

# VILLEN DES WAHNSINNS™

VERBOTENE ALCHEMIE™  
ERWEITERUNG  
SPIELREGELN

Die letzte unbeschädigte Lampe in dem verwüsteten Labor erleuchtet eine kleine wurmartige Kreatur, die sich zuckend in einer Petrischale windet. Die verstreuten Aufzeichnungen sind eine bizarre Mischung aus mathematischen Formeln und okkulten Symbolik. Plötzlich tropft von oben ein Schwall dicken Schleims auf das Papier. Es läuft dir kalt den Rücken hinunter, als du deinen Revolver aus dem Halfter nimmst. Etwas knurrt dich vom Dachgebälk aus an.

Willkommen zu *Verbotene Alchemie*, einer Erweiterung für *Villen des Wahnsinns*, in der die Ermittler in drei brandneuen Geschichten dem Grauen der Wissenschaft ins Auge sehen! Außer neuen Geschichten enthält diese Erweiterung auch neue Ermittler, Monster, Gegenstände, Zauber, Hindernis-, Türschloss-, Mythos-, Trauma- und Kampfkarten sowie neue Kartenteile. Des Weiteren gibt es brandneue Regeln und Spielmaterial für Alchemierätsel, Nebenwirkungen, Mutationen, Kriechende Hände und Zeitreisen. Hast du den Mut, die Labortür zu öffnen und dem Grauen, das dahinter lauert, ins Gesicht zu sehen?

## Spielmaterial

- Dieses Regelheft/Ermittlerhandbuch
- 1 Bewahrerhandbuch
- 4 Ermittlerfiguren
- 4 Monsterfiguren, bestehend aus:
  - 2 Byakhees
  - 2 Kriechenden Wesen
- 135 Kleine Karten, bestehend aus:
  - 52 Durchsuchungskarten
  - 10 Zauberkarten
  - 7 Startausrüstungskarten
  - 16 Eigenschaftskarten
  - 5 Türschlosskarten
  - 5 Hinderniskarten
  - 13 Mythoskarten
  - 12 Traumakarten
  - 12 Nebenwirkungskarten
  - 3 Epochenkarten

- 77 Karten in normaler Spielkartengröße, bestehend aus:
  - 42 Kampfkarten
  - 4 Charakterkarten
  - 15 Ereigniskarten
  - 7 Bewahreraktionskarten
  - 9 Zielkarten
- 6 Stanzbögen, diese beinhalten:
  - 6 Kartenteile (3 mittlere, 3 kleine)
  - 5 Horrormarker
  - 4 Monstermarker
  - 1 Alchemierätselunterlage
  - 12 Alchemierätselplättchen
  - 10 Mutationsmarker
  - 6 Kriechende Hand-Marker
  - 1 Samenkörner-Marker
  - 1 Epochenmarker

## Erklärung des Spielmaterials

Im folgenden Abschnitt werden alle neuen Spielmaterialien der Erweiterung *Verbotene Alchemie* erklärt. Das übrige Material wurde bereits im Grundspiel von *Villen des Wahnsinns* erläutert.

### Bewahrerhandbuch

Dieses separate Handbuch enthält alle Informationen, die der Bewahrer benötigt, um die drei neuen Geschichten, inklusive Hinweise, Bewahreraktionen, Monster und Spielziele, aufzubauen.



## Ermittlerfiguren

Jede dieser Figuren gehört zu einem der neuen Charaktere, die nun allen Ermittlerspielern zur Verfügung stehen. Auf dem Spielplan zeigt die Figur an, auf welchem Feld der jeweilige Charakter gerade steht.



## Monsterfiguren

Diese Figuren stehen für die alptraumhaften Wesen, die der Bewahrer im Spielverlauf auf den Spielplan setzen kann. Zu jeder Figur gehört ein Monstermarker, der vor Spielbeginn in die Basis der Figur geschoben werden muss. Auf dem Spielplan zeigen die Figuren an, auf welchem Feld das jeweilige Monster gerade steht.



## Nebenwirkungskarten

Diese Karten stellen die bizarren Folgen der gefährlichen Experimente für die Ermittler dar.



## Epochenkarten

Unter bestimmten Umständen können die Ermittler durch die Zeit reisen. Diese Karten stellen die verschiedenen Zeitepochen dar, die die Ermittler besuchen können.



## Alchemierätselplättchen und -unterlagen

Die Ermittler können auf Karten stoßen, welche die Lösung eines Alchemierätsels verlangen. Alchemierätsel ähneln den drei bekannten Rätseltypen (siehe Regelheft von *Villen des Wahnsinns*) und werden mithilfe von zufällig gezogenen Rätselplättchen gelöst.



## Mutationsmarker

Diese Marker stehen für merkwürdige, widernatürliche Veränderungen an einem Ermittler, Monster oder Leichnam. Der Bewahrer kann diese gelegentlich zu seinem Vorteil nutzen. Mutationsmarker sind auf die im Spiel enthaltene Menge beschränkt.



## Kriechende Hand-Marker

Diese Marker stehen für abgetrennte Hände, die durch blasphemische Rituale ein Eigenleben entwickelt haben. Der Bewahrer kann diese Marker in Kombination mit der Bewahreraktion „Kriechende Hände“ einsetzen, um die Ermittler zu bedrängen und zu verwirren.



## Samenkörner-Marker

Dieser Marker wird im Zusammenhang mit der Durchsuchungskarte „Samenkörner“ in der Geschichte „Verloren in Zeit und Raum“ verwendet.



## Epochenmarker

Dieser Marker wird auf eine der Epochenkarten gelegt, um anzuzeigen, in welcher Zeitepoche sich die Ermittler gerade aufhalten.



## Verbotene Alchemie

### Erweiterungssymbol

Alle Karten aus dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Verbotene Alchemie* versehen, damit man sie leicht von den Karten des Grundspiels unterscheiden kann.



*Das Erweiterungssymbol von Verbotene Alchemie.*

## Verwendung dieser Erweiterung

Während einige der neuen Karten und Marker aus dieser Erweiterung nur für bestimmte Geschichten gebraucht werden, können andere bei jeder Geschichte, auch bei denen aus dem Grundspiel von *Villen des Wahnsinns*, verwendet werden.

Die Ermittlerfiguren, Charakter-, Startausrüstungs-, Eigenschafts-, Mythos-, Trauma- und Kampfkarten sowie die Horrormarker aus dieser Erweiterung sollten zum jeweils passenden Spielmaterial aus *Villen des Wahnsinns* hinzugefügt werden, ganz gleich welche Geschichte man spielt.

Wenn man eine der Geschichten aus *Verbotene Alchemie* spielt, muss man zunächst, wie im Grundspiel von *Villen des Wahnsinns* erklärt, die Monsterfiguren an ihren Basen befestigen und einen Monstermarker darunter schieben.

Außerdem muss man für die Geschichten aus der Erweiterung *Verbotene Alchemie* die neuen Zauberstapel zu den bereits bestehenden Zauberstapeln und den Nebenwirkungsstapel neben den Traumastapel legen. Beim Sortieren der Rätselplättchen legt man einen separaten Stapel für Alchemierätselplättchen an.

Der Bewahrer richtet sich im Bezug auf neue Durchsuchungs-, Türschloss-, Hindernis-, Ereignis-, Ziel- und Bewahreraktionskarten nach den Angaben im Bewahrerhandbuch. Gegebenenfalls werden aufgrund der im Ermittlerhandbuch beschriebenen Sonderregeln einer Geschichte noch weitere Spielmaterialien benötigt.

## Unpassierbare Grenzen

Auf einigen Kartenteilen aus *Verbotene Alchemie* befinden sich Gebiete, die durch eine gestrichelte weiße Linie abgetrennt sind. Gestrichelte weiße Linien weisen auf **UNPASSIERBARE GRENZEN** hin. Die Ermittler dürfen eine Unpassierbare Grenze nur dann überschreiten, wenn ein Spieleffekt dies ausdrücklich erlaubt. Die Sichtlinie wird durch Unpassierbare Grenzen allerdings nicht behindert.



So sieht eine Unpassierbare Grenze aus.

Hinweis: **FLIEGENDE MONSTER** dürfen Unpassierbare Grenzen überschreiten. Man erkennt fliegende Monster an dem Flügelsymbol auf ihrem Monstermarker (**Außerdem werden alle Mi-Gos aus dem Grundspiel wie fliegende Monster behandelt.**)



An diesem Symbol erkennt man ein fliegendes Monster.



## Alchemierätsel

Alchemierätsel sind ein neuer Rätseltyp, der mit *Verbotene Alchemie* hinzukommt. Wie bei Schalt-, Türschloss- und Runenrätseln müssen die Ermittler ihre Rätselaktionen verwenden, um Rätselplättchen zu bewegen oder zu ersetzen. Um ein Alchemierätsel zu lösen, muss der Ermittler jedoch zum Abschluss noch eine spezielle Probe bestehen.

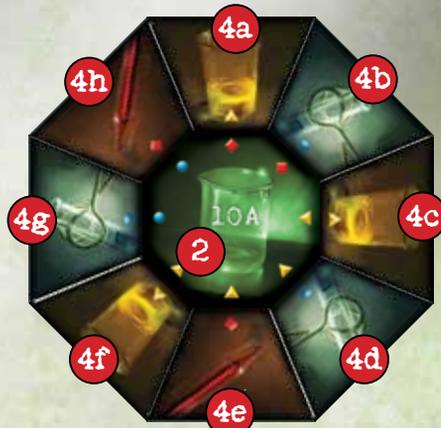
### Aufbau eines Alchemierätsels

Wenn man auf ein Alchemierätsel stößt, werden zunächst folgende Schritte abgehandelt. Die Rätselplättchen liegen immer vor dem Spieler, niemals auf dem Spielplan.

1. **Rätselunterlage auslegen:** Zunächst legt man die passende Alchemierätselunterlage vor sich auf den Tisch.
2. **Rätselplättchen mischen:** Man mischt dann den Stapel der unbenutzten Alchemierätselplättchen gut durch.
3. **Rästelplättchen austeilen:** Dann zieht man ein Rästelplättchen nach dem anderen und legt sie an die Kanten der Unterlage an. Man beginnt oben und macht im Uhrzeigersinn weiter, bis an jeder Kante ein Plättchen liegt.

Hinweis: Auf jedem Alchemierästelplättchen befindet sich eine farbige geometrische Form (blauer Kreis, rote Raute, gelbes Dreieck). **Die Kante mit der geometrischen Form muss immer direkt am äußeren Rand der Unterlage anliegen.**

## Beispiel für den Aufbau eines Alchemierätsels



1. Beim Durchsuchen eines Raumes stößt ein Spieler auf eine Karte, die ihn zum Lösen des Alchemierätsels 10A auffordert.
2. Zunächst legt er die Rästelunterlage 10A vor sich auf den Tisch.
3. Dann mischt er den verdeckten Stapel der Alchemierästelplättchen gut durch.
4. Dann zieht er zufällig ein Rästelplättchen nach dem anderen und legt sie an die Kanten der Unterlage an. Das erste legt er ganz nach oben, dann macht er im Uhrzeigersinn weiter. Auf jedem Rästelplättchen ist eine farbige geometrische Form abgebildet. Die Kante mit dieser Form legt er direkt an den äußeren Rand der Unterlage an. In diesem Beispiel wird zuerst 4a gezogen und nach oben gelegt, dann 4b, dann 4c usw.

## Lösungsversuche bei Alchemierätseln

Wie bei allen anderen Rätseltypen stehen auch beim Alchemierätsel dem Spieler, der den Lösungsversuch unternimmt, Rätselaktionen in Höhe seines Intelligenzwertes zur Verfügung. Diese kann er verwenden, um Folgendes zu tun:

- Man kann eine Rätselaktion aufwenden, um 2 benachbarte Rätselplättchen miteinander zu tauschen. Rätselplättchen gelten als benachbart, wenn sich ihre Kanten berühren.
- Man kann zwei Rätselaktionen aufwenden, um ein Alchemierätselplättchen durch ein neues zu ersetzen. **Zuerst** wählt man das Plättchen, das ersetzt werden soll, und legt es ab. Dann zieht man ein zufälliges neues Alchemierätselplättchen vom Stapel der unbenutzten Plättchen und legt es dorthin, wo zuvor das abgelegte Plättchen lag.

Hinweis: Wenn man bei anderen Rätseltypen Aktionen aufwendet, um Plättchen zu ersetzen, zieht man zuerst das neue Plättchen und entscheidet sich dann, welches man dafür ablegen will. Beim Alchemierätsel muss man *zuerst ablegen* und dann neu ziehen.

Man kann so lange Rätselaktionen ausführen, bis man aufhören möchte oder keine Rätselaktionen mehr hat. In beiden Fällen muss man danach eine Probe ablegen, um die Lösung des Rätsels abzuschließen.

## Die Lösung eines Alchemierätsels

Nachdem man entweder alle Rätselaktionen verwendet hat oder keine weiteren Rätselaktionen mehr verwenden will, muss man **eine Probe auf die Anzahl der korrekt platzierten Rätselplättchen ablegen**. Ein Rätselplättchen gilt als korrekt platziert, wenn die geometrische Form auf dem Plättchen und die geometrische Form an der Kante der Unterlage, die es berührt, identisch sind. (Beispiel: Wenn ein Rätselplättchen mit einem gelben Dreieck eine Kante der Unterlage berührt, die ebenfalls ein gelbes Dreieck aufweist, ist das Plättchen korrekt platziert.) Wie bei einer Attributprobe würfelt man mit einem zehneckigen Würfel und vergleicht das Würfelergebnis mit der Anzahl der korrekt platzierten Rätselplättchen. Ist das Ergebnis kleiner gleich dieser Anzahl, hat man Erfolg. Ist das Ergebnis größer als diese Anzahl, hat man einen Misserfolg. Hinweis: Für die abschließende Probe eines Alchemierätsels kann man **keine** Fertigkeitsspunkte ausgeben.

Wenn die Probe ein Erfolg ist, gilt das Rätsel als gelöst. Die genauen Auswirkungen dessen sind auf der Karte angegeben, die das Rätsel ausgelöst hat. Normalerweise wird die Karte abgelegt und der Ermittler kann sich weiterbewegen oder weiter durchsuchen.

Wenn die Probe ein Misserfolg ist, gilt das Rätsel als nicht gelöst. **Immer wenn ein Ermittler beim Lösen eines Alchemierätsels scheitert, muss er eine Nebenwirkung ziehen.** Außerdem kann die Karte, die das Rätsel ausgelöst hat, weitere Konsequenzen für einen Misserfolg angeben.

Ganz gleich ob die Probe ein Erfolg oder ein Misserfolg war, werden alle Rätselplättchen verdeckt unter den Stapel der Alchemierätselplättchen gelegt. Wichtig: Anders als bei anderen Rätseln bleiben beim Alchemierätsel die Plättchen *nicht* so wie sie sind auf dem Tisch liegen, wenn der Lösungsversuch gescheitert ist.

## Weitere Regeln für Alchemierätsel

Alle weiteren Regeln bezüglich des neuen Aufbaus von Rätseln, der Verwendung von Fertigkeitsspunkten sowie Tipps und Hilfsmitteln beim Rätsellösen gelten für Alchemierätsel ebenso wie für alle anderen Rätseltypen. Hinweis: Man kann auch beim Lösen eines Alchemierätsels einen Fertigkeitsspunkt ausgeben, um zusätzliche Rätselaktionen in Höhe des eigenen Glückswerts zu erhalten. Für die abschließende Probe kann man allerdings **keinen** Fertigkeitsspunkt ausgeben.

## Nebenwirkungen

Wenn man eine Nebenwirkung ziehen muss, nimmt man die oberste Karte des Nebenwirkungsstapels und legt sie offen neben seine Ermittlerkarte. Der Text der Nebenwirkung tritt sofort in Kraft. Auf manchen Nebenwirkungen steht, dass man sie nach Abhandeln des Kartentextes direkt abwirft. Steht das nicht explizit auf der Karte, bleibt sie bis zum Ende der Partie im Spiel, es sei denn, ein bestimmter Spieleffekt gibt die ausdrückliche Anweisung, sie abzuwerfen.

Ebenso wie manche Traumakarten sind manche Nebenwirkungen mit einem Symbol für mehrere Ermittler versehen. Wenn man in einer Partie mit nur einem Ermittler eine solche Karte zieht, wirft man sie ab und zieht eine neue.



Beispiel für eine Nebenwirkung



So sieht ein Symbol für mehrere Ermittler auf einer Nebenwirkung aus.

# Alchemierätsel: Beispiel für einen Lösungsversuch



Beim Durchsuchen eines Raums deckt Jenny Barnes eine Karte auf, welche die Lösung des Alchemierätsels 10A verlangt. Nachdem sie das Rätsel aufgebaut hat (siehe Abb. auf S. 5), kann sie nun als Teil ihrer Durchsuchen-Aktion einen Lösungsversuch unternehmen.

1. Jenny hat eine Intelligenz von 4, d.h. sie hat 4 Rätselaktionen.
2. Mit ihrer 1. Rätselaktion tauscht sie zwei benachbarte Rätselplättchen miteinander.
3. Mit ihrer 2. und 3. Rätselaktion ersetzt sie ein Rätselplättchen durch ein neues. Zuerst bestimmt sie das Plättchen, das abgelegt wird (3a), dann zieht sie ein neues Plättchen (3b) als Ersatz (3c).

4. Ihre letzte Rätselaktion lässt sie freiwillig verfallen. Nun muss sie eine Probe auf die Anzahl der korrekt platzierten Rätselplättchen (4a) ablegen, in diesem Fall 4. Sie würfelt eine 7. Da 7 größer als 4 ist, hat sie das Rätsel nicht gelöst und muss eine Nebenwirkung ziehen (4b). Dann sieht sie auf der Karte, die das Rätsel ausgelöst hat, nach, ob der Misserfolg weitere Konsequenzen hat.

Am Ende mischt sie die Rätselplättchen verdeckt in den Stapel der Alchemierätselplättchen zurück.

## Epiloge

Für jede Geschichte aus *Verbotene Alchemie* gibt es EPILOGE. Sie sind da, um die Geschichte abzuschließen und die Spieler über die Ergebnisse ihrer Ermittlungen in Kenntnis zu setzen. Wenn mindestens 1 Spieler (Ermittler oder Bewahrer) das Spiel gewonnen hat, liest der Bewahrer allen Mitspielern den passenden Epilog vor. Wenn alle Spieler verlieren, gibt es auch keinen Epilog.

Wenn nach Spielende mindestens ein Spieler gewonnen hat, überprüft der Bewahrer seinen Entscheidungsmarker Nr. 1 und merkt sich den Kennbuchstaben der Entscheidung. Dann sucht er im Bewahrerhandbuch unter Epiloge nach der gespielten Geschichte und liest den Abschnitt, der seiner Entscheidung Nr. 1 und dem Spielsieger (Bewahrer oder Ermittler) entspricht, laut vor.

## Sonstige Regeln.

Dieser Abschnitt befasst sich mit einigen Ergänzungen zu den Regeln von *Villen des Wahnsinns*.

## Neue Waffenart

Mit *Verbotene Alchemie* kommt eine neue Waffenart hinzu: „Scharfe und stumpfe Nahkampfwaffe“. Diese Waffe gilt sowohl als scharfe als auch als stumpfe Nahkampfwaffe. Wenn man für einen Ermittler mit dieser Waffe Kampfkarten zieht, wird die erste Karte ausgeführt, die das Stichwort „Scharfe Nahkampfwaffe“, „Stumpfe Nahkampfwaffe“ oder „Nahkampfwaffe“ enthält.

## Byakhees und Geheimhaltung

Anders als bei anderen Monstern dürfen Ermittler die Unterseite der Monstermarker von Byakhees nicht ansehen, wenn das Monster Schaden verursacht oder erleidet. (Hinweis: Darrell Simmons darf mit seiner Fähigkeit „Adlerauge“ die Unterseite des Markers ansehen.) Wenn ein Byakhee Schaden verursacht oder erleidet, darf nur der Bewahrer die Unterseite des Markers ansehen.

Wenn ein Byakhee seinen Spezialangriff durchführt, liest der Bewahrer die auf der Unterseite des Monstermarkers aufgedruckte Frage laut vor, nicht jedoch die Konsequenzen der Antworten. Nachdem der angegriffene Ermittler geantwortet hat, liest der Bewahrer die Konsequenz dieser Antwort laut vor (die Konsequenz der anderen Antwort bleibt jedoch geheim).

## Kampfkarten

In der unteren Ecke der Kampfkarten aus *Verbotene Alchemie* befinden sich zwei Zahlen. Die erste Zahl ist eine Kennnummer, die zweite ist die Gesamtzahl aller Karten dieses Typs in der Erweiterung. Diese Zahlen dienen lediglich der Identifikation.



*Beispiel für eine Identifikationsnummer auf einer Kampfkarte*

## Kampfkarten mit mehreren Angriffsarten

Manche Kampfkarten aus *Verbotene Alchemie* führen zwei verschiedene Angriffsarten für Ermittler auf. Wenn ein Ermittler angreift und der Bewahrer eine solche Karte zieht, wird die Angriffsart ausgeführt, die zur verwendeten Waffe des Ermittlers passt. Wenn keine von beiden passt, zieht der Bewahrer so lange neue Kampfkarten, bis er eine Karte mit einer passenden Angriffsart gezogen hat.



*Beispiel für eine Kampfkarte mit mehreren Angriffstypen*

## Neuartige Proben auf Kampfkarten

Auf den Kampfkarten von *Verbotene Alchemie* können neuartige Proben auftauchen. Diese werden im Folgenden näher beschrieben.

**Entweder/oder-Proben:** Bei einigen Kampfkarten stehen mehrere Proben zur Auswahl, z.B. „Lege entweder eine Geschicklichkeits- oder eine Treffsicherheitsprobe ab“. In diesem Fall entscheidet der Ermittler, auf welches Attribut er die Probe ablegen will.

**Nicht-Attributproben:** Einige Kampfkarten verlangen Proben auf etwas anderes als ein Attribut, z.B. „Lege eine Probe auf deine verbleibende Geistige Stabilität ab“. In diesem Fall bestimmt der Ermittler zunächst den entsprechenden Wert, würfelt einen zehnsseitigen Würfel und vergleicht das Würfelergebnis dann mit diesem Wert. Wenn das Würfelergebnis kleiner gleich dem Wert ist, hat der Ermittler Erfolg. Ist es größer als der Wert, war die Probe ein Misserfolg.

**Bedingte Modifikatoren:** Bei einigen Kampfkarten wird der Modifikator der Probe durch ein anderes Spielelement bedingt, z.B. „Lege eine Treffsicherheitsprobe ab (-1 für jeden Horror, den du hast)“. In diesem Fall wird das Attribut vor dem Würfeln um die entsprechende Anzahl erhöht oder gesenkt. Nicht vergessen: Eine gewürfelte 1 ist ein automatischer Erfolg, eine gewürfelte 10 ist ein automatischer Misserfolg.

**Zwei Proben:** Manche Kampfkarten fordern zwei Proben, z.B. „Lege eine Treffsicherheitsprobe ab, dann bestimme einen Ermittler in deinem Raum, der eine Geschicklichkeitsprobe ablegen muss“. In diesen Fällen müssen beide Proben in der angegebenen Reihenfolge abgelegt werden. Die Karte gibt die jeweiligen Konsequenzen für 2x Erfolg, 2x Misserfolg oder Erfolg bei nur einer von beiden Proben an.

## Drohmarkereffekte

Einige Traumakarten und Nebenwirkungen aus *Verbotene Alchemie* haben Effekte, die der Bewahrer auslösen kann, indem er Drohmarker ausgibt. Wie genau das funktioniert, wird auf den jeweiligen Karten erklärt. Das Auslösen eines solchen Effekts zählt nicht als Bewahreraktion.

Karten mit Drohmarkereffekten erkennt man an der Angabe von Drohmarkerkosten, ähnlich wie auf Bewahreraktionskarten.



Beispiel für eine Traumakarte mit Drohmarkereffekt

## Flucht

Wenn Ermittler oder Monster fliehen müssen, um das Spiel zu gewinnen, ist es dafür nicht zwangsweise erforderlich, dass sie durch eine unversiegelte Tür gehen. Sie können den Raum, aus dem sie fliehen müssen, auch über eine weiße Linie am äußeren Rand des Raums verlassen, es sei denn diese Linie grenzt an einen anderen Raum.

## Verstecken

Ein versteckter Ermittler kann nicht zum Ziel von Bewahreraktionskarten werden (z.B. die Karte „Gewebeprobe entnehmen“). Etwaige Zustände, in denen der Raum sich befindet (z.B. Feuer oder Dunkelheit), betreffen ihn dennoch und er muss auch Horrorproben ablegen, wenn ein Monster den Raum betritt. Wenn

ein Ermittler von einem Kartentext aufgefordert wird, einen anderen Ermittler im selben Raum zu wählen, kann er auch einen versteckten Ermittler wählen.

Ein Ermittler, der durch den Zauberspruch *Nebel von Releh* versteckt ist, befolgt dieselben Regeln wie ein normaler versteckter Ermittler. Die einzige Ausnahme ist, dass er sich bewegen kann. Regulär angreifen oder Angriffszauber wirken kann er nicht, dafür aber Räume durchsuchen. Er kann eine Bewegung oder Aktion aufwenden, um nicht mehr versteckt zu sein. Horrorproben muss er wie gewohnt ablegen und alle Bewegungsregeln, inklusive Ausweichproben, befolgen.

## Credits

**Äutor der Erweiterung:** Corey Konieczka

**Zusätzliche Gestaltung der Geschichten:** Brady Sadler und Tim Uren

**Redaktion und Lektorat:** Benjamin Marshalkowski und David Johnson

**Grafikdesign:** Peter Wocken

**Schachtelillustration:** Anders Finér

**Illustration des Spielmaterials:** Henning Ludvigsen mit Sara Biddle, Adam Taubenheim und Magali Villeneuve

**Gestaltung der Figuren:** Christopher Burdett, Patrick Doran, David Kang, Will Nichols, Mio del Rosario und Allison Theus

**Künstlerische Leitung:** Zöe Robinson

**Künstlerische Leitung Figuren:** Sally Hopper

**Managing Art Director:** Andrew Navaro

**Production Management:** Eric Knight

**Leitender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Jean9 Duncan, John Goodenough, Eric Hanson, Adam Sadler, Sarah Sadler und Brian Schomburg

## Deutsche Ausgabe

**Übersetzung:** Susanne Kraft

**Lektorat:** Marcus Lange & Heiko Eller

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Unter Mitarbeit von:** Julia Schmitt, Marina Fahrenbach, Fiona Carey

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *Forbidden Alchemy*, *Mansions of Madness*, *Fantasy Flight Games*, *Fantasy Flight Supply*, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy German edition published by Heidelberger Spielverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY AND IS NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.