

Szenario 26: Zahle die Zeche – Die Guten

Diese verdammten Geräusche! Du schlägst Deine Faust gegen das Gemäuer und das Knuspern und Kratzen hört auf. „Seht ihr?“ sagst Du zu Deinen Freunden, „Ungeziefer verseucht diese Mauern. Insekten vielleicht oder Ratten.“ Sekunden später beginnt das Knuspern und Kratzen erneut, lauter als zuvor. Da muß eine Menge Ungeziefer sein. Einer Deiner Begleiter hört den Geräuschen mit einer so heftigen Freude zu, daß sein Gesicht so verzerrt, als würde er Schmerzen erleiden. Der starre Blick Deines Freundes schaut Dich an. Du hast niemals zuvor bemerkt, wie ähnlich er einer Ratte aussieht. Dein verräterischer Begleiter sagt mit einer fürchterlichen hohen Stimme nur ein Wort: „Futter!“ Kleine Körper kommen unter den Dielen hervorgeschossen! Ratten! Schwärme über Schwärme von Ratten. Du oder sie.

Startbedingungen

Bevor der Verräter Ratten-Marker im Haus auslegt setze jeden Helden, der zur Zeit im Pentagramm-Zimmer steht in einen benachbarten Raum. Dieser Raum muß keine Türverbindung dahin aufweisen.

Was Du über die Bösen weißt

Der Verräter wird versuchen ein gottloses Ratten-Ritual im Pentagramm-Zimmer zu vollenden. Du kannst das nur verhindern, indem Du alle Ratten im Haus tötest. Paß auf Ratten-Schwärme auf, die gemeinsam angreifen.

Du gewinnst wenn ...

Du alle Ratten tötest oder den Verräter, bevor er ins Pentagramm-Zimmer kommt.

Spezielle Angriffs-Regeln

Wenn Du bei einer einzelnen Ratte einen Schaden verursachst, tötest Du sie. Bei einer Gruppe von Ratten muß Du eine nach der anderen einzeln erschlagen.

Die Helden können dem Verräter nicht mehr anhaben, wenn dieser sich im Pentagramm-Zimmer aufhält. Kein Held und keine Ratte darf diesen Raum betreten.

Wenn Du gewinnst ...

An Deinem Körper, Kopf und Armen hast Du Ratten-Bisse. Das Ungeziefer hätte Dich fast überwältigt. Du kannst immer noch ihre kleinen, warmen, pelzigen und anstoßenden Körper fühlen, alle bemüht, zu knuspern, zu beißen und zu wimmeln. Aber das Gewusel wurde letztlich erschlagen. Du hoffst, nun in Sicherheit zu sein. Knusper, Knasper, Kratz