

Fliegt nach Hause

Fly away Home
(für die Überlebenden)

Ihr hört eine flatterndes, rauschendes Geräusch außerhalb des Hauses das allmählich lauter wird. Als Ihr aus dem Fenster schaut, seht Ihr einen riesigen Schwarm Fledermäuse mit glühenden roten Augen. Ihr schließt die Vorhänge und wendet Euch von diesem furchtbaren Anblick ab. Aber dann hört Ihr es. Ein dumpfer Knall, dann ein weiterer. Dann ein fürchterliches Lachen. Und dann wieder dieses Flattern. Sie sind da!

Was Ihr sofort tun müsst

Wenn sich der ORGAN ROOM noch nicht im Haus befindet, sucht Ihr ihn aus dem Raumstapel heraus und legt ihn im Haus an. Danach den Raumstapel wieder mischen.

Was ihr über die Bösen Jungs wisst

Der Verräter hat blutsaugende Fledermäuse ins Haus gelassen. Sie haben den Verräter bereits getötet. Nun wollen sie Euch töten.

Ihr gewinnt wenn...

... Ihr die Fledermäuse verscheucht indem Ihr auf der Orgel im ORGAN ROOM Töne spielt die für die Fledermäuse unerträglich sind. Danach müsst Ihr noch alle Fledermäuse töten die sich an den Abenteurern festgebissen haben.

Wie Ihr die Fledermäuse vertreiben könnt

Ihr habt gehört, dass laute Geräusche Fledermäuse verwirren. Ihr müsst die Orgel im ORGAN ROOM starten um die Fledermäuse zu vertreiben und anschließend die verbliebenen töten. Um dies zu tun, müsst Ihr die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchführen. Jeder dieser Schritte kann nur je einmal pro Zug versucht werden.

- Geht zum ORGAN ROOM. Wenn ein Abenteurer dort ist, kann er versuchen mit einem MIGHT-Wurf 5 oder mehr zu erreichen um die Orgel anzustellen.
- Nachdem die Orgel gestartet wurde, kann ein Abenteurer im ORGAN ROOM versuchen mit einem KNOWLEDGE-Wurf 6 oder mehr zu erreichen um das laute Geräusch zu erzeugen welches die Fledermäuse vertreibt die sich noch nicht an einem Abenteurer festgebissen haben. Dadurch wird ebenfalls verhindert, dass weitere Fledermäuse in das Haus eindringen können. (Ein Abenteurer der das Hobby MUSIC besitzt, schafft es auch mit einer 4 oder mehr das Geräusch zu erzeugen.)
- Letztendlich müsst Ihr die Fledermäuse attackieren und töten die sich bereits an den Abenteurern festgebissen haben.

Was Ihr in Eurem Zug machen müsst

Am Ende eines Zuges eines Abenteurers muss er für jede Fledermaus die sich an ihm festgebissen hat, einen körperlichen Schaden hinnehmen. Wenn jemand ARMOR besitzt, erhält er 1 Schadenspunkt weniger.

Besondere Angriffsregeln

- Man kann eine Fledermaus mit MIGHT angreifen, auch diejenigen die sich an einem selbst oder einen Mitspieler festgebissen haben. Wenn Ihr sie besiegt, sterben sie sofort und sind nicht erst betäubt.
- Fledermäuse die sich festgebissen haben verringern die Bewegung eines Abenteurers um -1 pro Fledermaus. Andere Fledermäuse haben keine Auswirkungen.

Wenn ihr gewinnt...

Die letzte der blutverschmierten Fledermäuse fällt zu Boden und der Raum erscheint wieder heller. Als Ihr aufschaut seht ihr das leichte Glimmern der Morgendämmerung im Osten. Das Flattern draußen ist verstummt. Ihr schüttelt Euch vor Erleichterung, dass Ihr nicht noch eine Nacht in diesem Haus verbringen müsst.