

**25**  
**Voodoo**  
Voodoo  
(Für die Guten)

*Du brichst ein Tagebuch auf. Anstatt der Beschreibung der Tage enthält jede Seite ein eingeklebt Foto einer Voodooopuppe, wie sie alle Welt kennt. Bei allen Bildern ist das Gesicht entfernt worden, jedes trägt ein großes rotes „X“. Verrückt. Aber warte, die letzten paar Bilder haben noch ein Gesicht. Dieses ist das Gesicht eines deiner Freunde! Und dieses sieht aus wie dein Gesicht...*

**Was du über die bösen Jungs weißt**

Der Verräter hat Voodooopuppen im ganzen Haus versteckt. Jede davon ist mit einem Helden verbunden. Die Puppen befinden sich an gefährlichen Orten. Mit dem Verrinnen der Zeit (Turn/Damage-Karte) wird der Effekt dieser Voodooopuppen immer stärker.

**Du gewinnst wenn**

du alle Puppen zerstört hast.

**Wie man die Puppen zerstört**

Zunächst musst du den Hinweisen des Verräters folgen um festzustellen, in welchen Räumen sich die Puppen befinden. Dann musst du die Puppen in den Räumen finden und zerstören (der Verräter muss auf Nachfrage alle bereits gegebenen Hinweise noch einmal wiederholen).

- Bewege dich zu einem Raum von dem du denkst es gäbe dort eine Puppe. Der Verräter gibt Hinweise die dir erlauben herauszufinden, wo die Voodooopuppen sind.
- Du kannst einen Wissens-Wurf von 2+ versuchen um nach einer Puppe zu suchen. Du kannst pro Spielrunde in einem Raum suchen (du findest die Puppen erst, wenn du in den richtigen Räumen bist).
- Hast du eine Puppe gefunden kannst du sie automatisch in deinem nächsten Spielzug vernichten.

**Wenn du gewinnst**

*Du schnappst dir die Puppe, schaut in ihre Knopfaugen. Augen, trotz ihrer Leblosigkeit, die dich kalt anschauen. Nein! Du wirfst die Puppe wieder und wieder auf den Boden, die Knopfaugen zerspringen, die Nähte platzen, zuletzt reißt auch der Stoff und es bleibt nur ein kleiner Müllhaufen übrig. Die Puppe ist zerstört.*

*Warte, was hast du getan? Das war nicht das Gescheiteste was man mit einer Voodooopuppe tun kann. Du fühlst dich nicht gut... aber es hätte schlimmer kommen können.*