

## Szenario 26: Zahle die Zeche – Die Bösen

*Du hörst das leise Knuspern und Kratzen die ganze Zeit. Deine Freunde scheinen es nicht zu bemerken. Aber Du tust es. Ratten im Gemäuer. Zuerst ignorierst Du die Ratten. Aber dann hörst Du ihre flüsternden kleinen Stimmen in Deinem Kopf. Sie flüstern Worte, die Freundschaft versprechen, Vertrauen, Hingabe. Alles für Dich. Warum? Weil Du ihr Freund bist, ihre Sippe. Du bist eine Werratte mit spezieller Kraft und Möglichkeiten. Das Knuspern und Kratzen Deiner Rattenverwandschaft sagt Dir, was Du tun mußt.*

### Startbedingungen

Dein Charakter verbleibt im Spiel und wird zum Verräter.

Setze eine Anzahl an Ratten-Marker neben das Spielfeld. Es müssen doppelt so viele sein wie Spieler teilnehmen. Lege 1 davon in jeden Raum mit Ereignis- Gegenstand- und Omen-Symbol. Sind noch Marker übrig legst Du in Räume Deiner Wahl einen 2. Marker usw. Sind es weniger Marker entscheidest Du, wo sie gelegt werden.

Lege 5 Sanity/Gesundheits-Wurf-Marker neben das Spielfeld.

### Was Du über die Helden weißt

Sie versuchen alle Ratten im Haus zu töten was Dich daran hindert, Dein Ritual zu vollenden.

### Du gewinnst wenn ...

entweder alle Helden tot sind oder Du Dein gottloses Ratten-Ritual vollendest.

### Ratten

Geschwindigkeit = 3	Macht = 2	Gesundheit = 1
---------------------	-----------	----------------

### Spezielle Angriffs-Regeln

Wenn eine Ratte besiegt wird ist sie tot und nicht nur ohnmächtig.

Eine Gruppe von Ratten im selben Raum kann gemeinsam angreifen. Sie addieren hierzu ihre Macht-Werte zu einem Gesamtwert, hierbei dürfen maximal 8 Würfel verwendet werden. Bei einem Fehlschlag einer Gruppe von Ratten erleiden sie keinen Schaden.

Im Pentagramm-Zimmer können Dir die Helden nichts anhaben. Weder die Ratten noch die Helden dürfen diesen Raum betreten.

### Wie Du das Ritual vollendest

Gehe in das Pentagramm-Zimmer. Hier bist Du während Deiner Arbeit am Ritual sicher.

Du kannst einen Gesundheitswurf von 4 oder mehr versuchen, um das Ritual auszuführen. Bei Erfolg nimm 1 Gesundheits-Marker und lege diesen auf Deine Charakter-Karte. Gleichzeitig legst Du 1 Ratten-Marker (wenn noch welche verfügbar sind) in ein benachbartes Zimmer (dieses muß nicht per Tür mit dem Pentagramm-Zimmer verbunden sein). Die Anzahl an erfolgreichen Gesundheitswürfen die Du benötigst, um das Ritual zu vollenden beträgt:

Bei 3 oder 4 Spielern: 5 erfolgreiche Würfe
Bei 5 oder 6 Spielern: 4 erfolgreiche Würfe

### Wenn Du gewinnst ...

*Deine lieben, lieben Kleinen lecken das vergossene Blut auf und balgen sich pfeifend über den größeren Teilen. Kinder sind halt Kinder, und Kinder müssen essen.*