

**You Wear it Well**

Er steht dir gut  
(Für die Guten)

*Du hörst einen deiner Freunde durch das Haus rennen, lachend und gleichzeitig schluchzend. Gerade als du in Richtung deines Freundes laufen willst, fühlst du einen kraftvollen Wind durch deine Seele ziehen und sie verlässt deinen Körper. Du kannst die Wände des Hauses noch sehen, aber sie sind schemenhaft und verzerrt. Ein silbernes Seil verbindet dich mit deinem leblosen Körper. Alles was du willst ist, wieder in dein eigenes Fleisch hinein zu kommen. Aber wie? Wie?*

**Ab sofort**

- Lege deine Spielfigur auf die Seite, sie ist bewusstlos. Lege einen Seele-Counter (soul) mindestens 10 Räume entfernt von deinem Körper (oder so weit wie möglich, wenn 10 Räume nicht möglich sind). Der Counter ist deine entleibte Seele.
- Lege so viele Wissenswurf-Counter bereit wie Spieler am Spiel teilnehmen. Lege ebenso viele Gesundheitswurf-Counter bereit.

**Was du über die bösen Jungs weißt**

Der Verräter arbeitet mit einem mächtigen Astralgeist zusammen. Wenn dieser einen leblosen Körper einnehmen kann wird er unsterblich.

**Du gewinnst wenn**

du den Astralgeist zerstörst. Ist das passiert, kehrst du in deinen physischen Körper zurück.

**Wie man den Astralgeist zerstört**

Der Forscher macht Wissens- und Gesundheitswurf-Angriffe gegen den Astralgeist. Bei jedem erfolgreichen Angriff legt man einen entsprechenden Wurf-Counter auf die Charakterkarte des Forschers (Angreifers). Haben alle Forscher zusammen so viele von diesen Countern gesammelt wie Spieler am Spiel teilnehmen, ist der Astralgeist zerstört.

**Seelen**

Als entleibte Seele:

- behältst du alle deine Eigenschaften.
- kannst du durch Wände ziehen.
- kannst du deine Gegenstände benutzen, sie aber nicht mit anderen tauschen oder an andere abgeben.
- kannst du keine neuen Räume erforschen.
- kannst du bei Angriff oder Verteidigung nur Gesundheits- oder Wissenswürfe machen.
- kannst du die Schädelkarte (skull) nicht benutzen.
- erleidest du für jeden physischen Schaden stattdessen psychischen Schaden in gleicher Höhe.

**Spezielle Angriffsregeln**

- Machst du einen psychischen Angriff gegen den Verräter und gewinnst, so ist dieser nur betäubt.
- Du kannst dich gegen den Verräter nicht verteidigen, wenn dieser deinen entseelten Körper angreift. Wenn er das tut, erleidest du 2 Würfel psychischen Schaden.

**Wenn du gewinnst**

*Dein Freund schickt einen vernichtenden psychischen Angriff auf den Astralgeist. Die Luft flimmert und du löst dich auf.*

*Als du wach wirst fühlt sich dein Körper ganz eigenartig an, als ob du auf einer Party etwas zu viel getrunken hast und den Mantel von jemand anders an hast. Aber letztendlich ist es DEIN Körper. Du bist sicher, bald steht er dir wieder gut.*