48 Stacked Like Cordwood

Der Serienkiller (Für den Verräter)

Als du auf dem Weg zum Haus warst, hast du deinen Freunden von einer Serie grausamer Morde erzählt, die hier vor 5 Jahren passiert sind. Eine Gruppe von Teenagern hatte die Sicherheit ihres Sommercamps verlassen um das alte Haus on the Hill zu erkunden. Sie hatten auf amouröse Abenteuer gehofft... bis ein Verrückter sie, einen nach dem anderen, abschlachtete. Du erzählst ihnen, dass der Mörder nicht getötet werden konnte und dass sein entstellter Körper immer wieder zurückkehrt um weiter zu töten.

Es gibt einen guten Grund, warum du darüber so viel weißt. Dieser Verrückte war ein entfernter Verwandter von dir. Er kehrt in das alte Haus zurück und er braucht neue Opfer...

Ab sofort

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter
- Lege den Crimson Jack-Counter (der Rote Jack) in die Eingangshalle, direkt neben die Eingangstür.

Was du über die anderen Spieler weißt

Sie suchen nach einer Waffe, mit der sie den Roten Jack töten können.

Du gewinnst wenn

alle Helden tot sind.

Crimson Jack

Geschwindigkeit 3 Stärke 3 Gesundheit 3

- Wenn der Rote Jack besiegt wird, wird er kurzfristig aus dem Haus genommen anstatt bewusstlos zu sein. Zu Beginn deiner nächsten Runde ist er wieder da. Lege seinen Counter wieder in die Eingangshalle.
- Jedes Mal wenn Jack wieder erscheint, addiere 1 Punkt zu allen seinen Fähigkeiten (schreibe es auf ein Blatt Papier).
- Jack kreiert eine Aura der Furcht. Zu Beginn seiner Runde muss ein Forscher, der im selben Raum ist wie der Rote Jack, einen Gesundheitswurf von 3+ erfolgreich absolvieren. Gelingt das nicht, erleidet er 1 Punkt physischen und 1 Punkt psychischen Schaden.

Wenn du gewinnst

Der entstellte Körper von Jack beugt sich über die Körper deiner Freunde. Er dreht sich zu dir um, sein bleiches Gesicht von einem nie verschwindenden Grinsen entstellt. Dir ist langweilig. Keine Sorge. Du bist sicher du hast ein weiteren Haus ein Stück die Straße entlang gesehen...