

A Gathering of Shadows

Die Versammlung der Schatten (Für den Verräter)

Du sprichst die richtigen Worte und schwingst dein Ritualmesser durch die Luft. Mit jedem Schwung fühlst du, wie die Schatten deiner Freunde ihren Körper verlassen, sich herausschälen wie verrottendes Fleisch.

Das Einzige was du jetzt tun musst ist, den Schatten zu helfen in den Pentagrammraum zu gelangen. Dann werden deine Freunde zu deinen Sklaven – dunkle Phantome deren Seelen für immer unter deinem Kommando stehen.

Ab sofort

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Du hast die Schatten deiner Freunde von ihren Körpern getrennt. Lege einen Schatten-Counter (shadow) in jeden Raum mit einem Helden. Dann schiebe die Counter an eine bestimmte Wand in dem Raum in dem sie sich befinden.
- Bewegst du die Counter an eine Wand mit Tür, musst du festlegen auf welcher Seite der Tür er sich befindet.

Was du über die anderen Spieler weißt

Sie werden versuchen ein Ritual durchzuführen, das die Schatten verscheucht.

Du gewinnst wenn

alle Helden tot sind oder in Phantome verwandelt wurden. Betritt der Schatten eines Forschers den Pentagrammraum wird er in ein Phantom verwandelt (ein seelenloses Monster).

Die Schatten – Geschwindigkeit 2

- Bewege die Schatten so schnell wie möglich Richtung Pentagrammraum.
- Schatten bewegen sich von Wand zu Wand, von einer Wand zu einer angrenzenden im gleichen Raum zählt 1 Bewegungspunkt.
- Türen unterbrechen Wände. Schatten können von Raum zu Raum nur durch Türen ziehen. Ein Zug von einer Wand durch eine Tür auf die andere Seite der Wand kostet einen zusätzlichen Bewegungspunkt.
- Hat eine Wand eine Tür, kann der Schatten nicht von einer Seite der Tür auf die andere im gleichen Raum ziehen.
- Zieht man von der Kohlenrutsche (coal chute) oder dem zusammengefallenen Raum (collapsed room) zu dem korrespondierenden Raum im Basement so zählt das 1 Bewegungsschritt. Schatten können sich entlang von Wänden mit Fenstern bewegen.
- Schatten können keine neuen Räume erforschen.
- Schatten können den Aufzug (mystic elevator), Geheimgänge und geheime Treppen nicht benutzen.
- Jeder Schatten ist mit einem Forscher verbunden. Kommt ein Schatten im Pentagrammraum an und der mit ihm verbundene Forscher lebt noch, wird der Forscher zum Phantom (er wird ein Monster, bleibt aber unter der Kontrolle des gleichen Spielers).
- Das Heft der Helden, Geheimnisse des Überlebens, sagt was Phantome tun können.
- Wenn der Verräter gewinnt und ein Phantom hat einen Helden getötet, dann gewinnt der Spieler der das Phantom führt ebenfalls.

Spezielle Angriffsregeln

- Schatten können nicht angreifen, können mit einem Geschwindigkeitsangriff aber besiegt werden. Ein Schatten addiert 3 zu seinem Würfelwurf wenn er sich verteidigt.
- Jeder Schatten ist mit einem anderen Helden verbunden. Wird der Schatten besiegt ist er bewusstlos und der dazu gehörige Charakter verliert 1 Punkt Geschwindigkeit.

Wenn du gewinnst

Die Phantome beugen sich zu dir vor, sie hocken im Dunkel und erwarten deine Befehle. Die Dinge laufen jetzt viel besser... nun, jedenfalls für dich. Und das ist es doch, was wirklich zählt, nicht wahr?