

## ARKHAM HORROR VILLEN DES WAHNSINNS Das Brettspiel

*Hinter diesen Mauern haust das Böse. Grässliche Monster und geisterhafte Erscheinungen lauern in Herrenhäusern, Krypten, Universitäten, Klöstern und verlassenen Gebäuden rund um Arkham, Massachusetts. Einige spinnen finstere Intrigen, während andere nur auf hilflose Opfer warten, um sie in den Tod oder in den Wahnsinn zu treiben. Nur eine Gruppe tapferer Ermittler kann diese verfluchten Orte erkunden und die Rätsel lösen, die sich hinter den Alpträumen verbergen.*

»Einziges Testkriterium für wirklich Unheimliches ist dies – ob im Leser ein profundes Empfinden von Angst hervorgerufen wird oder nicht...« schrieb einst der Autor H.P. Lovecraft über das wesentliche Merkmal des Horrors. Ganz egal durch welches Medium der Schrecken in einem Menschen hervorgerufen wird, am Ende zählt nur Eines: Die Furcht kriecht durch die Knochen des Konsumenten und macht – in unserem Falle – das Spiel zu einem einzigartigen, unvergesslich schaurigen Erlebnis.

Es gibt kaum ein Spiel, das Horror und Mysterien basierend auf den literarischen Meisterwerken H.P. Lovecrafts besser vereint als **Villen des Wahnsinns** – ein Spiel, das von seinem narrativen Charakter und dem scheinbar ewig währenden Konflikt zwischen den Ermittlern und dem Bewahrer lebt. 2-5 Spieler begeben sich auf eine Reise in die Nähe der Stadt Arkham, Massachusetts, und stellen sich dort übernatürlichen Fällen an den unterschiedlichsten – jedoch stets rätselhaften – Schauplätzen. Dort beginnen

sie mit ihren Nachforschungen und versuchen, das Geheimnis des Ortes zu lüften.

Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle des Bewahrers – dem großen Gegenspieler der Ermittler. Diese versuchen, die teuflischen Pläne und Intrigen des Bewahrers zu durchkreuzen und bekommen es dabei mit Furcht, Paranoia und fürchterlichen Monsterhorden zu tun. Einer nach dem anderen fällt dem Wahnsinn anheim oder segnet das Zeitliche, und es wird immer schwieriger, den Bewahrer zu besiegen und das Spiel zu gewinnen.

Die mitreißende Geschichte von **Villen des Wahnsinns** entwickelt sich abhängig von den Entscheidungen der Spieler und so ist es nur möglich, das Spiel als Team zu gewinnen oder gemeinsam zu verlieren.

Jedes Szenario bietet dem Bewahrer ein neues Ziel und den Ermittlern ein neues Rätsel. Schaffen sie es, die finsternen Mächtschaften des Bewahrers zu durchkreuzen oder gelingt es diesem, die Ermittler in den Wahnsinn zu treiben und seine Pläne zu vollziehen?

Dieses Spiel ist nichts für schwache Nerven und fordert die Vorstellungskraft der Spieler auf Gedeih und Verderb heraus. Lasst den Horror lebendig werden und findet euch in einer makabren Welt wieder, in der die Grenze zwischen Realität und Hirnspinnweb nur allzu leicht verwischt...

... hast du den Mut, die **Villen des Wahnsinns** zu betreten?

