahreraktionskarten und Mythoskarten ausspielen zu können. Unverbrauchte Drohmarker können auch angespart werden. Der Bewahrer erhält jede Runde erneut sein volles Kontingent an Drohmarkern, egal wie viele er bereits angespart hat oder wie viele Ermittler bereits ausgeschieden sind.

3.) Bewahreraktionsphase

Dem Bewahrer stehen je nach Geschichte bestimmte Bewahreraktionskarten zur Verfügung. Welche dies im Speziellen sind, ist im Bewahrerhandbuch aufgeführt.

In dieser Phase darf der Bewahrer beliebig viele Bewahreraktionskarten benutzen (solange er genügend Drohmarker dafür hat). Er führt eine Aktion nach der anderen durch, indem er die jeweiligen Drohmarkerkosten bezahlt (d.h. eine entsprechende Anzahl an Drohmarkern abwirft). Die Drohmarkerkosten sind links oben auf der Karte angegeben.

Es gibt grundsätzlich drei Arten von Bewahreraktionskarten. Mit den einen kann der Bewahrer Karten ziehen, mit den anderen kann er Monster bewegen und mit den letzten kann er Monster erscheinen lassen. Im Folgenden werden diese Kategorien genauer beschrieben.



Übersicht über eine Bewahreraktionskarte

1. **Drohmarkerkosten:** Die Anzahl an Drohmarkern, die der Bewahrer ausgeben muss, um diese Karte zu benutzen.
2. **Fähigkeit:** Die Auswirkungen dieser Karte (eingeleitet durch das Wort „Aktion“).

Anm.: Die Bewahreraktionskarte „Unkontrollierbarer Drang“ darf nur auf einen Zauber oder Gegenstand angewandt werden, wenn für diesen auch ein entsprechendes Ziel vorhanden ist. Der Bewahrer darf z.B. einen Ermittler nicht dazu zwingen, den Ausrüstungsgegenstand „Beruhigungsmittel“ zu verwenden, wenn dieser Ermittler gar keine Traumakarte besitzt.

Mythos- und Traumakarten ziehen

Mit einigen Bewahreraktionskarten kann der Bewahrer zusätzliche Mythos- und Traumakarten ziehen. Mythoskarten stehen für unerwartete Ereignisse. Sie kosten Drohmarker und werden vom Bewahrer während des Ermittlerspielzugs ausgespielt (siehe S. 16). Traumakarten hingegen spielt der Bewahrer auf einen Ermittler, der gerade Schaden oder Horror erlitten hat, um eine zusätzliche Konsequenz dieses Vorfalles auszudrücken (siehe S. 24).

Sämtliche Mythos- und Traumakarten, die der Bewahrer auf der Hand hält, bleiben den Ermittlern verborgen. Der Bewahrer kann maximal *vier* Mythos- und *vier* Traumakarten gleichzeitig auf der Hand halten. Wird dieses Limit jemals überschritten, muss er sofort wieder bis auf vier Karten abwerfen.

Monster bewegen

Mit den Bewahreraktionskarten „Diener befehligen“ und „Wesen der Nacht“ können Monster bewegt werden.

Wenn der Bewahrer ein Monster bewegt, geht er dabei Feld für Feld vor. Möglicherweise werden den Ermittlern dadurch Horrorproben abverlangt (siehe S. 13).

Wie auch die Ermittler können Monster sich nur auf benachbarte Felder bewegen. Sie können diagonal gehen, aber Wände oder versiegelte Türen nicht durchschreiten. Sie können sich jedoch frei durch normale Türen bewegen und Türschlosskarten dabei ignorieren.

Monsters erscheinen lassen

Mit einigen Bewahreraktionskarten (und Ereigniskarten) kann der Bewahrer bestimmte Monsterfiguren auf dem Spielplan erscheinen lassen. Dafür nimmt er eine zufällige Monsterfigur des jeweiligen Typs (ohne dabei die Unterseite des Monstermarkers anzusehen) und setzt sie auf das angegebene Feld.

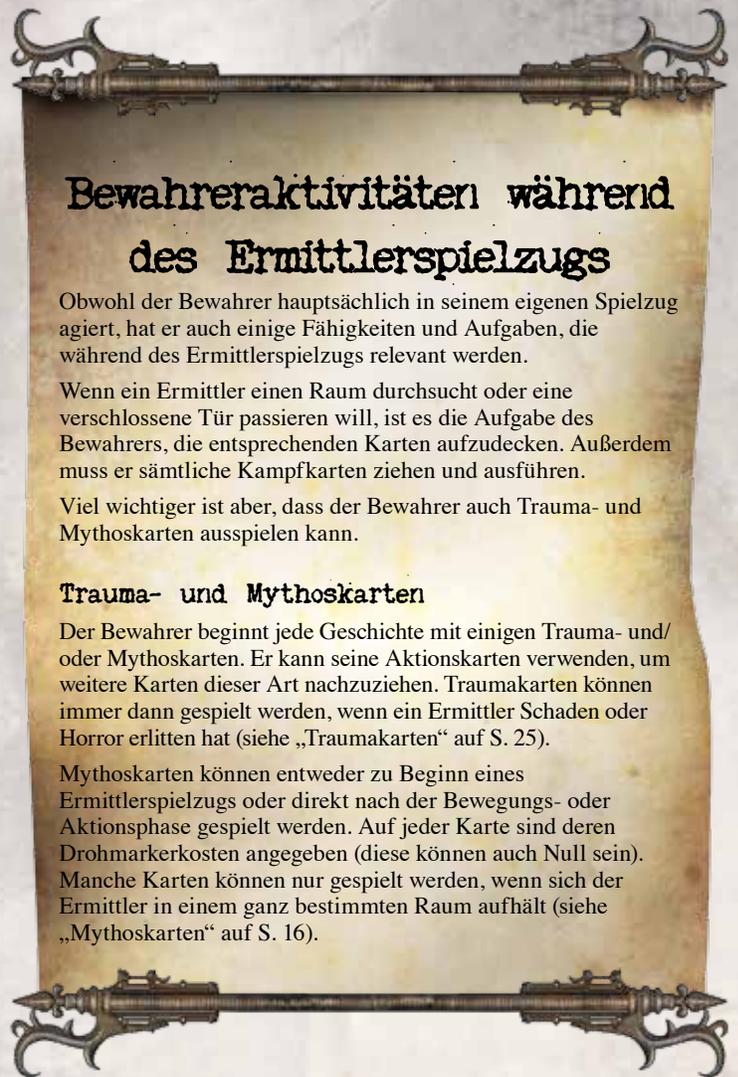
Wenn die Karte lediglich einen bestimmten Raum nennt, in dem das Monster erscheint, darf der Bewahrer aussuchen, auf welches Feld er die Figur setzen möchte.

4.) Monsterkampfphase

In dieser Phase kann der Bewahrer jedes Monster einen Ermittler *im selben* Feld angreifen lassen. Es bleibt dem Bewahrer überlassen, welche Monster angreifen und welche nicht. Wenn sich in einem Feld mehrere Ermittler und ein Monster aufhalten, kann der Bewahrer bestimmen, welchen Ermittler das Monster attackiert.

Wenn auf einem Monster ein Betäubungsmarker liegt, darf das Monster in dieser Phase nicht angreifen. Stattdessen wird der Betäubungsmarker entfernt.

Die Kampfregeln werden auf den Seiten 21-23 genauer beschrieben.



Bewahreraktivitäten während des Ermittlerspielzugs

Obwohl der Bewahrer hauptsächlich in seinem eigenen Spielzug agiert, hat er auch einige Fähigkeiten und Aufgaben, die während des Ermittlerspielzugs relevant werden.

Wenn ein Ermittler einen Raum durchsucht oder eine verschlossene Tür passieren will, ist es die Aufgabe des Bewahrers, die entsprechenden Karten aufzudecken. Außerdem muss er sämtliche Kampfkarten ziehen und ausführen.

Viel wichtiger ist aber, dass der Bewahrer auch Trauma- und Mythoskarten ausspielen kann.

Trauma- und Mythoskarten

Der Bewahrer beginnt jede Geschichte mit einigen Trauma- und/oder Mythoskarten. Er kann seine Aktionskarten verwenden, um weitere Karten dieser Art nachzuziehen. Traumakarten können immer dann gespielt werden, wenn ein Ermittler Schaden oder Horror erlitten hat (siehe „Traumakarten“ auf S. 25).

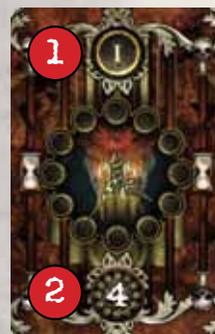
Mythoskarten können entweder zu Beginn eines Ermittlerspielzugs oder direkt nach der Bewegungs- oder Aktionsphase gespielt werden. Auf jeder Karte sind deren Drohmarkerkosten angegeben (diese können auch Null sein). Manche Karten können nur gespielt werden, wenn sich der Ermittler in einem ganz bestimmten Raum aufhält (siehe „Mythoskarten“ auf S. 16).

5.) Ereignisphase

In dieser Phase legt der Bewahrer einen Zeitmarker auf den Ereignisstapel. Wenn die Summe der Zeitmarker dann der arabischen Ziffer auf der Rückseite der obersten Karte entspricht, deckt der Bewahrer die Karte auf und handelt sie ab. Sämtliche Zeitmarker werden abgeworfen und der Kartentext wird laut vorgelesen. Dann werden die Anweisungen der Karte befolgt.

Auf der Vorderseite jeder Ereigniskarte stehen bis zu drei verschiedene Anweisungen. Abhängig vom Entscheidungsmarker des Bewahrers wird *eine* davon befolgt. Wenn eine Karte mit verschiedenen Anweisungen aufgedeckt wird, liest der Bewahrer nur den Text vor, der zu seinem entsprechenden Entscheidungsmarker passt (wenn er z.B. den Entscheidungsmarker 1A gewählt hat, liest er nur den Abschnitt 1A vor).

Weder der Bewahrer noch die Ermittler dürfen sich die Vorderseite einer Ereigniskarte ansehen, bevor diese eintritt.



Übersicht über eine Ereigniskarte

1. **Phase:** Diese römische Ziffer wird für die Zusammenstellung des Ereignisstapels bei Spielbeginn benötigt.
2. **Zeit:** Diese arabische Ziffer gibt an, wie viele Zeitmarker auf dieser Karte liegen müssen, damit sie aufgedeckt und ausgeführt wird.

Grundregeln

Dieser Abschnitt erklärt sämtliche Regeln, die noch nicht behandelt wurden: Attributproben, Zaubersprüche, Mythos- und Zielkarten. Die Regeln für Kämpfe und Rätsel werden im nächsten Abschnitt erläutert (ab S. 17).

Monster

Ermittler werden häufig von Monstern heimgesucht, die dem Bewahrer dabei helfen, seinen teuflischen Plan in die Tat umzusetzen.

Monstertypologien

Obwohl es viele verschiedene Arten von Monstern gibt (Kultisten, Hexen, Zombies, usw.), lassen sie sich doch alle in drei Kategorien einteilen (Humanoide, Bestien und Mythoswesen). Jedes Monster gehört in eine dieser Kategorien, was durch die Farbe oben rechts auf dem Monstermarker gekennzeichnet ist. Bestien sind braun, Mythoswesen grün und Humanoide blau. Jede Monstertypologie verfügt über einen Kampfkartenstapel in derselben Farbe. Dieser wird verwendet, wenn ein entsprechendes Monster in einen Kampf verwickelt ist (siehe "Kampf" auf S. 21).



Bestien

Mythoswesen

Humanoide

Monster mit Namen

Gelegentlich kommt über die Handlung ein Monster ins Spiel, das einen Namen hat und eine bestimmte Rolle in der Geschichte spielt. Monster mit Namen folgen denselben Regeln wie normale Monster. Allerdings werden sie mit einem Horrormarker gekennzeichnet, damit die Spieler stets wissen, dass es sich bei dem Monster um eines mit Namen handelt.

Einige Monster mit Namen haben eine höhere Gesundheit, als auf ihren Monstermarkern angegeben (Beispiel: Ein Monster, das „+2 Gesundheit pro Ermittler“ erhält, addiert bei vier Spielern 6 zu seiner Gesundheit). In solchen Fällen müssen die Spieler nicht nur Schadensmarker in die Basis stecken, sondern auch neben die Monsterfigur legen. Diese Schadensmarker werden so behandelt, als würden sie in der Basis der Figur stecken.

Monster mit Namen sind immun gegenüber allen Effekten, die automatisch ein Monster töten, ohne Schaden zu verursachen (wie zum Beispiel Joe Diamonds Glück gehabt Karte). Wenn eine Zielkarte erfordert, dass Ermittler ein Monster ohne einen spezifischen Namen töten, wird dieses genau wie ein Monster mit Namen behandelt (inklusive der erwähnten Immunität).

Anm.: Kultanfänger zählen, was Karten und Fähigkeiten betrifft, *nicht* als Kultisten.

Gewebeprobe marker

Einige Zielkarten verlangen vom Bewahrer, dass er eine bestimmte Anzahl von Gewebeprobe nimm. Mit der Bewahreraktionskarte „Gewebeprobe entnehmen“ kann er ein Monster eine Probe von einem Ermittler entnehmen lassen. Dadurch erhält der Bewahrer einen Gewebeprobe marker. Monster können diese Marker



nicht abgeben oder fallenlassen. Sie können sie lediglich zum Altar bringen. Wenn ein Monster, das Gewebeprobe mit sich führt, stirbt, werden sämtliche Gewebeprobe marker abgeworfen.

Requisitenmarker

Beim Spielaufbau der Ermittler werden, wie im Ermittlerhandbuch angegeben, auf bestimmten Feldern des Spielplans Requisitenmarker platziert. Diese Marker haben unterschiedliche Auswirkungen und Ermittler und Monster können auf unterschiedliche Art und Weise mit ihnen interagieren.

Im Folgenden werden diese Requisiten genauer beschrieben.

Altar



Diese Requisite wird vom Bewahrer über bestimmte Bewahreraktionskarten benutzt (z.B. „Gewebeprobe entnehmen“ und „Kultisten herbeirufen“). Auch einige Ziel- und Ereigniskarten beziehen sich auf Räume mit Altären.

Barrikade



Diese Requisite steht für ein Möbelstück, mit dem die Ermittler kurzzeitig eine Tür verbarrikadieren können.

Ein Ermittler kann seine Aktion ausgeben, um eine Barrikade in seinem Feld vor eine Tür im selben Feld zu schieben (dabei wird der Marker halb über die Tür gelegt), oder um sie von dort wegzuschieben. Sobald eine Tür verbarrikadiert ist, können Ermittler und

Monster sie nicht mehr durchschreiten. Ein Monster kann aber versuchen, die Barrikade wegzuschieben oder zu zerstören (siehe S. 23).

Barrikaden dürfen nicht aus ihren anfänglichen Feldern hinausgeschoben werden.

Lagerfeuer



Diese Requisite hat zwei verschiedene Einsatzmöglichkeiten.

Feuer legen: Mit der Bewahreraktionskarte „Pyromanie“ kann der Bewahrer einen Feuermarker in den entsprechenden Raum legen.

Leichnam verbrennen: Ermittler können eine Aktion verbrauchen, um beliebig viele Leichname, die sich auf dem selben Feld wie das Lagerfeuer befinden, abzuwerfen.

Leichnam



Diese Requisite gelangt durch die Bewahreraktionskarte „Erweckung der Toten“ auf den Spielplan. Der Bewahrer hat später die Gelegenheit, diese Marker durch Zombiefiguren zu ersetzen.

Wenn ein Ermittler ein Feld verlässt, auf dem ein Leichnam liegt, kann er diesen hinter sich herschleppen. Dies verbraucht keinerlei zusätzliche

Bewegungen oder Aktionen. Allerdings kann ein Ermittler immer nur *einen* Leichnam schleppen.

Ein Leichnam wird abgeworfen, sobald er in einem brennenden Raum landet (siehe „Zustände“ auf S. 15). Leichname können auch abgelegt werden, wenn die Ermittler sie in einem Lagerfeuer verbrennen (siehe oben).

Versteck



Diese Requisiten stehen für besondere Orte, an denen sich die Ermittler vor Monstern verstecken und somit ihren Angriffen entgehen können. Ein Ermittler kann eine Bewegung oder Aktion verbrauchen, um seine Figur in ein Versteck auf seinem Feld zu setzen.

Monstern haben Schwierigkeiten, versteckten Ermittlern Schaden zuzufügen (siehe S. 23).

In seinem Versteck kann ein Ermittler weder angreifen, noch sich bewegen oder Angriffszauber wirken. Er kann jedoch in einem späteren Zug eine Bewegung oder Aktion verbrauchen, um das Versteck wieder zu verlassen.

Anm.: Ein versteckter Ermittler ist trotzdem von sämtlichen Zustandsmarkern, die sich in seinem Raum befinden (z.B. Feuer oder Dunkelheit), betroffen.

Leiter



Für Ermittler und humanoide (blaue) Monster zählen Räume mit Leitern, was Bewegung anbelangt, als benachbart. Monster anderer Kategorien können Leitern nicht benutzen.

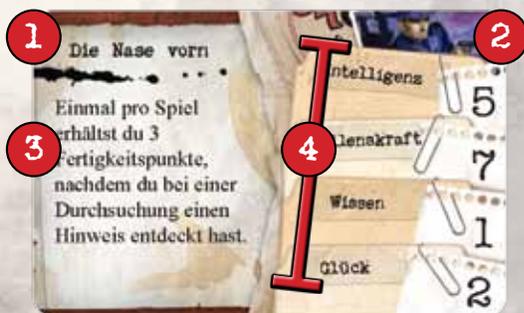
Lüftungsschacht



Eine Bestie (braunes Monster) kann sich von einem Feld mit einem Lüftungsschacht auf ein beliebiges anderes Feld mit einem Lüftungsschacht bewegen. Was die Bewegung von Bestien anbelangt, zählen diese Felder als benachbart. Ermittler und Monster anderer Kategorien können sich nicht durch Lüftungsschächte fortbewegen.

Attributspuben

Oftmals stehen die Ermittler vor Problemen, die nur durch eine **ATTRIBUTSPROBE** gelöst werden können. Dabei wird stets ein bestimmtes Attribut genannt, auf das die Probe abgelegt werden muss, z.B. „lege eine Geschicklichkeitsprobe ab“. Die Eigenschaftskarten eines Ermittlers gibt dessen Attributswerte an. Die sieben Attribute sind: Intelligenz, Willenskraft, Wissen, Glück, Stärke, Geschicklichkeit und Treffsicherheit.



1. Titel der Eigenschaftskarte
2. Portrait des Ermittlers
3. Sonderfähigkeit
4. Attributswerte

Um eine Attributspube abzulegen, würfelt man mit einem zehneitigen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Attributswert des Ermittlers. Ist es *kleiner oder gleich dem* Attributswert, gilt die Probe als **ERFOLG**. Ist das Würfelergebnis größer als der Attributswert, gilt die Probe als **MISSERFOLG**.

Die jeweiligen Auswirkungen von Erfolg oder Misserfolg sind stets auf der Karte angegeben, welche die Probe verlangt hat. Wenn die Karte nur eine Auswirkung für den Misserfolg angibt, bedeutet dies, dass ein Erfolg keinerlei Auswirkungen hat (und andersherum).

Wenn man bei einer Attributspube eine 1 würfelt, ist die Probe *automatisch erfolgreich*, egal wie hoch der Attributswert des Ermittlers ist. Entsprechend *misslingt* eine Probe *automatisch*, wenn man eine 10 würfelt.

Gelegentlich muss man auch eine modifizierte Attributspube ablegen. Solche Proben erkennt man daran, dass hinter der Attributspube ein positiver oder negativer Wert steht (z.B. „Lege eine Stärkeprobe -1 ab“). Dieser Wert wird auf den Attributswert des Ermittlers addiert bzw. von ihm subtrahiert, bevor gewürfelt wird. Eine Attributspube mit negativem Modifikator ist also seltener erfolgreich als eine normale Probe.

Beispiel: Joe Diamond wird von einem Zombie attackiert. Die Kampfkarte besagt „Lege eine Geschicklichkeitsprobe +1 ab“. Joe Diamond addiert 1 zu seinem momentanen Geschicklichkeitswert von 4. Der Spieler würfelt und hofft auf eine 5 oder weniger. Er würfelt eine 1 - ein automatischer Erfolg. Dann liest er auf der Kampfkarte unter „Erfolg:“ nach. Dort steht „Keine Auswirkungen“.

Fertigkeitspunkte

Jeder Ermittler beginnt das Spiel mit einer begrenzten Anzahl an Fertigkeitspunktemarkern. *Bevor* man für eine Attributspube würfelt, kann man einen davon abwerfen, um den *Glückswert* des Ermittlers zu dem Attributswert, den die Probe abfragt, zu addieren.



Man kann immer nur einen Fertigkeitspunkt pro Attributspube auf diese Weise aufgeben und muss dies vor dem Würfelwurf tun. Man darf keinen Fertigkeitspunkt ausgeben, um den Glückswert zum Glückswert zu addieren.

Fertigkeitspunkte können auch verwendet werden, um beim Lösen eines Rätsels den Glückswert zum Intelligenzwert zu addieren (siehe S. 18).

Horrorproben

Jedes Mal wenn ein Monster einen Raum betritt, in dem sich ein Ermittler aufhält (oder darin erscheint), muss dieser Ermittler sofort eine Attributspube ablegen, die als **HORRORPROBE** bezeichnet wird. Dabei handelt es sich um eine Willenskraftprobe, die um den Horrorwert des Monsters (die blaue Zahl unten rechts an der Oberseite des Monstermarkers) modifiziert wird. Misslingt diese Probe, erleidet der Ermittler 1 Horror (siehe „Schadens- und Horrormarker“ auf S. 24).

Wenn sich mehrere Ermittler im Raum aufhalten, muss jeder von ihnen eine Horrorprobe ablegen (der Bewahrer bestimmt die Reihenfolge).

Wenn der Ermittler den Raum, in dem sich das Monster befindet, verlässt und ihn später erneut betritt, muss er eine weitere Horrorprobe ablegen. Immer wenn er einen Raum mit einem Monster betritt, muss er die Probe erneut ablegen (und immer wenn das Monster seinen Raum betritt). Somit kann ihm ein Monster, das einen Ermittler verfolgt, jedes Mal wenn es seinen Raum betritt, eine Horrorprobe abverlangen.

Wenn das Monster bereits zu Beginn des Ermittlerspielzugs im Raum des Ermittlers ist, muss er keine Horrorprobe ablegen. Wenn das Monster den Raum verlässt und *im selben Zug* wieder betritt, ist ebenfalls keine Horrorprobe erforderlich.

Pro Zug muss ein Ermittler niemals mehr als eine Horrorprobe für dasselbe Monster ablegen. Horrorproben unterbrechen die Bewegung oder Aktion, die ein Ermittler gerade durchführt.

Beispiel: Joe Diamond betritt einen Raum, in dem sich ein Zombie befindet, und hat die Absicht, diesen mit seiner Axt anzugreifen. Zuerst muss er jedoch eine Horrorprobe ablegen. Er legt eine Willenskraftprobe ab (sein Willenskraftwert ist 6). Da das Monster einen Horrorwert von -1 hat, subtrahiert er 1 von seinem Willenskraftwert. Er würfelt eine 8, was größer als die benötigte 5 ist. Er erhält also sofort 1 Horrormarker. Der Bewahrer spielt dann die Traumakarte „Panikattacke“ auf Joe Diamond, wodurch er ihn um drei Felder bewegen darf. Joe Diamond kann mit seinem Spielzug fortfahren, aber den Zombie kann er mit der Axt nicht mehr angreifen. Er ist nach seiner Panikattacke nicht mehr in Reichweite.

Ausweichproben

Wenn sich ein Ermittler auf einem Feld mit einem oder mehreren Monstern befindet, muss ihm eine **AUSWEICHPROBE** gelingen, *bevor* er sich bewegen oder eine andere Aktion als „Ein Monster angreifen“ durchführen kann.

Eine Ausweichprobe ist eine Attributprobe, die unmittelbar vor der Bewegung oder Aktion eines Ermittlers abgelegt werden muss. Um einem Monster auszuweichen, muss der Spieler eine **Geschicklichkeitsprobe** ablegen, die um den **AUFMERKSAMKEITSWERT** (die weiße Zahl oben rechts auf dem Monstermarker) des Monsters modifiziert wird.



Ist die Probe erfolgreich, gibt es keine negativen Auswirkungen für den Ermittler. Misslingt sie, kann der Bewahrer dem Ermittler Schaden in Höhe des Schadenswerts des Monsters (siehe S. 23) *zufügen*. Ganz gleich ob die Probe ein Erfolg oder ein Misserfolg ist, darf sich der Ermittler dann bewegen oder seine Aktion durchführen. Er muss demselben Monster nicht mehr als einmal pro Zug ausweichen.

Beispiel für eine Horrorprobe



1. Der Bewahrer hat eine Fähigkeit, mit der er einen Wahnsinnigen in das Feld von Jenny Barnes setzen kann. Jenny muss sofort eine Horrorprobe ablegen. Da der Horrorwert des Monsters -1 beträgt, muss sie von ihrem Willenskraftwert 1 abziehen.
2. Die ErmittlerspielerIn würfelt eine 5. Das ist kleiner oder gleich ihrem modifizierten Willenskraftwert von 6. Sie erleidet also keinerlei Horror.
3. Mit ihrer nächsten Bewegung geht sie in das andere Feld des „Flur 3“. Sie muss keine Horrorprobe für den Wahnsinnigen mehr ablegen, da das Monster bereits zu Beginn ihres Zuges im gleichen Feld wie Jenny war.
4. Sie benutzt ihre zweite Bewegung, um auf den „eckigen Flur 2“ zu gehen.
5. In seinem nächsten Zug bewegt der Bewahrer den Wahnsinnigen um zwei Felder auf den „eckigen Flur 2“. Jenny Barnes muss erneut eine Horrorprobe ablegen, da ein Monster ihren Raum betreten hat.

Unerschütterlich

Einmal pro Spiel kannst du bei einem Horrorwurf einen automatischen Erfolg haben und dich dann um bis zu 2 Felder bewegen.

Intelligenz	4
Willenskraft	7 2
Wissen	4
Glück	2

Befinden sich mehrere Monster im Feld des Ermittlers, muss er einem nach dem anderen (in beliebiger Reihenfolge) ausweichen, bevor er sich bewegen oder eine Aktion durchführen kann.

Beispiel: Joe Diamond möchte einen Raum durchsuchen, auf seinem Feld steht aber ein Zombie. Um den Raum durchsuchen zu können, muss er zunächst dem Zombie ausweichen. Der Spieler addiert den Aufmerksamkeitswert des Monsters (1) zu Joe Diamonds Geschicklichkeitswert (4). Dann legt er eine Geschicklichkeitsprobe ab und würfelt eine 6. Da das Ergebnis größer als Joe Diamonds modifizierter Geschicklichkeitswert von 5 ist, misslingt die Probe. Das Monster fügt ihm 2 Schaden zu (wie auf der Rückseite des Monstermarkers angegeben). Danach kann Joe Diamond den Raum durchsuchen. Nach der Durchsuchung möchte er sich auf ein benachbartes Feld bewegen. Da er in dieser Runde dem Monster bereits ausgewichen ist, muss er keine weitere Ausweichprobe ablegen.

Monster können das Feld eines Ermittlers ungehindert verlassen und verlangen dem Ermittler dabei keinerlei Ausweichproben ab. Wenn der Bewahrer einen Ermittler bewegt, kann er ihn *nicht* zu einer Ausweichprobe zwingen (sehr wohl aber zu einer Horrorprobe - siehe S. 13).

Ein Monster anzugreifen erfordert keine Ausweichprobe. Dieser Angriff kann mit bloßen Händen, einer Waffe oder einem Angriffszauber durchgeführt werden. Es ist nicht unbedingt erforderlich, dass sich das angegriffene Monster im selben Feld wie der Ermittler aufhält.

Zustände

Andauernde Zustände werden durch spezielle Marker angezeigt. In Folgenden werden die Zustände Betäubung, Feuer und Dunkelheit genauer erklärt. Eine Zusammenfassung dessen findet sich auch am Ende des Bewahrerhandbuchs.

Betäubungsmarker haben einen negativen Effekt und werden üblicherweise im Zuge eines Kampfes auf Ermittler oder Monster gelegt. Wenn ein Ermittler betäubt ist, wird der Marker auf seine Charakterkarte gelegt. Wenn ein Monster betäubt ist, wird der Marker neben die Figur gelegt.



Betäubungsmarker haben auf Ermittler und Monster unterschiedliche Auswirkungen, wie im Folgenden genauer beschrieben.

- **Ermittler:** Ein betäubter Ermittler erhält in seinem Zug nur eine Bewegungsphase. Wenn er während seines Zuges betäubt wird, darf er seine zweite Bewegungsphase nicht mehr nutzen. Außerdem erhält er einen Malus von -2 auf all seine Attributsproben. Mehrere Betäubungsmarker sind nicht kumulativ (d.h. wenn ein Ermittler 2 Betäubungsmarker hat, bekommt er keinen Malus von -4 auf seine Attributsproben).

Anm.: Dieser Malus betrifft lediglich Attributsproben (d.h. Würfelwürfe, die mit Attributswerten verglichen werden). Für andere Zwecke, z.B. für Rätselaktionen, gelten die Attribute nicht als reduziert.

- **Monster:** Ein betäubtes Monster darf sich weder bewegen noch angreifen. Es kann aber eine Gewebeprobe nehmen. Ermittler können an betäubten Monstern vorbeigehen, ohne eine Ausweichprobe durchführen zu müssen.

Wenn ein Ermittler oder Monster mehrere Betäubungsmarker angesammelt hat, darf nur einer pro Runde abgeworfen werden (entweder in der Tauschphase der Ermittler oder in der Monsterphase - siehe S. 10-11).

Feuermarker werden auf eine Raumbezeichnung gelegt und betreffen sämtliche Ermittler und Monster in diesem Raum. Feuer hat folgende Auswirkungen:



- Ein Ermittler oder Monster, das sich am Ende seines Spielzugs in einem brennenden Raum befindet, erleidet 2 Schaden.

Um einen brennenden Raum zu betreten, muss ein Ermittler eine Willenskraftprobe ablegen. Misslingt sie, erhält er einen Horrormarker. Ganz gleich ob die Probe ein Erfolg oder ein Misserfolg ist, darf er dann den Raum betreten. Befindet er sich erst einmal darin, muss er *keine weiteren* Willenskraftproben ablegen, um ein anderes Feld dieses Raums zu betreten.

Dunkelheitsmarker werden auf eine Raumbezeichnung gelegt und betreffen sämtliche Ermittler in diesem Raum. Dunkelheit hat zweierlei Auswirkungen:



- Wenn ein Ermittler diesen Raum durchsuchen will, kostet ihn dies *eine Aktion und eine Bewegung*.
- Ein Ermittler erhält einen Malus von -2 auf alle Attributsproben, die er während eines Kampfes in diesem Raum ablegen muss. **Anm.:** Dieser Malus ist kumulativ mit sämtlichen anderen Mali (z.B. durch Betäubung).

Mit manchen Durchsuchungskarten (beispielsweise der Laterne) können die Ermittler diese Auswirkungen ignorieren. Wenn ein Ermittler die Auswirkungen von Dunkelheit ignoriert, kann er von Karten, die voraussetzen, dass er sich in einem dunklen Raum aufhält, *nicht betroffen werden*.

Situationen, in denen der Sieg unmöglich ist

Es kann in seltenen Fällen vorkommen, dass die Spieler aufgrund der verbleibenden Spielzeit das Spiel nicht mehr gewinnen können. In diesen Fällen sollten sie auf ein Unentschieden hinarbeiten – den Gegner am Gewinnen zu hindern ist fast so gut wie ein eigener Sieg.

Wenn die Spieler eine solche Situation vermeiden wollen, können sie die Regelvariante „Alternative Spieldauer“ auf S. 27 verwenden.

Die Spieler sollten außerdem darauf achten, dass sie bereits entdeckte Schlüsselkarten nicht wieder verlieren, da dies den Sieg für sie unmöglich machen könnte. Obwohl es sehr selten passiert, dass eine Schlüsselkarte abgeworfen werden muss, sollte dies um jeden Preis verhindert werden!

Wenn der Bewahrer während des Spielaufbaus eine oder mehrere Durchsuchungskarten falsch platziert hat, könnte ein Spielsieg für die Ermittler ebenfalls unmöglich werden. Vermuten die Ermittler einen solchen Fehler seitens des Bewahrers, können sie ihn bitten, die Karten noch einmal anhand des Bewahrerhandbuchs zu überprüfen.

Sollte sich tatsächlich herausstellen, dass der Bewahrer aus Versehen die Karten falsch verteilt hat, muss er seinen Fehler sofort korrigieren und den Ermittlern die richtigen Karten geben. Zur Strafe muss er die nächste Runde aussetzen.

Zaubersprüche wirken

Wenn man in diesem Spiel eine Zauberkarte benutzt, **WIRKT** man diesen Zauberspruch.

Anfänglich haben die wenigsten Spieler eine Zauberkarte. Sie können sie jedoch im Laufe des Spiels erwerben, indem sie gefundene Bücher lesen (d.h. deren Fähigkeit einsetzen).

Obwohl es in diesem Spiel nur vier verschiedene Arten von Zauberkarten gibt, hat jeder Zauberspruch fünf verschiedene Varianten, die auf der Kartenrückseite beschrieben sind. Beim Spielaufbau wird aus jedem Zauberkartentyp ein Stapel gebildet und offen in Reichweite der Ermittler ausgelegt. Wenn ein Ermittler eine Zauberkarte erhält, nimmt er die oberste Karte des jeweiligen Stapels und legt sie vor sich ab. Wenn dies nicht ausdrücklich vom Text einer Karte (normalerweise der Zauberkarte selbst) verlangt wird, darf man sich die *Kartenrückseite nicht ansehen*.

Ein Spieler kann einen Zauberspruch wirken, indem er die Aktion, die auf der Zauberkarte steht, ausführt. Dies erfordert im Normalfall eine Attributprobe (siehe S. 13) und das Umdrehen der Karte. Abhängig von seinem Würfelergebnis liest der Spieler dann unter „Erfolg“ oder „Misserfolg“ nach, was passiert.

Nachdem diese Anweisungen ausgeführt wurden, muss der Spieler normalerweise die Karte abwerfen (sie unter den Stapel schieben) und eine neue Zauberkarte desselben Typs ziehen. Dadurch kann sich ein Spieler nie ganz sicher sein, was passiert, wenn er einen Zauberspruch wirkt.

Anm.: Wenn ein Zauberspruch *verlangt*, dass der Zaubernde einen Ermittler in seinem Raum wählt, kann er auch sich selbst wählen.

Mythoskarten

Mythoskarten bieten dem Bewahrer eine hervorragende Möglichkeit, um den Ermittlern auf der Jagd nach Hinweisen Steine in den Weg zu legen und ihnen völlig unerwartet körperlichen und psychischen Schaden zuzufügen. Wenn die Ermittler dadurch Schaden oder Horror erleiden, könnte dies sogar die Voraussetzungen für eine Traumakarte erfüllen (siehe S. 25).



Übersicht über eine Mythoskarte

1. Drohmarkerkosten
2. Kartentitel
3. Voraussetzungen
4. Atmosphärischer Text
5. Fähigkeit
6. Symbol

Der Bewahrer erhält bei seinem Spielaufbau konkrete Anweisungen, aus welchen Karten er seinen Mythosstapel zusammenstellen muss. Im Bewahrerhandbuch sind für jede Geschichte einige Mythoskartensymbole aufgeführt. Der Bewahrer nimmt sämtliche Karten, die eines dieser Symbole zeigen, und mischt sie zusammen. Diese bilden nun den Mythosstapel. Alle übrigen Mythoskarten kommen zurück in die Spielschachtel.

Jede Geschichte gewährt dem Bewahrer einige Mythoskarten bei Spielbeginn. Mit bestimmten Bewahreraktionskarten kann der Bewahrer aber auch während des Spiels Mythoskarten nachziehen (siehe S. 10).

Es gibt während eines Ermittlerspielzugs vier Augenblicke, zu denen der Bewahrer Mythoskarten ausspielen kann. Der Bewahrer kann maximal eine Mythoskarte pro Ermittlerspielzug ausspielen. Während seines eigenen Spielzugs, darf der Bewahrer *keine* Mythoskarten ausspielen.

Zu folgenden Augenblicken kann der Bewahrer Mythoskarten ausspielen:

- Zu Beginn eines Ermittlerspielzugs
- Unmittelbar nach der ersten Bewegungsphase eines Ermittlers
- Unmittelbar nach der zweiten Bewegungsphase eines Ermittlers
- Unmittelbar nach der Aktionsphase eines Ermittlers

Um eine Mythoskarte zu spielen, muss der Ermittler zunächst deren Drohmarkerkosten bezahlen. Einige Karten erfordern auch eine bestimmte Raumbezeichnung, eine partielle Raumbezeichnung oder etwas anderes. Der Bewahrer kann eine Mythoskarte nur dann ausspielen, wenn er diese Voraussetzungen erfüllt.

Wenn z.B. auf einer Mythoskarte „**Voraussetzung:** Raum im Keller“ steht, kann die Karte nur auf einen Ermittler gespielt werden, der sich auf der Kellertreppe, im Kellerflur oder im Lagerraum aufhält.

Nachdem eine Mythoskarte gespielt wurde, wird sie aufgedeckt neben den Mythosstapel gelegt. Wenn der Mythosstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel neu gemischt und bildet den neuen Mythosstapel.

Zielkarten

Während seines Spielaufbaus trifft der Bewahrer einige Entscheidungen. Eine davon bestimmt unter anderem, welche Zielkarte in dieser Partie verwendet wird.

Jede Zielkarte führt die Siegbedingungen für Bewahrer und Ermittler auf. Der Bewahrer darf sich diese Karte jederzeit ansehen, den Ermittlern aber erst zeigen oder vorlesen, nachdem sie **ENTHÜLLT** wurde.

Die Enthüllung des Ziels

Zu Spielbeginn kennen die Ermittler ihre Siegbedingung noch nicht. Um herauszufinden, wie sie das Spiel gewinnen können, müssen die Ermittler die Zielkarte des Bewahrers enthüllen. Normalerweise wird die Karte enthüllt, wenn die Ermittler die Durchsuchungskarte „Hinweis 1“ entdecken, die Ereigniskarte „Phase IV“ ausgeführt wird oder der Bewahrer seine auf der Zielkarte angegebene Siegbedingung erfüllt hat.

Nachdem die Zielkarte enthüllt wurde, wird sie offen vor dem Bewahrer ausgelegt. Von nun an kann jeder Spieler die Karte jederzeit durchlesen.

Wenn entweder Ermittler oder Bewahrer die angegebene Siegbedingung erfüllt haben, enthüllt der Bewahrer die Karte, sofern dies noch nicht geschehen ist. Dann liest er die Siegbedingungen laut vor. Das Spiel endet dann und alle Spieler, welche ihre Siegbedingung erfüllt haben, gewinnen das Spiel.

Flucht

Manchmal stellt sich heraus, dass die Ermittler nach der Entdeckung von „Hinweis 1“ lediglich mit den Beweisen entkommen müssen. In diesen Fällen ist eine **FLUCHT** vom Spielplan möglich. Die Ermittler können *nur dann* fliehen, wenn die Zielkarte enthüllt wurde und eine Flucht von ihnen verlangt. Manche Zielkarten erfordern nur, dass ein einziger Ermittler entkommt, während bei anderen allen die Flucht gelingen muss. (wenn eine Zielkarte die Flucht aller Ermittler fordert, muss trotzdem nur einem Ermittler pro Spieler die Flucht gelingen. Ermittler, die vor dem Finale getötet wurden, müssen nicht fliehen.)

Die Zielkarte gibt stets einen bestimmten Raum an, von dem aus die Ermittler fliehen können. Sie müssen diesen Raum durch eine Tür, die weder versiegelt ist noch in einen benachbarten Raum führt, verlassen, um zu fliehen. Die Figur eines geflüchteten Ermittlers wird vom Spielplan entfernt und der entsprechende Spieler kommt für den Rest des Spiels nicht mehr an die Reihe.

Rätsel

Die Ermittler werden gelegentlich auf Karten stoßen, die das „Lösen eines Rätsels“ von ihnen verlangen. Rätsel sind grundsätzlich dazu da, um die Ermittler aufzuhalten und ihre Intelligenz auf die Probe zu stellen. Nachdem ein Ermittler ein Rätsel gelöst hat, kann er ungehindert mit seiner Bewegung oder Durchsuchung fortfahren.

Wenn man auf ein Rätsel stößt, muss man die Bewegung oder Aktion sofort unterbrechen. Wird das Rätsel gelöst, kann man mit der Bewegung oder Aktion, die unterbrochen wurde, fortfahren. Gelingt die Lösung des Rätsels nicht, wird die Bewegung oder Aktion abgebrochen. Wenn zum Beispiel ein Spieler eine Tür durchschreiten möchte und dabei auf eine Türschlosskarte mit einem Rätsel stößt. Der Ermittler kann nun versuchen, das Rätsel zu lösen. Gelingt dies, kann er seine Bewegung fortsetzen. Der Lösungsversuch *verbraucht keine zusätzliche Bewegung oder Aktion*.

Verschiedene Rätseltypen

Es gibt drei Typen von Rätseln, von denen jedes mindestens drei Variationen hat.



Schaltung



Türschloss



Rune

Obwohl man bei jedem Rätseltyp dieselben **RÄTSELAKTIONEN** durchführt (siehe „Lösungsversuche“ auf S. 21), haben die einzelnen Rätseltypen unterschiedliche Lösungsbedingungen (siehe „Des Rätsels Lösung“ auf S. 21).

Aufbau eines Rätsels

Wenn ein Ermittler auf ein bisher unentdecktes Rätsel stößt, führt er die folgenden Schritte durch. Rätselunterlage und Rätselplättchen werden immer vor dem jeweiligen Spieler und niemals auf dem Spielplan aufgebaut.

1. **Rätselunterlage auslegen:** Wenn man auf ein Schalt- oder Türschlossrätsel stößt, legt man zunächst die passende Rätselunterlage vor sich auf den Tisch (wie auf der Karte, die das Rätsel ausgelöst hat, angegeben).
2. **Rätselplättchen mischen:** Man mischt dann den Stapel der unbenutzten Rätselplättchen gut durch.
3. **Rätselplättchen austeilen:** Dann zieht man vom passenden Stapel ein Rätselplättchen nach dem anderen. Die Karte, die das Rätsel ausgelöst hat, zeigt an, wie viele Rätselplättchen gezogen werden und wie sie platziert werden. Man beginnt dabei links oben und legt die Plättchen in Reihen aus, wie auch das Bild auf der Karte verdeutlicht. Jedes Rätselplättchen wird mit der *Pfeilspitze nach oben ausgelegt*. Später kann der Spieler die Plättchen falls nötig auch drehen (siehe „Lösungsversuche“ auf S. 21).

Beispiel für den Aufbau eines Rätsels



1. Bei der Durchsuchung eines Raums stößt ein Spieler auf eine Hinderniskarte, die von ihm verlangt, dass er das Schalträtsel 2A löst.
2. Zuerst legt er die Rätselunterlage 2A offen vor sich aus.
3. Dann mischt er den verdeckten Stapel der Rätselplättchen für Schalträtsel.
4. Er zieht zufällig ausgewählte Rätselplättchen und legt sie (mit dem Pfeil nach oben) aus. Dabei beginnt er links oben und arbeitet sich nach rechts durch.
5. Nachdem er alle Rätselplättchen in der ersten Reihe ausgelegt hat, fährt er mit der zweiten Reihe fort.
6. Zuletzt legt er das letzte Rätselplättchen in die unterste Reihe. Dann kann er sich als Teil seiner Durchsuchungsaktion an der Lösung versuchen.

Lösungsversuche

Für einen Lösungsversuch steht einem Spieler eine bestimmte Anzahl an **RÄTSELAKTIONEN zur Verfügung**, die dem Intelligenzwert seines Ermittlers entspricht (dieser ist auf einer seiner gewählten Eigenschaftskarten zu finden). Mit einer Rätselaktion kann man folgendes machen:

- **Ein Rätselplättchen mit einem BENACHBARTEN Rätselplättchen vertauschen** (siehe Abb. auf S. 20). Beide Plättchen behalten dabei ihre Ausrichtung bei, d.h. sie dürfen *nicht* gedreht werden. Anm.: Bei einem Runenrätzel ist dies die einzige Aktion, die für die Lösung benötigt wird.
- **Ein Rätselplättchen um 90° drehen**. Man kann das Plättchen entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn drehen. Es bleibt aber an seinem Ausgangsplatz. Bei einem Türschlossrätzel darf man die Rätselunterlage um 180° (bei Rätsel 4 - Rechteck), um 120° (bei Rätsel 5 - Dreieck) oder um 90° (bei Rätsel 6 - Kreuz) drehen.
- **Ein zufälliges Rätselplättchen vom Stapel der unbenutzten Plättchen ziehen**. Man *mus*s dann eines der Plättchen im Spiel durch das frisch gezogene ersetzen. Das *neue* Plättchen wird mit der Pfeilspitze nach oben ausgelegt. Das *abgelegte* Plättchen kommt verdeckt unter den Stapel. *Diese Aktion verbraucht 2 Rätselaktionen.*

Man kann so viele Rätselaktionen durchführen, wie man für die **LÖSUNG** des Rätsels benötigt (siehe unten), aber nicht mehr, als man Intelligenz besitzt.

Des Rätsels Lösung

Ein Rätsel gilt als **GELÖST**, wenn der Spieler das Ziel des Rätsels erreicht hat. Der Rätseltyp bestimmt auch sein Ziel:

- **Runenrätzel:** Das Rätsel ist gelöst, wenn alle Rätselplättchen zusammen dem Bild auf der Karte, die das Rätsel ausgelöst hat, entsprechen. **Anm.:** Diese Abbildung auf der Karte soll nur anzeigen, wie das gelöste Rätsel aussehen muss. Wie bei allen anderen Rätseln werden die Plättchen trotzdem zufällig *ausgelegt*.
- **Schalträtzel:** Dieses Rätsel ist gelöst, wenn der Spieler eine durchgängige Leitung aus roten und blauen Kabeln von Anfang bis Ende legen kann. Zwei Schalträtzelplättchen (oder auch ein Schaltpättchen und die Rätselunterlage) zählen nur als **BENACHBART**, wenn die Kabel darauf dieselbe Farbe haben.
- **Türschlossrätzel:** Dieses Rätsel ist gelöst, wenn die Symbole auf allen Rätselplättchen den **BENACHBARTEN** Symbolen entsprechen (inklusive der Symbole auf der Rätselunterlage).

Welche Auswirkungen die Lösung eines Rätsels hat, wird auf der Karte, die es ausgelöst hat, angegeben. Normalerweise wird die Karte abgeworfen. Der Spieler kann dann seine Bewegung oder Durchsuchung fortsetzen. Nachdem ein Rätsel gelöst wurde, werden sämtliche Rätselplättchen verdeckt unter den passenden Stapel gelegt.

Wenn ein Spieler seine Rätselaktionen aufgebraucht hat, bevor er das Rätsel lösen konnte (oder wenn er keine weiteren Aktionen mehr durchführen will), bleiben die Rätselplättchen *so, wie sie sind, auf dem Tisch liegen*. Der Ermittler (oder ein anderer Ermittler) kann später dort weitermachen, wo er aufgehört hat (wenn er erneut auf die Hindernis- oder Türschlosskarte, die das Rätsel ausgelöst hat, stößt).

Jeder Ermittler kann sich *nur einmal* pro Zug am selben Rätsel versuchen (aber mehrere Ermittler können sich im *selben* Zug am selben Rätsel versuchen).

Sonstige Regeln für Rätsel

Benachbarte Rätselplättchen

Ein Rätselplättchen gilt als **BENACHBART** zur Rätselunterlage und zu allen anderen Rätselplättchen, die es berührt. Diagonale Rätselplättchen sind nicht benachbart. Siehe Abb. auf S. 20 für Beispiele zu Thema benachbarte Rätselplättchen.

Man beachte, dass für die Lösung eines Rätsels manchmal die Symbol- oder Kabelfarbe der benachbarten Plättchen zusammenpassen muss. In der folgenden Abbildung gelten die Rätselplättchen A und B *nicht* als benachbart (da sie sich nicht gegenseitig berühren). Das Rätsel ist *nicht* gelöst, da das gelbe Symbol auf Rätselplättchen A nicht zum benachbarten blauen Symbol auf der Rätselunterlage 4A passt.



Ein Rätsel neu aufbauen

Manchmal bekommt ein Spieler die Anweisung ein Rätsel **NEU AUFZUBAUEN**. Wenn ein Rätsel neu aufgebaut wird, werden alle Rätselplättchen zurück in den Stapel der unbenutzten Plättchen gemischt. Das Rätsel wird dann gemäß der normalen Regeln neu aufgebaut.

Fertigkeitspunkte beim Rätsellösen

Man kann beim Lösen eines Rätsels einen Fertigkeitspunkt ausgeben, um den *Glückswert zum Intelligenzwert* zu addieren. Ein Ermittler kann *zu jedem beliebigen Zeitpunkt* während seines Lösungsversuchs den Fertigkeitspunkt ausgeben.

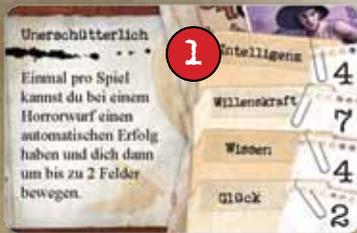
Beispiel: Jenny Barnes versucht ein Rätsel zu lösen und hat bereits alle vier Rätselaktionen, die ihr zur Verfügung stehen, aufgebraucht. Sie beschließt nun einen ihrer Fertigkeitspunkte abzuwerfen, um ihren Glückswert von 2 zu ihrem Intelligenzwert zu addieren. Dadurch erhält sie 2 zusätzliche Rätselaktionen und kann mit dem Lösungsversuch fortfahren.

Keine Tipps oder Hilfsmittel beim Rätsellösen

Wenn ein Ermittler sich an einem Rätsel versucht, dürfen die anderen Spieler ihm nicht dabei helfen. Sie dürfen *keine* Vorschläge machen oder Tipps für die Lösung geben.

Der Spieler, der den Lösungsversuch unternimmt, darf sich *nicht* auf einem Konzeptblatt Notizen machen oder andere Hilfsmittel verwenden. Eine durchgeführte Rätselaktion kann nicht wieder rückgängig gemacht werden. Wenn ein Spieler z.B. ein Rätselplättchen dreht und dann feststellt, dass er das besser nicht gemacht hätte, muss er eine weitere Rätselaktion ausgeben, um es wieder zurückzudrehen.

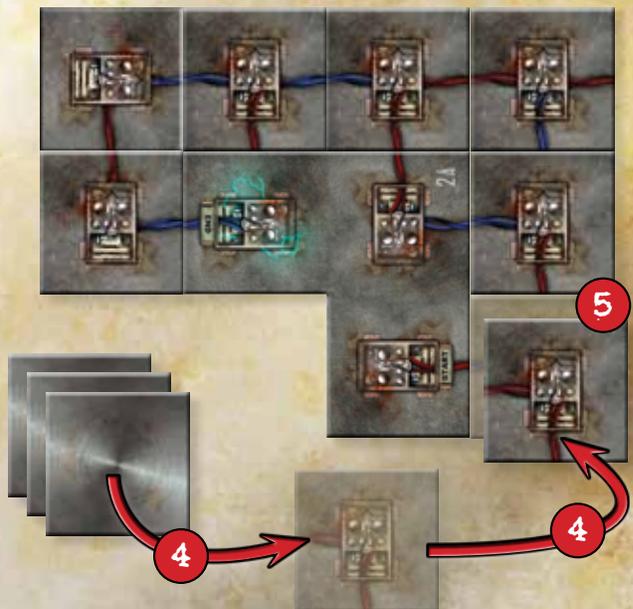
Beispiel für die Lösung eines Rätsels



Bei der Durchsuchung eines Raums deckt Jenny Barnes eine Hinderniskarte auf, welche die Lösung des Schalträtsels Nr. 2A erfordert. Nachdem das Rätsel aufgebaut wurde (siehe Abb. auf S. 17), kann sie sich nun als Teil ihrer Durchsuchungsaktion an der Lösung versuchen.

1. Jenny hat einen Intelligenzwert von 4, d.h. sie hat vier Rätselaktionen.
2. Mit ihrer ersten Rätselaktion **dreht** sie ein Rätselplättchen um 90°.
3. Mit ihrer zweiten Aktion **vertauscht** sie zwei benachbarte Plättchen. Sie ändert deren Position, darf sie aber nicht drehen.
4. Mit ihrer dritten und vierten Aktion **zieht** sie ein neues Rätselplättchen. Sie legt ein Plättchen ihrer Wahl ab und setzt dafür ihr frisch gezogenes Plättchen ein. Der Pfeil des neuen Rätselplättchens muss nach oben zeigen.
5. Nachdem sie all ihre Rätselaktionen verbraucht hat, endet ihre Aktionsphase. Da das Kabel auf dem neuen Rätselplättchen nicht mit dem Plättchen darüber verbunden ist, hat sie das Rätsel nicht gelöst.

Sie lässt das Rätsel so, wie es ist, liegen. Jenny Barnes (oder ein anderer Ermittler) kann sich erneut an der Lösung des Rätsels versuchen, wenn sie den Raum noch einmal durchsucht (und damit auf dieselbe Hinderniskarte stößt).

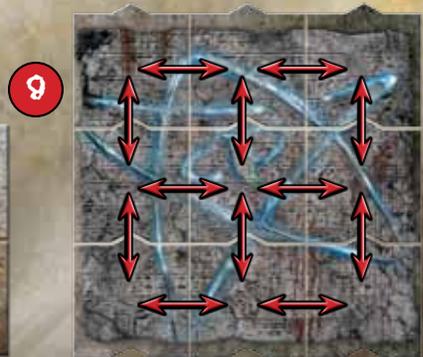
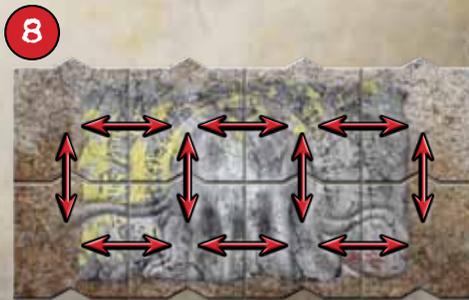
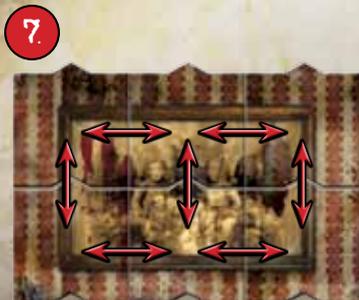
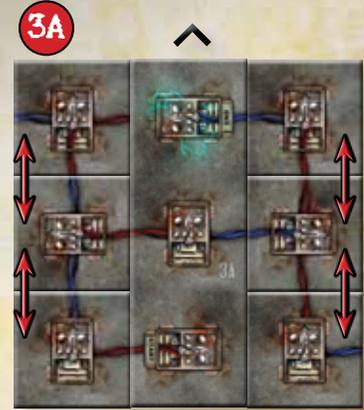
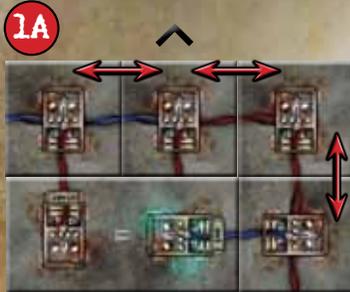


Beispiele für gelöste Rätsel und benachbarte Rätselplättchen

Alle abgebildeten Rätsel sind gelöst. Es gibt allerdings *mehrere Lösungsmöglichkeiten*, von denen nur eine gezeigt wird. Die roten Pfeile in der Abbildung zeigen an, welche Rätselplättchen

benachbart sind. Mit der Rätselaktion "Vertauschen" können nur benachbarte Rätselplättchen die Position wechseln.

Pfeil für den Aufbau des Rätsels



Kampf

Auch wenn der Kampf bei *Villen des Wahnsinns* nicht die wichtigste Rolle spielt, geraten die Ermittler doch immer wieder in Situationen, in denen sie sich gegen grässliche Kreaturen und korrumpierte Menschen zur Wehr setzen müssen. Im folgenden Abschnitt werden die kompletten Kampfregeln sowie alle möglichen Folgen eines Kampfes erklärt (z.B. „Schaden und Horror“: S. 26, „Traumakarten“: S. 26 und „Tote Ermittler“: S. 26).

Der Kampf in *Villen des Wahnsinns* läuft relativ simpel ab. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie es zum Kampf kommen kann:

1. Ein Ermittler greift ein Monster an (normalerweise verbraucht er dafür eine Aktion).
2. Ein Monster greift einen Ermittler an (normalerweise in der Monstereckphase des Bewahrers).

Der Kampf verläuft unabhängig davon, wer angegriffen hat, gleich. Der Bewahrer zieht eine Kampfkarte vom Stapel, der zur Kategorie (Farbe) des Monsters passt. Dann wird der Kartentext vorgelesen und ausgeführt.



Übersicht über eine Kampfkarte

1. Angriffsart des Ermittlers
2. Attributprobe
3. Auswirkungen von Erfolg bzw. Misserfolg
4. Angriffsart des Monsters

Angriff eines Ermittlers

Wenn ein Ermittler ein Monster angreift, zieht der Bewahrer die oberste Karte des passenden Kampfstapels (die Farbe des Kampfstapels muss der Farbe in der rechten oberen Ecke des Monstermarkers entsprechen). Jeder Kampfkarte ist in zwei Hälften unterteilt. Die obere Hälfte wird benutzt, wenn der Ermittler angreift und legt stets eine Waffenart (oder „Waffenlos“) fest.

Der Bewahrer zieht so lange Kampfkarten, bis er eine mit der Waffenart gezogen hat, die der Ermittler auch tatsächlich benutzt. Der Bewahrer liest die Karte laut vor, dann legt der Ermittler die geforderte Probe ab. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, endet der Kampf und alle gezogenen Karten werden abgeworfen.

Reichweite

Für diverse Waffen und Gegenstände muss das Ziel eines Ermittlers innerhalb einer bestimmten **REICHWEITE** sein. Mit der „Maschinenpistole“ kann man z.B. nur 2 Felder weit schießen.

Reichweite bestimmt, wie viele Felder ein Ziel vom Ermittler entfernt sein darf. Ein Monster, das 1 Feld vom Ermittler entfernt ist (also auf einem benachbarten Feld steht), befindet sich also in Reichweite 1. Ein Monster, das 2 Felder entfernt ist, befindet sich in Reichweite 2. Liegt zwischen dem Ermittler und seinem Ziel eine Tür, ist es **außer Reichweite**.

Am besten zählt man einfach die Bewegungen, die nötig wären, um das Zielfeld zu erreichen.

Sichtweite

Damit ein Ziel in Reichweite sein kann, muss es sich zunächst in **SICHTWEITE** des Ermittlers befinden. Dies bedeutet praktisch, dass der Ermittler sein Ziel „sehen“ können muss.

In den meisten Fällen dürfte recht offensichtlich sein, ob ein Ziel in Sichtweite ist oder nicht.

In großen Außengebieten nimmt man ein Lineal und zieht eine gerade Linie zwischen den *weißen Eckpunkten* der beiden fraglichen Felder. Gibt es dabei *mindestens einen* Gerade, die keine braune Wand oder Tür berührt, hat der Ermittler freie Sicht.

Wenn alle Geraden durch Wände und/oder Türen verlaufen, gilt das Feld als außer Reichweite (*egal wie weit es entfernt ist*).



Beispiel: Harvey Walters will einen Zauber mit einer Reichweite von 2 auf den Cthonier wirken. Da dieser 2 Felder von ihm entfernt ist, liegt er in Reichweite - vorausgesetzt er ist auch in Sichtweite.

1. Als erstes zieht er eine Linie vom oberen Eckpunkt seines Feldes zu seinem Ziel. Da die Gerade durch eine Wand verläuft, hat er aus dieser Richtung keine freie Sicht.
2. Dann zieht er eine Linie vom unteren linken Eckpunkt seines Feldes zu seinem Ziel. Da diese Gerade keine Wand oder Tür berührt, ist Harveys Ziel von diesem Punkt aus in Sichtweite.

Da er mindestens eine Gerade ziehen kann, die nicht unterbrochen wird, und 2 Felder von seinem Ziel entfernt ist, kann Harvey den Zauber auf den Cthonier wirken.

Ann.: Die Sicht wird nicht durch Monster, Ermittler oder Requisiten blockiert. Einige Felder verfügen nicht über Eckpunkte. Das bedeutet, dass eine Figur in diesem Raum alle anderen Figuren im selben Raum sehen kann (andere Räume liegen jedoch außerhalb der Sichtweite).

Kampfbeispiel



- Jenny Barnes möchte ein Monster mit ihrer Fernkampf-Waffe „45er Automatik“ angreifen. Sie kann die folgenden Monster nicht angreifen, da diese außer Reichweite sind:
 - Dieses Monster ist außer Reichweite, da der „Windfang“ nicht über weiße Eckpunkte verfügt (d.h. er kann nicht eingesehen werden.)
 - Dieses Monster ist außer Reichweite, weil es 3 Felder entfernt ist, während die Waffe nur ein Monster innerhalb von 2 Feldern angreifen kann (wie auf der Waffenkarte angegeben).
 - Dieses Monster ist außer Reichweite, weil es außer Sichtweite und 5 Felder entfernt ist.
- Jenny Barnes greift das einzige Monster in Reichweite an (Monster D). Der Bewahrer zieht die oberste Karte vom Kampfstapel für humanoide Gegner (da der Zombie humanoid ist). Da die Karte Jennys Waffenart aufführt, wird sie ausgeführt. Die Karte weist Jenny an, eine Trefferprobe abzulegen.
- Sie hat Erfolg und fügt dem Zombie 3 Schaden zu. Da der Zombie bereits 1 Schaden erlitten hat, steckt der Bewahrer einen Marker mit einer 4 **in die Basis des Monsters**.
- Schließlich sieht sie sich die Unterseite des Monstermarkers an. Da der Zombie nicht mehr Schaden erlitten hat, als er Gesundheit besitzt, stirbt er nicht.



Angriff eines Monsters

In jeder Monsternkampfphase kann jedes Monster einen Ermittler im selben Feld angreifen. Wenn ein Monster angreift, zieht der Bewahrer die oberste Karte des passenden Kampfstapels (die Farbe des Kampfstapels muss der Farbe in der rechten oberen Ecke des Monstermarkers entsprechen). Wenn ein Monster angreift, wird die

untere Hälfte der Kampfkarte verwendet. Dort findet sich entweder die Formulierung „Monsterangriff“, „Monster vs. Versteck“ oder „Monster vs. Barrikade“ (siehe „Verstecke und Barrikaden“ auf S. 24).

Der Bewahrer zieht so lange Kampfkarten, bis er eine Karte mit „Monsterangriff“ gezogen hat. Er liest die Karte laut vor, dann legt der Ermittler die geforderte Probe ab. Nachdem die Karte abgehandelt wurde, endet der Kampf und alle gezogenen Karten werden abgeworfen.

Spezialangriffe der Monster

Manche Kampfkarten enthalten die Formulierung „Das Monster führt einen Spezialangriff durch“. Dafür nimmt der Bewahrer die Monsterfigur und liest die Spezialfähigkeit auf der Unterseite des Monstermarkers. Dann führt er diesen Text aus, als befände er sich auf einer Kampfkarte.

Beispiel: Ein Kultist greift Gloria Goldberg an. Der Bewahrer zieht eine Kampfkarte vom humanoiden (blauen) Kampfstapel und führt den Abschnitt „Monsterangriff“ aus. Da der Kartentext besagt, dass das Monster „einen Spezialangriff durchführt“, nimmt der Bewahrer die Kultistenfigur und liest den Text auf der Unterseite. Dann führt er diesen Text aus.

Verstecke und Barrikaden

Auf manchen Kampfkarten finden sich die Formulierungen „Monster vs. Versteck“ und „Monster vs. Barrikade“. Diese Karten werden nur unter bestimmten Umständen verwendet, wie im Folgenden erklärt wird.

Ermittler können sich manchmal vor Monstern verstecken. Normalerweise verwenden sie dazu die Requisite „Versteck“ (siehe S. 13). Wenn ein Monster einen versteckten Ermittler angreift, zieht der Bewahrer so lange Kampfkarten, bis er eine mit „Monster vs. Versteck“ gezogen hat. Dann wird diese ausgeführt. Karten dieser Art verursachen dem Ermittler im Durchschnitt weniger Schaden und der Ermittler hat oftmals die Möglichkeit, das Monster zu bewegen. Wenn das Ergebnis der Karte „der Ermittler ist nicht mehr versteckt“ ist, wird er von dem Versteckmarker heruntergenommen und kann zu einem späteren Zeitpunkt regulär angegriffen werden.

Manchmal können die Ermittler einen Barrikadenmarker auf eine Tür schieben (siehe S. 12). Diese Barrikaden hindern Monster am Passieren der Tür. Wenn ein Monster sich durch eine verbarrikadierte Tür bewegen will, zieht der Bewahrer so lange Kampfkarten, bis er eine mit „Monster vs. Barrikade“ gezogen hat. Dann wird diese ausgeführt. Die Karte kann besagen, dass die Barrikade zerstört (d.h. der Marker abgeworfen) wird. Sie kann auch besagen, dass die Barrikade an ihren Ausgangspunkt zurückgeschoben wird. Wenn eine Barrikade zerstört oder beiseite geschoben wurde, kann das Monster seine Bewegung durch die Tür fortsetzen. Ansonsten kann sich das Monster nicht weiterbewegen und *darf im selben Zug auch nicht mehr bewegt werden*.

Schlüsselbegriffe für den Kampf

Dieser Abschnitt führt eine Reihe von Schlüsselbegriffen auf, die auf Kampfkarten und den Unterseiten von Monstermarkern auftauchen.

DU ERLEIDEST X SCHADEN: Der Ermittler nimmt X Schadensmarker und legt sie auf seine Charakterkarte. Dies bedeutet, dass seine Gesundheit um X reduziert wird (siehe „Schaden und Horror“ auf S. 24).

DU ERLEIDEST X HORROR: Der Ermittler nimmt X Horrormarker und legt sie auf seine Charakterkarte. Dies bedeutet, dass seine geistige Stabilität um X reduziert wird (siehe „Schaden und Horror“ auf S. 24).

DU VERURSACHST X SCHADEN: Das Monster erleidet die angegebene Menge an Schaden. Diese wird dem Schaden, den das Monster eventuell schon genommen hat, hinzugefügt (siehe S. 25).

DAS MONSTER FÜGT DIR SCHADEN ZU: Der Ermittler erleidet Schaden in Höhe des Schadenswerts des Monsters (auf der Rückseite des Monstermarkers angegeben).

DU VERURSACHST WAFFENSCHADEN: Das Monster erleidet Schaden in Höhe des Schadenswerts der Waffe (unter dem Bild auf der Waffenkarte angegeben).

DU LÄSST DIE WAFFE FALLEN: Der Ermittler legt die Waffe in den Raum, in dem er sich befindet. Er muss die Waffe fallen lassen, die er gerade verwendet (sofern er das kann). Die Karte wird auf den Stapel der



Hindernis- und Durchsuchungskarten gelegt. Ein Spieler, der den Raum durchsucht, kann die Waffe aufheben (gemäß den normalen Regeln für die Durchsuchung von Räumen).

LEGE EINE ATTRIBUTSPROBE AB: Der Ermittler muss eine Attributsproube ablegen (siehe S. 13). Die Karte oder der Marker führt stets die genauen Auswirkungen von Erfolg und Misserfolg auf. Wenn das Stichwort Erfolg oder Misserfolg fehlt, wird angenommen, dass dieses Ergebnis keine Auswirkungen hat.

NAHKAMPFWAFFE: Der Ausdruck „Nahkampfwaffe“ bezieht sich auf eine beliebige Waffenkarte, deren Typbeschreibung das Wort „Nahkampf“ enthält. Dies beinhaltet sowohl „scharfe Nahkampfwaffen“ als auch „stumpfe Nahkampfwaffen“. Wenn der Bewahrer also eine Kampfkarte mit dem Stichwort „Nahkampfwaffe“ zieht, wird diese ausgeführt, wenn der Ermittler mit einer beliebigen Waffe angreift, die deren Typbeschreibung das Wort „Nahkampf“ enthält.

FERNKAMPFWAFFE: Der Ausdruck „Fernkampfwaffe“ bezieht sich auf eine beliebige Waffenkarte, deren Typbeschreibung das Wort „Fernkampf“ enthält. Wenn der Bewahrer also eine Kampfkarte mit dem Stichwort „Fernkampfwaffe“ zieht, wird diese ausgeführt, wenn der Ermittler mit einer beliebigen Waffe angreift, die deren Typbeschreibung das Wort „Fernkampf“ enthält.

KEINE AUSWIRKUNGEN: Nichts passiert.

DU BIST NICHT MEHR VERSTECKT: Der Ermittler wird vom Versteckmarker heruntergenommen und auf sein momentanes Feld gesetzt. Das Monster kann in dieser Runde *nicht* noch einmal angreifen, außer das Gegenteil ist explizit angegeben.

DIE BARRIKADE WIRD ZERSTÖRT: Die Barrikade, welche die Tür blockiert, wird vom Spielplan entfernt.

Ein Monster töten

Wenn ein Monster Schaden erleidet, wird ein Schadensmarker mit der entsprechenden Zahl in das Häkchen an der Figurenbasis gesteckt. Wenn das Monster weiteren Schaden erleidet, wird dieser zum bereits erlittenen Schaden dazu addiert. Der Bewahrer ersetzt den alten Schadensmarker durch einen neuen, der die Gesamtsumme an erlittenem Schaden anzeigt.

In Monsterfiguren mit großer Basis können zwei Schadensmarker gesteckt werden. Der Gesamtschaden, den das Monster erlitten hat, ist dann stets die Summe beider Schadensmarker.

Wenn die Schadenssumme jemals die **GESUNDHEIT** eines Monsters (auf der Rückseite des Monstermarkers zu finden) *erreicht oder überschreitet*, stirbt das Monster. Der Bewahrer entfernt die Figur vom Spielplan, wirft sämtliche Schadensmarker ab und legt die Figur zurück zu den unbenutzten Figuren.



Schaden und Horror

Den Ermittlern drohen hauptsächlich zwei Gefahren: Tod und Wahnsinn. Dazu kann es kommen, wenn ein Ermittler zu viel Schaden bzw. Horror angesammelt hat. Schaden und Horror lassen sich jedoch kaum vermeiden. Schaden erleidet man meistens im Kampf, Horror hingegen meistens nach misslungenen Horrorproben (siehe S. 13) und durch Mythoskarten (siehe S. 16).

Für jeden Schaden, den ein Ermittler erleidet, sinkt seine Gesundheit um 1. Wenn ein Ermittler Schaden erleidet, legt er entsprechend viele Schadensmarker auf seine Charakterkarte. (Die Ziffern auf den Schadensmarkern geben an, wie viele Schaden sie darstellen.) Wenn ein Ermittler jemals 0 (oder weniger) Gesundheit hat, stirbt er (siehe "Tote Ermittler").

Für jeden Horror, den ein Ermittler erleidet, sinkt seine geistige Stabilität um 1. Wenn ein Ermittler Horror erleidet, legt er entsprechend viele Horrormarker auf seine Charakterkarte. Wenn ein Ermittler jemals 0 geistige Stabilität hat, ist er *nicht tot* sondern **WAHSINNIG**. Der Bewahrer kann als Bewahreraktion auf einen wahnsinnigen Ermittler Traumakarten mit Geisteskrankheiten ausspielen (siehe S. 26). Ein wahnsinniger Ermittler kann für seine Gefährten verheerender sein als ein toter Ermittler.

Hat ein Ermittler eine geistige Stabilität von 0 erreicht, kann er keine weiteren Horrormarker mehr aufnehmen. Ein Ermittler kann nie weniger als 0 geistige Stabilität haben. Der Bewahrer kann jedoch in einer Situation, in welcher der wahnsinnige Ermittler normalerweise Horrormarker erhalten hätte, Traumakarten auf den wahnsinnigen Ermittler spielen (als ob er gerade einen Horrormarker bekommen hätte). Ein Ermittler ist nur so lange wahnsinnig, wie seine geistige Stabilität 0 beträgt. Steigt diese wieder auf 1, ist auch der Ermittler wieder bei Verstand.

Gelegentlich können sich die Ermittler von Schaden oder Horror wieder erholen. Wenn Schaden oder Horror geheilt wird, nimmt man die entsprechende Anzahl an Markern von der Charakterkarte und legt sie zurück in den Vorrat. Die Ermittler können jederzeit ihre Schadensmarker durch andere eintauschen, solange die Gesamtsumme (aber nicht die Wertigkeit der einzelnen Marker) *gleich bleibt*.

Traumakarten für mehrere Ermittler

Manche Traumakarten verfügen über ein Symbol für mehrere Ermittler.



Wenn der Bewahrer eine solche Karte bei nur einem Ermittler zieht, wirft er sie sofort ab und zieht eine neue.

Sind alle Ermittler außer einem ausgeschieden, wirft der Bewahrer sämtliche Traumakarten für mehrere Ermittler von der Hand ab und zieht dafür neue Karten.

Tote Ermittler

Ein Ermittler stirbt, wenn seine Gesundheit auf 0 fällt (d.h. wenn er gleich viel oder mehr Schadensmarker als Gesundheit hat). Die Ermittlerfigur wird dann vom Spielplan entfernt und all seine Durchsuchungs- und Startausrüstungskarten in den Raum gelegt, in dem er gestorben ist (gemäß den Regeln für das Fallenlassen von Gegenständen - siehe S. 9). Wenn der tote Ermittler Zauberkarten hatte, werden diese abgeworfen (nicht in den Raum gelegt). Dann wirft der Spieler sämtliche Fertigkeitspunkte-, Schadens- und Horrormarker ab. Zuletzt legt er seine Charakterkarte und die Eigenschaftskarten zurück in die Spielschachtel.

Normalerweise wählt der Spieler in seinem nächsten Spielzug einen neuen Ermittler aus. Wenn die Zielkarte zu diesem Zeitpunkt jedoch bereits enthüllt wurde (siehe S. 16) *scheidet der Spieler aus dem Spiel aus*.

Einen neuen Ermittler auswählen

Nachdem ein Ermittler gestorben ist, erhält dessen Spieler in seinem nächsten Spielzug keinerlei Bewegungs- oder Aktionsphasen. Stattdessen wählt er einen neuen Ermittler, der bisher noch nicht an der Geschichte teilgenommen hat. Sind bereits alle Ermittler verwendet worden, scheidet der Spieler aus (siehe unten).

Sobald der Spieler einen neuen Ermittler ausgewählt hat, erhält er dessen Charakterkarte und alle vier Eigenschaftskarten. Er wählt wie bei Spielbeginn zwei Eigenschaftskarten aus und erhält die Startausrüstung (oder Zauber), die auf seiner gewählten Karte genannt wird. Dann erhält er so viele Fertigkeitspunktemarker, wie auf seiner Charakterkarte angegeben.

Letztendlich setzt er seine Ermittlerfigur auf das Startfeld und sein Zug endet.

Aus dem Spiel ausscheiden

Wenn ein Ermittler nach der Enthüllung der Zielkarte stirbt, scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Nachdem alle Anweisungen des obigen Abschnitts „Tote Ermittler“ befolgt wurden, darf der Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen. Er kommt nicht mehr an die Reihe, kann das Spiel aber trotzdem noch mit den anderen Ermittlern gewinnen.

Traumakarten

Traumakarten stellen den körperlichen und psychischen Schaden dar, den die Ermittler erleiden. Diese Karten können vom Bewahrer, *unmittelbar* nachdem ein Ermittler *Schaden und Horror erlitten hat*, ausgespielt werden. Die einzige Ausnahme betrifft wahnsinnige Ermittler. Auf diese kann der Bewahrer in jeder Runde als Bewahreraktion eine Traumakarte mit einer Geisteskrankheit spielen (einmal pro wahnsinnigem Ermittler und Zug).

Der Bewahrer hält seine Traumakarten auf der Hand, bis er sie ausspielt und zieht neue Traumakarten nach, wenn er bestimmte Bewahreraktionen durchführt (siehe S. 10).

Traumakarten mit rotem Rand werden als **VERLETZUNGEN** bezeichnet und können nur dann ausgespielt werden, wenn ein Ermittler Schaden erleidet. Traumakarten mit blauem Rand werden als **GEISTESKRANKHEITEN** bezeichnet und können nur dann ausgespielt werden, wenn ein Ermittler Horror erleidet. Auf manchen *Traumakarten steht auch eine große Ziffer*. Dies bedeutet, dass die Karte auf einen Ermittler gespielt werden kann, dessen momentane Gesundheit oder geistige Stabilität kleiner oder gleich dieser Zahl ist. Je mehr Schaden und Horror ein Ermittler also erleidet, desto anfälliger wird er für mächtige Traumakarten.

Beispiel: Ein Zombie betritt Michael McGlens Raum. Michael legt eine Horrorprobe ab (eine Willenskraftprobe -1). Die Probe misslingt und er erhält 1 Horrormarker. Dieser senkt seine ohnehin schon mitgenommene geistige Stabilität auf 0. Der Bewahrer beschließt dann, die Traumakarte "Der letzte Ausweg" auf Michael McGlen zu spielen, was ihn tötet. Der Bewahrer darf diese Karte nur spielen, weil Michael McGlens geistige Stabilität kleiner oder gleich der Zahl auf der Traumakarte ist.

Jeder Ermittler kann gleichzeitig nur *eine Verletzung* und *eine Geisteskrankheit* haben. Wenn er eine zweite Karte desselben Typs erhält, wird seine alte Karte abgeworfen. Man geht davon aus, dass der Ermittler einen Weg gefunden hat, mit dem Trauma klarzukommen oder all seine Energie auf das neue Trauma konzentriert.

Eine Traumakarte, die man einmal erhalten hat, kann man nur sehr schwierig wieder loswerden. Mit viel Glück kann ein Ermittler allerdings einen Gegenstand oder Zauber finden, der sein Trauma heilt.

Begrenzte Ressourcen

In seltenen Fällen kann es passieren, dass die Spieler nicht genügend Karten oder Marker haben, um eine Aktion oder Fähigkeit auszuführen. In diesen Fällen gelten folgende Regeln.

- **Kartenstapel:** Wenn ein Kartenstapel zur Neige geht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Stapel. Die einzige Ausnahme hierbei ist der Ereignisstapel. Wenn von diesem die letzte Karte gezogen wurde, endet das Spiel (wie auf der Karte angegeben).
- **Leichenmarker:** Es stehen nur so viele Leichenmarker zur Verfügung, wie im Spiel vorhanden sind. Wenn bereits alle Leichenmarker ausliegen, werden Anweisungen, die weitere Leichen ins Spiel bringen würden, ignoriert. Die Leichenmarker haben zwar ein Hintergrundbild (z.B. Gras oder Erde), dies hat jedoch keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Jeder Leichenmarker kann in jeden beliebigen Raum gelegt werden. Abgeworfene Leichenmarker (inklusive verbrannter Leichen) können wiederverwendet werden.
- **Rätselplättchen:** Wenn bereits alle Rätselplättchen im Spiel sind, können *keine weiteren* gezogen werden. Wenn ein Rätsel gelöst wird, werden alle Rätselplättchen wieder zurück in den Stapel der unbenutzten Plättchen gemischt.
- **Sonstige Marker:** Alle anderen Marker sind in unbegrenzter Zahl vorhanden. Wenn eine Art von Marker (z.B. Horrormarker) ausgeht, nimmt man einen passenden Ersatz (z.B. Münzen).

Geheimhaltung

Da *Villen des Wahnsinns* im Team gespielt wird, ist es wichtig zu wissen, welche Informationen allen Spielern zugänglich sind und was man geheim halten sollte.

Kampfkarten: Jeglicher Text auf Kampfkarten ist allen Spielern zugänglich. Ein Ermittler darf die möglichen Auswirkungen einer Attributprobe erfragen, *bevor* er sich dafür entscheidet einen Fertigkeitenspunkt auszugeben. Dasselbe gilt für die Spezialangriffe von Monstern.

Monstermarker: *Der Bewahrer* kann sich die Informationen auf der Unterseite eines Monstermarkers jederzeit ansehen. Ermittler können nur die Marker von Monstern ansehen, die bereits *Schaden* genommen haben. Wenn ein Monster Schaden austeilt oder einen Spezialangriff durchführt, darf der Ermittler die Rückseite des Markers ansehen (um sicherzustellen, dass der Bewahrer ehrlich spielt).

Mythos- und Traumakarten: Sämtliche Handkarten des Bewahrers sind geheim und dürfen von den Ermittlern nicht eingesehen werden. Sobald sie jedoch ausgespielt werden, liegen diese Karten offen und für alle sichtbar auf dem Tisch. Die einzige Ausnahme bilden dabei Mythoskarten, die explizit darauf hinweisen, dass sie verdeckt gespielt werden müssen. Nur der Ermittler, auf den eine solche Karte gespielt wurde, darf sie einsehen, nicht jedoch die anderen Ermittler (der Bewahrer hingegen darf sie einsehen).

Bewahrerhandbuch: Der gesamte Inhalt des Bewahrerhandbuchs ist geheim und darf von den Ermittlern nicht eingesehen werden. Sie dürfen den Bewahrer höchstens darum bitten, einen vorgelesenen Text noch einmal vorzulesen oder die Durchsuchungskarten, die er ausgelegt hat, zu überprüfen (siehe S. 9).

Ermittlergespräche: Die Ermittlerspieler können jederzeit miteinander diskutieren und Pläne schmieden. Alle Gespräche müssen jedoch in Anwesenheit des Bewahrers geführt werden. Sie dürfen sich keine geheimen Zettel schreiben oder anderweitig geheim kommunizieren.

- **Monsterfiguren:** Der Bewahrer darf nie mehr Monsterfiguren auf dem Spielplan haben, als im Spiel vorhanden sind. Wenn alle Monster eines Typs bereits auf dem Spielplan sind und er ein weiteres erscheinen lassen darf, kann er höchstens eines seiner Monster töten und es an einem anderen Ort neu erscheinen lassen.
- **Ermittler:** Wenn ein Ermittler stirbt, kommt seine Figur zurück in die Spielschachtel. Befinden sich danach sämtliche Ermittlerfiguren in der Spielschachtel (oder auf dem Spielplan), scheidet der Ermittlerspieler aus (siehe S. 26).

Atmosphärischer Text

Bei *Villen des Wahnsinns* geht es hauptsächlich um Stimmung und Handlung. Atmosphärischer Text ist stets kursiv gedruckt, damit man ihn nicht mit dem Regeltex verwechselt. Man kann das Spiel auch spielen, ohne den kursiv gedruckten Text zu lesen. (Allerdings ist dies nicht zu empfehlen, da es die Spielerfahrung deutlich schmälert und das Aufspüren von Hinweisen sehr viel schwieriger wird.)

Die Pronomen „du“ und „ihr“ in atmosphärischen Texten beziehen sich immer auf den bzw. die Ermittler.

Regelvarianten

Dieser Abschnitt enthält drei Regelvarianten, die je nach individuellem Spielstil verwendet werden können. Vor Spielbeginn müssen alle Spieler gemeinsam entscheiden, ob und wenn ja, welche Regelvarianten sie verwenden möchten.

Zeitlimit für Rätsel

Manche Spielgruppen sind der Meinung, dass die Ermittler zu lange über ein Rätsel nachdenken, ohne Rätselaktionen durchzuführen. Für diese Variante benötigen die Spieler eine Uhr mit Sekundenzeiger, eine Stopp- oder Eieruhr.

Bei dieser Variante haben die Ermittler maximal 60 Sekunden Zeit, um ein Rätsel zu lösen (egal wie hoch ihr Intelligenzwert ist). Wenn dieses Zeitlimit erreicht ist, dürfen unbenutzte Rätselaktionen nicht mehr durchgeführt werden.

Fertigkeitspunkte für Monster

Bei dieser Variante gewinnen die Monster an Stärke, wenn mehrere Ermittler am Spiel teilnehmen. Zu Spielbeginn erhält der Bewahrer so viele Fertigkeitspunktemarker wie Ermittler am Spiel teilnehmen. Wie auch die Fertigkeitspunkte der Ermittler können die Fertigkeitspunkte des Bewahrers nicht mehr zurück gewonnen werden.

Der Bewahrer kann einen Fertigkeitspunkt ausgeben und eine der folgenden Auswirkungen wählen:

- **Attributprobe wiederholen:** Der Bewahrer kann einen Fertigkeitspunkt ausgeben, nachdem ein Ermittler im Kampf eine Fertigkeitsprobe abgelegt hat. Der Ermittler muss noch einmal würfeln und das neue Ergebnis behalten. Der zweite Wurf kann nicht wiederholt werden.
- **Spezialangriff benutzen:** Bevor eine Kampfkarte gezogen wird, kann der Bewahrer einen Fertigkeitspunkt ausgeben, um das Monster automatisch seinen Spezialangriff durchführen zu lassen. Der Bewahrer zieht dann keine Kampfkarten und führt stattdessen den Spezialangriff auf der Unterseite des Monstermarkers durch.

Alternative Spieldauer

Diese Variante ist besonders für Spieler geeignet, die nicht so genau wissen wollen, wann das Spiel endet. Unmittelbar bevor der Bewahrer die letzte Ereigniskarte aufdeckt, würfelt er. Bei einer 1 oder 2 deckt er die Karte nicht auf. Diesen Vorgang wiederholt er in jeder weiteren Ereignisphase.

Wenn die Zielkarte besagt, dass Bewahrer oder Ermittler gewinnen, sobald die letzte Ereigniskarte ausgeführt wurde, würfelt der Bewahrer nicht und führt die Ereigniskarte wie gewohnt aus.

Credits

Autor: Corey Konieczka

Co-Autor (Spielkomponenten und Geschichten): Tim Uren

Redaktion und Lektorat: Brian Mola und Mark O'Connor

Grafikdesign: Kevin Childress, Dallas Mehlhoff, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby, Wil Springer und Adam Taubenheim

Titelbild: Anders Finér

Design (Karten und Spielkomponenten): Henning Ludvigsen

Design (Figuren): Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario und Allison Theus

Künstlerische Leitung (Figuren): Sally Hopper

Fotografie (Figuren): Jason Beaudoin

Künstlerische Leitung (Titelbild): Zoë Robinson

Art Administration: Kyle Hough und Zoë Robinson

Leitender Produzent (FFG): Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

Production Manager: Gabe Laulunen

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Susanne Düwel

Layout und grafische Bearbeitung der Deutschen Ausgabe: Heiko Eller

Lektorat: André Winter, Markus Lange, Heiko Eller

Spieltester: Daniel Lovat Clark, Mike David, Jean9 Duncan, John Goodenough, Ansley Grams, John Grams, Eric Hanson, Michael Hurley, Sally Karkula, Steve Kimball, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Jay Little, Michelle Melykson, Andrew Meredith, Pam Van Muijen, Richard Nauertz, Mark Pollard, Thaadd Powell, Zoë Robinson, Adam Sadler, Brady Sadler, Jeremy Stomberg, Anton Torres, Jason Walden

Besonderer Dank gilt H.P. Lovecraft und sämtlichen Autoren der Schauerliteratur, die in all den Jahren unseren Horizont erweitert haben.

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. Mansions of Madness, Arkham Horror, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberg Spieleverlag under license. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

Exklusiver Vertrieb der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**

www.hds-fantasy.de



BATTLESTAR GALACTICA

DAS BRETTSPIEL

Das kooperative Spiel um Hoffnung,
Verzweiflung und Paranoia...

