

Fleischfressender Efeu

Carnivorous Ivy
(für den Verräter)

Du mochtest schon immer Pflanzen. Philodendrons, Azaleen, Astern und Efeu – oh, ja Efeu. Du kannst fühlen wie das Efeu an den Wänden des Anwesens entlang wächst und versucht durch die Fenster zu schlüpfen. Du weißt, dass du ihnen helfen musst zu wachsen und größer zu werden. Was brauchen Pflanzen um zu gedeihen? Licht, Wasser...und Dünger. Was würde denn einen guten Dünger abgeben? Ah, natürlich! Deine Freunde!

Was du jetzt tun musst

- Dein Charakter ist noch im Spiel, ist nun aber der Verräter.
- Lege dir doppelt so viele Paare von Wurzel- und Spitzenscheiben (Root/Tip-Tokens) beiseite wie es Spieler gibt (maximal 10 Paare). Jedes Paar bildet eine Kriechpflanze.
- Lege die Kriechpflanzen (Paar aus Wurzel- und Spitzenscheibe) in die folgenden Räume: Eingangshalle (Entrance Hall), Balkon (Balcony), Schlafzimmer (Bedroom), Kapelle (Chapel), Wintergarten (Conservatory), Esszimmer (Dining Room), Großer Treppenaufgang (Grand Staircase), Friedhof (Graveyard), Bücherei (Library), Innenhof (Patio), Herrenzimmer (Master Bedroom) und den Turm (Tower). Du kannst nicht mehr als eine Kriechpflanze in einen Raum legen.
- Wenn mehr mögliche Räume im Spiel sind als Kriechpflanzen, dann kannst du dir aussuchen in welche Räume die Pflanzen kommen. Wenn du mehr Kriechpflanzen als Räume zur Verfügung hast, dann kannst du die restlichen Pflanzen in neu aufgedeckte Räume platzieren.

Was weißt du von den Helden

Sie haben irgendwas vor...etwas, dass deinen geliebten Efeu zerstören kann.

Du gewinnst wenn...

...alle Helden tot sind oder der *besondere Gegenstand* vernichtet wurde. Die Helden können diesen *besonderen Gegenstand* im Rahmen ihrer Regeln herstellen. Um diesen Gegenstand zu vernichten, beende deinen Zug am Abgrund (Chasm), Heizungskeller (Furnace Room) oder dem Unterirdischen See (Underground Lake).

Kriechpflanzen

Geschwindigkeit 2 Kraft 6 Verstand 2

- Wenn die Kriechpflanzen wachsen, kannst du nur ihre Spitzen bewegen, die Wurzel bleibt in ihrem Ausgangsraum. Nur die Spitzen der Kriechpflanzen können angreifen oder angegriffen werden.
- Eine Spitze, die einen Abenteurer eingewickelt hat kann sich immer zwei Felder zu ihrer Wurzel bewegen.
- Wurzeln behindern nicht die Bewegung der Helden, dies können nur die Spitzen.

Besondere Kampfregeln

- Wurzeln können nicht angreifen oder angegriffen werden, aber Spitzen können.
- Wenn eine Kriechpflanzenspitze einen Abenteurer besiegt, dann erleidet dieser keinen Schaden. Dieser Charakter ist dann gefangen und verliert alle seine Gegenstände an den Fußboden. Am Anfang des Zuges einer Kriechpflanze wird ein Held getötet und zu Dünger verarbeitet wenn er von einer Spitze eingewickelt ist und dieser im selben Raum wie die zugehörige Wurzel zur Spitze befindet. Ist ein Held von einer Kriechpflanze getötet worden, entferne die Kriechpflanze aus dem Spiel.

Wenn du gewinnst...

Du liegst im Herrenzimmer und betrachtest wie der Efeu an der Decke über dir entlang wächst und unter dein Bettdecke gleitet. Das Haus ist nun so friedlich. Bald musst du wieder neue „Freunde“ finden um deinen geliebten Efeu zu füttern. Schön, du hattest schon immer einen grünen Daumen.