

ARKHAM
HORROR

VILLEN DES WAHNSINNS

ZWEITE EDITION



Referenzhandbuch

VERWENDUNG DES REFERENZHANDBUCHS

Das vorliegende Dokument dient als Nachschlagewerk für alle Regelfragen. Anders als in der Spielregel wird im Referenzhandbuch nicht das Spiel erklärt. Aus diesem Grund sollte man zuerst die Spielregel vollständig durchlesen und nur bei Bedarf im Referenzhandbuch nachschlagen.

INHALT

Das Referenzhandbuch besteht aus sechs Kapiteln:

SPIELAUFBAU SEITE 3

In diesem Kapitel werden alle Regeln für den Spielaufbau von *Villen des Wahnsinns* erklärt.

GLOSSAR SEITE 4

Dieses Kapitel macht den Großteil des Referenzhandbuchs aus. Es enthält eine ausführliche Erklärung aller Regeln von *Villen des Wahnsinns*, alphabetisch sortiert.

BENUTZEROBERFLÄCHE DER APP SEITE 20

In diesem Kapitel werden alle Bestandteile des App-Bildschirms benannt und beschrieben.

MONSTERFIGUREN IM ÜBERBLICK SEITE 22

In diesem Kapitel wird gezeigt, welcher Monstermarker zu welcher Monsterfigur gehört.

INDEX SEITE 23

Der Index enthält eine umfassende Auflistung aller spielrelevanten Themen mit Seitenzahlen. Wenn ein Thema nicht im Glossar zu finden ist, sollte man im Index danach suchen.

KURZÜBERSICHT SEITE 24

Auf der Rückseite des Referenzhandbuchs sind alle Spielphasen und Ermittleraktionen kurz und bündig zusammengefasst.

MATERIALBESCHRÄNKUNG

Hinweise, Dunkelheit und Feuer sind nicht auf die im Spielumfang enthaltenen Marker beschränkt. Sollten sie zur Neige gehen, verwendet man einen geeigneten Ersatz (z. B. Münzen) oder man notiert sie auf einem Blatt Papier.

Alle anderen Spielmaterialien sind auf die im Spielumfang enthaltene Menge beschränkt.

DIE GOLDENEN REGELN

Die folgenden Regeln sind grundlegende Konzepte, auf denen alle anderen Regeln und Effekte aufbauen.

- Das Referenzhandbuch ist die letzte Instanz bei allen Regelfragen. Im Falle eines Widerspruchs zwischen Spielregel und Referenzhandbuch hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.
- Effekte von Spielmaterialien (z. B. von Karten oder der App) können im Widerspruch zu Regeln des Referenzhandbuchs stehen. In diesem Fall haben die Effekte der Spielmaterialien Vorrang.
- „Nicht können“ drückt bei Effekten ein absolutes Verbot aus, es sei denn, ein anderer Effekt besagt explizit das Gegenteil.
- Die Spieler steuern Ermittler und werden im Verlauf des Spiels auch als Ermittler bezeichnet. Jeder Spieler trifft alle Entscheidungen und verwaltet alles Spielmaterial für die von ihm gesteuerten Ermittler.

TERMINOLOGIE

Bei den Effekten von *Villen des Wahnsinns* gibt es einen wichtigen Bedeutungsunterschied zwischen „können“ und „dürfen“.

- Ein Effekt, der das Wort „können“ beinhaltet, gestattet einem Ermittler eine Option, die er im normalen Spielverlauf wählen kann.
Beispiel: Ein Effekt besagt „Ein Ermittler kann die Aktion ‚Angreifen‘ durchführen, um ein Monster auf seinem Feld oder in Reichweite anzugreifen“. Dieser Effekt gibt dem Ermittler die Option, die Aktion „Angreifen“ als eine seiner zwei Aktionen in diesem Zug durchzuführen.
- Ein Effekt, der das Wort „dürfen“ beinhaltet, erlaubt einem Ermittler einen Effekt sofort abzuhandeln. Effekte mit „dürfen“ sind immer optional.
Beispiel: Ein Effekt besagt „Du darfst dich um 1 Feld in den erkundeten Bereich bewegen“. Mit diesem Effekt darfst du dich sofort, als Teil des Effektes, bewegen. Entscheidet er sich dagegen, endet der Effekt und die Bewegung kann nicht nachträglich durchgeführt werden, es sei denn, ein anderer Effekt gestattet es.

KONFLIKTE

Unter gewissen Umständen kann es zu Konflikten zwischen den Effekten innerhalb des Spiels oder den Ermittlern kommen.

- Es kann passieren, dass ein Spieleffekt mehr als ein mögliches Resultat hat. In diesem Fall einigen sich die Ermittler als Gruppe auf eine Konsequenz.
- Es kann vorkommen, dass mehrere Spieleffekte gleichzeitig eintreten. In diesem Fall legen die Ermittler als Gruppe fest, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.
- Manchmal verfolgen die Ermittler unterschiedliche Pläne und Ziele. Falls bei einer Gruppenentscheidung kein Konsens gefunden werden kann, wird ein zufälliger Spieler bestimmt. Dieser trifft die Entscheidung.

SPIELAUFBAU

Vor jeder Partie werden die folgenden Schritte der Reihe nach durchgeführt.

1. KARTENSTAPEL BILDEN

Die Ermittlerkarten werden beiseitegelegt (man benötigt sie später). Dann werden alle Karten nach Arten sortiert und Stapel gebildet.

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

2. SPIELPLANTEILE SORTIEREN

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

3. MONSTER SORTIEREN

Es wird überprüft, ob jede Monsterfigur einen passenden Marker in ihrer Basis hat.

4. MARKERVORRÄTE BILDEN

Alle Marker (außer Monstermarker) werden nach Arten sortiert und als Vorrat bereitgelegt.

5. SAMMLUNG AKTUALISIEREN

Die App von *Villen des Wahnsinns* wird gestartet. Im Hauptmenü geht man auf „Mehr“ und dann auf „Meine Sammlung“. Dort kann man sich vergewissern, dass alle gewünschten Produkte und Erweiterungen aktiviert sind. Um ein Produkt oder eine Erweiterung zu aktivieren, wählt man sie aus und klickt auf „Deaktiviert“. Ein Klick auf „Aktiviert“ schaltet das gewählte Produkt wieder aus.

6. SZENARIO WÄHLEN

Im Hauptmenü klickt man auf „Neues Spiel“. Dann müssen die Spieler gemeinsam entscheiden, welches Szenario gespielt werden soll, und ihre Wahl in die App eingeben.

Alternativ kann man eine angefangene Partie weiterspielen, indem man im Hauptmenü auf „Fortsetzen“ klickt. In diesem Fall lädt die App den zuletzt gespeicherten Spielstand (siehe „Speichern und beenden“ auf S. 15.)

7. ERMITTLER WÄHLEN

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

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

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

8. STARTBESITZTÜMER ERHALTEN

Die App zeigt an, welche einfachen Gegenstände, Zauber und sonstige Besitztümer die Ermittler als Gruppe erhalten.

- Die Besitztümer dürfen beliebig unter den Ermittlern verteilt werden.

9. PROLOG VORLESEN UND EINGANG AUFDECKEN

Mit den folgenden Schritten wird der Spielaufbau abgeschlossen:

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

Nach Abschluss des Spielaufbaus beginnt die App direkt mit der Ermittlerphase der ersten Spielrunde.



GLOSSAR

Im Glossar werden alle Regeln, Phasen, Aktionen und Spieltermini von *Villen des Wahnsinns* ausführlich und in alphabetischer Reihenfolge erklärt. Jeder Eintrag beginnt mit den Grundregeln des Themas, gefolgt von komplexeren Zusammenhängen und Ausnahmen. Am Ende befindet sich eine Auflistung aller verwandten Themen, die ebenfalls relevante Informationen enthalten können.

ABLEGEN

- Sobald ein einfacher Gegenstand, besonderer Gegenstand, Zauber oder Zustand abgelegt wird, kommt er in seinen jeweiligen Stapel zurück.
- Sobald ein Schaden oder Horror abgelegt wird, wird er in seinen jeweiligen Stapel zurückgemischt.
- Sobald ein Marker abgelegt wird, kommt er in den entsprechenden Vorrat zurück.

Verwandte Themen: Ausgeben

AKTION

Jeder Ermittler kann in seinem Spielzug bis zu zwei Aktionen durchführen.

- Ein Ermittler kann ein und dieselbe Aktion auch mehrmals pro Runde durchführen.
- Komponentenaktionen sind Aktionen, die durch Karten oder Marker verfügbar werden.
 - Die Komponentenaktionen von Karten werden durch das fettgedruckte Stichwort „**Aktion**“ eingeleitet. Jeder Ermittler kann die Komponentenaktionen seiner eigenen Karten durchführen.
 - Die Komponentenaktionen von Markern werden in den Glossareinträgen des jeweiligen Markertyps erklärt.

Verwandte Themen: Angreifen (Aktion), Komponentenaktionen, Erkunden (Aktion), Interagieren (Aktion), Ermittlerphase, Bewegungen (Aktion), Stoßen (Aktion), Durchsuchen (Aktion), Feuer legen (Aktion), Stehlen (Aktion), Tauschen (Aktion), Spielzug

AKTIONSSYMBOL

Immer wenn auf einer Schaltfläche der App ein Aktionssymbol (👉) auftaucht, muss man eine Aktion aufwenden, um diese Schaltfläche anzuklicken.

- Schaltflächen ohne 👉 dürfen jederzeit angeklickt werden und erfordern keine Aktion.

Verwandte Themen: Aktion, App

ANGREIFEN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Angreifen“ durchführen, um ein Monster auf seinem Feld oder in Reichweite anzugreifen. Dazu handelt er folgende Schritte ab:

1. **Angriffsart wählen:** Der Ermittler wählt einen Gegenstand oder Zauber mit Nahkampf- oder Fernkampfsymbol.
 - Der Ermittler hat auch die Option, unbewaffnet (d. h. ohne Gegenstand oder Zauber) anzugreifen.
 2. **Monster wählen:** In der Monsterleiste der App klickt er auf das Monster, das angegriffen werden soll.
 - Hat er einen Gegenstand oder Zauber mit Nahkampfsymbol gewählt oder sich für einen unbewaffneten Angriff entschieden, muss er ein Monster auf seinem eigenen Feld auswählen.
 - Hat er einen Gegenstand oder Zauber mit Fernkampfsymbol gewählt, kann er ein beliebiges Monster in Reichweite auswählen.
 3. **Bestätigen und Angriff ausführen:** Der Ermittler klickt auf die Schaltfläche „Angreifen“. Dann bestätigt er seine Aktion per Klick auf die gewählte Angriffsart.
 - Die Bestätigung enthält ein Aktionssymbol (👉). Das bedeutet, dass der Ermittler zum Bestätigen und Abhandeln des Angriffs eine Aktion aufwenden muss.
 - Alle Effekte, die durch diesen Klick generiert werden, sind Teil der Aktion „Angreifen“ des Ermittlers. Der Ermittler handelt den Angriff gemäß den Anweisungen der App ab.
- Normalerweise muss man bei der Abhandlung eines Angriffs eine Probe ablegen; dann erleidet das angegriffene Monster Schaden.
 - Erleidet das Monster Schaden, wird dieser mithilfe der Schaltflächen „+“ und „-“ in die App eingetragen.
 - Hat das Monster Schaden in Höhe seiner Ausdauer erlitten, wird es abgelegt. Die Entfernung aus der Monsterleiste erfolgt automatisch.

Verwandte Themen: Aktion, Aktionssymbol, App, Ablegen, Monster, Monsterleiste, Reichweite, Probe, Merkmale

APP

Die Rolle des Bewahrers, des verborgenen Antagonisten, der die Ermittler durch jedes Szenario führt, wird bei *Villen des Wahnsinns* von einer App übernommen. Sie ist zuständig für die Generierung des Spielplans, der Mythosereignisse und der Monsteraktivierungen. Außerdem bestimmt sie, wann die Ermittler gewonnen oder verloren haben.

Siehe „Benutzeroberfläche der App“ auf S. 20.

Verwandte Themen: Aktionssymbol, Sammlung, Komponentenaktionen, Spielmenü, Inventar, Protokoll, Monsterleiste, Mythosphase, Spielziel, Rätsel, Speichern und beenden

AUFHEBEN

Sobald ein Ermittler ein Besitztum aufhebt, beansprucht er dieses Spielmaterial und platziert es offen in seinem Spielbereich.

- Ein Ermittler kann im Rahmen der Aktion „Tauschen“ Besitztümer von seinem Feld aufheben.

Verwandte Themen: Fallenlassen, Besitztümer, Tauschen (Aktion)

AUSDAUER & GEISTIGE GESUNDHEIT

Ausdauer und Geistige Gesundheit eines Ermittlers sind auf seiner Ermittlerkarte aufgedruckt.

- Ausdauer und Geistige Gesundheit sind fixe Werte. Sie sinken nicht, wenn der Ermittler Schaden oder Horror erleidet.

Verwandte Themen: Schaden und Horror

AUSGEBEN

Manche Effekte haben Kosten. Um sie verwenden zu können, muss man Hinweise oder anderes Spielmaterial ausgeben.

- Sobald ein Ermittler Spielmaterial ausgibt, legt er das Spielmaterial als Kosten, um den Effekt abzuhandeln, ab.
- Ein Ermittler kann Spielmaterial nicht ausgeben, falls er es nicht besitzt.
- Jeder Effekt, der das Ausgeben von Spielmaterial erlaubt, ist optional.

Verwandte Themen: Ablegen

AUSGESCHIEDEN

Sobald ein Ermittler aus dem Spiel ausscheidet, lässt er alle seine Besitztümer auf seinem Feld fallen und entfernt dann seine Figur vom Spielplan.

- Ein ausgeschiedener Ermittler kommt nicht mehr zum Zug und führt in der Ermittlerphase keine Aktionen mehr durch.
- Am Ende des Spiels verliert jeder ausgeschiedene Ermittler das Spiel, es sei denn ein Effekt besagt ausdrücklich, dass er das Spiel gewinnt, wenn er ausgeschieden ist.
- Sobald ein Ermittler ausgeschieden ist, verlieren die anderen Ermittler am Ende der nächsten Ermittlerphase das Spiel.
 - Falls alle Ermittler ausgeschieden sind, endet das Spiel sofort mit einer Niederlage aller Ermittler.

Verwandte Themen: Schaden und Horror, Sieg und Niederlage

AUSSENRAUM

Jeder Raum ist entweder ein Innenraum oder ein Außenraum und gibt diese Eigenschaft an alle seine Felder weiter.

- Jeder Raum, der nicht überdacht ist, ist ein Außenraum.
 - Gasse, Straße, Rasen und Anlegestelle sind Beispiele für Außenräume.
 - Auf Spielplanteilen der zweiten Edition sind Außenräume durch silberne Namensplaketten mit roten Tentakeln gekennzeichnet.

AUSWEICHTEST

Falls ein Ermittler, der auf dem Feld eines Monsters steht, freiwillig versucht sich aus diesem Feld hinauszubewegen oder eine andere Aktion als „Angreifen“ oder „Bewegen“ durchzuführen, muss er einen Ausweichtest gegen das Monster auf seinem Feld abhandeln. Dies geschieht in folgenden Schritten:

1. **Monster bestimmen:** Der Ermittler muss nur dem Monster mit der höchsten Aufmerksamkeit ausweichen – der grüne Wert oben rechts auf der Vorderseite des Monstermarkers.
 - Bei Gleichstand wählt er eines der Monster mit der höchsten Aufmerksamkeit aus.
 2. **Ausweichtest abhandeln:** Der Ermittler wählt das Monster in der Monsterleiste der App aus und klickt dann auf „Ausweichen“. Anschließend handelt er den angezeigten Effekt ab.
 - Alle Effekte, die durch diesen Klick generiert werden, sind Teil des Ausweichtests des Ermittlers.
 - Ein Ausweichtest kann dazu führen, dass die Aktion des Ermittlers verfällt.
- Bewegt sich ein Ermittler unfreiwillig aus dem Feld eines Monsters, muss er keinen Ausweichtest abhandeln.

Verwandte Themen: Verfallen, Monster, Bewegung

BARRIKADE

Barrikaden sind Requisiten, mit denen man Türen versperren kann.

- Ein Ermittler, der auf dem Feld einer Barrikade steht, darf als Aktion die Barrikade vor eine Tür oder einen Geheimgang schieben oder die Barrikade von einer versperrten Tür oder einem versperrten Geheimgang wegschieben.
 - Es ist nicht erlaubt, die Barrikade auf ein anderes Feld zu bewegen, es sei denn, ein Effekt gestattet es ausdrücklich.
- Ermittler können sich nicht durch versperrte Türen oder versperrte Geheimgänge bewegen.
- Ein Ermittler, der auf der anderen Seite einer versperrten Tür oder eines versperrten Geheimgangs steht, kann als Aktion versuchen die Barrikade wegzuschieben. Für diese Aktion muss er benachbart zum Feld der Barrikade, aber nicht im selben Raum sein.
 - Der Ermittler legt eine Stärkeprobe (👊) ab. Falls er 2 oder mehr Erfolgssymbole (👊) würfelt, schiebt er die Barrikade von der Tür oder dem Geheimgang weg. Dann darf er sich um 1 Feld durch die Tür oder den Geheimgang bewegen.
- Ein Monster, das sich durch eine versperrte Tür oder einen versperrten Geheimgang bewegen will, kann die Barrikade zerstören. Dazu werden folgende Schritte abgehandelt:

1. **Würfelpool zusammenstellen:** Es wird bestimmt, wie viele Würfel das Monster würfelt. Diese Summe wird Würfelpool genannt.
 - Man beginnt mit der aufgedruckten Körperkraft des Monsters – das ist der rote Wert unten rechts auf der Rückseite des Monstermarkers.
 - Dann werden sämtliche Boni und Mali aller sonstigen Effekte (z. B. Monsterfähigkeiten) addiert oder subtrahiert.
2. **Würfeln:** Ein Ermittler würfelt den Würfelpool des Monsters.
 - Dabei kann er keinerlei Effekte nutzen, mit denen Würfel neu gewürfelt oder Ergebnisse umgewandelt werden können, es sei denn, der Effekt gibt dies ausdrücklich für diesen Würfelwurf an.



3. **Ergebnis bestimmen:** Hat das Monster 2 oder mehr Erfolgssymbole (☞) gewürfelt, wird die Barrikade abgelegt und das Monster bewegt sich wie gewohnt. Andernfalls verfällt die Bewegung des Monsters.

Verwandte Themen: Komponentenaktionen, Requisiten, Monster

BENACHBART

- Zwei Felder gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Grenze, Tür, unpassierbare Grenze oder Wand haben.
- Zwei Räume gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Grenze, Tür, unpassierbare Grenze oder Wand haben.
- Eine Tür ist benachbart zu allen Feldern, an deren Rändern sie liegt.

Verwandte Themen: Grenze, Tür, Unpassierbare Grenze, Raum, Feld, Wand

BESITZTÜMER

Besitztümer sind eine Art von Spielmaterial, die mittels der Aktion „Tauschen“ und anderer Effekte fallengelassen, aufgehoben oder an andere Ermittler weitergereicht werden können.

- Einfache Gegenstände, besondere Gegenstände und Zauber zählen als Besitztümer.
- Alles andere Spielmaterial zählt nicht als Besitztümer.

Verwandte Themen: Einfacher Gegenstand, Zauber, Tauschen (Aktion), Besonderer Gegenstand

BESONDERER GEGENSTAND

Besondere Gegenstände stellen die verschiedenen Werkzeuge und Objekte dar, die man im Zuge einer Ermittlung finden kann.

- Sobald man einen besonderen Gegenstand erhält, beansprucht man die Karte offen (d. h. mit der Bildseite nach oben).
- Besondere Gegenstände zählen als Besitztümer, d. h. man kann sie im Rahmen der Aktion „Tauschen“ fallenlassen, aufheben oder an andere Ermittler weiterreichen.
- Manche besonderen Gegenstände sind Waffen. Sie haben ein Angriffssymbol und einen Schadenswert. Mit Waffen kann man Monster angreifen.
- Manche besonderen Gegenstände sind doppelseitig bedruckt, d. h. sie haben auf beiden Seiten Text und andere Informationen.
 - Die Rückseite eines besonderen Gegenstands kann jederzeit angesehen werden, es sei denn, ein Effekt verbietet es.
 - Solange ein besonderer Gegenstand umgedreht ist, werden Name, Effekte, Angriffssymbol und Schadenswert der Vorderseite durch die der Rückseite ersetzt.
- Abgelegte besondere Gegenstände werden zurück in den Stapel der besonderen Gegenstände gelegt.
- Der Stapel der besonderen Gegenstände sollte alphabetisch geordnet sein, damit die Karten darin leichter zu finden sind.

Verwandte Themen: Angreifen (Aktion), Komponentenaktionen, Doppelseitige Karten, Besitztümer, Tauschen (Aktion)

BEWEGEN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Bewegen“ durchführen, um sich um bis zu 2 Felder zu bewegen.

- Man darf die Aktion „Bewegen“ unterbrechen, um zwischendurch eine andere Aktion durchzuführen. Nach Abschluss dieser zweiten Aktion darf man die Bewegung fortsetzen.
- Falls sich ein Ermittler im Rahmen der Aktion „Bewegen“ aus dem Feld eines Monsters bewegen will, muss er zuerst einen Ausweichtest gegen das Monster abhandeln.

Verwandte Themen: Aktion, Ausweichtest, Bewegung

BEWEGUNG

Im Laufe des Spiels können Ermittler, Monster und Marker über den Spielplan bewegt werden.

- Ermittler und Monster, die sich um eine bestimmte Anzahl an Feldern bewegen, werden Feld für Feld, immer auf ein benachbartes Feld bewegt.
 - Ermittler und Monster können sich nicht durch Wände und unpassierbare Grenzen bewegen, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.
 - Ermittler und Monster können sich nicht durch Türen bewegen, die mit Barrikaden versperrt sind, es sei denn, ein Effekt erlaubt ihnen die Bewegung durch Wände.
- Sobald ein Ermittler, Monster oder Marker auf ein bestimmtes Feld bewegt wird, entfernt man ihn vom Spielplan und platziert ihn auf dem angegebenen Feld. Dabei bewegt er sich nicht durch die Felder, die zwischen Start- und Zielfeld liegen.
 - Er bewegt sich auch dann auf das angegebene Feld, wenn er normalerweise unpassierbare Grenzen, Wände oder versperrte Türen passieren müsste, um dorthin zu gelangen.
- Freiwillige Bewegungen entstehen durch Effekte mit dem Verb „dürfen“ oder dem Zusatz „bis zu“, z. B. „Du darfst dich um 1 Feld in den erkundeten Bereich bewegen“.
 - Ein Ermittler, der sich freiwillig aus dem Feld eines Monsters bewegt, muss einen Ausweichtest gegen dieses Monster abhandeln.
- Unfreiwillige Bewegungen entstehen durch Effekte ohne das Verb „dürfen“ oder den Zusatz „bis zu“, z. B. „Bewege dich um 2 Felder von dem Geist weg“.
 - Ein Ermittler, der sich unfreiwillig aus dem Feld eines Monsters bewegt, muss keinen Ausweichtest abhandeln.

Verwandte Themen: Benachbart, Wegbewegen, Barrikade, Grenze, Tür, Ausweichtest, Unpassierbare Grenze, Bewegen (Aktion), Stoßen (Aktion), Feld, Zubewegen



CODERÄTSEL

Ein Coderätsel ist eine Art von Rätsel, bei dem man einen drei- oder mehrstelligen Code, bestehend aus Ziffern oder Runen (Chiffren genannt), herleiten muss.



- Jedes Coderätsel hat zwei Attribute:
 - 1.) Die Varianz = die potenziell im Code enthaltenen verschiedenen Chiffren.
 - 2.) Die Länge = die Anzahl der Stellen des Codes.
 - Am oberen Bildschirmrand sind alle Chiffren abgebildet, die potenziell Teil des Codes sein können (1). Jede Chiffre kann beliebig oft im Code vorkommen.
- Als Rätselschritt kann man versuchen den Code zu erraten. Dazu zieht man auf jede freie Stelle (2) eine Chiffre und klickt dann auf „Raten“.
- Hat man richtig geraten, ist das Rätsel gelöst.
- Hat man falsch geraten, wird die App den Rateversuch mit Erfolgssymbolen (✱) und Ermittlungssymbolen (🔍) bewerten (3).
 - Jedes ✱ bedeutet, dass 1 geratene Chiffre richtig und an der richtigen Stelle im Code ist.
 - Jedes 🔍 bedeutet, dass 1 geratene Chiffre richtig, aber an der falschen Stelle im Code ist.

DOPPELSEITIGE KARTEN

Manche Karten sind doppelseitig bedruckt, d. h. sie haben auf beiden Seiten Text und andere Informationen. Die Rückseite einer doppelseitigen Karte kann jederzeit angesehen werden, es sei denn, ein Effekt verbietet es.

- Die Rückseiten von Zaubern dürfen nicht angesehen werden, es sei denn, ein Effekt führt zum Umdrehen der Karte.
- Ein Ermittler kann die Rückseite des Zustands „Wahnsinnig“ den anderen Ermittlern nicht zeigen, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.

DUNKELHEIT

Dunkelheit ist eine Requisite, welche die Ermittler beim Ablegen von Proben behindert.

- Ein Ermittler auf einem Feld mit Dunkelheit kann keine Hinweise ausgeben, um Würfelergebnisse umzuwandeln oder zusätzliche Rätselschritte durchzuführen.
- Ermittler, die auf einem Feld mit *Lichtquelle* oder Feuer – oder benachbart zu einem Feld mit *Lichtquelle* oder Feuer – stehen, ignorieren Dunkelheit.
 - Ein Feld enthält dann eine *Lichtquelle*, wenn ein Ermittler mit *Lichtquelle* darauf steht oder eine *Lichtquelle* auf dem Feld platziert oder dort fallengelassen wurde.
- Dunkelheit kann nicht auf ein Feld platziert werden, das bereits Dunkelheit enthält.

Verwandte Themen: Requisiten, Feuer, Rätsel, Probe, Merkmale

DURCHSUCHEN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Durchsuchen“ durchführen, um sein Feld zu durchsuchen. Dazu klickt er auf einen Durchsuchungsmarker in der App und wählt eine Schaltfläche mit Aktionssymbol (🔍).

- Ein Ermittler kann die Aktion „Durchsuchen“ nur dann durchführen, wenn der fragliche Durchsuchungsmarker auf seinem Feld liegt.
- Ein Ermittler muss eine Aktion aufwenden, um eine Schaltfläche mit 🔍 anzuklicken.
 - Alle Effekte, die durch diesen Klick generiert werden, sind Teil der Aktion „Durchsuchen“ des Ermittlers.

- Das Abhandeln einer Durchsuchung beinhaltet i. d. R., dass eine Probe abgelegt wird und man Besitztümer oder Hinweise erhält.

Verwandte Themen: Aktion, Aktionssymbol, App, Durchsuchungsmarker, Probe

DURCHSUCHUNGSMARKER

Für jeden Durchsuchungsmarker auf dem Spielplan gibt es einen entsprechenden Durchsuchungsmarker in der App.

- Ein Ermittler kann die Aktion „Durchsuchen“ nur durchführen, falls ein Durchsuchungsmarker auf seinem Feld liegt.
- Durchsuchungsmarker und Interaktionsmarker sind zwei Seiten desselben Markers.

Verwandte Themen: Durchsuchen (Aktion)



EINFACHER GEGENSTAND

Einfache Gegenstände stellen diverse Objekte und Werkzeuge dar, die man im Zuge einer Ermittlung finden kann.

- Sobald man einen einfachen Gegenstand erhält, beansprucht man die Karte offen (d. h. mit der Bildseite nach oben).
- Einfache Gegenstände zählen als Besitztümer, d. h. man kann sie im Rahmen der Aktion „Tauschen“ fallenlassen, aufheben oder an andere Ermittler weiterreichen.
- Manche einfachen Gegenstände sind Waffen. Sie haben ein Angriffssymbol und einen Schadenswert. Mit Waffen kann man Monster angreifen.
- Manche einfachen Gegenstände sind doppelseitig bedruckt, d. h. sie haben auf beiden Seiten Text und andere Informationen.
 - Die Rückseite eines einfachen Gegenstands kann jederzeit angesehen werden, es sei denn, ein Effekt verbietet es.
 - Solange ein einfacher Gegenstand umgedreht ist, werden Name, Effekte, Angriffssymbol und Schadenswert der Vorderseite durch die der Rückseite ersetzt.
- Abgelegte einfache Gegenstände werden zurück in den Stapel der einfachen Gegenstände gelegt.
- Der Stapel der einfachen Gegenstände sollte alphabetisch geordnet sein, damit die Karten darin leichter zu finden sind.

Verwandte Themen: Angreifen (Aktion), Doppelseitige Karten, Besitztümer, Tauschen (Aktion), Merkmale

ENTFERNEN (VOM SPIELPLAN)

Manche Effekte fordern die Spieler dazu auf, Spielmaterial vom Spielplan zu entfernen.

- Sobald Spielmaterial vom Spielplan entfernt wird, legt man es zur Seite.
- Entferntes Spielmaterial liegt nicht mehr auf einem Feld oder in einem Raum.

Verwandte Themen: Spielplan

EREIGNISSCHRITT

Der Ereignisschritt ist der erste von drei Schritten, die in jeder Mythosphase abgehandelt werden.

- Im Rahmen des Ereignisschrittes generiert die App ein oder mehrere Mythosereignisse, die von den Ermittlern abgehandelt werden müssen.
- Nachdem alle Mythosereignisse abgehandelt worden sind, geht die App automatisch zum Monsterschritt über.

Verwandte Themen: App, Horrorschritt, Monsterschritt, Mythosereignis, Mythosphase

ERHALTEN

- Sobald man einen einfachen Gegenstand, besonderen Gegenstand oder Zustand erhält, beansprucht man die Karte und platziert sie offen in seinem Spielbereich.
- Sobald man einen Zauber erhält, beansprucht man eine zufällige Kopie der Karte und platziert sie offen (d. h. mit der Bildseite nach oben) in seinem Spielbereich.
- Sobald man einen Hinweis erhält, beansprucht man den Marker und platziert ihn in seinem Spielbereich.

ERKUNDEN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Erkunden“ durchführen, um einen benachbarten Raum aufzudecken. Dazu klickt er auf einen Erkundungsmarker in der App und wählt eine Schaltfläche mit Aktionssymbol (🗡️) aus.

- Der Ermittler kann die Aktion „Erkunden“ nur durchführen, falls er sich auf demselben Feld befindet, auf dem der Erkundungsmarker platziert ist oder er sich auf einem Feld befindet, das zu der Tür, auf welcher der Erkundungsmarker platziert ist, benachbart ist.
- Wer eine Schaltfläche mit 🗡️ anklickt, muss eine Aktion dafür aufwenden.
 - Alle Effekte, die durch diesen Klick generiert werden, sind Teil der Aktion „Erkunden“ des Ermittlers.
- Normalerweise werden bei der Abhandlung der Aktion „Erkunden“ ein Spielplanteil sowie ein oder mehrere Marker platziert.
 - Nachdem alle Spielplanteile und Marker platziert worden sind, kann die App dem Ermittler eine sofortige Bewegung durch die erkundete Tür in den erkundeten Bereich erlauben.

Verwandte Themen: Aktion, Aktionssymbol, App, Erkundungsmarker, Spielplanteil, Auslegen, Raum

ERKUNDUNGSMARKER

Für jeden Erkundungsmarker auf dem Spielplan gibt es einen entsprechenden Erkundungsmarker in der App.

- Erkundungsmarker werden in der Regel auf Türen platziert.
- Ein Ermittler kann die Aktion „Erkunden“ nur durchführen, falls er sich auf demselben Feld befindet, auf dem der Erkundungsmarker platziert ist oder er sich auf einem Feld befindet, das zu der Tür, auf welcher der Erkundungsmarker platziert ist, benachbart ist.
- Erkundungsmarker und Sichtungsmarker sind zwei Seiten desselben Markers.

Verwandte Themen: Tür, Erkunden (Aktion)

ERMITTLER

Das Wort „Ermittler“ bezeichnet die Spielercharaktere, deren Ermittlerkarten und Figuren, sowie die Spieler, von denen sie gesteuert werden.

- Der „aktive Ermittler“ ist derjenige, der gerade am Zug ist oder eine Aktion durchführt.
- Auf jeder Ermittlerkarte ist eine aufgedruckte Sonderfähigkeit angegeben, die dem Ermittler einen Spielvorteil bringt.
- Außerdem sind auf der Ermittlerkarte Ausdauer und Geistige Gesundheit sowie die Werte des Ermittlers in den sechs Fertigkeiten, Stärke (👊), Geschicklichkeit (👉), Wahrnehmung (👁️), Wissen (📖), Einfluss (👑) und Willenskraft (👊) vermerkt.
- Die Rückseite der Ermittlerkarte enthält die Hintergrundgeschichte des Charakters.

Verwandte Themen: Ausdauer und Geistige Gesundheit, Fertigkeiten

ERMITTLERPHASE

Die Ermittlerphase ist die erste von zwei Phasen, die in jeder Runde abgehandelt werden.

- Jeder Ermittler kommt ein Mal pro Ermittlerphase zum Zug. Die Spielreihenfolge wird von den Ermittlern selbst festgelegt.
- Während seines Zuges führt ein Ermittler bis zu zwei Aktionen durch.
- Nachdem jeder Ermittler ein Mal am Zug war, klickt man auf die Schaltfläche „Phase beenden“ unten rechts auf dem App-Bildschirm. Dies beendet die Ermittlerphase und lässt die Mythosphase beginnen.

Verwandte Themen: Aktion, App, Mythosphase, Spielrunde, Spielzug

FALLENLASSEN

Sobald ein Ermittler ein Besitztum fallenlässt, platziert er die entsprechenden Spielmaterialien auf seinem Feld.

- Im Rahmen der Aktion „Tauschen“ kann man beliebig viele Besitztümer auf seinem Feld fallenlassen.

Verwandte Themen: Aufheben, Tauschen (Aktion)

FELD

Ein Feld ist ein Bereich eines Spielplanteils, der durch Grenzen, unpassierbare Grenzen, Wände oder Türen von anderen Feldern abgetrennt ist.

- Ermittler, Monster und Marker stehen auf Feldern bzw. sind auf Feldern platziert.

Verwandte Themen: Benachbart, Grenze, Tür, Unpassierbare Grenze, Innenraum, Spielplanteil, Außenraum, Raum, Wand

FERTIGKEITEN

Jeder Ermittler hat sechs Fertigkeiten, die seine individuellen Stärken, Schwächen und Talente darstellen. Sie lauten wie folgt:

- Stärke (👊) stellt die Muskelkraft und Kondition des Ermittlers dar. Ein Ermittler mit hoher Stärke kann gut mit *schweren Waffen* umgehen und erleidet seltener Schaden durch physische Belastung.
- Geschicklichkeit (👉) stellt ein Maß für die Reaktionsgeschwindigkeit und Hand-Auge-Koordination des Ermittlers dar. Ein Ermittler mit hoher Geschicklichkeit kann gut mit *Klingenwaffen* und *Schusswaffen* umgehen und hat bessere Chancen beim Ausweichen.
- Wahrnehmung (👁️) steht für räumliche Orientierungsfähigkeit und einen guten Blick fürs Detail. Ein Ermittler mit hoher Wahrnehmung ist gut darin, Indizien zu finden und Schlösser zu knacken.
- Wissen (📖) ist die Bildung des Ermittlers, sowohl im akademischen als auch im okkulten Bereich. Ein Ermittler mit hohem Wissen kennt sich mit dem Wirken von Zaubern aus und kann gut recherchieren.
- Einfluss (👑) beschreibt das Charisma und die Sozialkompetenz des Ermittlers. Ein Ermittler mit hohem Einfluss kann besonders gut mit Menschen umgehen.
- Willenskraft (👊) steht für die geistige Disziplin und den Mumm des Ermittlers. Ein Ermittler mit hoher Willenskraft erleidet seltener Horror durch mentale oder soziale Belastung.
- Der Fertigkeitswert – eine Zahl zwischen 2 und 5 – gibt an, wie viele Würfel man bei einer Probe auf diese Fertigkeit erhält.

Verwandte Themen: Ermittler, Probe

FEUER

Feuer ist eine Requisite mit schädlicher Wirkung für Monster und Ermittler.

- Immer wenn sich ein Ermittler auf ein Feld mit Feuer bewegt, erleidet er 1 verdeckten Schaden.
- Nachdem ein Ermittler auf einem Feld mit Feuer eine andere Aktion als „Bewegen“ durchgeführt hat, erleidet er 1 verdeckten Schaden, falls sich auf seinem Feld immer noch Feuer befindet.
 - Verfällt die Aktion eines Ermittlers, während er auf einem Feld mit Feuer steht, erleidet er 1 verdeckten Schaden.
- Ein Ermittler kann als Aktion versuchen das Feuer zu löschen. Dazu legt er eine Geschicklichkeitsprobe (👉) ab. Für jedes gewürfelte Erfolgssymbol (👉) darf er 1 Feuer von seinem Feld oder einem Feld, auf das er sich im weiteren Verlauf der Runde bewegen wird, ablegen.
 - Feuer, das aufgrund dieses Effektes abgelegt wird, lässt den Ermittler keinen Schaden erleiden.
- Immer wenn ein Monster seine Aktivierung auf einem Feld mit Feuer beginnt oder sich auf ein Feld mit Feuer bewegt, erleidet es 1 Schaden.
- Zu Beginn jeder Mythosphase, vor dem Ausführen des ersten Mythosereignisses, breitet sich das Feuer aus.
 - Falls es 1 oder mehrere Felder mit Feuer gibt, wird 1 Feuermarker auf 1 beliebiges Feld platziert, das an ein Feld mit Feuer angrenzt.

- Die App erinnert an diesen Effekt. Sobald durch die Aktion „Feuer legen“ oder einen Karteneffekt ein Feuermarker platziert wird, sollte ein Ermittler im Spielmenü auf „Feuer legen“ klicken.
- Mit der Aktion „Feuer legen“ kann ein Ermittler auf sein Feld oder auf ein benachbartes Feld einen Feuermarker platzieren.
- Feuermarker können nicht auf ein Feld platziert werden, das bereits Feuermarker enthält.

Verwandte Themen: Komponentenaktionen, Requisiten, Feuer legen (Aktion), Probe

FEUER LEGEN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Feuer legen“ durchführen, um ein Feuer auf sein Feld oder ein benachbartes Feld zu platzieren.

- Um diese Aktion durchführen zu können, benötigt man eine *Lichtquelle*.
- Feuer kann nicht auf einem Feld platziert werden, das bereits Feuer enthält.
- Sobald ein Ermittler die Aktion „Feuer legen“ durchführt, sollte er im Spielmenü auf „Feuer legen“ klicken, falls sich noch kein Feuer auf dem Spielplan befindet.

Verwandte Themen: Aktion, Feuer, Merkmale

FREIRÄUMEN DES SPIELPLANS

Wird man zum Freiräumen des Spielplans aufgefordert, muss man alle Spielplanteile, Marker und Monster auf dem Spielplan ablegen.

- Jeder Ermittler entfernt seine eigene Figur vom Spielplan.

Verwandte Themen: Vom Spielplan entfernen

GEGENSTÄNDE

„Gegenstände“ ist ein Sammelbegriff für einfache und besondere Gegenstände.

Verwandte Themen: Einfacher Gegenstand, Besonderer Gegenstand

GEHEIMGANG

Ein Geheimgang ist eine Requisite, die 2 oder mehr Felder miteinander verbindet.

- Jedes Feld mit Geheimgang ist benachbart zu jedem anderen Feld mit Geheimgang.
- Die Reichweite kann nicht durch Geheimgänge bestimmt werden.
- Ermittler und Monster können sich durch Geheimgänge bewegen, es sei denn, der Geheimgang ist mit einer Barrikade versperrt.

Verwandte Themen: Benachbart, Barrikade, Requisiten, Reichweite, Feld

GEISTIGE GESUNDHEIT

Siehe „Ausdauer und Geistige Gesundheit“ auf S. 5.

GRENZE

Grenzen sind Feldränder, die durch durchgezogene weiße oder gelbe Linien dargestellt werden. Jede Grenze trennt zwei oder mehr Felder voneinander ab.

- Zwei Felder, die eine gemeinsame Grenze haben, gelten als benachbart.
- Gelbe Grenzen trennen benachbarte Räume voneinander ab.
- Ermittler und Monster können sich über Grenzen bewegen.

Verwandte Themen: Benachbart, Unpassierbare Grenze, Spielplanteil, Bewegung, Raum, Feld

HIMMELSRICHTUNGEN

Manche Texte der App nehmen auf die vier Himmelsrichtungen Norden, Süden, Osten und Westen Bezug.

- Norden ist der obere Bildschirmrand, Süden der untere Bildschirmrand.
- Westen ist der linke Bildschirmrand, Osten der rechte Bildschirmrand.

Verwandte Themen: App

HINWEIS

Diverse Spieleffekte führen dazu, dass die Ermittler Hinweise erhalten.

- Sobald ein Ermittler einen Hinweis erhält, beansprucht er den Marker und platziert ihn in seinem Spielbereich.
- Hinweise zählen nicht als Besitztümer. Man kann sie nicht tauschen oder fallenlassen, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.
- Beim Ablegen einer Probe darf man beliebig viele Hinweise ausgeben, um ebenso viele Ermittlungssymbole (🔍) in Erfolgssymbole (🌟) umzuwandeln.
- Beim Versuch, ein Rätsel zu lösen, darf man beliebig viele Hinweise ausgeben, um ebenso viele zusätzliche Rätselschritte durchzuführen.
- Abgelegte oder ausgegebene Hinweise kommen zurück in den Hinweisvorrat.

Verwandte Themen: Rätsel, Probe

HORROR

Siehe „Schaden und Horror“ auf S. 14.

HORRORSCHRITT

Der Horrorschritt ist der letzte von drei Schritten, die in jeder Mythosphase abgehandelt werden.

- Im Rahmen des Horrorschritts muss jeder Ermittler einen Horrttest gegen ein Monster in Reichweite abhandeln. Dazu klickt er auf das Monster in der Monsterleiste der App und handelt den angezeigten Effekt ab.
 - Falls mehrere Monster in Reichweite des Ermittlers sind, handelt er nur gegen ein Monster (das mit dem höchsten Horrttestwert) einen Horrttest ab.
 - Falls sich keine Monster in Reichweite des Ermittlers befinden, handelt er keinen Horrttest ab.



- Falls mehrere Ermittler ihre Horrortests gegen dasselbe Monster abhandeln, wird nur ein Effekt generiert und von allen betroffenen Ermittlern abgehandelt.
- Nachdem alle Ermittler ihre Horrortests abgehandelt haben, klickt man auf die Schaltfläche „Phase beenden“. Dies beendet die Mythosphase und lässt eine neue Runde mit einer neuen Ermittlerphase beginnen.
- Falls keine Monster auf dem Spielplan sind, überspringt die App den Horrorschritt automatisch und geht direkt zur nächsten Runde über.

Verwandte Themen: App, Ereignisschritt, Horrortest, Monsterleiste, Monsterschritt, Mythosereignis, Mythosphase

HORRORTEST

Im Horrorschritt der Mythosphase handelt jeder Ermittler einen Horrortest gegen ein Monster in Reichweite ab. Dies geschieht in folgenden Schritten:

1. **Monster bestimmen:** Der Ermittler muss den Horrortest nur gegen das Monster mit dem höchsten Horrorwert in seiner Reichweite abhandeln – der blaue Wert unten rechts auf der Vorderseite des Monstermarkers.
 - Bei Gleichstand wählt er eines der Monster in seiner Reichweite mit dem höchsten Horrorwert aus.
2. **Horrortest abhandeln:** Der Ermittler klickt auf das Monster in der Monsterleiste der App und handelt den angezeigten Effekt ab.
 - Jeder Effekt, der durch diesen Klick generiert wird, ist Teil des Horrortests des Ermittlers.
 - Die meisten Horrortests führen dazu, dass der Ermittler Horror erleidet.

Verwandte Themen: Horrorschritt, Monster

INNENRAUM

Jeder Raum ist entweder ein Innenraum oder ein Außenraum und gibt diese Eigenschaft an alle seine Felder weiter.

- Jeder Raum, der überdacht ist, ist ein Innenraum.
- Eingangshalle, Speisesaal, Hausflur und Schlafzimmer sind Beispiele für Innenräume.
 - Auf Spielplanteilen der zweiten Edition sind Innenräume durch rote Namensplaketten mit einem goldenen Rand gekennzeichnet.

INTERAGIEREN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Interagieren“ durchführen, um mit einer Person oder einem Objekt zu interagieren. Dazu wählt er einen Personen- oder Interaktionsmarker in der App aus und klickt auf eine Schaltfläche mit Aktionssymbol (☞).

- Ein Ermittler kann die Aktion „Interagieren“ nur dann durchführen, wenn der fragliche Personen- oder Interaktionsmarker auf seinem Feld platziert ist.
- Klickt ein Ermittler eine Schaltfläche mit ☞ an, muss er dazu eine Aktion aufwenden.
- Alle Effekte, die durch diesen Klick generiert werden, sind Teil der Aktion „Interagieren“ des Ermittlers.

- Normalerweise muss man beim Abhandeln einer Interaktion eine Probe ablegen und erhält dann Besitztümer oder Hinweise.

Verwandte Themen: Aktion, Aktionssymbol, App, Interaktionsmarker, Person, Probe

INTERAKTIONSMARKER

Für jeden Interaktionsmarker auf dem Spielplan gibt es einen entsprechenden Interaktionsmarker in der App.

- Ein Ermittler kann nur dann mit einem Interaktionsmarker interagieren, wenn er auf dessen Feld steht.
- Interaktionsmarker und Durchsuchungsmarker sind zwei Seiten desselben Markers.

Verwandte Themen: Interagieren (Aktion)

INVENTAR

Gefundene Besitztümer werden in der App unter der Funktion Inventar abgespeichert.

- Um das Inventar aufzurufen, klickt man auf die Schaltfläche „Inventar“ unten links auf dem Bildschirm.
- Das Inventar enthält nur Besitztümer, die mittels der App inspiziert werden können.

Verwandte Themen: App, Besitztümer

KOMPONENTENAKTIONEN

Manche Spielmaterialien oder Effekte erlauben die Durchführung von Komponentenaktionen. Wie genau das funktioniert, ist auf dem jeweiligen Spielmaterial bzw. bei dem Effekt angegeben.

- Auf Karten werden Komponentenaktionen durch das fettgedruckte Stichwort „**Aktion**“ eingeleitet. Sie können nur vom Besitzer der Karte durchgeführt werden.
- Manche Requisitenmarker erlauben ebenfalls die Durchführung einer Komponentenaktion. Diese wird im Glossareintrag der jeweiligen Requisite erklärt.
- Manche Besitztümer erlauben die Durchführung einer Komponentenaktion mithilfe der App.
- Um eine solche Aktion durchzuführen, wählt man das Besitztum im Inventar der App aus und klickt dann auf eine Schaltfläche mit Aktionssymbol (☞).
 - Wer eine Schaltfläche mit ☞ anklickt, muss eine Aktion dafür aufwenden. Alle Effekte, die durch diesen Klick generiert werden, sind Teil der Komponentenaktion.

Verwandte Themen: Aktion, Aktionssymbol, App, Requisiten, Inventar, Besitztümer

MERKMALE

Merkmale (z. B. *Feuerwaffe*, *Lichtquelle* oder *Beweis*) tauchen auf Gegenständen, Schadens-, Horror- und anderen Karten auf.

- Merkmale sind immer *kursiv* gedruckt.
- Merkmale haben keine eigenen Effekte.
- Manche Effekte nehmen jedoch Bezug auf Merkmale, z. B. „Du darfst diesen Bereich nur dann erkunden, wenn du eine *Lichtquelle* hast.“

MONSTER

Der Begriff „Monster“ umfasst den Monstermarker, die Monsterfigur, den ID-Marker (falls vorhanden) sowie die digitale Darstellung des Monsters in der App.

- Sobald ein Effekt ein Monster erscheinen lässt, platziert man eines der durch den Effekt angegebenen Monster.
 - Falls es auf dem Spielplan bereits ein Monster dieser Art gibt, weist die App dem Monster einen ID-Marker zu. Dieser wird in die Basis des Monsters gesteckt.
- Im Monsterschritt der Mythosphase werden alle Monster aktiviert. Jedes Monster bewegt sich im Rahmen seiner Aktivierung auf die Ermittler zu und greift sie an.
- Auf der Rückseite mancher Monstermarker sind Sonderfähigkeiten angegeben – z. B. Wasserwesen oder Fliegend.
- Im Horrorschritt der Mythosphase muss jeder Ermittler einen Horrontest gegen ein Monster in Reichweite abhandeln.
 - Steht ein Ermittler in Reichweite mehrerer Monster, handelt er nur gegen das Monster mit dem höchsten Horrorwert – der blaue Wert unten rechts auf der Vorderseite des Monstermarkers – einen Horrontest ab.
- Mit der Aktion „Angreifen“ kann ein Ermittler ein Monster angreifen.
- Ein Ermittler, der auf dem Feld eines Monsters steht, muss einen Ausweichtest gegen dieses Monster abhandeln, wenn er sich freiwillig aus dem Feld bewegen oder eine andere Aktion als „Bewegen“ oder „Angreifen“ durchführen will.
 - Stehen mehrere Monster auf dem Feld des Ermittlers, handelt er nur gegen das Monster mit der höchsten Aufmerksamkeit – der grüne Wert oben rechts auf der Vorderseite des Monstermarkers – einen Ausweichtest ab.
- Die Körperkraft eines Monsters – der rote Wert unten rechts auf der Rückseite des Monstermarkers – ist für diverse Effekte relevant.
- Sobald ein Monster Schaden in Höhe seiner Ausdauer – der Wert oben links im Monstermenü – erlitten hat, gilt es als besiegt und wird abgelegt.
 - Abgelegte Monster werden neben dem Spielplan platziert und bleiben dort, bis sie von einem anderen Effekt genutzt werden.

Verwandte Themen: App, Angreifen (Aktion), Ausweichtest, Horrontest, Horrorschritt, Monsterleiste, Monsterschritt, Bewegung

MONSTERLEISTE

Alle Monster, die im Verlauf einer Partie erscheinen, werden in der Monsterleiste der App gespeichert.

- Um die Monsterleiste aufzurufen, klickt man auf die Schaltfläche „Monsterleiste“ unten links auf dem App-Bildschirm.

Verwandte Themen: App, Monster

MONSTERSCHRITT

Der Monsterschritt ist der zweite von drei Schritten, die in jeder Mythosphase abgehandelt werden.

- Im Rahmen des Monsterschritts generiert die App Anweisungen für die Aktivierung jedes einzelnen Monsters. Diese müssen von den Ermittlern abgehandelt werden.
- Nachdem alle Monster aktiviert worden sind, geht die App automatisch zum Horrorschritt über.

Verwandte Themen: App, Ereignisschritt, Horrorschritt, Monster, Mythosereignis, Mythosphase

MYTHOSEREIGNIS

Im Ereignisschritt der Mythosphase generiert die App ein oder mehrere Mythosereignisse, die von den Ermittlern abgehandelt werden müssen.

- Jedes Mythosereignis hat einen Effekt. Meistens muss ein Ermittler eine Probe ablegen und Schaden oder Horror erleiden.

Verwandte Themen: App, Ereignisschritt

MYTHOSPHASE

Die Mythosphase ist die zweite von zwei Phasen, die in jeder Runde abgehandelt werden.

- Die Mythosphase ist in drei Schritte unterteilt: den Ereignisschritt, den Monsterschritt und den Horrorschritt.
- In jedem Schritt der Mythosphase generiert die App eine Reihe von Anweisungen, die von den Ermittlern durchgeführt werden müssen.
- Nachdem alle Effekte der Mythosphase abgehandelt worden sind, klickt man auf die Schaltfläche „Phase beenden“ unten rechts auf dem App-Bildschirm. Dies beendet die Mythosphase und lässt eine neue Runde mit einer neuen Ermittlerphase beginnen.

Verwandte Themen: App, Ereignisschritt, Horrorschritt, Ermittlerphase, Monsterschritt, Spielrunde

NÄCHSTEN

„Nächsten“ bedeutet „die geringste Anzahl an Feldern entfernt“. Das Ursprungsfeld des Effektes zählt dabei mit.

Verwandte Themen: Weitesten, Feld



NEGIEREN

Eine Proben-Aufforderung, deren Fertigkeitssymbol das Wort „negieren“ folgt, gibt an, dass durch die Probe Schaden oder Horror vermieden werden kann.

➤ Für jedes gewürfelte Erfolgssymbol (✳) vermeidet der Ermittler 1 Schaden oder Horror (nach seiner Wahl).

Verwandte Themen: Schaden und Horror, Probe

NIEDERLAGE

Siehe „Sieg und Niederlage“ auf S. 15.

PERSON

Für jeden Personenmarker auf dem Spielplan gibt es einen entsprechenden Personenmarker in der App.

- Ein Ermittler kann nur mit einer Person interagieren, falls er auf demselben Feld wie die betreffende Person steht.
- Jeder Personenmarker ist anders illustriert, damit er auf einen Blick von anderen Personen zu unterscheiden ist.
- Es gibt zwei Sorten von Personenmarkern: einfache und besondere.
 - Auf einfachen Personenmarkern sind nur Silhouetten zu sehen. Sie sind doppelseitig bedruckt und stehen für nicht näher benannte Charaktere.
 - Besondere Personenmarker verfügen über ein vollfarbiges Porträt und stellen jeweils einen bestimmten namentlich bekannten Charakter dar, dessen Name auf der Rückseite des Markers angegeben ist.

Verwandte Themen: Interagieren (Aktion)

PLATZIEREN

Manche Effekte fordern die Spieler zum Platzieren von Spielmaterial auf.

- Sobald ein Spielplanteil platziert werden soll, legt man es, wie in der App gezeigt, in den zentralen Spielbereich.
- Sobald anderes Spielmaterial platziert werden soll, legt man es, wie vom verursachenden Effekt vorgegeben, in den zentralen Spielbereich.

Verwandte Themen: Spielplan

PROBE

Wenn in einem Erzähltext ein in Klammern gesetztes Fertigkeitssymbol auftaucht, ist dies die Aufforderung zu einer Probe. Das bedeutet, dass der Ermittler eine Probe auf die angegebene Fertigkeit ablegen muss. Sobald ein Ermittler eine Probe ablegt, führt er folgenden Schritte durch:

1. **Würfelpool bestimmen:** Der Ermittler bestimmt, wie viele Würfel er erhält. Diese Anzahl der Würfel, die er erhält, wird Würfelpool genannt.
 - Er beginnt mit seinem aufgedruckten Wert in der betreffenden Fertigkeit.
 - Dann rechnet er den Modifikator der Probe ein. Dies ist eine Zahl, die zusammen mit einem Plus- (+) oder Minuszeichen (-) hinter dem Fertigkeitssymbol angegeben ist.

- Nun werden alle Würfel durch andere Effekte addiert oder subtrahiert, z. B. durch Gegenstände oder Zustände.
2. **Würfeln:** Der Ermittler nimmt seinen Würfelpool und würfelt damit.
 - Falls der Würfelpool kleiner als 1 ist, wirft er stattdessen 1 Würfel.
 - Falls der Würfelpool so groß ist, dass die im Spielumfang enthaltene Würfelanzahl nicht ausreicht, wirft er so viele Würfel wie möglich, merkt sich die Ergebnisse und würfelt erneut, so lange bis er seinen kompletten Pool gewürfelt hat.
 3. **Neu würfeln und umwandeln:** Jetzt darf der Ermittler sämtliche Effekte verwenden, die ihn Würfel neu würfeln oder Würfelerggebnisse umwandeln lassen. Dies beinhaltet auch das Ausgeben von Hinweisen, um Ermittlungssymbole (🕒) in Erfolgssymbole (✳) umzuwandeln.
 4. **Ergebnis ermitteln:** Die Summe der gewürfelten ✳ ist das Probenergebnis. Die Konsequenzen von Erfolg oder Misserfolg sind dem verursachenden Effekt zu entnehmen.
 - Hinter der Aufforderung zur Probe kann abgetrennt durch ein Semikolon eine Zahl angegeben sein. Dies ist die Schwierigkeit der Probe. Sie gibt an, welches Probenergebnis benötigt wird, damit die Probe als Erfolg zählt. Falls das Probenergebnis unter der Schwierigkeit liegt, zählt die Probe als Misserfolg.
 - Eine Aufforderung zu einer Probe, die das Wort „negiert“ nach dem Fertigkeitssymbol enthält, kann Schaden oder Horror vermeiden. Für jedes gewürfelte ✳ vermeidet man 1 Schaden oder 1 Horror.
- Effekte, die vom Ausgang einer Probe abhängen, werden durch die Worte „Bei Erfolg“ oder „Bei Misserfolg“ eingeleitet. Die Effekte eines solchen Satzes treten nur dann in Kraft, wenn der Ermittler die Probe bestanden (Erfolg) bzw. nicht bestanden (Misserfolg) hat. Alle Effekte, die nach dem Satz oder in einem neuen Absatz stehen, sind unabhängig von den vorangegangenen Effekten.

Verwandte Themen: App, Hinweis, Würfel, Fertigkeiten

PROTOKOLL

Alle Meldungen der App und Entscheidungen der Ermittler werden in einem Protokoll gespeichert. Um es aufzurufen, klickt man im Spielmenü auf „Protokoll“.

- Das Protokoll kann jederzeit aufgerufen werden.
- Das Protokoll ist in mehrere Seiten unterteilt, wobei jede Seite einer Spielrunde entspricht.

Verwandte Themen: App, Spielmenü

RÄTSEL

Manche App-Effekte gestatten einen Versuch zur Lösung eines Rätsels und nennen die dafür relevante Fertigkeit. Sobald ein Ermittler ein Rätsel zu lösen versucht, führt er die folgenden Schritte durch:

1. **Rätselschritte bestimmen:** Der Ermittler bestimmt die maximale Anzahl an Rätselschritten, die er durchführen darf. Diese Zahl entspricht dem aufgedruckten Wert der angegebenen Fertigkeit.
 - Manche Effekte erlauben dem Ermittler zusätzliche Rätselschritte durchzuführen.

2. **Rätselschritte durchführen:** Der Ermittler führt eine Reihe von Rätselschritten durch (bis zum erlaubten Maximum).
 - Er darf beliebig viele Hinweise ausgeben, um ebenso viele zusätzliche Rätselschritte durchzuführen.
 3. **Ergebnis ermitteln:** Die Folgen eines gelungenen oder gescheiterten Lösungsversuches sind von dem Effekt abhängig, der das Rätsel ins Spiel gebracht hat.
 - Die App stellt automatisch fest, ob ein Rätsel gelöst wurde.
 - Falls das Rätsel nicht gelöst wurde, beendet der Ermittler seinen Lösungsversuch per Klick auf die Schaltfläche „Schließen“.
 - Jeglicher Fortschritt wird von der App gespeichert.
- Es gibt verschiedene Arten von Rätseln. Jede Rätselart hat ihre eigenen Regeln, die u. a. bestimmen, welche Rätselschritte durchgeführt werden können.

Verwandte Themen: App, Coderätsel, Hinweis, Türschlossrätsel, Rätselschritt, Fertigkeiten, Schieberätsel

RÄTSELSCHRITT

Ein Rätselschritt ist eine Fortschrittseinheit auf dem Weg zur Lösung des Rätsels.

- Die Art des Rätsels bestimmt, welche Rätselschritte man durchführen kann.
- Bei jedem Lösungsversuch dokumentiert die App die Anzahl der bereits durchgeführten Rätselschritte.

RAUM

Ein Raum ist eine Gruppe von Feldern, die durch Wände, Türen, gelbe Grenzen, gelbe unpassierbare Grenzen oder Spielplanteilränder von anderen Räumen abgetrennt sind.

- Jeder Raum hat einen Namen. Dieser bezieht sich auf alle Felder des Raums.
- Jeder Raum ist entweder ein Innenraum oder ein Außenraum und gibt diese Eigenschaft an alle seine Felder weiter.

Verwandte Themen: Grenze, Tür, Unpassierbare Grenze, Innenraum, Spielplanteil, Außenraum, Feld, Wand

REICHWEITE

Die Reichweite von Effekten mit der Formulierung „in Reichweite“ beträgt immer bis zu 3 Felder.

- Die Reichweite kann nicht durch Wände oder Türen bestimmt werden, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.
- Die Reichweite kann durch unpassierbare Grenzen bestimmt werden.

Verwandte Themen: Grenze, Tür, Unpassierbare Grenze, Feld, Wand

REQUISITEN

Requisiten sind eine Art von Markern. Man erkennt sie an ihrer quadratischen Form.

- Im Glossareintrag jeder Requisite wird erklärt, wie man mit dieser Requisite interagieren kann.
- Die App wird zum Interagieren mit Requisiten nicht benötigt.

Verwandte Themen: Barrikade, Dunkelheit, Feuer, Geheimgang

SAMMLUNG

Über die Schaltfläche „Meine Sammlung“ kann man weitere Produkte und Erweiterungen von *Villen des Wahnsinns* zur App hinzufügen. Dazu klickt man im Hauptmenü auf „Mehr“ und dann auf „Meine Sammlung“.

- Vor jeder Partie sollte sichergestellt werden, dass alle gewünschten Produkte und Erweiterungen unter „Meine Sammlung“ aktiviert sind.
- Um Änderungen vorzunehmen, wählt man das betreffende Produkt aus und klickt auf die Schaltfläche „Aktiviert/Deaktiviert“.
- Die App verwendet nur Spielmaterial aus aktivierten Produkten und Erweiterungen.

SCHADEN & HORROR

Viele Spieleffekte führen dazu, dass ein Ermittler Schaden oder Horror erleidet. Sobald ein Ermittler durch einen Effekt Schaden oder Horror erleidet, beansprucht er die oberste Karte des Schadens- bzw. Horrorstapels.

- Schaden und Horror wird immer offen beansprucht, es sei denn, der verursachende Effekt besagt etwas anderes.
- Sobald ein Effekt einen Ermittler anweist einen oder mehrere Schaden oder Horror auf die offene Seite umzudrehen, bestimmt er diese Karten zufällig aus allen seinen verdeckten Schadens- bzw. Horrorkarten.
- Jede Schadens- und Horrorkarte hat eines von zwei Merkmalen: *Wird sofort abgehandelt* oder *Bleibt offen liegen*.
- Sobald ein Ermittler einen Schaden oder Horror mit dem Merkmal *Wird sofort abgehandelt* beansprucht oder auf die Vorderseite dreht, muss er die Effekte der Karte abhandeln. Meistens wird die Karte anschließend wieder auf die Rückseite gedreht.
 - Ein Schaden oder Horror mit dem Merkmal *Bleibt offen liegen* wirkt sich längerfristig auf den Ermittler aus. Jede Karte mit diesem Merkmal bleibt so lange offen liegen, bis sie durch einen Effekt umgedreht wird.

- Ermittler können sich die Vorderseiten verdeckter Schadens- und Horrorkarten nicht ansehen, es sei denn ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.
- Sobald ein Effekt das Ablegen eines Schadens oder Horrors erlaubt, darf der betroffene Ermittler entweder eine beliebige offene Karte oder eine zufällige verdeckte Karte ablegen.
- Sobald ein Ermittler einen Schaden oder Horror ablegt, mischt er die Karte zurück in den Schadens- oder Horrorstapel.
- Schadens- und Horrorstapel werden verdeckt gehalten. Die Ermittler können die darin enthaltenen Karten nicht ansehen, es sei denn ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.

SCHIEBERÄTSEL

Ein Schieberätsel ist eine Art von Rätsel, bei dem man ein sechs- oder mehrteiliges Bild zusammensetzen muss.



- Die Puzzleteile sind rasterförmig angeordnet und zufällig gemischt.
- Als Rätselschritt kann man zwei benachbarte Puzzleteile vertauschen, indem man sie per Finger oder Mauszeiger übereinander zieht (1).
 - Zwei Puzzleteile gelten als benachbart, falls sie eine gemeinsame Kante haben (2).
- Das Rätsel ist gelöst, sobald alle Puzzleteile richtig angeordnet sind und ein Bild ergeben.

SICHTUNGSMARKER

Für jeden Sichtungsmarker auf dem Spielplan gibt es einen entsprechenden Sichtungsmarker in der App.

- Sichtungsmarker werden in der Regel auf Feldränder platziert.
- Ermittler können Sichtungsmarker inspizieren und ihre Effekte nach Anweisung der App abhandeln. Die Abhandlung eines Effekts eines Sichtungsmarkers kostet keine Aktion.
- Sichtungsmarker und Erkundungsmarker sind zwei Seiten desselben Markers.

SIEG UND NIEDERLAGE

Das Szenario, das im Zuge des Spielaufbaus gewählt wurde, bestimmt unter anderem die Siegbedingungen der Ermittler, auch wenn diese ihr Spielziel vorerst nicht kennen.

- Im Verlauf des Spiels müssen die Ermittler dem Mysterium des Szenarios auf den Grund gehen und ihr finales Spielziel herausfinden. Erste Hinweise können sich bereits im Prolog verbergen. Weitere Spuren findet man durch gründliches Ermitteln.

Nachdem die Ermittlungen weit genug fortgeschritten sind, wird das Spielziel enthüllt, wodurch den Ermittlern eine finale Aufgabe gestellt wird, die sie erfüllen müssen, um den Fall aufzuklären. Sobald der Fall aufgeklärt ist, haben **die Ermittler das Spiel gewonnen**. Das Spielziel kann sich im Laufe des Spiels verändern oder schwieriger werden. Falls die Ermittler zu lange für die Aufklärung eines Falls brauchen, endet das Spiel, ohne dass der Fall aufgeklärt wurde, und der Epilog wird vorgelesen. **Die Ermittler haben das Spiel verloren**.

- Sobald ein Ermittler ausscheidet, endet das Spiel am Ende der nächsten Ermittlerphase. Am Ende jener Ermittlerphase muss einer der Ermittler im Spielmenü „Ermittler ausgeschieden“ wählen und den Epilog des Szenarios vorlesen, falls der Fall bis dahin nicht aufgeklärt ist. **Die Ermittler haben das Spiel verloren**.
- Manche Spieleffekte – hauptsächlich die des Zustands „Wahnsinnig“ – können die Siegbedingungen eines einzelnen Ermittlers verändern. Bei derartigen Effekten ist genau angegeben, unter welchen Umständen der Ermittler das Spiel gewinnt oder verliert.
 - Falls das Spiel aufgrund eines Karteneffekts endet, wählt man im Spielmenü „Spiel beenden“.

Verwandte Themen: App, Ausgeschieden, Spielmenü, Wahnsinnig, Spielziel

SPEICHERN UND BEENDEN

Man kann ein Szenario jederzeit abspeichern und zum Hauptmenü zurückkehren, um die Partie zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen.

- Die Option „Speichern und beenden“ kann im Spielmenü ausgewählt werden.
- Falls die Partie zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden soll, müssen Besitztümer, Schadens- und Horrorkarten sowie die Positionen aller Ermittler, Monster und Besitztümer auf dem Spielplan notiert werden.
 - Ausliegende Spielplanteile und Marker auf dem Spielplan werden von der App gespeichert.
- Um eine angefangene Partie weiterzuspielen, klickt man im Hauptmenü auf „Fortsetzen“.
- Die App verfügt über genau einen Speicherplatz.
 - Dieser wird überschrieben, sobald man per Klick auf „Neues Spiel“ eine neue Partie startet.

Verwandte Themen: App, Spielmenü

SPIELMENÜ

Das Spielmenü enthält diverse Optionen, die man während des Spiels aufrufen kann.

- Um das Spielmenü zu öffnen, klickt man auf die Schaltfläche „Spielmenü“ unten links auf dem Bildschirm.
 - Das Spielmenü kann jederzeit aufgerufen werden.

Verwandte Themen: App, Protokoll, Spielziel, Speichern und beenden, Sieg und Niederlage

SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus allen ausgelegten Spielplanteilen.

Verwandte Themen: Spielplanteil, Entfernen (vom Spielplan)

SPIELPLANTEIL

Jedes Spielplanteil enthält einen oder mehrere Räume. Im Laufe des Spiels werden auf Anweisung der App weitere Spielplanteile ausgelegt.

- Ein Spielplanteil bleibt so lange im Spiel, bis es durch einen Effekt abgelegt wird.
 - Sobald ein Spielplanteil abgelegt wird, wird es in den Vorrat zurückgelegt.

Verwandte Themen: Raum

SPIELRUNDE

Villen des Wahnsinns wird über mehrere Runden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen, der Ermittlerphase und der Mythosphase.

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

Verwandte Themen: Ermittlerphase, Mythosphase, Sieg und Niederlage

SPIELZIEL

Das aktuelle Spielziel kann jederzeit über das Spielmenü der App eingesehen werden.

➤ Das Spielziel gibt an, was die Ermittler tun sollten und/oder wie sie das Spiel gewinnen können.

➤ Die App zeigt nur das grundlegende Ziel des Szenarios an. Die Spieler sind dazu angehalten, sich selbst Notizen über ihre Ermittlungen zu machen.

Verwandte Themen: App, Spielmenü

SPIELZUG

In der Ermittlerphase sind die Ermittler in beliebiger Reihenfolge am Zug.

➤ Während des Zugs eines Ermittlers darf dieser bis zu 2 Aktionen seiner Wahl durchführen.

Verwandte Themen: Aktion, Ermittlerphase

STEHLEN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Stehlen“ durchführen, um einem anderen Ermittler auf seinem Feld Besitztümer wegzunehmen. Dazu befolgt er die nachstehenden Schritte:

1. **Ziel wählen:** Der aktive Ermittler wählt einen anderen Ermittler auf seinem Feld.
2. **Konkurrierende Proben:** Der aktive Ermittler entscheidet sich für eine der Fertigkeiten Stärke (👊), Geschicklichkeit (👉) oder Wahrnehmung (👁️). Dann legen beide Ermittler eine Probe auf die gewählte Fertigkeit ab.
3. **Diebstahl abhandeln:** Der aktive Ermittler darf für jedes Erfolgssymbol (🎲), das er mehr gewürfelt hat als der gewählte Ermittler, 1 Besitztum des gewählten Ermittlers an sich nehmen.
 - Falls das Probenergebnis des gewählten Ermittlers auf oder über dem Probenergebnis des aktiven Ermittlers liegt, verfällt die Aktion und der aktive Ermittler nimmt keine Besitztümer an sich.

Verwandte Themen: Aktion, Ermittler, Besitztümer, Probe

STOSSEN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Stoßen“ durchführen, um ein Monster oder einen anderen Ermittler auf ein anderes Feld zu stoßen. Dazu befolgt er nachstehende Schritte:

1. **Zielfeld und Zielfigur wählen:** Der aktive Ermittler wählt ein benachbartes Feld sowie ein Monster oder einen anderen Ermittler auf seinem eigenen Feld.
2. **Bereitwilligkeit feststellen:** Falls ein anderer Ermittler gestoßen wird, muss jener Ermittler entscheiden, ob er sich bereitwillig stoßen lassen oder Widerstand leisten will.
 - Falls er sich bereitwillig stoßen lässt, geht es direkt mit Schritt 5 „Bewegung abhandeln“ weiter.
3. **Schwierigkeit der Probe ermitteln:** Falls ein Monster gestoßen wird, entspricht die Schwierigkeit der Probe der Körperkraft des Monsters. Falls ein anderer Ermittler gestoßen wird, muss dieser eine Stärkeprobe (👊) ablegen; die Schwierigkeit entspricht dem Probenergebnis plus 1.
4. **Probe ablegen:** Der aktive Ermittler legt eine Stärkeprobe (👊) ab.
 - Falls das Probenergebnis auf oder über der Schwierigkeit liegt, geht es mit Schritt 5 weiter.
 - Falls das Probenergebnis unter der Schwierigkeit liegt, verfällt die Aktion des aktiven Ermittlers und wird nicht weiter ausgeführt.
5. **Bewegung abhandeln:** Das gewählte Monster bzw. der gewählte Ermittler bewegt sich um 1 Feld auf das gewählte Feld zu. Dann darf sich der aktive Ermittler um 1 Feld auf das gewählte Feld zubewegen.

➤ Diese Aktion kann nur durchgeführt werden, falls ein Monster oder anderer Ermittler auf dem Feld des aktiven Ermittlers steht.

Verwandte Themen: Aktion, Bewegung, Probe

TAUSCHEN (AKTION)

Ein Ermittler kann die Aktion „Tauschen“ durchführen, um sich selbst und allen anderen Ermittlern auf seinem Feld die Möglichkeit zu bieten, beliebig viele Besitztümer an andere Ermittler auf ihrem Feld weiterzugeben und/oder beliebig viele Besitztümer auf dem Feld fallenzulassen.

➤ Diese Effekte können beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.

Verwandte Themen: Aktion, Fallenlassen, Aufheben, Besitztümer

TÜR

Türen sind Feldränder, die durch unterbrochene Wände dargestellt werden. Jede Tür trennt zwei Felder voneinander ab.

➤ Zwei Felder, die eine gemeinsame Tür haben, gelten als benachbart.

➤ Türen trennen benachbarte Räume voneinander ab.

➤ Ermittler und Monster können sich durch Türen bewegen, es sei denn, die Tür ist durch eine Barrikade versperrt oder ein Erkundungsmarker ist darauf platziert.

➤ Ist auf einer aufgedruckten Wand ein Türmarker platziert, gilt diese Wand als Tür.

Verwandte Themen: Benachbart, Spielplanteil, Bewegung, Raum, Feld, Wand



TÜRSCHLOSSRÄTSEL

Ein Türschlossrätsel ist eine Art von Rätsel, bei dem man Teilstücke in einem Raster verschieben muss, um ein Zielstück zu entfernen.



- Jedes Teilstück eines Türschlossrätsels hat zwei Attribute:
 - 1.) Die Länge (doppelte oder dreifache Breite).
 - 2.) Die Ausrichtung (senkrecht oder waagrecht).
 - Das Zielstück unterscheidet sich visuell von den anderen Teilstücken.
- Als Rätselschritt kann man ein beliebiges Teilstück per Finger oder Mauszeiger verschieben.
 - Ein Teilstück kann nur in die Richtung seiner Ausrichtung verschoben werden: senkrecht oder waagrecht (1).
 - Die Teilstücke dürfen sich nicht überschneiden und können nicht durch andere Teilstücke hindurch geschoben werden.
- Das Rätsel ist gelöst, sobald das Zielstück in die Ausbuchtung am rechten Bildschirmrand geschoben wurde (2).

UMDREHEN

Manche Effekte führen dazu, dass Karten umgedreht werden. Eine Karte bleibt so lange offen oder verdeckt, bis sie durch einen Effekt umgedreht wird.

- Sobald man einen Zauber umdreht, führt man die Effekte der Kartenrückseite sofort aus.
- Sobald ein Ermittler eine Schadens- oder Horrorkarte umdreht, überprüft er zunächst, ob sie das Merkmal *Wird sofort abgehandelt* hat. Falls ja, handelt man ihre Effekte sofort ab.

Verwandte Themen: Schaden und Horror, Doppelseitige Karten, Zauber

UNPASSIERBARE GRENZE

Unpassierbare Grenzen sind Feldränder, die durch gestrichelte weiße oder gelbe Linien dargestellt werden. Jede unpassierbare Grenze trennt zwei oder mehr Felder voneinander ab.

- Ermittler und Monster können sich nicht über unpassierbare Grenzen bewegen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.
- Zwei Felder, die eine gemeinsame unpassierbare Grenze haben, gelten als benachbart.
- Gelbe unpassierbare Grenzen trennen benachbarte Räume voneinander ab.

Verwandte Themen: Benachbart, Grenze, Spielplanteil, Bewegung, Raum, Feld

VERFALLEN

Manche Effekte – vor allem Ausweichtests – können dazu führen, dass die Aktion eines Ermittlers verfällt.

- Sobald die Aktion eines Ermittlers verfällt, verliert er seine Aktion ohne deren Effekte abzuhandeln.
- Falls die Aktion eines Ermittlers während seiner Bewegung verfällt, endet die Bewegung sofort und er verlässt sein Feld nicht.

Verwandte Themen: Aktion, Ausweichtest

VERWUNDET

Falls ein Ermittler so viel Schaden – egal ob offen oder verdeckt – erlitten hat, wie seine Ausdauer beträgt oder der erlittene Schaden seine Ausdauer überschreitet, wird der Ermittler verwundet.

- Sobald ein Ermittler verwundet wird, erhält er den Zustand „Verwundet“ und legt alle seine verdeckten Schadenskarten ab.
 - Falls ein Ermittler aufgrund eines Effekts mehrere Schaden gleichzeitig erleidet und seine Ausdauer dadurch überschritten wird, erleidet er zunächst jeden Schaden durch den Effekt. Erst dann wird er verwundet und legt alle seine verdeckten Schadenskarten ab.
- Sobald der erlittene Schaden eines verwundeten Ermittlers seine Ausdauer erreicht oder überschreitet, scheidet der Ermittler aus dem Spiel aus.



WAHNSINNIG

Falls ein Ermittler so viel Horror – egal ob offen oder verdeckt – erlitten hat, wie seine Geistige Gesundheit beträgt oder der erlittene Horror seine Geistige Gesundheit überschreitet, wird der Ermittler wahnsinnig.

- Sobald ein Ermittler wahnsinnig wird, erhält er den Zustand „Wahnsinnig“ und legt alle seine verdeckten Horrorkarten ab.
 - Falls ein Ermittler aufgrund eines Effektes mehrere Horror gleichzeitig erleidet und seine Geistige Gesundheit dadurch überschritten wird, erleidet er zunächst jeden Horror durch den Effekt. Erst dann wird er wahnsinnig und legt alle seine verdeckten Horrorkarten ab.
 - Jeder Zustand „Wahnsinnig“ verlangt eine Mindestanzahl an Ermittlern (angegeben in der unteren rechten Ecke der Kartenrückseite). Sobald ein Ermittler den Zustand „Wahnsinnig“ erhält, muss er überprüfen, ob die benötigte Mindestanzahl an Ermittlern am Spiel teilnimmt. Falls nicht, legt man die Karte ab und erhält eine andere Kopie des Zustands „Wahnsinnig“.
 - Ein Ermittler kann die Rückseite des Zustands „Wahnsinnig“ (die Seite ohne Bilder) den anderen Ermittlern nicht zeigen, es sei denn, ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.
 - Der Zustand „Wahnsinnig“ kann die Siegbedingungen eines Ermittlers verändern. In diesem Fall möchte er vielleicht auf Aktionen zurückgreifen, die ansonsten eher selten durchgeführt werden (siehe „Seltene Aktionen“ auf S. 24).
- Sobald der erlittene Horror eines wahnsinnigen Ermittlers seine Geistige Gesundheit erreicht oder überschreitet, scheidet der Ermittler aus dem Spiel aus.

Verwandte Themen: Ausgeschieden, Ermittler, Merkmale

WAND

Wände sind Feldränder, die durch dicke braune Linien dargestellt werden. Jede Wand trennt zwei oder mehr Felder voneinander ab.

- Ermittler und Monster können sich nicht durch Wände bewegen, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.
- Zwei Felder, die eine gemeinsame Wand haben, gelten als benachbart.
- Wände trennen benachbarte Räume voneinander ab.
- Die Reichweite kann nicht durch Wände hindurch bestimmt werden, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.
- Effekte, die sich auf benachbarte Felder auswirken, können nicht durch Wände hindurch wirken, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.
- Ist auf einer aufgedruckten Tür ein Wandmarker platziert, gilt diese Tür als Wand.

Verwandte Themen: Benachbart, Tür, Spielplanteil, Bewegung, Raum, Feld

WEGBEWEGEN

Wenn sich eine Spielkomponente von einer anderen Spielkomponente oder einem Feld wegbewegt, muss sie mit jedem Feld, um das sie sich bewegt, den Abstand zwischen sich und der anderen Spielkomponente bzw. dem Feld vergrößern.

Verwandte Themen: Bewegung, Feld, Zubewegen

WEITESTEN

„Weitesten“ bedeutet „die größte Anzahl an Feldern entfernt“. Das Ursprungsfeld des Effektes zählt dabei mit.

Verwandte Themen: Nächsten, Feld

WÜRFEL

Ermittler verwenden Würfel, um Proben und einige andere Effekte abzuhandeln.

- Bei *Villen des Wahnsinns* werden achtseitige Würfel verwendet. Diese verfügen über 3 Seiten mit Erfolgssymbolen (✶), 2 mit Ermittlungssymbolen (🔍) sowie 3 Leerseiten (ohne Symbole).

Verwandte Themen: Probe

ZAUBER

Zauber sind die okkulten Werke und Mythoschriften, die man benötigt, um die unheimlichen Mächte zu meistern.

- Sobald man einen Zauber erhält, beansprucht man eine zufällige Kopie der Karte offen (d. h. mit der Bildseite nach oben).
- Zauber gelten als Besitztümer, d. h. man kann sie im Rahmen der Aktion „Tauschen“ fallenlassen, aufheben oder an andere Ermittler weiterreichen.
- Zauber sind doppelseitig bedruckt, d. h. sie haben auf beiden Seiten Text und andere Informationen.
 - Ein Ermittler kann sich die Rückseite eines Zaubers nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt führt zum Umdrehen der Karte.
 - Sobald ein Ermittler einen Zauber umdreht, handelt er die Effekte der Kartenrückseite ab. In der Regel beinhaltet dies das Ablegen der Karte und das Ziehen einer neuen Kopie dieses Zaubers.
- Manche Zauber sind Angriffszauber. Sie haben ein Angriffssymbol und einen Schadenswert. Mit Angriffszaubern kann man Monster angreifen.
- Sobald ein Ermittler einen Zauber ablegt, legt er ihn in den Zauberstapel zurück.
- Ermittler können sich die Rückseiten der Karten im Zauberstapel nicht ansehen.

Verwandte Themen: Angreifen (Aktion), Doppelseitige Karten, Besitztümer, Tauschen (Aktion)

ZUBEWEGEN

Wenn sich eine Spielkomponente auf eine andere Spielkomponente oder ein Feld zubewegt, muss sie mit jedem Feld, um das sie sich bewegt, den Abstand zwischen sich und der anderen Spielkomponente bzw. dem Feld verringern.

Verwandte Themen: Wegbewegen, Bewegung, Feld

ZUFÄLLIG

Manche Effekte überlassen einen Teil ihrer Konsequenzen dem Zufall. Immer wenn das Wort „zufällig“ in einem Effekt vorkommt, entscheidet allein der Zufall über die genauen Konsequenzen. Dabei haben alle möglichen Konsequenzen dieselbe Eintrittswahrscheinlichkeit.

Es folgen einige Beispiele:

- Muss ein zufälliger Ermittler bestimmt werden, kann man entweder jedem Ermittler eine Würfelseite zuordnen und würfeln, oder alle Ermittler können Schere-Stein-Papier spielen.
- Falls ein Ermittler aufgrund eines Effektes einen zufälligen Gegenstand fallenlassen muss, kann er entweder jedem Gegenstand eine Würfelseite zuordnen und würfeln oder die Karten mischen und einen anderen Spieler blind davon ziehen lassen.

ZUSTAND

Diverse Spieleffekte können dazu führen, dass Ermittler Zustände erhalten. Diese Effekte verwenden eine Form von „werden“, z. B. „du wirst ...“.

- Sobald man einen Zustand erhält, beansprucht man ein Exemplar der Karte und platziert es offen (d. h. mit der Bildseite nach oben) in seinen Spielbereich.
 - Man kann nicht mehrere Exemplare desselben Zustands erhalten.
 - Ist der Zustand doppelseitig bedruckt, beansprucht man ein zufälliges Exemplar.
- Manche Zustände sind doppelseitig bedruckt, d. h. sie haben auf beiden Seiten Text und andere Informationen.
 - Man darf die Rückseite eines Zustands nur dann ansehen, wenn ein Effekt es ausdrücklich erlaubt.
 - Die Rückseite des Zustands „Wahnsinnig“ darf vom Besitzer der Karte angesehen werden. Allerdings muss er den Inhalt der Rückseite vor den anderen Ermittlern geheim halten.
- Abgelegte Zustände kommen zurück in den Zustandsstapel.
- Die Rückseiten der Karten im Zustandsstapel dürfen nicht angesehen werden.

Verwandte Themen: Doppelseitige Karten



BENUTZEROBERFLÄCHE DER APP

SPIELOBERFLÄCHE

Während des Spiels interagiert man hauptsächlich mit der Spieloberfläche.



1. **Spielplan:** Der Spielplan nimmt einen Großteil des Bildschirms ein. Je weiter man den Schauplatz des Szenarios erkundet, desto mehr Spielplanteile werden aufgedeckt. Welche das sind und welche Marker darauf platziert werden, wird im zentralen Bildschirmbereich angezeigt. Achtung! Auf dem Bildschirm werden nur die Marker angezeigt, mit denen man mittels der App interagieren kann.
2. **Schaltfläche „Spielmenü“:** Über diese Schaltfläche kann jederzeit das Spielmenü aufgerufen werden. Darin befindet sich das Protokoll sowie eine Speicherfunktion für Partien, die unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden sollen.
3. **Schaltfläche „Monsterleiste“:** Diese Schaltfläche öffnet und schließt die Monsterleiste. Ein Klick auf ein Monster darin öffnet das Monstermenü.
4. **Schaltfläche „Inventar“:** Diese Schaltfläche öffnet und schließt das Inventar. Immer wenn die Ermittler einen Gegenstand finden, mit dem sie mittels der App interagieren können, erscheint dieser Gegenstand im Inventar.
5. **Monster-/Inventarleiste:** Auf dieser Leiste erscheinen Monsterleiste und Inventar, wenn sie geöffnet sind.
6. **Schaltfläche „Phase beenden“:** Diese Schaltfläche beendet die laufende Phase und lässt die nächste Phase oder Spielrunde beginnen.
7. **Schaltfläche „Einstellungen“:** Über diese Schaltfläche kann jederzeit das Einstellungs Menü aufgerufen werden.

BENUTZEROBERFLÄCHE DER APP (FORTS.)

MONSTERMENÜ

Das Monstermenü öffnet sich, sobald man auf ein Monster in der Monsterleiste klickt. Man benutzt es, um während des Spiels mit Monstern zu interagieren.



1. **Name und Porträt:** Hier werden Name und Porträt des ausgewählten Monsters angezeigt. Alle Daten aus dem Monstermenü beziehen sich auf das ausgewählte Monster.
2. **Ausdauer:** Die Ausdauer des Monsters wird oben links auf dem Bildschirm angezeigt.
3. **ID-Symbol:** Falls vorhanden, steht das ID-Symbol des Monsters neben dem Porträt. Es entspricht dem ID-Marker in der Basis der Monsterfigur.
4. **Schaden:** Unter dem Namen des Monsters wird angezeigt, wie viel Schaden es bereits erlitten hat. Mit den Schaltflächen „+“ und „-“ kann man Schaden hinzufügen bzw. entfernen.
5. **Schaltfläche „Angreifen“:** Mit dieser Schaltfläche kann man das Monster angreifen.
6. **Schaltfläche „Ausweichen“:** Wer dem Monster ausweichen will, kann mit dieser Schaltfläche einen Ausweichtest generieren.
7. **Effektfeld:** Hier werden alle Effekte angezeigt, die sich auf das ausgewählte Monster beziehen. Effekte erscheinen immer dann, wenn ein Ermittler das Monster angreift, ihm ausweichen will oder wenn das Monster aktiviert wird.
8. **Monsterleiste:** Um ein anderes Monster auszuwählen, klickt man auf dessen Porträt in der Monsterleiste. Ein Klick auf das Porträt der aktuellen Auswahl schließt das Monstermenü.

MONSTERFIGUREN IM ÜBERBLICK

ZUSAMMENBAU DER MONSTERFIGUREN

Jedes Sternengezücht wird auf eine große Basis und jeder Hetzende Schrecken und jeder Wütende Mob wird auf eine mittlere Basis geklebt (siehe Seite 3 der Spielregel). Alle anderen Figuren werden auf kleine Basen gesteckt.



Sobald alle Figuren eine Basis haben, schiebt man die jeweils passenden Monstermarker hinein. Die Basen sind so gestaltet, dass alle spielrelevanten Daten des Monstermarkers sichtbar bleiben und ein nachträgliches Entfernen des Markers nicht erforderlich ist.



Kind des Dagon



Kultist



Tiefes Wesen



Hybrid der Tiefen Wesen



Geist



Priester des Dagon



Sternengezücht



Hetzender Schrecken



Wütender Mob

INDEX

A		G		R	
Ablegen	4	Gegenstände	10	Rätsel	13
Aktion	4	Geheimgang	10	Rätselschritt	14
Aktionssymbol	4	Geistige Gesundheit (siehe „Ausdauer und Geistige Gesundheit“)	10	Raum	14
Angreifen (Aktion)	4	Goldene Regeln	2	Reichweite	14
App	4	Grenze	10	Requisiten	14
Aufgehalten (siehe „Zustand“)	19	H		S	
Aufheben	5	Himmelsrichtungen	10	Sammlung	14
Aufmerksamkeit (siehe „Monster“)	12	Hinweis	10	Schaden und Horror	14
Ausdauer und Geistige Gesundheit	5	Horror (siehe „Schaden und Horror“)	14	Schieberätsel	15
Ausgeben	5	Horroschritt	10	Sichtungsmarker	15
Ausgeschieden	5	Horrorwert (siehe „Monster“)	12	Sieg und Niederlage	15
Außenraum	5	I		Speichern und beenden	15
Ausweichtest	5	Innenraum	11	Spielaufbau	3
B		Interagieren (Aktion)	11	Spielmenü	15
Barrikade	5	Interaktionsmarker	11	Spieloberfläche	20
Beenden (siehe „Speichern und beenden“)	15	Inventar	11	Spielplan	15
Benachbart	6	K		Spielplanteil	15
Benommen (siehe „Zustand“)	19	Können (siehe „Terminologie“)	2	Spielrunde	16
Benutzeroberfläche der App	20	Körperkraft (siehe „Monster“)	12	Spielzug	16
Besitztümer	6	Komponentenaktionen	11	Stehlen (Aktion)	16
Besonderer Gegenstand	6	Konflikte	2	Stoßen (Aktion)	16
Betäubt (siehe „Zustand“)	19	Konzentriert (siehe „Zustand“)	19	Streitfälle (siehe „Konflikte“)	2
Bewegen (Aktion)	6	L		Süden (siehe „Himmelsrichtungen“)	10
Bewegung	6	Lichtquelle (siehe „Merkmale“)	12	T	
Beweis (siehe „Merkmale“)	12	M		Tauschen (Aktion)	16
C		Materialbeschränkung	2	Tür	16
Coderätsel	7	Merkmale	12	Türschlossrätsel	17
D		Monster	12	U	
Doppelseitige Karten	7	Monsterfiguren im Überblick	22	Umdrehen	17
Dürfen (siehe „Terminologie“)	2	Monsterleiste	12	Unfreiwillige Bewegung (siehe „Bewegung“)	6
Dunkelheit	7	Monstermenü	21	Unpassierbare Grenze	17
Durchsuchen (Aktion)	7	Monsterschritt	12	V	
Durchsuchungsmarker	7	Mythosereignis	12	Verfallen	17
E		Mythosphase	12	Verwendung des Referenzhandbuchs	2
Einfacher Gegenstand	8	N		Verwundet (siehe „Schaden und Horror“)	17
Entfernen (vom Spielplan)	8	Nächsten	12	W	
Ereignisschritt	8	Negieren	13	Waffe (siehe „Einfacher Gegenstand“)	8
Erhalten	8	Nicht können (siehe „Die Goldenen Regeln“)	2	Wahnsinnig	18
Erkunden (Aktion)	8	Niederlage (siehe „Sieg und Niederlage“)	15	Wand	18
Erkundungsmarker	8	Norden (siehe „Himmelsrichtungen“)	10	Wegbewegen	18
Ermittler	9	O		Weitesten	18
Ermittlerphase	9	Osten (siehe „Himmelsrichtungen“)	10	Westen (siehe „Himmelsrichtungen“)	10
F		P		Würfel	18
Fallenlassen	9	Person	13	Würfelpool (siehe „Probe“)	13
Feld	9	Platzieren	13	Z	
Fertigkeiten	9	Probe	13	Zauber	18
Feuer	9	Probenergebnis (siehe „Probe“)	13	Zubewegen	18
Feuer legen (Aktion)	10	Protokoll	13	Zufällig	19
Freiräumen (des Spielplans)	10			Zustand	19
Freiwillige Bewegung (siehe „Bewegung“)	6				



KURZÜBERSICHT

Villen des Wahnsinns wird über mehrere Runden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen, der Ermittlerphase und der Mythosphase.

ERMITTLERPHASE

In der Ermittlerphase kommt jeder Ermittler ein Mal zum Zug. Die Spielreihenfolge wird von den Ermittlern selbst festgelegt. Ein Ermittler führt in seinem Zug bis zu zwei Aktionen durch.

HÄUFIGE AKTIONEN

- **Bewegen:** Bewege dich um bis zu 2 Felder. Du kannst deine Bewegung unterbrechen, um zwischendurch andere Aktionen durchzuführen.
- **Durchsuchen:** Untersuche einen Durchsuchungsmarker auf deinem Feld mithilfe der App.
- **Erkunden:** Untersuche einen Erkundungsmarker auf deinem Feld mithilfe der App.
- **Interagieren:** Interagiere mit einem Personen- oder Interaktionsmarker auf deinem Feld mithilfe der App.
- **Angreifen:** Verwende eine Nahkampfwaffe, um ein Monster auf deinem Feld anzugreifen, oder eine Fernkampfwaffe, um ein Monster in Reichweite anzugreifen. In jedem Fall verwendest du die App dazu.
- **Tauschen:** Du kannst mit anderen Ermittlern auf deinem Feld Besitztümer tauschen und/oder Besitztümer von deinem Feld aufheben oder dort fallenlassen.

SELTENE AKTIONEN

- **Stoßen:** Du stößt ein Monster oder einen anderen Ermittler. Siehe „Stoßen (Aktion)“ auf S. 16.
- **Feuer legen:** Du platzierst auf deinem oder einem benachbarten Feld Feuermarker. Siehe „Feuer legen (Aktion)“ auf S. 10.
- **Stehlen:** Du stiehst Besitztümer eines anderen Ermittlers. Siehe „Stehlen (Aktion)“ auf S. 16.

KOMPONENTENAKTIONEN

Manche Spielmaterialien und Effekte erlauben die Durchführung einer Komponentenaktion. Diese werden auf der jeweiligen Spielkomponente bzw. im Text des Effekts beschrieben.

- **Tür verbarrikadieren:** Versperre eine Tür, um zu verhindern, dass Monster oder Ermittler hindurch kommen. Siehe „Barrikade“ auf S. 5.
- **Feuer löschen:** Entferne Feuer von deinem Feld oder von Feldern, auf die du dich im weiteren Verlauf deines Spielzugs bewegen wirst. Siehe „Feuer“ auf S. 9.

MYTHOSPHASE

Die Mythosphase ist in drei Schritte unterteilt: Ereignisschritt, Monsterschritt und Horrorschritt. In jedem Schritt generiert die App Anweisungen, die von den Ermittlern befolgt werden müssen.

EREIGNISSCHRITT

Im Ereignisschritt generiert die App ein oder mehrere Mythosereignisse, die von den Ermittlern abgehandelt werden müssen.

MONSTERSCHRITT

Im Monsterschritt generiert die App Anweisungen für die Aktivierung jedes einzelnen Monsters. Diese müssen von den Ermittlern abgehandelt werden.

➤ Monster können sich im Rahmen ihrer Aktivierung bewegen und angreifen. Dabei werden folgende Begriffe verwendet:

- **Zubewegen:** Mit jedem Feld, das sich das Monster bewegt, muss es seinen Abstand zum Ziel verringern.
- **Wegbewegen:** Mit jedem Feld, das sich das Monster bewegt, muss es seinen Abstand zum angegebenen Feld oder Spielmaterial vergrößern.
- **Nächsten:** Die geringste Anzahl Felder entfernt.
- **Weitesten:** Die größte Anzahl Felder entfernt.

HORRORSCHRITT

Im Horrorschritt handelt jeder Ermittler einen Horrortest gegen ein Monster in Reichweite ab.

- Jeder Ermittler handelt nur einen Horrortest ab und zwar gegen das Monster mit dem höchsten Horrorwert.
- Sind keine Monster in Reichweite eines Ermittlers, handelt er auch keinen Horrortest ab.

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

SYMBOLÜBERSICHT

	Stärke		Erfolgssymbol
	Geschicklichkeit		Ermittlungssymbol
	Wahrnehmung		Aktionssymbol
	Wissen		Produktsymbol (Grundspiel)
	Einfluss		
	Willenskraft		