

VILLEN DES WAHNSINNS

ZWEITE EDITION

PFAD DER SCHLANGE

Daniela fluchte, als sie mit ihrer verschwitzten Hand am glatten Griff der Machete abglitt und die Klinge sich in den Lianen verfang. „Sie haben mir nicht gesagt, dass der Dschungel zurückschlagen würde, Ursula.“

Ursula lachte nur, ein hübsches Lächeln, das Daniela erröten ließ, während sie unbeholfen die Machete aus den Ranken befreite. Ursula deutete auf ihre Hand. „Wenn Sie weiter so fest zupacken, bekommen Sie noch Blasen. Greifen Sie mit Daumen und Zeigefinger zu und lassen Sie sich beim Schwingen von der Schwerkraft helfen. Hier, ich zeig's Ih...“

„Die Schulstunde ist vorbei“, rief Leo von hinten, wo er dem alten Mann, Norman, beim Überqueren der Wurzeln eines Kapokbaumes half. „Wir müssen vor Sonnenuntergang noch fünf Meilen hinter uns bringen. Keine Zeit für Trödeleien.“

Das Surren einer Bogensehne war die einzige Warnung, dann flogen primitive Pfeile auf die Lichtung! Eigenartige Kreaturen glitten zwischen den breiten, turmhohen Bäumen hervor – wie humanoide Schlangen mit langen Schwänzen anstelle von Beinen.

„Eindringlinge“, zischte einer von ihnen. „Ihr werdet den Dschungel nicht lebend verlassen.“ Die Kreatur legte einen weiteren Pfeil auf, doch dann donnerten zwei Schüsse und sie fiel leblos zu Boden.

Leo richtete seine rauchende Pistole auf die nächste Kreatur. „Wie gesagt, wir haben noch fünf Meilen vor uns. Wir sollten uns beeilen.“

Ursula zog ihr Überlebensmesser. Norman blätterte eifrig in einem dünnen Büchlein und begann etwas zu murmeln. Als eine der Schlangen auf sie zustürmte, atmete Daniela tief durch, lockerte ihren Griff und schwang die Machete.

ERWEITERUNGSSYMBOL

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



ÜBERBLICK ÜBER DIE ERWEITERUNG

Pfad der Schlange ist eine Erweiterung für *Villen des Wahnsinns, Zweite Edition*, in der die Ermittler sich den Gefahren des Dschungels stellen, die weit über knappe Wasservorräte oder hungrige Jaguare hinausgehen. In der Dunkelheit zwischen den Bäumen schleicht ein tödlicher Jäger umher. Ein uralter Tempel, der nicht von Menschenhand erbaut wurde, erhebt sich aus dem Grünen. Und selbst in Arkham ist nichts mehr sicher, seit ein plötzliches Erdbeben ein neuenglisches Herrenhaus in eine bizarre tropische Landschaft verwandelt hat.

Mit dieser Erweiterung werden drei neue Szenarien, viele neue Mythosereignisse und ein neues Rätsel für die App freigeschaltet. Außerdem sorgen eine neue Art von Requisitenmarker (Überwucherung / Trümmer) sowie neue Spielplanteile, Monster, Ermittler und Karten für noch spannendere Fälle.



INHALT

Die Erweiterung *Pfad der Schlange* enthält folgendes Spielmaterial:

- 17 Spielplanteile
- 4 Ermittlerkarten mit passenden Figuren
- 8 Monstermarker mit passenden Figuren
- 16 Karten für einfache Gegenstände
- 5 Karten für besondere Gegenstände
- 15 Zauberkarten
- 12 Zustandskarten
- 3 Schadenskarten
- 3 Horrorkarten
- 5 Personenmarker
- 27 Überwucherungs-/Trümmermarker
- 8 Türmarker
- 8 Wandmarker

ZUSAMMENBAU DER MONSTER

Der Uralte Basilisk wird in vier Teilen geliefert, die (wie in der Abbildung gezeigt) zusammengeklebt werden müssen. Erst wenn der Klebstoff trocken ist, sollte der Uralte Basilisk auf seiner Basis befestigt werden.



Uralter Basilisk beim Zusammenbau



Uralter Basilisk nach dem Zusammenbau

Der Uralte Basilisk muss auf einer großen Basis und die Tempelwächter müssen auf mittelgroßen Basen festgeklebt werden. Dafür empfehlen wir Sekundenkleber. Bitte beachtet die Gebrauchsanweisungen aller Klebstoffe und anderer Bastelmaterialien, die ihr für den Zusammenbau verwendet. Alle übrigen Monster werden auf kleinen Basen befestigt.

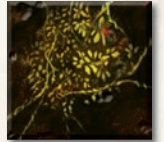
VERWENDUNG DIESER ERWEITERUNG

Wenn ihr mit *Pfad der Schlange* spielt, legt die Überwucherungs-/Trümmermarker in den allgemeinen Markervorrat. Alles andere Spielmaterial der Erweiterung wird zu den passenden Stapeln bzw. Vorräten aus dem Grundspiel hinzugefügt. Vergesst nicht, eure App zu aktualisieren und die Erweiterung unter „Meine Sammlung“ zu aktivieren.

NEUE REGELN

ÜBERWUCHERUNG

Überwucherung ist eine Requisite, die besonders dichte, verschlungene Vegetation darstellt, welche die Ermittler behindert.



Überwucherungsmarker

- Sobald ein Ermittler sich aus einem Feld mit Überwucherung hinausbewegen würde, muss er eine Wahrnehmungsprobe (👁️) ablegen. Die Schwierigkeit der Probe entspricht der Anzahl der Überwucherungsmarker auf seinem Feld. Bei Erfolg bewegt er sich ohne weitere Effekte aus dem Feld hinaus. Bei Misserfolg lässt er einen zufälligen Gegenstand fallen und bewegt sich dann aus dem Feld.
- Sobald sich ein Ermittler mit einer *Klingenswaffe* auf ein Feld mit Überwucherung bewegt, darf er 1 Überwucherungsmarker von diesem Feld ablegen.
- Als Aktion darf ein Ermittler mit einer *Klingenswaffe* alle Überwucherungsmarker von seinem Feld ablegen.
- Sobald ein Feuermarker auf einem Feld mit Überwucherung platziert wird, werden alle Überwucherungsmarker von diesem Feld abgelegt.
- Überwucherungsmarker können nicht auf ein Feld gelegt werden, das Feuer enthält.

TRÜMMER

Trümmer sind eine Requisite, die große Steinbrocken darstellt, welche die Ermittler behindern.



Trümmermarker

- Ein Ermittler auf einem Feld mit Trümmern kann die Aktionen „Durchsuchen“, „Erkunden“ und „Interagieren“ nicht durchführen.
- Sobald ein Ermittler mit einer *Schweren Waffe* sich auf ein Feld mit Trümmern bewegt, darf er 1 Trümmermarker von diesem Feld ablegen.
- Als Aktion darf ein Ermittler versuchen, Trümmer zu beseitigen, indem er eine Stärkeprobe (👊) ablegt. Für jeden gewürfelten Erfolg (🎲) darf er 1 Trümmermarker von seinem Feld ablegen. Falls er eine *Schwere Waffe* hat, darf er stattdessen alle Trümmermarker von seinem Feld ablegen, ungeachtet des Probenergebnisses.

RINGRÄTSEL

Beim Ringrätsel müssen die Ermittler vier konzentrische Ringe so drehen, dass gleiche Symbole eine Reihe bilden.

- Es gibt drei äußere Ringe und einen inneren Ring. Jeder Ring besteht aus sechs Sektionen, die jeweils ein Symbol enthalten.
 - Jeder Ring verfügt über dieselben Symbole in derselben Reihenfolge, allerdings sind manche Symbole verborgen (1). Eure Aufgabe ist es, die Identität der verborgenen Symbole durch Schlussfolgern herauszufinden.
 - Jedes Symbol kann beliebig oft vorkommen.
- Als Rätselschritt kann ein Ermittler einen beliebigen äußeren Ring auswählen und dann am rechten Bildschirmrand auf die gewünschte Drehrichtung klicken (2).
 - Die Ringe drehen sich stets um eine Sektion.
 - Der innere Ring (3) kann nicht gedreht werden.



- Das Rätsel ist gelöst, sobald die äußeren Ringe dieselbe Position haben wie der innere Ring, sodass alle Symbole (egal ob sichtbar oder verborgen) eine Reihe bilden, wie im unten stehenden Beispiel.



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F. Kann Daniela ihre Fähigkeit auch dann verwenden, wenn ein anderer Ermittler ein Rätsel löst?

A. Ja, allerdings ist es immer Daniela, die 2 Hinweise erhält oder 1 Horror ablegen darf.

F. Kann Leo mit seiner Fähigkeit auch einem Ermittler außerhalb seiner Reichweite eine Bewegung erlauben?

A. Ja.

F. Funktionieren die Wände und Türen aus dieser Erweiterung genau wie die Wände und Türen aus dem Grundspiel?

A. Ja.

F. Können die Wände und Türen aus dieser Erweiterung anstelle der Wände und Türen aus dem Grundspiel verwendet werden (und umgekehrt)?

A. Ja.



CREDITS

Expansion Design and Development: Kara Centell-Dunk und Amudha Venugopalan

Producer: Molly Glover

Editing: David Hansen

Proofreading: Allan Kennedy

Board Game Manager: Andrew Fischer

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami, Philip D. Henry und Matthew Newman

Expansion Graphic Design: WiL Springer

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Jokubas Uogintas

Map Tile Art: Yoann Boissonnet

Interior Art: Cristi Balanescu, Igor Burlakov, Nicole Cardiff, Matthew Cowdery, Stanislav Dikolenko, Melissa Findley, Michele Frigo, Rafal Hrynkiwicz, Clark Huggins, Maggie Ivy, Richard Jossy, Alexander Karcz, Adam Lane, Robert Laskey, Brynn Metheny Andrea Ugrai, Jose Vega, Magali Villeneuve und Andreas Zafiratos

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Sculpting: Bhushan Arekar, Robert Brantseg, Rowena Frenzel, Adam Martin, Luigi Terzi und David Whitaker mit Kevin Van Sloun

Sculpting Lead: Cory DeVore

Sculpting Manager: Derrick Fuchs

Software Development: Mark Jones, Nathan Karpinski und Paul Klecker

Digital Artist: Gary Storkamp

Software Executive Producer: Keith Hurley

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba und Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger und Jason Glawe

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

T.J. Allred, Judyth Andresino, Alex Byers, Jim Cartwright, Caterina D'Agostini, Daniel Lovat Clark, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Tony Fanchi, Sean Felix, Stephen Graham, Nathan Hajek, Michael Hill, Grace Holdinghaus, Jason Horner, Julien Horner, Colin Howe, Chelzee Lemm-Thompson, Bree Lindsoe, Todd Michlitsch, Erik Miller, Lacey Miller, Glenn Mondro, Al Peffers, Angelic Phelps, Joe Phelps, Casey Roos, Eric Roos, Daniel Running, Sarah Schriber, Shelley Shaw und Mai Speak

Special thanks to all of our beta testers.

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Sebastian Wenzlaff

Layout & Grafische Gestaltung: Sebastian Wenzlaff

Unter Mitarbeit von: Veronika Stallmann, Franziska Wolf

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply ist TM von Fantasy Flight Games. Mansions of Madness, Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind © von Fantasy Flight Games. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

[WWW.ASMODEE.DE](http://www.ASMODEE.DE)

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

