

Scenario 2
THE SEANCE
(Helden)

Startbedingungen

- a.) Setze so viele Wissens/Knowledge-Wurf Counter neben das Spielfeld wie Spieler teilnehmen. Dasselbe mache mit Sanity/Gesundheits-Wurf Counter, dazu noch den Geist-Marker und einen Corpse/Leichnam-Counter.
- b.) Setze neben die Spielfläche die Turn/Damage-Leiste und befestige dort einen Clip auf der 0.

Was Du über die Bösen weißt

Der Verräter versucht den Geist vor den Helden erscheinen zu lassen.

Du gewinnst wenn

du entweder den Geist, den der Verräter erschaffen hat, besiegst oder aber du beerdigst die Knochen des Geistes, den die Helden erschaffen haben.

Wie lasse ich den Geist erscheinen

Es ist ein Wettrennen zwischen Dir und dem Verräter, den Geist zuerst erscheinen zu lassen. Um ihn erscheinen zu lassen mußt Du eine Seance abhalten.

- a.) Jeder Held kann einen Knowledge-Wurf oder einen Sanity-Wurf von 5 oder mehr versuchen, um eine Seance abzuhalten. Welcher der beiden Würfe bleibt dem Helden überlassen, es darf aber je Runde nur 1 Versuch gemacht werden. Und nur, wenn die Person das Spirit-Board besitzt oder aber im Pentagramm-Raum steht.
- b.) Jedesmal, wenn ein solcher Wurf erfolgreich war, setze einen entsprechenden Knowledge- oder Sanity-Marker in den Raum, wo der Spuk eröffnet wurde. Haben die Helden die Hälfte der Marker (abgerundet) platziert, haben sie die Seance erfolgreich abgehalten und den Geist erschaffen und kontrollieren ihn jetzt.

Wenn Du den Geist erscheinen hast lassen

- a.) Setze den Geist-Marker in den Raum, wo die Seance erfolgreich stattfand. Er bleibt dort, bis die Helden die Kontrolle über ihn verlieren.
- b.) Am Ende jeder Runde eines Spielers wird nun der Marker auf der Turn-Leiste 1 Feld weitergeschoben, du hast nun 8 Runden Zeit, die Knochen des Geistes zu beerdigen.
- c.) Einmal je Runde hat nun jeder Held die Möglichkeit, im Attic- oder im Bedroom- oder im Master-Bedroom-Raum die Knochen zu suchen. Dazu muß ein Knowledge-Wurf von 5 oder mehr dort erfolgreich erwürfelt werden. Bei Erfolg bekommt der Charakter den Corpse-Marker als Gegenstand/Item und legt ihn vor sich ab.
- d.) Trage den Marker in den Crypt- oder Graveyard-Raum. Dort machst Du nochmals einen Knowledge-Wurf, der bei 5 oder mehr erfolgreich ist und begräbst die Knochen.
- e.) Wenn es nicht gelingt, die Knochen bis zum Beginn der 8. Runde zu begraben, bekommt der Verräter die Kontrolle über den Geist und die dortige Geist-Erscheinung beginnt.

Spezielle Angriffs Regeln

- a.) Niemand kann angreifen solange die Seance nicht stattgefunden hat.
- b.) Während der Verräter den Geist kontrolliert kannst Du ihn angreifen. Dazu mußt Du den Ring besitzen oder aber beide müssen im Pentagramm-Zimmer sein.