

8

Das Klagen der Todesfee

Wail of the Banshee
(für den Verräter)

Als erstes hört ihr nur ein schwaches Geräusch außerhalb des Raumes als ob etwas die Wände hochklettert oder seine Krallen daran wetzt. Einige Sekunden später erhascht ihr einen Blick auf eine zerfetzte silbrige Robe, die kurz durch euer Sichtfeld huscht. Ihr dreht euch um, um zur Tür zu laufen als ihr bemerkt, dass etwas den Raum hinter euch betritt. Die Kreatur kreischt. Das Geräusch peitscht durch den Raum und ihr spürt einen schrecklichen Schmerz, der sich in euer Herz bohrt. Der Tod ist nah aber nicht für dich. Das Hexenbrett schützt dich vor der tödlichen Stimme deines Liebings. Wenn du nur mit ihr alleine sein könntest. Du weißt, dass sie zustimmen würde mit dir zusammen zu sein...für ewig.

Was du jetzt tun musst

- Dein Charakter ist immer noch im Spiel, nun ist er aber der Verräter.
- Lege die Todesfeescheibe (Banshee-Token) in den Raum mit dem Verräter.

Was du über die Helden weißt

Sie planen deine Todesfee zum Schweigen zu bringen.

Du gewinnst wenn...

...alle Helden tot sind.

Todesfee

Geschwindigkeit 7

Die Todesfee bewegt sich nach ihrem eigenem Willen. Immer wenn sich die Todesfee bewegt würfle mit 2 Würfeln um zu bestimmen wie sie sich bewegt.

- | | |
|---|--|
| 0 | Lege die Todesfee in irgendeinen Raum deiner Wahl, welches Maximal 7 Felder von ihrem Ursprungsfeld entfernt ist. Die Fee durchstreift keine Räume in diesem Zug. |
| 1 | Such dir aus in welchen Raum sie zuerst geht. Von da an bewegt sie sich dann nur noch links wenn möglich. |
| 2 | Such dir aus in welchen Raum sie zuerst geht. Von da an bewegt sie sich nur noch gerade aus, wenn möglich. Kann sie nur links oder recht abbiegen, bestimme zufällig in welche Richtung sie geht, von da an geht sie dann wieder geradeaus weiter, wenn möglich. |
| 3 | Such dir aus in welchen Raum sie zuerst geht. Von da an bewegt sie sich nur noch nach rechts wenn möglich. |
| 4 | Du kannst in diesem Zug die Bewegung kontrollieren, aber ihr Heulen kann nur einen Helden treffen diesmal. |

Wenn die Todesfee einen Raum betritt mit nur einem Ausgang, dann dreht sie sich um und verlässt ihn. Die Todesfee wird in ihrer Bewegung nicht durch Helden beeinflusst. Ihrerseits kann sie auch die Helden nicht in ihrer Bewegung hindern. Wie jedes Monster kann die Todesfee keine neuen Räume aufdecken.

Wenn die Todesfee einen Raum mit einem Helden durchschreitet oder im selben Raum stehen bleibt, beginnt sie zu klagen. Jeder Spieler, der das Klagen vernimmt muss einen Verstandswurf (Sanity) machen:

- | | |
|-----|--|
| 5+ | Würfel einen Würfel du nimm soviel mentalen Schaden. |
| 3-4 | Würfel 2 Würfel und nimm soviel mentalen Schaden . |
| 0-2 | Würfel 4 Würfel und nimm soviel mentalen Schaden. |

Du bist immun gegen Das Klagen der Todesfee solange du das Hexenbrett (Spirit Board) bei dir hast. Solltest du e verlieren wirst du genauso getroffen.

Besondere Kampfregeln

Die Todesfee kann nicht angreifen.

Wenn du gewinnst...

Die silbernen Haare umhüllen dich als du in ihre Eiskalten Augen blickst. Jetzt gibt es zwei von euch und gemeinsam stimmt ihr euer Jagdlied an. Zusammen. Für ewig.