

## 24

### Fliegt nach Hause

Fly away Home  
(für den Verräter)

*Ihr hört eine flatterndes, rauschendes Geräusch außerhalb des Hauses das allmählich lauter wird. Als Ihr aus dem Fenster schaut, seht Ihr einen riesigen Schwarm Fledermäuse mit glühenden roten Augen. Du fängst an zu lachen und zu schreien. Du kannst fühlen wie dein Gesicht warm wird als blutige Tränen aus deinen Augen rinnen. Ja, dies ist die Bestimmung deines Lebens ... um deine Gebieter hereinzulassen und ihnen dein Blut zu geben.*

*Du öffnest das Fenster und opferst dein Blut für deine nächtlichen Gebieter.*

#### Was du jetzt tun musst

- Dein Charakter ist tot. Nimm die Figur vom Spielfeld.
- Lege 24 BAT - Marker bei Seite. Lege 3 davon in den TOWER oder ATTIC. Wenn diese Räume noch nicht entdeckt wurden, startest du mit weniger Fledermäusen.
- Lege 3 Fledermäuse in das CHASM oder CATACOMBS. Es gelten dieselben Regeln wie zuvor.

#### Was du über die Helden weißt

Sie werden versuchen einen Weg zu finden um die Fledermäuse zu vertreiben.

#### Du gewinnst wenn...

...alle Helden tot sind.

#### Dies müssen die Helden in ihrem Zug tun

Am Ende eines Zuges eines Abenteurers muss er für jede Fledermaus die sich auf seiner Charakterkarte befindet 1 körperlichen Schaden hinnehmen.

#### Fledermäuse

*Geschwindigkeit 5 Kraft 1 Gesundheit 1*

Im Laufe des Spuks dringen immer mehr Fledermäuse ins Haus ein.

- Während des Monster-Zuges würfelst du einmal mit so vielen Würfeln wie Mitspieler am Spiel teilnehmen. Das Resultat gibt an wie viele Fledermäuse neu ins Haus eindringen und du legst entsprechend viele Marker bereit.
- Du kannst diese Marker nun in TOWER, CHASM oder jeden Raum mit einem Fenster nach draußen legen. Aber nur eine Fledermaus kann pro Raum in das Haus eindringen bis es keine Räume mehr gibt die in Frage kommen. (Wenn dies der Fall ist und noch Fledermäuse übrig sind, such dir selbst die Räume in denen je eine Fledermaus ins Haus eindringt.)
- Wenn der Vorrat an Markern zu Ende geht, können keine neuen Fledermäuse mehr ins Haus gelangen bis andere evtl. wieder gestorben sind. Anders gesagt, es können sich nie mehr als 24 Fledermäuse gleichzeitig im Haus aufhalten.
- Wenn mehr Fledermäuse das Haus betreten, kann jeder von ihnen im TOWER, CHASM oder einem Raum mit einem Fenster nach draußen eindringen. Das Hereinfliegen in einen Raum zählt als 2 Schritte. Nach dem Eintritt kann die Bewegung aber sofort fortgesetzt werden.
- Fledermäuse können bei den Räumen COAL CHUTE, COLLAPSED ROOM und GALLERY in beide Richtungen fliegen ohne dabei Schaden zu nehmen.

#### Besondere Kampfregeln

- Fledermäuse greifen in besonderer Weise an. Für jede Fledermaus die einen Abenteurer angreift wird ein Würfel geworfen. Für jede 2 beißt sich eine Fledermaus an seinem Opfer fest. Dazu wird der BAT - Marker auf die Charakterkarte des Betroffenen gelegt.
- Fledermäuse die sich festgebissen haben verringern die Bewegung eines Abenteurers um -1 pro Fledermaus. Andere Fledermäuse haben keine Auswirkungen.

#### Wenn du gewinnst...

*Langsam verstummt das Flattern der Fledermausflügel als die Dämmerung hereinbricht und die Vampire sich einen Schlafplatz im Haus suchen. Unter ihnen liegen die ausgetrockneten Hüllen derjenigen die kurz zuvor noch voller Panik durch das Haus gerannt sind. Sie sind schon fast zu Staub zerfallen, so wie all die anderen die bereits ihr Blut an die Fledermaus-Herrscher dieses Hauses abgegeben haben.*