

## Untote

Fleshwalkers  
(für die Überlebenden)

*In der Kristallkugel erscheint das Bild des Raumes in dem du stehst. In diesem Raum steht auch eine Kristallkugel die wiederum das Bild eines Raumes mit einer Kristallkugel zeigt usw., so als ob du in einen Brunnen mit identischen Bildern fällst.*

*Der große Spiegel explodiert und die Scherben knallen gegen die Wand. Die Wand hinter dem Spiegel ist dunkel geschwärzt.*

*Die Kristallkugel beruhigt sich wieder. Ein neues Bild formt sich darin. Dieses mal eins von der Eingangshalle des Hauses, wo Menschen das Haus betreten. Sie sehen dir vertraut aus ... einer der Neuankömmlinge schaut flüchtig hoch und blickt durch die Kristallkugel direkt in deine Augen. Als du ihn erkennst wirst du kreidebleich. Es sind DEINE Augen. Es ist ein Doppelgänger von dir ... dein böser Zwilling.*

### Was zuerst zu tun ist

- Legt so viele EVIL TWIN – Marker in die Eingangshalle wie es Mitspieler gibt. Die Marker sind nummeriert; jeder gehört zu einem speziellen Abenteurer.
- Der Spieler links vom Spuk-Auslöser beginnt.

### Was ihr über die Bösen Jungs wisst

Dieser Spuk hat keinen Verräter. Die bösen Jungs sind einfach wie ihr, nur halt böse. Und sie wollen euch alle töten.

### Ihr gewinnt wenn...

... einer Eurer Helden überlebt und alle bösen Zwillinge getötet wurden.

### Was die bösen Zwillinge in ihrem Zug machen müssen

- Die bösen Zwillinge machen ihren Monster-Zug nach dem Zug des Spuk-Auslösers
- Ein böser Zwilling bewegt sich immer auf kürzestem Weg in Richtung seines guten Zwillings. Wenn der böse Zwilling seinen Zug in einem Raum beendet in dem irgendein Abenteurer steht, attackiert er ihn.
- Wenn ein Abenteurer getötet wurde, übernimmt dessen Spieler seinen bösen Zwilling und versucht die anderen Abenteurer zu attackieren.

### Evil Twins

- Jeder böser Zwilling besitzt dieselben Eigenschaftswerte wie sein guter Gegenpart zu Beginn des Spuks. Die Eigenschaften der bösen Zwillinge können sich aber nicht ändern.
- Böse Zwillinge können keine Gegenstände tragen oder Gefährten haben.

### Besondere Angriffsregeln

- Wenn du deinen bösen Zwilling attackierst oder dich gegen ihn verteidigst ohne im Besitz der Kristallkugel zu sein, verlierst du auf ALLE Eigenschaften 1 Punkt, unabhängig davon wer den Kampf gewinnt. Wenn du den Kampf verlierst, erhältst du zusätzlich noch den normalen Schaden. Wenn du deinen bösen Zwilling besiegst, betäubst du ihn nur.
- Wenn du deinen bösen Zwilling besiegst während du die Kristallkugel besitzt, tötest du ihn.
- Wenn du den bösen Zwilling eines anderen Abenteurers besiegst, betäubst du ihn nur. Es sei denn du besitzt die Kristallkugel UND der Abenteurer des bösen Zwillings ist bereits tot.

### Wenn ihr gewinnt...

*Schaudernd schaut du zurück. Dein Körper liegt tot im Flur. „Nicht MEIN Körper“, sagst du dir selbst.*

*Sondern der deines Doppelgängers. Du hast ihn getötet. Er hatte vor dich zu ersetzen, richtig? Entweder du oder dein Doppelgänger, richtig?*

*Richtig?*