

## The Mummy Walks

(Die wandernde Mumie)  
( Für die Überlebenden )

*Staubschwaden ziehen in den Raum und ein Schatten legt sich über dein Herz. Du hörst einen deiner Freude schreien, ein Geräusch aus Vergnügen und Entsetzen. Eine kalte, klamme Stimme lässt deinen Verstand erschauern. "Ich verlor meine Braut, viele Jahre bevor du denken kannst. Meine Tränen sind verstaubt, aber meine Liebe ist immer noch so kräftig wie die Sonne. Jetzt ist meine Liebe für mich wiedergeboren. Es gibt nichts mehr was uns beide trennen kann... und wenn du dich gegen mich stellst, werde ich deine Seele aus deinem Körper reißen und sie gänzlich verschlingen."*

### Was du jetzt tun musst

- Lege 2 Wissenswurfplättchen (Knowledge Roll tokens) beiseite.
- Der Abenteurer mit dem Mädchen (Girl) verliert es. Dieser Abenteurer verliert alle Bonuspunkte von der Mädchenkarte (Girl card) und legt sie bei Seite. Der Verräter legt dann das Mädchenplättchen (Girl token) in einen anderen Raum.
- Wenn ein Charakter eines Spielers den Raum mit dem Mädchenplättchen betritt, dann erhält dieser Spieler die Mädchenkarte.
- Wenn die Buchkarte (Book card) bisher noch nicht gefunden wurde, kann ein Spieler den Omenkarten-Stapel danach durchsuchen und die Karte an sich nehmen. Danach wird der Stapel neu gemischt.

### Was ihr über die bösen Jungs wisst

Der Verräter versucht die Mumie mit dem Mädchen zu verheiraten.

### Ihr gewinnt wenn...

...die Mumie ins Reich des Todes verbannt wurde, bevor sie das Mädchen heiraten konnte.

### Wie wird die Mumie verbannt

Du musst den wahren Namen der Mumie in dem Buch finden und sagen. Um dies zu schaffen musst du folgende Schritte in dieser Reihenfolge erledigen. Du kannst pro Zug nur einen Schritt erledigen.

Um den wahren Namen der Mumie heraus zu bekommen, kannst du versuchen einen Wissenswürfelwurf (Knowledge roll) von 5+ in den folgenden Räumen zu bestehen (auf die folgenden Art und Weisen):

- der Raum mit dem Sarkophag (untersuche die Hieroglyphen)
- das XXX Labor (Research Labor) (überfliege die Notizen des Archäologie Teams), oder
- die Bücherei (Library) (erforsche die Geschichte der Mumie).

Wenn du Erfolg hattest, nimm dir eine Wissenswurfscheibe.

- An einem Zug nach dem du Namen erforscht hast, während du das Buch hattest, kannst du einen Wissenswürfelwurf von 5+ versuchen, um den Namen der Mumie herauszufinden. Wenn du Erfolg hattest, nimm dir ein Wissenswurfplättchen.
- Sobald du zwei von diesen Plättchen hast, bringe das Buch in den Raum in dem sich die Mumie befindet. Während du dort bist, kannst du versuchen einen Gesundheitswürfelwurf (Sanity roll) von 6+ zu bestehen, um einen Bann zuspochen der sie für immer vertreibt.

### Wenn ihr gewinnt...

*Ein heißer trockener Wind flüstert durch den Raum, als du den altertümlichen Wälzer zuknallst. Die Mumie setzt das Schlurfen in deine Richtung fort, ihre Augen sind tote Höhlen der Verzweiflung. Gerade als ihre Hände deine Kehle umklammern, beginnen die Umwicklungen der Mumie zu bröckeln. Die Kreatur stöhnt immer mehr und mehr über ihren Körper, der zusammengedrückt und mit dem heißen Wind hinfort geweht wird. "Meine Braut... meine einzige Liebe... nicht... mehr...."*

*Als der letzte Rest der Mumie verschwunden ist, hört der Wind auf. Du bist allein.*

## **BaHotH-FAQ zu Szenario 1**

Der Verräter ist der Spuk-Auslöser, nicht der Spieler zu seiner linken!!!

„An einem Zug nach dem du Namen erforscht hast, während du das Buch hattest, kannst du einen Wissenswürfelwurf von 5+ versuchen, um den Namen der Mumie herauszufinden.“ Diese Regelpassage bedeutet:  
*Erst lernst du den Namen dieser Mumie und dann brauchst du für diesen Namen auch noch den passenden Bannspruch, den du dann beim zweiten Würfelwurf finden kannst.*

Was passiert, wenn der Verräter das Buch hat?

*Dann müssen es die anderen ihm abjagen.*

Muss der gleiche Abenteurer die beiden Wissenswürfe machen?

*Nein*

Wenn Kraft und Geschwindigkeit beide auf der untersten Stufe sind, kann die Mumie dann auch töten?

*Ja..*