

Auftakt: Séance

Aufbau der Karte

Kartenteile, Requisitenmarker und Marker für versiegelte Türen werden wie folgt platziert:



Auftakt: Séance


Das Erweiterungssymbol von Séance

Alle Karten des Szenarios *Séance* sind durch das nebenstehende Erweiterungssymbol markiert. Beim Spiel dieses Szenarios müssen sämtliche Türschloss-, Hindernis- und Durchsuchungskarten aus dem Grundspiel verwendet werden. Nur die speziellen Hinweiskarten dieses Szenarios sind auf den folgenden Seiten abgedruckt oder stehen zum Download bereit.

M60

Vorbereitung der Spielkomponenten

Führe die folgenden Schritte durch:

- Hinweiskarten:** Nimm die Durchsuchungskarten »Hinweis«, die zu deinen Entscheidungsmarkern passen.
- Durchsuchungs-, Hindernis- (?) und Türschloss-  karten:** Nimm sämtliche Durchsuchungs-, Hindernis-, und Türschlosskarten, aus dem Grundspiel von *Villen des Wahnsinns* und zusätzlich die selbstausgedruckten Karten zu diesem Szenario.
- Mythosstapel zusammenstellen:** Stelle deinen Mythosstapel aus Karten mit den folgenden Symbolen zusammen:



- Bewahreraktionskarten nehmen:** Erweckung der Toten, Finstere Präsenz, Dunkelheit, Diener befehligen, Wesen der Nacht, Unkontrollierbarer Drang.
- Zielkarte nehmen:** Lege die zum Szenario gehörende Zielkarte bereit.
- Startkarten und Drohmarker:** Ziehe 2 Mythoskarten und nimm 2 Drohmarker.

Sonderregeln

Der Bewahrer hält die folgenden Sonderregeln vor den Ermittlern geheim. Sie werden den Ermittlern erst dann bekannt gegeben, wenn der Bewahrer sie einsetzt.

Blut statt Wein: Der Aktions-Effekt der Hinweiskarte Dunkler Wein tritt nicht in Kraft. Tatsächlich befindet sich in der Weinflasche Blut. Sobald ein Ermittler von dem Wein trinkt, liest der Bewahrer den Vorlesetext aus dem folgenden Absatz vor.

Blutdurst: Der Bewahrer kann den Ermittler, der die Hinweiskarte Dunkler Wein mit sich führt, mit der Bewahreraktionskarte Unkontrollierbarer Drang dazu zwingen, den Wein (bzw. das Blut) zu trinken. Tut er das, liest er folgenden Text vor: »Du hast plötzlich den unwiderstehlichen Drang, einen großzügigen Schluck aus der Weinflasche zu trinken. Der Wein hat allerdings einen seltsamen metallischen Geschmack. Kein edler Tropfen!«

Vampirbiss: Madame Crandon hat den Spezialangriff »Vampirbiss«. Führt sie diesen Angriff erfolgreich auf den Ermittler durch, der den Wein/ das Blut getrunken hat, beginnt bei diesem Ermittler langsam ein Transformationsprozess in einen Vampir. Der Bewahrer liest folgenden Text vor: »Du spürst, wie dir abwechselnd heiß und kalt wird.«

Diener der Nacht: Falls es dem Bewahrer gelungen ist, einen Ermittler in einen Vampir zu transformieren, spielt dieser Ermittler nun auf der Seite des Bewahrers. Er gewinnt und verliert mit dem Bewahrer.