

VILLEN DES WAHNSINNS

ZWEITE EDITION

HEILIGTUM DER DÄMMERUNG

Lily Chens Faust schnellte ohne Wirkung durch das Gespenst. Die grotesk langen Finger der Kreatur schlugen nach ihr, doch sie wich geschickt aus, wie Wasser, das um einen Stein fließt. Ihr Wing-Chung-Stil konnte bei dem ruhelosen Geist vor ihr nichts ausrichten, aber Lily konnte nicht aufgeben. Sie festigte ihren Stand und zeichnete mit ihrer offenen Hand ein kompliziertes Siegel in die Luft. Mit ihrem nächsten Schlag war die Kreatur eingefroren. Gefangen in der Bewegung konnte sie nichts tun, doch sie starrte Lily mit einem durchdringenden und wütenden Blick an.

Lily spürte eine weitere Präsenz, drehte sich und bereitete sich darauf vor erneut zuzuschlagen. Ein alter, fetter weißer Mann mit einem teuren Anzug hob lächelnd beide Hände in die Luft. Lily unterbrach ihren Angriff, behielt aber ihre Angriffspose bei. „Identifizieren Sie sich“, forderte sie.

„Nun“, die Stimme des Mannes war schroff, strahlte wie selbstverständlich jedoch gleichzeitig einen herzlichen Charme aus. „Meister Yuanjing hatte recht. Du musst wirklich seine beste Schülerin gewesen sein.“ Der Mann ließ langsam seine Arme sinken. „Mein Name ist Charlie Kane. Dein alter Meister erzählte mir, dass du möglicherweise in der Lage bist, mir mit einem kleinen Fall hier in Arkham zu helfen. Hast du jemals vom Orden der silbernen Dämmerung gehört?“

ÜBERBLICK ÜBER DIE ERWEITERUNG

Heiligtum der Dämmerung ist eine Erweiterung für *Villen des Wahnsinns, Zweite Edition*, in der die reichen und angesehenen Mitglieder der Silberloge der Dämmerung zusätzlich zu ihrem stadtweiten Einfluss verbotene arkane Kräfte ausüben. Hinter der Fassade von Ehrbarkeit führt der wahre Orden der silbernen Dämmerung Rituale mit rätselhaften Beweggründen durch.

Mit dieser Erweiterung werden zwei neue Szenarien und neue Mythosereignisse für die App freigeschaltet. Außerdem gibt es eine neue Art von Markern, Aufhaltenmarker. Darüber hinaus enthält die Erweiterung neue Spielplanteile, 1 Monster, Ermittler und Karten für noch spannendere Ermittlungen.

INHALT

Die Erweiterung *Heiligtum der Dämmerung* enthält folgendes Spielmaterial:

- 5 Spielplanteile
- 2 Ermittlerkarten mit passenden Figuren
- 2 Monstermarker mit passenden Figuren
- 10 Karten für einfache Gegenstände
- 6 Karten für besondere Gegenstände
- 10 Zauberkarten
- 7 Zustandskarten
- 2 Schadenskarten
- 2 Horrorkarten
- 20 Aufhaltenmarker
- 10 Personenmarker
- 7 Hinweismarker
- 2 Wandmarker

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten und Spielplanteile aus dieser Erweiterung sind mit dem Symbol von *Heiligtum der Dämmerung* markiert, damit sie sich vom Spielmaterial des Grundspiels und anderen Erweiterungen unterscheiden lassen.



VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Wenn mit der Erweiterung *Heiligtum der Dämmerung* gespielt werden soll, kommen die Aufhaltenmarker, eine neue Art von Spielmaterial, in den allgemeinen Markervorrat. Alles andere Spielmaterial der Erweiterung wird den entsprechenden Stapeln und Vorräten aus dem Grundspiel zugefügt. Vergesst nicht, eure App zu aktualisieren und unter „Meine Sammlung“ die Erweiterung zu aktivieren.

NEUE REGELN

SPIELPLANTEILE BEWEGEN

Spielplanteile können sich im Verlauf des Spiels über den Tisch bewegen.

- Sobald ein Spielplanteil bewegt wird, nimmt man es von seinem gegenwärtigen Standort und legt es, wie in der App gezeigt, in den zentralen Spielbereich.
 - Sobald ein Spielplanteil bewegt wird, behalten alle darauf liegenden Karten, Marker und Figuren ihre Position auf dem Spielplanteil bei.

SPIELPLANTEILE ÜBERSCHNEIDEN

Während des Spiels können Spielplanteile so gelegt werden, dass sie andere Spielplanteile überschneiden.

- Sobald ein überschneidendes Spielplanteil ausgelegt wird, behalten alle Figuren, Karten und Marker ihre Position auf dem Spielplan bei, außer ein Effekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
 - In dieser Erweiterung können überschneidende Spielplanteile keine kompletten Felder auf dem Spielplan verdecken. Falls eine Figur oder Karte auf dem Teil des Feldes ist, der von einem anderen Spielplanteil verdeckt wird, entscheiden die Ermittler als Gruppe, wohin sie diese Spielmaterialien innerhalb ihres Feldes verschieben wollen, damit sie nicht vom überschneidenden Spielplanteil verdeckt werden.
- Der Teil eines Spielplanteils, der unter einem anderen liegt, ist nicht mehr Teil des Spielplans.
- Wenn Ermittler ein Feld auf überschneidenden Spielplanteilen betreten oder verlassen wollen, befolgen sie die normalen Regeln für Bewegung.

AUFHALTEN

Verschiedene Effekte bewirken, dass die Ermittler Aufhaltenmarker auslegen müssen.

- Einem Monster, das auf einem Feld mit Aufhaltenmarker ist, muss man nicht ausweichen.
- Felder können mehrere Aufhaltenmarker haben.
- Sobald ein Monster aktiviert wird, entscheiden die Ermittler als Gruppe, ob sie einen Aufhaltenmarker von dem Feld des Monsters ablegen. Falls sie dies tun, verfällt die Bewegung des Monsters.
- Falls ein Ermittler einen Aufhaltenmarker ablegt, kommt er in den Vorrat der Aufhaltenmarker zurück.
- Aufhaltenmarker sind kein Besitztum. Sie können nicht aufgehoben, fallengelassen oder getauscht werden.



Aufhaltenmarker

CREDITS

Fantasy Flight Games

Expansion Design and Development: Kara Centell-Dunk und Grace Holdinghaus mit Colin Phelps

Proofreading: Allan Kennedy

Board Game Manager: Andrew Fischer

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander und Nikki Valens

Expansion Graphic Design: Wil Springer

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Art: Jokubas Uogintas

Map Tile Art: Yoann Boissonnet

Interior Art: Tiziano Baracchi, Sara Biddle, Jason Caffoe, Bryce Cook, Alexandre Dainche, Christina Davis, Nicholas Gregory, Dani Hartel, Rafal Hrynkiwicz, Jeff Lee Johnson, Romana Kendelic, Drazenka Kimpel, Adam Lane, Robert Laskey, Brandon Leach, Patrick McEvoy, Brynn Metheney, Ethan Patrick Harris, Michelle Peterson, Borja Pindado, Cristina Vela, Magali Villeneuve, Uriah Voth und Owen Weber

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Sculpting: Ben Lodge and Derek Miller

Sculpting Coordinator: Robert Brantseg

Managing Art Director: Melissa Shetler

Software Development: Mark Jones, Paul Klecker, Francesco Moggia und Gary Storkamp

Digital Executive Producer: Keith Hurley

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee North America

Production Management: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters

Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Garrett Cannon, Julia Faeta, William Garrabrant, Jennifer Giles, Alene Horner, Jason Horner, James Inwood, Michelle McCarthy, Maegan Mohr, Chad Reverman, Jerry Santos, Rebecca Starr, Brian Trautner, Emily Trautner und Emily Williford

Vielen Dank an unsere Betatester.

Asmodee Germany

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Yvonne Distelkämper und Susanne Kraft

Layout und Grafische Bearbeitung: Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Niklas Bungardt und Oliver Kutsch

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 2018 Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Fantasy Flight Games, Mansions of Madness, Arkham Horror und das FFG-Logo sind ® von Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.**

WWW.ASMODEE.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

