

**Ghost Bride**

Geisterbraut  
(Für den Verräter)

*Eine Erscheinung in einem weißen Spitzenkleid schimmert von deinen Augen. „Du hast mich alle diese langen Jahre allein gelassen“ sagt eine Frauenstimme, „Aber ich habe gewartet. Auf dich. Auf unsere Hochzeit.“ Der Geist gleitet vorwärts zu einem deiner Kameraden und sagt: „Wenn du erst einmal TOT BIST WIE ICH, können wir für IMMER zusammen sein.“ Der Geist verschwindet aber der schwache Klang einer Orgel, die einen Hochzeitsmarsch spielt durchstreift das Haus. Du hast Tränen in den Augen. Du hasst es, wenn Liebe zurückgewiesen wird. Du wirst diese Hochzeit erleben...  
... ob der Bräutigam will oder nicht.*

**Ab sofort**

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Lege den Sarg-Counter (Sarcophagus) in die Krypta (Crypt), entweder sofort oder sobald der Raum entdeckt wird.
- Die Geisterbraut wählt einen Bräutigam unter den anderen Spielern. Sie erwählt denjenigen der den Ring bei sich hat, es sei denn, dieser Charakter ist weiblich. In diesem Fall wählt sie den männlichen Abenteurer der ihr am nächsten ist. Lege den Braut-Counter (bride) in einen beliebigen Raum der einen Abenteurer enthält, der aber nicht der Bräutigam sein darf. Dann sage den anderen Spielern, wer der erwählte Bräutigam ist.
- Nimm die Turn/Damage-Karte mit einem Plastik-Clip auf der „0“. Du benutzt diese Karte um die Zeit zu messen, nachdem die Hochzeit stattgefunden hat.
- Wenn die Kapelle (chapel) noch nicht entdeckt ist, suche sie aus dem Raum-Stapel heraus und lege sie offen aus. Dann mische den entsprechenden Stapel neu.

**Was du über die anderen Spieler weißt**

Sie werden alles daran setzen die Hochzeit zu verhindern.

**Du gewinnst wenn**

du die Geisterbraut mit ihrem Bräutigam verheiratest.

Geisterbraut bei 3-4 Spielern	Geschwindigkeit 4	Gesundheit 6
Geisterbraut bei 5-6 Spielern	Geschwindigkeit 5	Gesundheit 7
Die Braut kann durch Wände ziehen und erleidet keinen physischen Schaden.		

**Spezielle Angriffsregeln**

- Die Braut macht Gesundheits-Angriffe (sanity) durch die sie allen Spielern, außer dem erwählten Bräutigam mentalen Schaden zufügt.
- Wenn sie 1-4 Schadenspunkte mentalen Schaden dem Bräutigam zufügen würde, erleidet er stattdessen 1 Stärkeschaden (might). Wenn sie 5+ Schadenspunkte mentalen Schaden dem Bräutigam zufügen würde, erleidet er stattdessen 2 Stärkeschaden (might).

**Wie man die Braut verheiratet**

- Zuerst tötet man den erwählten Bräutigam, der damit zu einem Geist unter deiner Kontrolle wird.
- Dann stelle Braut und Bräutigam in die Kapelle (chapel).
- Beginne mit der Hochzeit und starte auf der Turn/Damage-Karte.
- Am Ende deiner Runde setze den Turn/Damage-Marker 1 Feld weiter. Nach 3 Runden ist die Hochzeit vollendet.

**Wenn du gewinnst**

*Du musst bei Hochzeiten immer weinen.*