

Szenario 16: Die Umarmung des Phantoms – Die Guten

Dein Begleiter war schon immer ein bißchen zu besessen von dem Mädchen, eifersüchtig auf Deine Freundschaft mit ihr. Nun hält er das arme Mädchen innerhalb des Hauses gefangen. Du hörst ihren Schrei, der Grundton ihrer Stimme wird höher und höher. Dann herrscht Stille. Gerade als Du Luft holst um nach dem Mädchen zu rufen, hörst Du ein tiefes, lachendes Echo von unten. Als es verklingt vernimmst Du ein leises Ticken. Es hört sich an wie der Zeitzünder einer Bombe. Was ist das hier Verrücktes?

Was Du über die Bösen weißt

Der Verräter hat ein Phantom erschaffen um das Mädchen zu beschützen. Sie ist im Keller versteckt, und der Verräter hat einen Falle für Dich aufgebaut. Du kannst eine Bombe ticken hören, Du hast nicht mehr viel Zeit.

Du gewinnst wenn ...

Du das Mädchen rettest und dann entweder alle fliehen oder die Bombe entschärft wird.

Wie Du das Mädchen rettest.

Um das Mädchen zu retten mußt Du zuerst das Phantom finden. Dann solltest Du die Bombe finden und entschärfen oder aber schnellstens aus dem Haus fliehen.

Das Phantom und das Mädchen erscheinen immer, wenn Du einen neuen Keller-Raum mit einem Ereignis-Symbol entdeckst. Der Verräter legt dann die beiden Marker dort hinein.

Anstelle dem Ziehen einer Ereignis-Karte für diesen Raum mußt Du das Phantom angreifen. Wenn Du es besiegst ist es tot und übernimmt das Mädchen. Besiegt das Phantom Dich flieht es mit dem Mädchen, die beiden Marker werden wieder entfernt, beide erscheinen im nächsten Keller-Raum mit Ereignis-Symbol, den Du neu entdeckst.

Sind alle möglichen Keller-Räume mit Ereignis-Symbol entdeckt legt der Verräter beide Marker in einen beliebigen übrigen Keller-Raum. Das Phantom betritt keinen Keller-Raum 2x, bevor alle markiert wurden.

Wie Du erfolgreich fliehst

Du mußt in die Eingangshalle. Dort kannst Du mit einem erfolgreichen Wissens- oder Macht-Wurf von 6 oder mehr versuchen, die Eingangstür zu öffnen. Bei Erfolg ziehe eine Ereignis-Karte und beende Deinen Zug. Ab dem nächsten Zug können dann die Helden aus dem Haus fliehen.

Wie Du die Bombe entschärfst.

Einmal während Deines Zuges kannst Du in dem Raum, wo Du das Gespenst besiegt hast einen erfolgreichen Wissens-Wurf von 7 oder mehr versuchen. Bei Erfolg ist die Bombe entschärft.

Wenn Du gewinnst ...

Das Mädchen schluchzt in Deinen Armen als Du das alte Haus verläßt. Du kannst immer noch das infernale Ticken hören obwohl Deine Flucht erfolgreich war. Als Du zum Haus zurückschaust siehst Du die Silhouette eine einsamen Gestalt in einem der oberen Fenster. Sie hebt die Hand ans Glas als Du das Grundstück durch das Tor verläßt.