# Szenario 6: Das Schwebende Auge – Die Guten

Du bist Dir nicht sicher ob das, was Du hörst, ein Heulen ist, das meist zu hoch zum hören ist oder ein Brummton zu tief zum Spüren. Oder mag es beides sein? Kaltes blaues Licht blitz auf, dann wieder. Jemand schreit. Die Meister sind für uns gekommen. Das große Auge will meinen Willen einverleiben.

## Startbedingungen

Setze so viele Macht-Marker neben das Spielfeld wie Spieler teilnehmen

#### Was Du über die Helden weißt

Die Aliens sind in der Lage, die Kontrolle über die Helden zu übernehmen

#### Du gewinnst wenn ...

du das Raumschiff unbrauchbar machst so daß es nicht mit Deinen Freunden an Bord starten kann.

#### Was Du in Deiner Runde tun mußt

Wenn Du unter die Kontrolle eines Aliens gerätst wird der Verräter dich in Richtung Raumschiff bewegen. Ist er dort wird er zu Beginn <u>Deiner nächsten Runde</u> Dich an Bord bringen und Du bist damit aus dem Spiel. Du kannst unter der Kontrolle eines Aliens nicht angreifen, er bewegt sich anstelle Dir selbst in Deiner Runde.

## Spezielle Angriffs-Regeln

Du kannst einen Forscher aus der Hand der Aliens befreien wenn Du ihn angreifst und besiegst. Wenn Du auf eine solche Weise einen Charakter angreifst erleidet dieser nur die ½ des normalen Schaden (abrunden). Du bekommst die normale Schadenhöhe, wenn der Charakter dich besiegt. Einmal befreit kann ein Charakter nie mehr unter die Kontrolle der Alien fallen.

Um das Raumschiff zu beschädigen mußt du einen Machtwurf mit 5 oder höher erfolgreich bestehen. Jedesmal, wenn das passiert, lege einen Macht-Marker neben das Raumschiff. Liegen alle Macht-Marker neben dem Schiff ist es unbrauchbar und das Spiel gewonnen.

## Wenn Du gewinnst ...

Mit der Hilfe Deiner so genannten Freunde haben Dich die Aliens fast gefangen genommen. Auch jetzt noch, während Du Dich im Gebüsch duckst, kannst Du das Auge suchen sehen, immer suchend. Du kannst fühlen, wie sie nach Dir rufen. Für eine Sekunde beginnt Dein Körper wieder sich zum Haus zu bewegen. Einen Moment später drehst Du Dich herum und stolperst auf die Straße und in Sicherheit.