

## Szenario 11: Laßt Sie herein – Die Guten

*Außerhalb des Fensters wabert der Nebel. Sind dort Schemen, welche Gestalt annehmen? Von irgendwo im Haus hörst Du den Verrückten schreien „Auf geht's, öffne die Fenster“. Das Geräusch sich öffnender Fenster folgt, eine nach dem anderen. Ein kalter Wind streicht durch das Haus, läßt Deine Harre zu Berge stehen und flüstert schmeichelhafte Gedanken in Dein Ohr.*

### **Startbedingungen**

Setze neben das Spielfeld eine Anzahl an Gesundheits- und Wissens-Marker, die jeweils der Spielerzahl entspricht.

### **Was Du über die Bösen weißt**

Die Gespenster versuchen Dich zu töten, sie können nicht physisch angegriffen werden.

### **Du gewinnst wenn ...**

Du alle Gespenster verbannt hast, entweder durch einen Exorzismus oder indem jedes einzelne per Gesundheitsangriff durch den Ring-Besitzer geschlagen wurde.

### **Wie Du einen Exorzismus durchführst.**

Du kannst einen Exorzismus durchführen um alle Gespenster auf einmal zu verbannen. Dies erfordert eine Anzahl erfolgreicher Exorzismus-Würfe in gleicher Höhe wie Spieler teilnehmen. Jeder Wurf erfordert einen genau bestimmten Raum oder einen bestimmten Gegenstand und jedesmal einen Wissens- oder Gesundheitswurf. Du kannst je Runde nur 1 Exorzismus-Versuch ausführen:

Ein erfolgreicher Gesundheitswurf von 5 oder mehr  
in der Chapel / Crypt oder Pentagram Chamber  
oder überall als Besitzer des Holy Symbols oder des Rings

Ein erfolgreicher Wissenswurf von 5 oder mehr  
in der Library oder Research Laboratory  
oder überall als Besitzer des Crystal Ball oder des Books

Bei jedem erfolgreichen Versuch lege einen entsprechenden Marker in den Raum oder auf die Karte, je nachdem wo oder was eingesetzt wurde.

Jeder Ort und jeder Gegenstand kann nur 1x bei Erfolg als Exorcismus verwendet werden.

Wenn die Helden die selbe Anzahl an Wissens und oder Gesundheitsmarker wie Spieler untergebracht haben, sind die Gespenster erfolgreich verbannt und die Helden haben gewonnen.

### **Spezielle Angriffsregeln**

Als Besitzer des Rings kannst Du Gespenster per Gesundheitswurf angreifen und sie so verbannen.

Während der Verrückte mit dem Hereinlassen der Gespenster beschäftigt ist kann er keine Helden angreifen, sich wohl aber gegen diese verteidigen.

### **Wenn Du gewinnst ...**

*Die Regeln wurden eingehalten, der Exorzismus erfolgreich abgeschlossen. Die Fenster sind geschlossen. Die Gespenster verbannt. Aber .... was ist das für ein Flackern an Bewegung außerhalb der Fenster? Besser sie nicht wieder hereinzulassen.*