

VILLEN DES WAHNSINNS

ZWEITE EDITION

JENSEITS DER SCHWELLE

Wilsons Schrotflinte fiel klappernd zu Boden, als sich die aufgequollenen Finger der Frau um seine Kehle schlossen. Sie schien ihn nicht wiederzuerkennen, obwohl er noch vor wenigen Stunden für sie ermittelt hatte. Wilson wurde schwarz vor Augen, dann hörte er ein seltsames Flüstern und kämpfte gegen die Bewusstlosigkeit an.

Ohne Vorwarnung lockerten sich die Finger an seiner Kehle und Wilson schnappte nach Luft. Ein grünes Gas war in Nase und Mund der Frau gedrungen, hatte sie ins Wanken und schließlich zu Fall gebracht. Hinter ihr stand Akachi Onyele, die Arme hoch erhoben und mit grimmigem Gesichtsausdruck.

„Ma'am“, keuchte Wilson und zog den Hut vor ihr. „Es sieht so aus, als hätten wir eine Menge Arbeit vor uns.“

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten und Spielplanteile aus dieser Erweiterung sind mit dem Symbol von *Jenseits der Schwelle* markiert, damit sie sich vom Spielmaterial des Grundspiels unterscheiden.



ÜBERBLICK ÜBER DIE ERWEITERUNG

Jenseits der Schwelle ist eine Erweiterung für *Villen des Wahnsinns, Zweite Edition*, in der es um die Gefahren und Verlockungen von verbotenem Wissen geht. Ein allwissendes Wesen nimmt Einfluss auf die Welt und die Ermittler müssen große Risiken auf sich nehmen, um seine Geheimnisse zu lüften.

Mit dieser Erweiterung werden zwei neue Szenarien sowie neue Mythosereignisse für die App freigeschaltet. Außerdem enthält die Erweiterung neue Spielplanteile, ein neues Monster, neue Ermittler sowie neue Schadens-, Horror-, Zauber-, Gegenstands- und Zustandskarten für noch spannendere Ermittlungen.

VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Um mit *Jenseits der Schwelle* zu spielen, legt man die Schlüsselmarker (eine neue Art von Spielmaterial) 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.



INHALT

Die Erweiterung *Jenseits der Schwelle* enthält folgendes Spielmaterial:

- 6 Spielplanteile
- 16 Feuer-/Dunkelheitsmarker
- 2 Ermittlerkarten mit passenden Figuren
- 4 Monstermarker mit passenden Figuren
- 8 Karten für einfache Gegenstände
- 1 Karte für besondere Gegenstände
- 10 Zauberkarten
- 9 Zustandskarten
- 4 Schadenskarten
- 4 Horrorkarten
- 7 Personenmarker
- 10 Hinweismarker
- 4 Schlüsselmarker
- 2 Wandmarker

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.

SCHLÜSSELMARKER

Manche Effekte weisen die Spieler dazu an, Schlüsselmarker auf bestimmte Gegenstände zu legen. Ein Schlüsselmarker ist eine neue Art von Spielmaterial, das die übernatürlichen Qualitäten eines ansonsten gewöhnlichen Gegenstands hervorhebt.

- Ein Gegenstand mit Schlüsselmarker erhält die Merkmale *Schlüssel* und *Beweis*.
- Ein Gegenstand mit Schlüsselmarker kann nicht abgelegt werden. Falls ein Ermittler einen zufälligen Gegenstand ablegen muss, zählt ein Gegenstand mit einem Schlüsselmarker nicht zu den zufälligen Gegenständen.

CREDITS

Autorinnen der Erweiterung: Kara Centell-Dunk mit Grace Holdinghaus

Autorin der Zweiten Edition: Nikki Valens

Produzent: Jason Walden

Redaktion und Lektorat: Jeremy Bauerb und Allan Kennedy

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

Grafikdesign: WiL Springer

Grafikdesign Manager: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Jokubas Uogintas

Illustration der Spielplanteile: Yoann Boissonnet

Sonstige Illustrationen: die Illustratoren des *Call of Cthulhu* LCG und der *Arkham Horror Files*-Produktreihe

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson

Abteilungsleiter Kunst: Andy Christensen

Modellierung der Figuren: Bhushan Arekar und Gabriel Comin

Koordination Modellierung: Niklas Norman

Abteilungsleiter Modellierung: John Franz-Wichlacz

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

Ausführender Produzent (digitale Inhalte): Keith Hurley

Koordination Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Produktionsmanagement: Jason Beaudoin und Megan Duehn

Abteilungsleiter Brettspiele: Justin Kempainen

Kreativdirektor: Andrew Navaro

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Jeremy Bauerb, Joseph Bozarth, Daniel Lovat Clark Andrew Fischer, Mark Larson, Alexander Ortloff, Brandon Perdue, Nikki Valens, Jason Walden und Paul Winchester

Vielen Dank an unsere Beta-Tester.

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Susanne Kraft

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer und Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Niklas Bungardt, Oliver Kutsch, Christian Schepers, Tim Leuftink und Fiona Carey

© 2016 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

