

32
Verschollen
Lost
(für den Verräter)

Die Kristallkugel blitzt und ein donnernder Ton dröhnt aus der Orgel. Das Haus bebt und verlagert sich, verändert seine Gestalt und sein Aussehen. Die Luft verdickt sich und nimmt langsam eine ekelig giftgrüne Farbe an. Draußen färbt sich der Himmel violett.
Erleichtert seufzend, nimmst du deine Maske vom Gesicht und enthüllst dein wahres Ich. Du bist zu Hause! Nun musst du nur noch die andere Spezies finden. Wenn du sie aufhalten kannst in ihre eigene Dimension zu fliehen, wird die Atmosphäre hier sie alle langsam und genussvoll töten.

Was du jetzt tun musst

- Dein Charakter ist immer noch im Spiel, nun ist er aber der Verräter.
- Lege alle Raumfelder zur Seite die bisher im Haus ausliegen, außer den Startfeldern und den Räumen in denen sich Abenteurer befinden.
- Falls der ORGAN ROOM sich noch nicht im Haus befindet, suche ihn aus dem Raumstapel heraus und lege ihn an ein Startfeld deiner Wahl an. Mische danach den Raumstapel.
- Mische auch die übrigen Raum-Felder, die du zuvor zur Seite gelegt hast und lege sie auf den Ablagestapel zu den bisherigen Ablagefeldern.
- Die Räume mit Abenteurern befinden sich noch im Haus. Lege sie an den Startfeldern der jeweiligen Etagen an.

Was du über die Helden weißt

Sie werden einen Weg suchen um in ihre Dimension zurückzukehren.

Du gewinnst wenn...

...alle Helden tot sind.

Dies musst du in deinem Zug tun

Werfe am Ende deines Zuges 1 Würfel pro Spieler. Die Helden (als eine Gruppe) erhalten das Ergebnis als Schaden. Sie können den Schaden beliebig untereinander aufteilen (auch in den Bereichen körperlich und mental).

Wenn du gewinnst...

Du rollst die Menschen runter ins Labor. Bisher weißt du nur, dass du sie in glockenförmigen Behältern aufbewahren wirst. Oh! Du musst wohl einige von ihnen zersägen damit sie in den Behälter passen. Aber das ist ok. Sie sind ja eh schon tot.