







Ruf des Blutes
Zielkarte
1A: 2A

Der Bewahrer gewinnt, wenn Madame Crandon mit den Erschreckenden Beweisen fliehen kann oder die Ermittler es nicht schaffen, sie rechtzeitig aus dem Haus zu bringen.
Der Vampirin ist es gelungen, euch die Beweise zu entreißen. Hilflos müsst ihr mit ansehen, wie sie damit flieht.

Die Ermittler gewinnen, wenn mindestens 1 Ermittler das Haus mit den Erschreckenden Beweisen verlässt. Dazu muss er durch die verschlossene Tür am Ende von Flur 3.
Ihr habt alles, was ihr braucht. Jetzt schnell weg hier!

M61

Ruf des Blutes
Zielkarte
1A: 2B

Der Bewahrer gewinnt, wenn das Relikt nicht zerstört ist. Oder wenn alle Ermittler tot oder Wahnsinnig sind.
Als auch die letzten Ermittler tot oder dem Wahnsinn anheim gefallen sind, schallt ein grausames Lachen durch das leere Haus. Wind pfeift durch die geöffneten Fenster und Türen wie durch den Schlund eines riesigen Monsters.

Die Ermittler gewinnen, wenn sie das Relikt zerstört haben. Sobald die Ermittler dem Relikt mehr als 10 Schaden verursacht haben, ist es zerstört.
Das Relikt implodiert und zerstört sich somit selbst. Ihr habt es geschafft!

M61

Ruf des Blutes
Zielkarte 1B

Der Bewahrer gewinnt, wenn alle Ermittler tot sind oder im Haus verbrennen. Madame Crandon kann durch das Foyer oder über den Flur 3 fliehen.
Die Flammen schlagen immer höher und verzweifelt stellt ihr fest, dass ihr hier drinnen gefangen seid.
Es gibt keinen Ausweg, ihr seht nicht mal mehr, wo ihr euch befindet. Schwindel erfasst euch, bevor es die Flammen können und zwingt euch zu Boden.

Die Ermittler gewinnen, wenn Madame Crandon im Haus verbrennt.
Schrilles Kreischen, begleitet vom Knistern des verbrennenden Holzes schwuppi über euch hinweg und ihr kehrt dem in Flammen stehenden Haus den Rücken zu. Diesem Feuer kann selbst sie nicht entkommen.

M61