

VILLEN DES WAHNSINNS

ZWEITE EDITION

STRASSEN VON ARKHAM

„Einen klitzekleinen Moment, Liebes“, sagte Marie zu Diana und warf sich gekonnt mit einer Hand die Federboa über die Schulter, während sie mit der anderen die Postkarte eines Fans unterschrieb. Die junge Frau war die Letzte einer kleinen Mensentraube, die sich nach der Vorstellung vor dem Bühneneingang des Nightingale gebildet hatte. Als sie sich lächelnd mit der Postkarte auf den Weg machte, ließ Marie ihre Bühnenmaske fallen. Sie sah müde aus. „Weißt du, Liebes, du könntest auch hier drin warten“, sagte sie. „Ich kann dir Karten für die Show besorgen. Es ist gefährlich, nachts auf der Straße herumzulungern.“

Diana schüttelte den Kopf. „Dafür kenne ich zu viele von den Leuten auf den Logenplätzen. Außerdem gefallen mir die Privatvorstellungen besser. Die, bei denen die Monster am Ende sterben und nicht heim zu ihren Familien gehen.“ Diana reichte Marie eine Thermosflasche. „Hier, das ist gut für den Hals. Ich habe gehört, bei der Universität soll es Ärger geben. Wahrscheinlich ist es dort noch gefährlicher als hier.“

„Täuschen Sie sich nicht, Miss Stanley“, tönte die Stimme von Tommy Muldoon, der die Gasse entlang auf sie zu schlenderte. „Man weiß nie, was in den Schatten auf einen lauert.“ Mit diesen Worten griff er in die Dunkelheit und zerrte einen zappelnden Finn Edwards hinter einer Mülltonne hervor. „Wie geht's der ‚kranken Cousine‘, Finn? Müsste sie nicht langsam mal über den Jordan gegangen sein?“

„Um Gottes willen!“, rief Finn, „Hat Ihre Mutter Ihnen denn keine Manieren beigebracht? Einen Mann im Dunkeln so anzupacken. Das ist unchristlich!“ Er strich sich das Hemd glatt. „Und meine Cousine, das arme Täubchen ...“

In diesem Moment bebte die Erde und in der Ferne war das Donnern einer Explosion zu hören. Diana runzelte die Stirn. „Schluss mit dem Gezanke“, sagte sie. „Wir müssen zur Miskatonic Universität und zwar schnell!“

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



ÜBERBLICK ÜBER DIE ERWEITERUNG

Straßen von Arkham ist eine Erweiterung für *Villen des Wahnsinns, Zweite Edition*, bei der die Ermittler hinter die alltägliche Fassade von Arkham blicken und die grauenvollen Geheimnisse dahinter ergründen. Vom Campus der Miskatonic Universität bis zu den Flüsterkneipen und Geschäften des organisierten Verbrechens drohen den Ermittlern Gefahren übernatürlicher und weltlicher Art. Nur mit Verstand, Mut und der gelegentlichen Möglichkeit, ihr verborgenes Potenzial zu entfalten, können sie die Bedrohung für die Stadt – und ihr Leben – abwenden.

Mit dieser Erweiterung werden drei neue Szenarien sowie neue Mythosereignisse und ein neues Rätsel für die App freigeschaltet. Außerdem gibt es eine neue Kartenart, Elixiere, und eine neue Art von Markern: Verbesserungen. Darüber hinaus enthält die Erweiterung neue Spielplanteile, Monster, Ermittler und Karten für noch spannendere Ermittlungen.



INHALT

Die Erweiterung *Straßen von Arkham* enthält folgendes Spielmaterial:

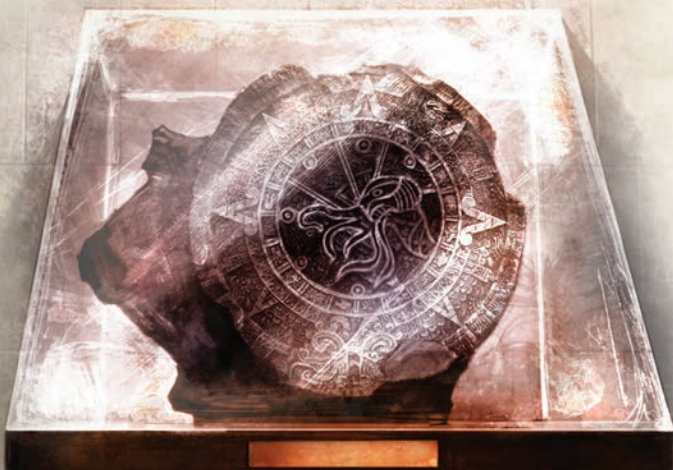
- 17 Spielplanteile
- 4 Ermittlerkarten mit passenden Figuren
- 7 Monstermarker mit passenden Figuren
- 11 Karten für einfache Gegenstände
- 9 Karten für besondere Gegenstände
- 15 Zauberkarten
- 8 Zustandskarten
- 5 Schadenskarten
- 5 Horrorkarten
- 6 Elixierkarten
- 12 Personenmarker
- 30 Verbesserungsmarker
- 2 Türmarker
- 2 Wandmarker

ZUSAMMENBAU DER MONSTER

Der Lloigor wird auf die große Basis geklebt, die Sternenvampire auf mittelgroßen Basen. Alle anderen Figuren werden auf kleine Basen gesteckt. Für das Kleben empfehlen wir Sekundenkleber. Bitte beachtet die Gebrauchsanweisungen aller Klebstoffe und anderer Bastelmaterialien, die ihr für den Zusammenbau verwendet.

VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Wenn mit der Erweiterung *Straßen von Arkham* gespielt werden soll, mischt man den Elixierstapel und legt ihn offen in den zentralen Spielbereich. Die Verbesserungsmarker kommen in den allgemeinen Markervorrat. Alles andere Spielmaterial der Erweiterung wird den entsprechenden Stapeln bzw. Vorräten aus dem Grundspiel zugefügt. Vergesst nicht, eure App zu aktualisieren und unter „Meine Sammlung“ die Erweiterung zu aktivieren.



NEUE REGELN

ELIXIERE

Elixiere sind chemische Mixturen, die im Laufe einer Ermittlung gefunden werden können. Manche Effekte aus dieser Erweiterung führen dazu, dass ein Ermittler ein Elixier erhält.

- Sobald ein Ermittler ein Elixier erhält, beansprucht er ein zufälliges Exemplar der Karte offen (mit der illustrierten Seite nach oben).
- Elixiere sind doppelseitig bedruckt, d. h. sie haben Kartentexte auf der Vorderseite und der Rückseite.



Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Fertigkeit deiner Wahl verbessern. Falls du das tust, drehe diese Karte um.

- Ermittler können die Rückseite eines Elixiers nicht ansehen, es sei denn, ein Effekt führt ausdrücklich zum Umdrehen der Karte.
- Sobald ein Ermittler ein Elixier umdreht, handelt er den Effekt auf der Rückseite der Karte sofort ab. Dies kann auch das Ablegen der Karte beinhalten.
- Sobald ein Ermittler ein Elixier ablegt, wird die Karte auf den Elixierstapel zurückgelegt.
- Die Rückseiten der Karten im Elixierstapel können von Ermittlern nicht angesehen werden.
- Offene Elixiere sind Besitztümer und können als solche mittels der Aktion „Tauschen“ fallengelassen, aufgehoben oder an andere Ermittler weitergereicht werden.
- Verdeckte Elixiere sind keine Besitztümer und können als solche nicht mittels der Aktion „Tauschen“ fallengelassen, aufgehoben oder mit andere Ermittler getauscht werden.

VERBESSERUNGEN

Diverse Spieleffekte führen dazu, dass Ermittler Verbesserungen erhalten. Derartige Effekte enthalten eine Form des Wortes „verbessern“.

- Sobald ein Effekt besagt, dass ein Ermittler eine Fertigkeit verbessert, beansprucht er den Marker mit dem passenden Symbol und legt ihn in seinen Spielbereich. Wird ein Ermittler angewiesen, eine Fertigkeit seiner Wahl zu verbessern, entscheidet er selbst, welchen Marker er beanspruchen möchte.
- Sobald ein Ermittler einen Verbesserungsmarker in seinem Spielbereich hat, erhöht er seinen aufgedruckten Wert in der zugehörigen Fertigkeit um 1.
- Eine Fertigkeit kann nicht mehr als ein Mal verbessert werden.
- Verbesserungen sind keine Besitztümer. Sie können nicht fallengelassen oder weitergereicht werden, es sei denn, ein Effekt erlaubt es ausdrücklich.
- Sobald ein Ermittler eine Verbesserung ablegt, wird der Marker in den Vorrat zurückgelegt.



Verbesserungsmarker

TURMRÄTSEL

Beim Turmrätsel müssen die Ermittler einen Turm oder ein Bild zusammensetzen, das auf drei Spalten aufgeteilt ist.

- Die Teile des Turmrätsels sind auf drei Spalten verteilt und zufällig gemischt (1).
- Als Rätselschritt kann ein Ermittler das oberste Teil einer beliebigen Spalte in eine andere Spalte ziehen (2).

 - Teile werden stets an die Spitze des Turms ihrer neuen Spalte hinzugefügt (3).



- Das Rätsel ist gelöst, sobald alle Teile in einer einzelnen Spalte und in der richtigen Position liegen, sodass der Turm oder das Bild korrekt dargestellt wird.

 - Ein Turm ist korrekt dargestellt, wenn das größte Teil ganz unten liegt und die Teile nach oben immer kleiner werden (4).



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F. Kann Marie Lambeau ihre Ermittlerfähigkeit verwenden, um zu Beginn ihres Zuges mit einem Zauber anzugreifen?

A. Ja.

F. Kann Tommy die Fähigkeit des besonderen Gegenstands „Becky“ bei jeder Probe verwenden?

A. Ja.

F. Muss ich den Zustand „Rechtschaffen“ auch dann ablegen, wenn ich 1 oder mehr verdeckte Horror erleide?

A. Ja, wenn ein Effekt durch das Erleiden von Schaden oder Horror ausgelöst wird, tritt er ein, egal ob der erlittene Schaden bzw. Horror offen oder verdeckt ist.

CREDITS

Fantasy Flight Games

Autoren und Entwickler der Erweiterung: Kara Centell-Dunk und Grace Holdinghaus mit Tony Fanchi

Produzent: Jason Walden

Redaktion: David Hansen

Lektorat: Matt Click und Allan Kennedy

Manager Brettspiele: Andrew Fischer und Justin Kempainen

Arkham Horror-Hintergrundüberprüfung: Dane Beltrami, Matthew Newman, Katrina Ostrander und Nikki Valens

Grafikdesign Erweiterung: WiL Springer

Manager Grafikdesign: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Jokubas Uogintas

Illustration der Spielplanteile: Yoann Boissonnet

Illustration des Spielmaterials: William Thomas Arnold, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Ignacio Bazán Lazcano, Dmititri Bielak, Colin Boyer, Mathew Cowdery, Alexandre Dainche, Tony Foti, John Goodenough, Dani Hartel, Brent Hollowell, Rafał Hryniewicz, Clark Huggins, Amelie Hutt, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Robert Laskey, Rhonda Libbey, Brynne Metheny, Régis Moulun, David Nash, German Nobile, Borja Pindado, Gabby Portal, Douglas Sirois, David Sourwine, Josh Stewart, Andreia Ugrai, Magali Villeneuve und Matt Zeilinger

Künstlerische Leitung: Andy Christensen, Deb Freytag und Taylor Ingvarsson
Modellierung: Grégory Clavilier, Cory DeVore, Tyler Russo und Catherine Shen

Koordination Modellierung: Niklas Norman

Manager Kunst: Melissa Shetler

Redaktion Erzähltexte: Katrina Ostrander

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

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Produktion Software-Entwicklung: Keith Hurley

Leitender Projektmanager: John Franz-Wichlacz

Leitender Produktentwicklungsmanager: Chris Gerber

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Asmodee Nordamerika

Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler

T.J. Allred, Joseph Bozarth, Mathieu Brachet, Sacha Cauvin, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Nicolas Josse, Mark Larson, Alexandar Ortloff, Al Peffers und Jerry Santos

Vielen Dank an alle Beta-Tester.

Asmodee Deutschland

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout und Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Tim Leuftink, Oliver Kutsch, Niklas Bungardt und Christopher Bösel

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 2017 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.** Hergestellt in China.

WWW.ASMODEE.DE

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

