

## 25

### Voodoo

#### Voodoo

(Für den Verräter)

*Zeit, alle Masken fallen zu lassen. Du hast alles für diese Nacht vorbereitet. Du hast das Wesen deiner neuen Freunde im Verborgenen studiert. Du hast die Ähnlichkeiten übergenu verarbeitet. Du hast alles perfekt im Haus arrangiert.*

*Und jetzt sind deine Freunde alle da. Alle deine Freunde und alle deine Puppen. Der Nervenkitzel bringt dich zum Lachen, so stark, dass du kaum aufhören kannst. Aber der Reihe nach. Es gibt etwas zu tun: Voodoo.*

#### **Ab sofort**

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Nimm die Turn/Damage-Karte mit einem Marker bei „0“, um damit den Ablauf der Zeit festzuhalten.
- Sieh dir die Liste der Voodoopuppen an. Wähle für jeden Helden eine aus und schreibe deine Wahl auf ein Stück Papier. Schreibe ebenfalls auf, in welchem der jeweils 2 Räume sich die Puppe befindet.
- Wurde einer der beiden Räume noch nicht entdeckt, musst du den anderen wählen. Erzähle den Helden nicht, wo sich die Puppen befinden.
- Nachdem du für jeden Spieler eine Voodoopuppe ausgewählt hast, lies das Zitat unter „Beschreibung...“ für jede Puppe vor.

#### **Was du über die anderen Spieler weißt**

Sie werden versuchen, die Puppen zu finden und zu zerstören.

#### **Du gewinnst wenn**

alle Helden tot sind.

#### **Du tust Folgendes während deines Spielzuges**

Am Ende jedes deiner Züge bewegst du den Marker der Turn/Damage-Karte um 1 Feld weiter. Alle Puppen die noch nicht zerstört wurden beeinflussen ihren zugeordneten Forscher jetzt. Lies das Zitat unter „Auswirkungen...“ laut vor.

#### **Beschreibung der Voodoopuppen**

Eine WACHSPUPPE schmilzt im Ofenraum (furnace) oder der Küche (kitchen). „*Du verbrennst!*“

Eine CHINAPUPPE balanciert gefährlich im Luftzug des Balkons oder Turms (tower). „*Der Boden, weit unten, wartet!*“

Eine STEINPUPPE versinkt im Schlamm des unterirdischen Sees (underground lake) oder dem Friedhof (graveyard).

Eine GLASPUPPE liegt zwischen den Kerzen des Pentagrammraumes oder in der Kapelle (chapel). „*Böses, Böses überall. Das unheilige Böse!*“

Eine LUMPENPUPPE hängt an einem Rosenbusch im Garten oder im Gewächshaus (conservatory). „*Von Nadeln durchbohrt. Schmutz und Blut!*“

Eine HOLZPUPPE wird von den Ratten angenagt in der Krypta oder den Katakomben. „*Kleine Zähne. Große Bisse. Viel Schmerzen!*“

#### **Auswirkungen der Voodoopuppen**

WACHSPUPPE: Der Held verliert 1 Punkt Stärke. „*Das Feuer verbrennt Gute und Böse!*“

CHINAPUPPE: Wirf 4 Würfel. Ist das Ergebnis niedriger als die Rundenzahl, fällt die Puppe hinunter und tötet den Helden. „*Ein starker Wind erfasst dich!*“

STEINPUPPE: Der Held bekommt langsam keine Luft mehr und muss einen Stärkewurf machen. Ist das Ergebnis niedriger als die Rundennummer, verliert er 1 Punkt in jeder Eigenschaft. „*Du versinkst im Schlamm. So dunkel. So dreckig!*“

GLASPUPPE: Der Held verliert 1 Punkt Gesundheit. „*Das Böse ist da, wo vorher das Gute war!*“

LUMPENPUPPE: Der Held muss einen Wissenswurf versuchen. Ist das Ergebnis niedriger als die Rundenzahl, erleidet er 2 Punkte physischen Schaden. „*Blutrot kommt der Tod!*“

HOLZPUPPE: Der Held verliert 1 Punkte Geschwindigkeit. „*Dreckige Steine, funkelnde Augen, scharfe Krallen!*“

#### **Wenn du gewinnst**

*Du nimmst deinen großen roten Stift und schraubst die Kappe ab. Nachdem du dein Fotoalbum geöffnet hast, blätterst du die Bilder der früheren Puppen durch und kommt zu den letzten Seiten. Eins, zwei, drei, streichst du die zuletzt eingeklebten Bilder mit einem großen roten „X“ durch. Das Gefühl, deine Aufgabe erfüllt zu haben steigt in dir hoch. Aber es bleibt nicht lange. Zeit, neue Freunde zu finden.*