

Szenario 14: Die Sterne lügen nicht – Die Bösen

Du hast Dich von Deinen Freunden getrennt, oder Deinen Zielen, wenn Du so von ihnen denken möchtest, und begrüßt die bedingungslosen Jünger Deines Kultes. Langsam und rhythmisch beginnst Du zu aufzustampfen und einen heiligen Gesang anzustimmen. Die anderen stimmen mit ein. Lauter und lauter ertönen die Stimmen, alles Schlechte und Unheilige preisend, daß Dein Opfer heute nacht erfüllt wird. Der Kult betet, daß Dein fürchterlicher Gott vor Dir erscheinen wird und im Blut Deiner Freunde badet.

Startbedingungen

Dein Charakter verbleibt im Spiel und wird zum Verräter.

Setze eine Anzahl von Jüngern/Cultist-Marker in das Pentagramm-Zimmer. Die Menge entspricht der Anzahl an anderen Spielern.

Was Du über die Helden weißt

Der einzige Weg wie sie Dich aufhalten können, Deinen Gott erscheinen zu lassen ist die Entweihung des Pentagramms. Sie werden die Farbdosen (Paint-Marker) einsetzen, die im Haus verborgen sind.

Du gewinnst wenn ...

entweder alle Helden tot sind oder Du Deinen Gott erscheinen läßt.

Wie Du den Gott erscheinen läßt

Du mußt Opfer bringen, um Deinen Gott erscheinen zu lassen. Dazu brauchst Du 13 Opfer-Punkte, die Du ins Pentagramm-Zimmer bringen mußt:

Punkte	Opfer
4	den Körper eines Forschers
2	das Mädchen, den Verrückten oder den Hund
1	Jede andere Omen oder Item-Karte

Item-Karten, die Du opferst werden aus dem Spiel entfernt und in einem separaten Stapel gesammelt. Schreibe auf ein Blatt Papier Deine Opferpunkte.

Das Mädchen, den Hund und den Verrückten opferst Du, indem Du die Karte ins Pentagramm-Zimmer bringst. Farbdosen kannst Du nicht stehlen, tragen oder opfern.

Die Jünger

Geschwindigkeit = 4	Macht = 4	Gesundheit = 4
---------------------	-----------	----------------

Die Jünger können Gegenstände und die Körper der Forscher tragen. Sie können keine Farbdosen tragen.

Spezielle Angriffs-Regeln

Wenn ein Forscher getötet wurde lege seine Figur hin um seinen leblosen Körper zu markieren.

Ein Jünger kann diesen Körper wie einen Gegenstand aufnehmen, wenn er einen solchen trägt verbraucht er aber je Raum 2 Bewegungspunkte. Der Verräter kann ebenfalls einen Körper tragen und unterliegt den gleichen Bestimmungen wie ein Jünger. Der tote Körper eines Forschers wird mit dem Träger gezogen.

Wenn Du gewinnst ...

Das Haus wankt und Glaß splittert in einem universalen Schrei. Eine Wunde reißt durch Raum und Zeit und durch den Riß wird Dein Gott wiedergeboren. Getränkt im Blut Deiner Freunde ist der Gott wunderschön und fürchterlich, ein Wunder und ein Gifthauch. Die Welt liegt nackt vor ihm und alles darin sind seine Kinder, sein Blut seine Opfer.