

Szenario 10: Familien Zusammenkunft – Die Guten

Der Verrückte legt seinen Kopf schief, horchend. „Hörst Du es?“ fragt er. „Unter dem Fußboden, wo ich sie hingelegt habe ... Meine Familie“. Der Boden wölbt sich und reißt auf, und 2 Leichname erheben sich ans Licht. Eine der Leichen starrt den verräterischen Begleiter des Verrückten mit einem madigen Lächeln an. Als die Leiche das Ziel umschlossen hat schüttelt sich das Haus wie unter Geburtswehen. Danach ertönen die dumpfen Echos von Fußtritten durch das Haus.

Was Du über die Bösen weißt

Der Verrückte und die Zombies wollen Dich töten. Du kannst ihnen ein Falle stellen indem Du sie in Räume köderst, die in ihrem Leben eine Rolle gespielt haben.

Du gewinnst wenn ...

Du alle Zombies in die Falle gelockt hast.

Wie Du den Zombies eine Falle stellst

Du kannst die Zombies in ihre favorisierten Räume locken indem Du Deine Vorteile gegenüber dem einfach gestrickten Geisteszustand nutzt.

Zombies laufen nicht sehr schnell und sie gehen immer dem nächstliegenden Helden entgegen.

Du kannst die Zombies in folgenden Räumen in die Falle locken: Haupt-Schlafzimmer/Master Bedroom, Kapelle/Chapel, Gewächshaus/Conservatory, Spielzimmer/Game Room, Bibliothek/Library und der Mansarde/Attic

Wenn sich in einem dieser Räume ein Zombie befindet muß er einen Wissens-Wurf von 4 oder mehr erfolgreich bestehen um zu vermeiden, in die Falle zu tappen. Bei Mißerfolg verbleibt der Zombie friedlich in diesem Zimmer und macht keine weiteren Würfe oder sonst was mehr.

Ein Raum, in dem ein Zombie in die Falle getappt ist, kann nicht nochmals als Falle eingesetzt werden.

Wenn Du gewinnst ...

Entschuldige Mama, kreischt der Verrückte. Ein Schluchzen sprudelt aus dem leichenstarren Mund einer der beiden Leichen. Du läßt Mama heute nacht hinter Dir, aber manchmal meinst Du, ihr Schluchzen durch die Dielen zu hören.