

Szenario 13: Vielleicht nur ein Traum – Die Bösen

Du hast immer aus diesen Augen geschaut, gefangen in einem Körper aus Fleisch. Was ist das? Dein Körper hat einen neuen Ort betreten, ein sehr, sehr böser Ort. Ein Patz wo Du mit einem Schauer der Vorfreude entdeckst, daß Du eine Möglichkeit an Macht hast. Das ist Deine Chance, alles zu ändern. Alles was sich tut ist ein Flüstern. Der Gedanke sickert von ganz hinten aus Deines Körpers Verstandes, flüstert Dir zu, eine Pause zu machen, Dich hinzusetzen und für eine Zeit zu verweilen. Warum nicht hinlegen und ein kleines Schläfchen halten? Es ist so ein hübsches Schlafzimmer. Die Augen Deines fleischlichen Körpers schließen sich. Und zum ersten Mal, öffnen sich deine unterbewußten Augen. Es ist Zeit, deinen Träumen freien Lauf zu lassen. Laß das Schreien beginnen..

Startbedingungen

Kippe Deine Figur in dem Raum, wo sie sich befindet, um, wenn der Spuk beginnt. Dein Körper schläft. Du kannst Dich nicht bewegen oder irgendeine Aktion ausführen. Lege alle Deine Gegenstände ab. Setze die Hund/Mädchen- oder Verrückten-Karte beiseite, wenn Du sie besitzt (und verstelle entsprechend Deine Eigenschaften).

Setze eine Anzahl an Alptraum/Nightmare-Marker in den Raum, wo Du schläfst. Die Menge entspricht der Anzahl an Spielern.

Zähle geheim die Anzahl an Flucht-Räumen im Haus. Dieses sind alle Räume mit nach außen gehenden Fenstern wie z.B. Gardens/Graveyard/Patio/Tower und Balcony/Balkon-Räume. Schreibe diese Zahl auf, aber verberge sie vor den anderen Spielern.

Setze eine Anzahl an Flucht/Escape-Markern bereit, diese entspricht der Menge an Alptraum-Markern (Es gibt keine speziellen Marker dafür, nimm irgendwelche andere, in diesem Szenario nicht verwendeten Marker).

Was Du über die Helden weißt

Sie versuchen Deinen physischen Körper wieder aufzuwecken.

Du gewinnst wenn ...

so viele Alpträume dem Haus entfliehen können, wie Du auf Deinem Zettel vermerkt hast. Du zeigst dann den Helden Deine notierte Zahl.

Wie Alpträume fliehen

Wenn ein Alptraum-Marker einen Flucht-Raum betritt kann fliehen. Dies verbraucht 1 Bewegungspunkt.

Ein Fluchtzimmer kann nur 1x benutzt werden, nach einer erfolgreichen Flucht aus einem Raum wird dort zur Markierung ein Fluchtmarker platziert.

Wann immer ein Alptraum getötet wird oder geflohen ist, kannst Du einen neuen Alptraum erschaffen und in den Raum stellen, wo Du schläfst.

Die Alpträume

Geschwindigkeit = 3	Macht = 4	Gesundheit = 4
---------------------	-----------	----------------

Spezielle Angriffs-Regeln

Die Alpträume können Forscher mit ihrem Macht-Wert angreifen. Sie verursachen aber immer Mentalen Schaden anstelle Physischen Schaden.

Wenn ein Alptraum besiegt wurde ist er getötet und nicht nur betäubt, wie sonst die Monster.

Wenn Du gewinnst ...

Du schaust zum ersten Mal von außerhalb in die plötzlich geöffneten Augen Deines Körpers. Dein fleischlicher Körper erkennt Dich, das Unterbewußte, das solange verschlossen in Dir war. Er versucht seinen graunhaften Horror auszuschreien, aber der Schrei wird unter einem Schwarm lebendiger Alpträume begraben.