

27

Amok Flesh

Amok laufendes Fleisch
(Für den Verräter)

Du hörst den hellen Ton brechenden Glases. So. Dein Clone ist aus seinem Behälter freigelassen worden. Selbst jetzt kannst du hören wie er sich vergrößert. Du wünschst dir zum tausendsten Mal, dass du nicht so ein instabiles Protoplasma für deinen Versuch gewählt hast. Aber du hast leider. Du seufzt.

Zeit, deine Freunde zusammen zu treiben. Du kannst sie nicht alle davor bewahren sich unglücklich zu machen indem sie vor deinem missratenen, wachsenden, alles verzehrenden Fleischklops wegrennen.

Ab sofort

- Dein Charakter ist noch im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Lege mindestens 20 Blob-Counter bereit. Du benutzt sie um den Blob der sich über das ganze Haus ausbreitet zu markieren. Die Blob-Counter sind die Rückseite der Sporen-Counter.
- Der Spieler mit der Kristallkugel legt diese ab. Sie ist aus dem Spiel.

Was du über die anderen Spieler weißt

Sie versuchen, deinen wertvollen Blob zu zerstören.

Du gewinnst wenn

Alle Helden entweder tot sind oder zu Blobpersonen wurden.

Der Blob

- In der ersten Monsterrunde befindet sich der Blob in dem Raum, wo die Kristallkugel war und jedem angrenzenden Raum mit Verbindungstür. Lege Blob-Counter in diese Räume. In jeder weiteren Monsterrunde breitet der Blob sich in alle angrenzenden Räume mit Verbindungstür aus. Auch dort legst du Blob-Counter hin. Bei seiner Ausbreitung nutzt der Blob alle Zugmöglichkeiten aus (Türen, Treppen, Geheimgänge, die Kohlenrutsche, den eingefallenen Raum, geheime Treppen, usw.). Der Blob kann sich die Kohlenrutsche und den eingefallenen Raum aufwärts ausbreiten.
- Blob-Counter zählen nicht als individuelle Monster, deshalb können sie nicht angreifen und von Dingen beeinflusst werden, die andere Monster beeinflussen.
- Jeder, der sich in einem Raum mit Blob-Counter befindet wird sofort zur Blobperson (einschließlich dem Verräter) und legt alle Gegenstände und Omenkarten ab. Lege einen Blob-Counter auf die Charakterkarte des entsprechenden Charakters um anzuzeigen, dass er eine Blobperson ist.
- Der Spieler der diesem Forscher kontrolliert hat, kontrolliert jetzt die Blobperson (sein neues Ziel ist es, dir zu helfen zu gewinnen).
- Der Blob wird von Glocke (bell) und Séancebrett (spirit board) nicht beeinflusst.
- Blobpersonen haben die Geschwindigkeit 2.
- Eine Blobperson kann nicht angreifen, angegriffen werden, Karten ziehen und Räume entdecken. Sie zieht während ihres Spielzuges und kann durch Räume mit Blob-Countern hindurch ziehen.
- Zu Beginn des Monsterzuges lege einen Blob-Counter in jeden Raum mit einer Blobperson. Der Blob breitet sich von diesem Raum nicht weiter aus.

Wenn du gewinnst

Dein Clone füllt nun das ganze Haus. Deine Freunde, die Fliegen an der Wand, die herumfliegenden Motten – alle sind sie eins mit dem Blob. Es bleibt nur noch eines zu tun. Du lässt dich mit ausgebreiteten Armen zurückfallen, landest in der weichen Umarmung des wabbelnden Fleisches. Deine Haut beginnt zu schmelzen und deine Organe werden eins mit der riesigen Masse. Der explosive, brennende Schmerz verstummt als sogar deine Gedanken aufgesaugt werden.

Nur der Blob bleibt übrig. Er beginnt die Grenzen des Hauses zu testen.