18 Offspring

Nachkommenschaft (Für den Verräter)

Mutter wollte immer, dass du Biologe wirst, aber du hattest keine Interesse... bis jetzt. Der Wein ist eine Wunderpflanze. Du hörst ihn tief in deinem Gehirn zu dir sprechen. Wenn deine Freunde die Pflanze sehen, werden sie bestimmt eifersüchtig. Oder sie werden versuchen sie zu töten. Du musst deine Freunde halt zuerst töten.

Ab sofort

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Lege den Böse-Pflanze-Counter (Evil Plant) in einen Raum. Lege so viele Sporen-Counter dazu wie Spieler am Spiel teilnehmen. Du wirst die Böse Pflanze weit von dem Spieler weglegen wollen, der das Buch (book) besitzt.

Was du über die anderen Spieler weißt

Sie haben herausgefunden, dass eine einfache Pflanze in der Lage ist, deine Böse Pflanze zu töten. Du musst sie daran hindern, diese Pflanze in den Raum mit der Bösen Pflanze zu bringen.

Du gewinnst

wenn alle Gegenspieler tot sind.

Während deines Zuges tust du folgendes

Wenn 2 oder 3 Mitspieler im Spiel sind lege einen zusätzlichen Sporen-Counter in den Raum mit der Bösen Pflanze, sind 4 oder 5 im Spiel lege 2 Sporen-Counter dorthin.

Sporen (Spores)

Geschwindigkeit (Speed) 4

- Jeder Forscher der seinen Zug in einem Raum mit einer oder mehreren Sporen beginnt oder durch einen hindurch zieht, erleidet Physischen Schaden mit 1 Würfel.
- Sporen können nicht angegriffen werden.
- Sporen beeinflussen die Bewegung der Forscher nicht.
- Du bist immun gegen die Auswirkungen der Sporen.
- Sporen können von Raum zu Raum ziehen.
- Die Forscher können den Atem anhalten, um den Psychischen Schaden zu vermeiden. Du weißt aber nicht, wie lange sie den Atem anhalten können.

Wenn du gewinnst

Du sinkst in den schweren Ledersessel und starrst in das Feuer neben dir. Die Triebe des Weines wickeln sich langsam um den Sessel und um deine Hüfte und Brust. Die Überreste der Lavendelblume zerfallen im Ofen zu Asche. Vielleicht bleibst du hier für immer... verbunden mit dem Wein und seiner Nachkommenschaft.