

Szenario 14: Die Sterne lügen nicht – Die Guten

Die Bücherregale dieses alten Hauses sind voll von unheilvollen Büchern. Schreckliche Titel sprechen von Unheil, Tod, Verrücktheit und den Namen von Dingen, die nicht sein sollten. Warum bringen Dich Deine Begleiter zu dieser makabren Sammlung? Welches verbotene Wissen erhoffen sie zu erlangen? Deine Fragen werden beantwortet als die Echos rhythmischen Stampfens durch die Flure dröhnen. Der Kult, der in diesem Haus anwesend ist ruft eine uralte Kreatur – und die lauteste Stimme ist die Deines verräterischen alten Begleiters. Der Verräter ist hier, um das Ritual zu vollenden und alles benötigte zu besorgen auch menschliche Opfer.

Startbedingungen

Setze eine Anzahl an Farb/Paint-Markern neben das Spielfeld. Die Menge entspricht den Spielern. Setze jeweils einen davon in die folgenden Räume: (in dieser Reihenfolge): Kitchen/Larder/Junk Room/ Storeroom/Research Laboratory/Attic.

Sind mehr Paint-Marker zu verteilen als Räume derzeit entdeckt müssen die fehlenden Räume entdeckt werden, damit alle Marker verteilt werden können.

Was Du über die Bösen weißt

Der Verräter arbeitet mit einem fanatischen Kult zusammen. Sie versuchen ihren Gott erscheinen zu lassen indem sie eine Dir unbekannte Zahl an Opfern in das Pentagramm-Zimmer bringen. Sie können Items und Omen opfern aber auch die toten Körper der Helden.

Du gewinnst wenn ...

du das Pentagramm entehrst.

Wie Du das Pentagramm entehrst

Du entehrst das Pentagramm in dem Du Farbeimer (Paint-Marker) findest und die Farbe im Pentagramm-Zimmer auf den Boden schüttest.

Nimm die Farb-Eimer in den entsprechenden Zimmern auf, Du kannst immer nur 1 Eimer zur selben Zeit tragen.

Du kannst einen Farbeimer aus jedem benachbarten Raum durch eine verbundene Tür ins Pentagramm-Zimmer werfen. Dies verbraucht 1 Bewegungspunkt.

Du mußt alle vorhandenen Farbeimer ins Pentagramm-Zimmer werfen um es zu entweihen.

Spezielle Angriffs-Regeln

Wenn Dein Forscher getötet wurde lege die Figur um und lasse ihn in dem Raum liegen. Ein Jünger oder der Verräter selbst kann ihn aufnehmen und wie einen Gegenstand tragen. Er nimmt Deine Figur bei der Bewegung mit. Die Bewegung des Tragenden verbraucht hierbei 2 Bewegungspunkte je Raum.

Wenn Du gewinnst ...

Das Haus beginnt zu wanken und Du hörst Glas um Dich herum zerbrechen. Die Wände schwitzen als der fürchterliche Gott näherkommt. Gerade als die Welt um Dich herum zerfließen will spritzt Farbe über den Holzboden, das Pentagramm besudelnd. Damit beendest Du das fürchterliche Ritual, die Welt ist vorläufig gerettet aber das Echo des Gesanges der Jünger brennt noch in deinem Ohr. Du greifst an Deinen Kopf und fühlst, wie Blut aus Deinem Ohr tropft. Dein Körper wird heilen aber wird es deine Seele auch?