

## Szenario 11: Laßt sie herein – Die Bösen

*Die anderen bezeichnen Deinen neuen Freund als verrückt. Du dachtest zuerst dasselbe. Aber seine klagenden Worte und seine verstümmelten Befehle sind plötzlich auf fruchtbaren Boden gefallen und Du VERSTEHST. Der Nebel! Der Nebel den Du außerhalb des Fensters siehst. Dinge leben in dem Nebel und Du weißt das jetzt. Und sie möchten hinein. Eine Welle der Erkenntnis schwappt über Dich als Du erkennst, was sie innerhalb tun wollen. Der Verrückte schreit „Auf geht’s, öffne weit die Fenster“ Du gehorchst.*

### Startbedingungen

Dein Charakter verbleibt im Spiel und wird der Verräter.

Der Forscher, welcher den Verrückten/Madman besitzt, verliert diesen (und alle dessen Bonus), die Karte wird beiseite gelegt. Lege den Verrückten-Marker in Deinen Raum.

Setze in jeden Raum mit Fenster und Tür einen umgedrehten Gespenster-Marker. Diese Gespenster sind noch außerhalb des Hauses und erwarten, daß Du oder der Verrückte sie hereinlassen.

Es gibt 6 Möglichkeiten, wo die Gespenster hereinkommen können:

Die Große Treppe (auch wenn dort kein Fenster ist) und die Eingangshalle (Tür), dazu noch Master Bedroom, Bedroom, Chapel und Dining Room.

### Was Du über die Helden weißt

Wenn Sie erfolgreich einen Exorzismus durchführen verbannen sie die Gespenster und gewinnen.

### Du gewinnst wenn ...

entweder alle Helden tot sind.

### Wie Du die Gespenster hereinläßt

Du mußt die Fenster und Tür öffnen, um die Gespenster hereinzulassen. Sowohl Du selbst als auch der Verrückte können das tun. Das Öffnen verbraucht 1 Bewegungspunkt.

Sobald die Tür oder ein Fenster geöffnet sind drehe den Gespenstermarker dort um. Gespenster können sich in der selben Runde noch bewegen und angreifen, wenn sie umgedreht werden.

Wird ein Fenster Raum erst später entdeckt lege dann einen umgedrehten Gespenster-Marker hinein.

Helden können das Haus über die geöffnete Tür nicht verlassen.

Der Verrückte muß dies in seiner Runde tun.

Er bewegt sich auf dem kürzest möglichen Weg zum nächsten noch umgedrehten Gespenster-Marker. Sind alle Marker umgedreht aber noch nicht alle Fenster Räume entdeckt erforscht er weiter das Haus um sie zu finden. Er ignoriert hierbei alle Raum-Inhalte. Erst wenn alle Fenster-Räume entdeckt und alle Gespenster heriangelassen sind, kann er Helden angreifen.

### Gespenster / Specters

Geschwindigkeit = 4	Gesundheit = 6
---------------------	----------------

### Spezielle Angriffsregeln

Gespenster machen immer Gesundheitsangriffe.

Wenn der Besitzer des Ringes ein Gespenst bei einem Gesundheitsangriff besiegt ist dieses tot.

### Der Verrückte / The Madman

Geschwindigkeit = 7	Macht = 7	Gesundheit = 7
---------------------	-----------	----------------

Der Verrückte darf keine Helden angreifen, solange sich noch nicht alle Räume entdeckt sind und alle Gespenster aktiviert wurden. Er darf sich aber verteidigen, wenn er angegriffen wird.

### Wenn Du gewinnst ...

*Nicht viel später, als Du von Deinen Händen das Blut abwäschst und die Schreie aus Deinem Ohr kratzt erkennst Du was es war, was die Dinge im Nebel wollten. Gute Sache, sie hereinzulassen.*