

Szenario 13: Vielleicht nur ein Traum – Die Guten

Wach auf, Wach auf! Warum will der Träumer nicht aufwachen? Einer Der begleitenden Forscher ist im Schlafzimmer in einen tiefen Schlaf gesunken. Du stößt und schüttelst ihn und gibst ihm eine Ohrfeige. Nichts weckt den Träumer auf. In einem furchtbaren Raum wie diesem kann das nicht gut sein. Der Träumer schlägt um sich und schreit „Komm zurück! Mache es nicht!“. Er muß wohl einen Alptraum haben.

Startbedingungen

Setze den Heiligen-Symbol-Marker beiseite.

Setze seine Anzahl an Gesundheits/Sanity-Markern bereit. Nimm so viele wie Spieler teilnehmen. Lege gleich viele Macht/Might-Marker dazu.

Was Du über die Bösen weißt

Des Träumers Unterbewußtsein erschafft Alpträume im Haus. Wenn eine Dir unbekannte Anzahl von ihnen dem Haus entfliehen, hast Du verloren. Daher mußt Du das verhindern (Der Verräter hat die genaue Zahl auf einem Zettel vermerkt).

Du gewinnst wenn ...

du den Träumer aufweckst bevor eine Dir unbekannte Anzahl an Alpträumen dem Haus entfliehen.

Wie Du den Träumer weckst

Du mußt das Heilige Symbol in das Zimmer bringen, indem der Träumer schläft.

Mit dem Heiligen Symbol kannst Du einen Gesundheits- oder Machtwurf von 5 oder mehr versuchen. Bei Erfolg nimm einen Gesundheits- oder Machtmarker. Der Träumer wacht auf, wenn die Helden insgesamt so viele Marker gesammelt haben, wie Spieler teilnehmen.

Die Riechsalz/Smelling Salts-Karte kann nicht dazu benutzt werden, den Träumer aufzuwecken.

Spezielle Angriffs-Regeln

Alpträume verursachen Mentalen Schaden anstelle Physischen Schaden.

Wen ein Alptraum geschlagen wurde ist dieser tot und nicht betäubt, wie ansonsten die Monster.

Wenn Du gewinnst ...

Die anwesenden Alpträume werden durchsichtig und verschwinden. Der Träumer hört auf, um sich zu schlagen, seine Stimme schreit in einem letzten tiefen und höllischem Laut „Neiiiiin! Laßt mich nicht zurück!“ Dein Freund öffnet die Augen und er sagt mit normaler Stimme „Ich hatte den seltsamsten Traum meines Lebens.“