

Death Doth Find Us All

Der Tod findet uns Alle
(Für die Guten)

Schon seit du diesen Ort betreten hast, hast du ein seltsames Gefühl. Zuerst dachtest du, es wäre nur Einbildung, aber jetzt bist du da nicht mehr so sicher. Du fühlst die müde, klapprig, fast antik. Du wischst den Staub von einem Spiegel ab und siehst in dein Gesicht. Falten durchziehen deine Haut, weit tiefer als alle die du jemals gesehen hast. Dein Haar ist ergraut und deine Schultern hängen herab. Du alterst schneller als dieses schreckliche alte Haus. Besser, du findest eine Möglichkeit das Altern zu stoppen bevor du deine Jugend verlierst... oder sogar dein Leben.

Ab sofort

- Lege 5 Gesundheitswurf- und 5 Wissenswurf-Counter an die Seite (sanity, knowledge).
- Lege beliebige Counter als „Alterscounter“ bereit.
- Jeder Held (nicht der Verräter) legt einen Alterscounter auf seine Charakterkarte. Das gilt auch für den Träger des Medaillons.
- Das Startalter deines Charakters ist das, was auf der Charakterkarte angegeben ist. Für jeden Alterscounter kommen 10 Jahre dazu. Der Verräter wird dir sagen, welche Auswirkungen das Altern hat.

Was du über die bösen Jungs weißt

Der Verräter altert nicht. Im Gegenteil, er scheint jünger denn je.

Du gewinnst wenn

du den übernatürlichen Alterungsprozess stoppen kannst.

Während deines Spielzuges musst du

für jede 10 Jahre die du alterst einen Alterscounter auf deine Charakterkarte legen.

Wie man den Alterungsprozess stoppt

Die Helden müssen das Ritual der Wiederverjüngung durchlaufen.

- Das Ritual der Wiederverjüngung verlangt so viele erfolgreiche Ritual-Würfe, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Jeder Wurf muss in einem bestimmten Raum gemacht werden und erfordert einen Gesundheits- oder Wissenswurf (sanity, knowledge) von 5+. Jeder Spieler kann während seines Zuges nur einen Wiederverjüngungswurf machen.
- Man kann den Wurf nur machen, wenn man das Medaillon besitzt und in einem der folgenden Räume ist: Katakomben, verkohlter Raum (charred room), Krypta, Galerie, Küche (kitchen), Pentagramm-Kammer oder Turm (tower).
- Jedes Mal wenn ein Wiederverjüngungswurf erfolgreich war legst du einen Gesundheits- oder Wissenscounter (je nachdem welche Fähigkeit du benutzt hast) in den Raum in dem du gewürfelt hast.
- Räume in denen bereits ein erfolgreicher Wurf getätigt wurde, können für das Ritual nicht ein zweites Mal benutzt werden.

Das Medaillon

- Wer immer das Medaillon trägt, er zieht immer ein Jahrzehnt von dem Alterungsprozess ab, der in der Spielrunde des Verräters stattfindet.
- Jedes Mal wenn ein Forscher stirbt, altert der Träger des Medaillons um 10 Jahre.

Wenn du gewinnst

Der Zauberspruch ist gesprochen. Alle sind gespannt. Einige Minuten lang sagt niemand ein Wort. Ihr starrt euch nur gegenseitig an und wartet, ob eure Körper weiter altern und verwelken. Dann hustet jemand und ein schwaches Lachen ist zu hören, dann noch eins. Bald darauf lacht ihr alle und weint hysterisch. Ihr seid am Leben, gewiss, aber ein Teil eures Lebens ist für immer verloren.