

## Szenario 10: Familien Zusammenkunft – Die Bösen

*Der Verrückte legt seinen Kopf schief, horchend. „Hörst Du es?“ fragt er. „Unter dem Fußboden, wo ich sie hingelegt habe ... Meine Familie“. Der Boden wölbt sich und reißt auf, und 2 Leichname erheben sich ans Licht. Eine der Leichen starrt Dich mit einem madigen Lächeln an. Der Verrückte ergreift dich von hinten und hält Dich fest. Er flüstert „Mama und Papa .... sie möchten Dich adoptieren“.*

### Startbedingungen

Nimm so viele Zombie-Marker wie Spieler mitmachen. Lege jeden Marker in ein Zimmer mit einem Omen-Symbol. Du kannst nicht mehr als 1 Zombie-Marker in denselben Raum legen. Stehen nicht genügend Räume zur Verfügung setze übrige Zombie-Marker in beliebige Räume nicht mit Ereignis/Event-Symbol.

Der Verrückte hat Dich getötet. Entferne Deine Figur aus dem Haus und lege dafür den Verrückten/Madman-Marker dorthin.

Setze die Runden/Schadens Leiste neben das Spiel und bringe auf der 0 einen Plastik-Clip an. Du brauchst diese Leiste um deine Schäden zu notieren.

### Was Du über die Helden weißt

Sie versuchen alle Zombies in speziellen Räumen überall im Haus in die Falle zu locken.

### Du gewinnst wenn ...

entweder alle Helden tot sind.

### Die Zombies

Geschwindigkeit = 2	Macht = 6	Gesundheit = 2	Wissen = 3
---------------------	-----------	----------------	------------

Du kannst jeden Zombie bewegen den Du Dir aussuchst, vorausgesetzt er hat eine Sichtlinie (durch eine ununterbrochene gerade Linie von Türen) zu einem Forscher. Wenn dies der Fall ist bewegt sich der Zombie gegen den nächstliegenden Forscher den er sehen kann. Sieht er 2 Forscher bei gleicher Entfernung kannst Du wählen, gegen wen er sich bewegt. Wenn der Zombie einmal gegen einen Forscher in Bewegung ist setzt er diese Bewegung für den Rest der Runde fort.

Wenn zu Beginn der Runde eines Zombies er einen anderen Forscher erblickt, der näher steht als der in der letzten Runde verfolgten bewegt er sich nun auf den näheren Forscher zu.

Ein Zombie greift an, sobald er sich im selben Raum wie ein Forscher befindet.

Wenn ein Zombie in einem Raum angreift, wo die Helden ihn in eine Falle locken, erzählen sie Dir, was nun passiert.

### Der Verrückte / The Madman

Geschwindigkeit = 3	Macht = 5	Gesundheit = 5
---------------------	-----------	----------------

Der Verrückte kann 5 physikalische Schäden aushalten, bevor er getötet wird. Um dies zu markieren verwende den Plastik Clip auf der Leiste.

### Wenn Du gewinnst ...

*Die Familie ist mit Dir unzufrieden. Die neuen Kinder, die Du Mama und Papa versprochen hast, die Du als Bruder und Schwester gelobt hast .... sie sind alle zerbrochen. Ihr Blut, ihre Organe und zerfetzte weiße Knochen sind über dem Fußboden verstreut. Du möchtest aber nicht, daß die Familie mit Dir unzufrieden ist. Du hörst Deine Mutter unter den Dielen weinen. Als Du aus dem Haus gehst rufst Du Deiner Mutter über die Schultern zu „Weine nicht Mama, ich weiß wo noch mehr zu finden sind“.*