

Szenario 16: Die Umarmung des Phantoms – Die Bösen

Sie denken, daß sie Dich kennen. Sie denken, Du tust alles was sie Dir sagen, aber sie liegen falsch. Sie versuchen, das Mädchen von Dir wegzunehmen, und das ist ihr größter Fehler. Jetzt ist sie sicher vor ihnen. Du läßt ein Phantom erscheinen um sie zu beschützen sie versteckt zu halten innerhalb des Hauses. Wenn sie kommen um sie zu holen hast Du eine kleine Überraschung für sie vorbereitet. Bald werden Deine alten Freunde nicht mehr in der Lage sein, Dich wieder herumzukommandieren.

Startbedingungen

Dein Charakter verbleibt im Spiel und wird zum Verräter.

Der Forscher, der das Mädchen besitzt verliert dieses (sie flieht). Lege die Mädchen-Karte und den Marker neben das Spielfeld, der bisherige Besitzer muß seine Charaktereigenschaften aktualisieren.

Lege den Phantom-Marker neben das Spielfeld.

Lege 20 unterscheidbare Marker neben das Spielfeld (Ratten- oder Blob-Marker sind geeignet)

Lege die Runden/Schadens-Leiste neben das Spielfeld, setze einen Marker auf 0. Die Leiste brauchst Du um die Zeit zu markieren.

Was Du über die Helden weißt

Sie versuchen das Mädchen und sich selbst zu retten

Du gewinnst wenn ...

entweder alle Helden tot sind oder Du das Haus in die Luft sprengst indem sich noch Helden befinden.

Du mußt folgendes in Deiner Runde tun

Am Ende jeder Deiner Runden setzt Du den Zeit-Marker um 1 Feld weiter. Dann würfelst Du mit der gleichen Menge an Würfeln, wie die Zeitleiste anzeigt. Das Haus explodiert wenn Du die folgende Zahl oder höher wirfst:

Zahl der Spieler	Haus explodiert bei
3	9 oder mehr
4	8 oder mehr
5	7 oder mehr
6	6 oder mehr

Der Drache

Macht = 5	Gesundheit = 6
-----------	----------------

Das Phantom erscheint immer, wenn die Helden einen Keller-Raum mit einem Ereignis-Symbol neu entdecken. Wenn dieser Raum erkundet wurde lege den Phantom- und den Mädchen-Marker in diesen Raum. Lege auch einen der 20 verschiedenen Marker dort hinein.

Wenn das Phantom erscheint kann ein Held dieses angreifen. Wenn das Phantom besiegt wurde ist es getötet und der Forscher bekommt das Mädchen – im anderen Fall flieht das Phantom mit dem Mädchen weiter, beide Marker werden wieder beiseite gelegt. Sie erscheinen wieder, wenn ein Forscher einen anderen Keller-Raum mit Ereignis-Symbol neu entdeckt.

Die Helden können das Mädchen nicht per Spezial-Angriff stehlen.

Wenn der gesamte Keller entdeckt wurde und das Phantom immer noch lebt bestimme vor jeder Monster-Runde einen Keller-Raum, wo beide in dieser Runde erscheinen werden. Das Phantom besucht keinen Raum im Keller 2x solange noch nicht überall die verschiedenen Marker liegen.

Spezielle Angriffs-Regeln

Das Phantom kann selbst nicht angreifen, aber es kann sich verteidigen. Bei einer erfolgreichen Verteidigung flieht es.

Wenn Du gewinnst ...

Tick, Tack, Tick, Tack, BOOOOOOM.