

## Szenario 9: Der Tanz des Todes – Die Guten

*Jede Uhr in dem Haus schlägt Mitternacht ... auch wenn Du sicher bist, daß es nicht so spät ist. Als die Uhren schweigen beginnt ein einsamer Geiger eine gespenstische Melodie welche durch die Luft schwebt und Dich zum Tanzen ruft. Die Musik läßt Deine Seele vergehen, sie läßt aber auch Deine Lippen in ein Lächeln kräuseln. Dein Verstand kämpft und schreit und dann ....*

*Wie kann sowas gleichzeitig so beängstigend und so wunderschön sein?.*

### **Startbedingungen**

Dieses Szenario beginnt nicht mit einem festgelegten Verräter. Jeder Held hat die Möglichkeit während seines Zuges zu dem Verräter zu werden. (siehe bei Spezielle Angriffs-Regeln)

Wenn das Pentagramm-Zimmer noch nicht im Spiel ist suche dieses aus dem Stapel heraus und lege es in den Keller an. Danach mische den Stapel neu. Mache dasselbe mit dem Ball-Zimmer/Ballroom und lege dieses an einen Raum im Erdgeschoss an.

Setze neben das Spielfeld eine Anzahl an Gesundheits/Sanity-Marker welche der Anzahl an Spielern entspricht.

### **Was Du über die Bösen weißt**

Irgendwo im Haus spielt ein Dunkler Geiger Musik die auf Dein Gemüt schlägt. Ein Tanz des Todes hat im Ball-Zimmer begonnen.

### **Du gewinnst wenn ...**

du den Dunklen Geiger verbannt.

### **Wie verbannt Du den dunklen Geiger**

Um ihn zu verbannen mußt Du die folgenden Schritte genau in der angegebenen Reihenfolge durchführen. Du kannst je Runde nur einen der Schritte machen.

- a.) Der Charakter, welcher das Heilige Symbol besitzt kann sich ins Pentagramm-Zimmer bewegen. Das Heilige Symbol darf nicht freiwillig irgendjemand anderes übergeben werden.
- b.) Wenn das Heilige Symbol ins Pentagramm-Zimmer gebracht wurde kannst du einen Gesundheitswurf von 4 oder mehr ausführen um dem Geiger zu trotzen. Du mußt nicht das Heilige Symbol selbst besitzen wenn Du im selben Raum wie dieses stehst, u den Wurf auszuführen. Bei Erfolg lege einen der Sanity-Marker in diesen Raum.
- c.) Wenn im Pentagramm-Zimmer alle Gesundheitsmarker liegen wird der Geiger verbannt.

Was Du in Deiner Runde tun muß

Zu Beginn Deiner Runde mußt Du einen Gesundheitswurf von 4 oder mehr erfolgreich bestehen um den Klängen des Geigers zu widerstehen, außer Du besitzt das Heilige Symbol.

Wenn Du scheiterst und Dich im Ball-Zimmer befindest, wirst Du der Verräter und bekommst das entsprechende Szenarioblatt von diesem ausgehändigt.

Wenn Du in einem anderen Raum scheiterst verlierst Du 1 Gesundheit. Wenn Dein Sanity-Wert auf den Totenkopf sinkt bist Du nicht tot sondern wirst zum Verräter.

Anderenfalls mußt Du auf kürzestem Weg zum Ball-Zimmer gehen. Du kannst versuchen, einen kürzeren Weg zu finden indem Du neue Räume erforschst.

### **Spezielle Angriffs-Regeln**

Der Dunkle Geiger kann nicht angegriffen werden.

### **Wenn Du gewinnst ...**

*Der Geiger spielt schneller und schneller als Du die Worte verkündest, welche ihn verbannen. Regen fällt von der Decke, prasselt nieder über das Pentagramm und den Geiger mittendrin. Bei seinem Spiel siehst Du sein Gesicht schmelzen wie Wachs in einem Feuer. Die schrecklich-schöne Musik setzt fort während der Geiger zusammenschmilzt und verklingt erst, als das letzte Teil seines Körpers im Regen verschwindet.*