

Szenario 2
THE SEANCE
(Verräter)

Startbedingungen

- a.) Dein Charakter bleibt im Spiel und wird jetzt zum Verräter
- b.) Setze den Ghost/Geist-Counter neben das Spielfeld
- c.) Wenn das Pentagramm-Zimmer noch nicht im Spiel ist suche es aus dem Stapel heraus und lege es mindestens 5 Räume entfernt von dir an und mische den Stapel neu. Sind keine 5 Räume machbar dann soweit entfernt wie möglich.

Was Du über die Helden weißt

Sie versuchen den Geist erscheinen zu lassen, bevor du es tust. Bei Erfolg haben sie Kontrolle über ihn. Dann versuchen sie eine Suche erfolgreich abzuschließen. Wenn das mißlingt versuchen sie anstelle den Geist zu zerstören.

Du gewinnst wenn...

alle Helden tot sind, egal wer den Geist zuerst erscheinen ließ.

Wie lasse ich den Geist erscheinen

Es ist ein Wettrennen zwischen Dir und den anderen Forschern, den Geist zuerst erscheinen zu lassen. Um ihn erscheinen zu lassen mußt Du eine Seance abhalten.

- a.) mit Hilfe deines Spirit-Boards mußt Du einen erfolgreichen Knowledge-Wurf und einen erfolgreichen Sanity-Wurf von 6 oder mehr erreicht haben. Welchen du zuerst machst ist egal, je Runde darf aber nur 1 Versuch gemacht werden. Hast Du beide erfolgreich bestanden hast Du den Geist erscheinen lassen.
- b.) Setze den Geist-Marker neben Deine Figur in den Raum.

Wenn Du den Geist erscheinen hast lassen

- a.) Der Geist muß sich in jeder Runde in Richtung eines Helden bewegen und wenn möglich auch angreifen. Stirbt der Verräter macht der Geist trotzdem weiter. 1 Runde, nachdem Du die Kontrolle über den Geist bekommen hast beginnt das Haus zu zerbrechen. Am Ende jedes Zuges eines Helden zerbricht ein unbesetzter Raum. Dies beginnt im Obergeschoss, zuerst im Attic/Mansarde-Raum, wenn dieser vorhanden ist, ansonsten ein anderer unbesetzter Raum dort.
- b.) Wenn ein Raum zerstört wird drehe die Platte auf ihre Rückseite. Die Zerstörung breitet sich immer auf benachbarte Räume aus. Ist der einzige benachbarte Raum besetzt wird auch dieser zerstört, alle Forscher dort sind tot. Benachbarte Räume brauchen hier keine Türen.
- c.) Nur der Geist kann sich über zerstörte Räume bewegen. Beendet er seine Bewegung dort wird er sofort in den Pentagramm-Raum versetzt, oder, wenn dieser nicht (mehr) da ist in die Eingangshalle.
- d.) Ist die ganze obere Etage zerstört geht es mit dem Erdgeschoss weiter, danach kommen die Räume im Keller dran. Die Eingangshalle wird ganz am Schluß zerstört, jeder der 3 Räume dort wird separat zerstört, dazu wird ein Marker auf den betroffenen Raum gelegt.

Der Geist

Speed = 4 Sanity = 7

Der Geist kann durch Wände und zerstörte Räume laufen, du kannst ihn nur kontrollieren, wenn du ihn auch zuerst hast erscheinen lassen. Wenn die Helden ihn haben erscheinen lassen aber dann bei der Suche scheitern, bekommst Du die Kontrolle über den Geist.

Spezielle Angriffs Regeln

- a.) Niemand kann angreifen solange die Seance nicht stattgefunden hat.
- b.) Der Geist macht Sanity-Angriffe. Der Besitzer des Ringes oder jeder im Pentagramm-Raum kann Sanity-Angriffe gegen den Geist ausführen. Erfolgreiche Angriffe des Geistes verursachen keine Schäden bei ihm.