

A Gathering of Shadows

Die Versammlung der Schatten (Für die Guten)

Zuerst spürst du einen Schmerz in deinem Rücken. Dann beginnt der Schmerz zu Pochen und zu Reißen. Du drehst dich um und siehst, wie dein Schatten sich von dir trennt und sich an die Wand drückt. Als dein Schatten den Raum verlässt glaubst du zu sehen, wie weitere Schatten sich einfinden und an den Wänden vorbei gleiten.

Was auch immer da passiert, du weißt, du musst deinen Schatten stoppen und ihn dazu bringen, zu dir zurück zu kehren. Du bist sicher, du willst es gar nicht wissen was passiert, wenn dir das nicht gelingt.

Was du über die bösen Jungs weißt

Der Verräter hat deinen Schatten von deinem Körper getrennt. Du musst die Schatten aller Spieler verjagen bevor sie den Pentagrammraum erreichen. Wenn dein Schatten sein Ziel erreicht wirst du zu einem Phantom – einem seelenlosen Monster.

Du gewinnst wenn

du die Schatten verjagst indem du das Ritual des Lichts erfolgreich durchführst.

Wie man das Ritual des Lichts durchführt

- Gehe in die Katakomben, die Kapelle, die Bibliothek (library) oder das Forschungslabor (research lab.). Während du in einem dieser Räume bist kannst du einmal pro Runde einen Wissenswurf von 4+ versuchen, um das Ritual zu finden.
- Hast du das Ritual gefunden kann jeder Forscher einen Wissens- oder Gesundheitswurf versuchen, während er auf dem Balkon, im Garten, auf dem Friedhof (graveyard, im Vorhof (patio) oder auf dem Turm ist. Eine 5+ bringt Erfolg. Für jeden Erfolg lege einen Wissens- oder Gesundheitswurf-Counter in den entsprechenden Raum. Erreicht die Zahl dieser Counter die Anzahl der Mitspieler, ist das Ritual komplett (durchgeführt).

Spezielle Angriffsregeln

- Jeder Schatten gehört zu einem der Helden. Er ist mit diesem „verbunden“.
- Du kannst einen Spezialangriff gegen einen Schatten machen. Wenn du den Schatten besiegst ist dieser bewusstlos und der dazu gehörende Spieler verliert 1 Punkt Geschwindigkeit.
- Hast du die Kerze (candle) in einem Raum mit einem Schatten kannst du einmal pro Runde vom Verräter verlangen, dass er den Schatten 2 Felder vom Pentagrammraum wegzieht.
- Schatten bewegen sich anders als Helden, nämlich immer an den Wänden entlang. Das macht der Verräter.

Zum Phantom werden

Ist der mit dir verbundene Schatten im Pentagrammraum angekommen, wird er zerstört und du wirst zum Phantom. Wenn das passiert:

- lege alle deine Gegenstände ab und ebenso alle Omen-Karten.
- ziehe deine Spielfigur in den Pentagrammraum.
- kannst du das Ritual des Lichts nicht mehr ausführen.
- sind deine Fähigkeiten wie folgt: Geschwindigkeit 4 und Gesundheit 4. Du kannst Gesundheitsangriffe machen gegen jeden Forscher, der mit dir im gleichen Raum ist. Du ziehst auch weiterhin während du an der Reihe bist. Du darfst dieses Szenario im „Buch des Verräters“ nachlesen.

Wenn du gewinnst

Die Worte des Rituals rinnen von deinen Lippen, so machtvoll wie Wasser von deinem Körper. Als das Ritual zu Ende ist, lösen sich die Schatten von den Wänden und gleiten über den Boden und verbinden sich wieder mit dir und deinen Freunden. Ihr seid gerettet... aber wirst du je wieder zurückschauen um deinen Schatten zu sehen? Immer wenn du ein leichtes Schmerzgefühl im Rücken hast wirst du daran denken, ob so etwas wohl noch einmal passieren kann.