

## Verschollen

Lost  
(für die Überlebenden)

*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.*

*Es dürfte eine gute Idee sein das Haus zurück in eure normale Dimension zu führen bevor Euch noch mehr Schichten Eurer Haut schuppig von den Knochen abfallen.*

### Was ihr über die Bösen Jungs wisst

Der Verräter ist ein Außerirdischer der das Haus in seine eigene Dimension transportiert hat. Die Atmosphäre hier wird euch langsam alle töten.

### Ihr gewinnt wenn...

...ihr das Haus zurück in eure Dimension befördert.

### Wie das Haus zurückgebracht werden kann

Die Orgel im ORGAN ROOM ist nicht nur bloß ein Musikinstrument. Sie ist ebenso ein Dimensionen - Transporter. Du musst das richtige Lied mit den Noten der Dimensionen – Reise auf der Orgel spielen. Ein Abenteuerer kann einmal während seines Zuges versuchen auf der Orgel zu spielen. Wenn er sich im ORGAN ROOM befindet kann er dazu einen Wissens-Wurf versuchen um die richtige Melodie zu spielen. Das folgende Ergebnis würde Euer Haus zurück in Eure Dimension befördern:

Anzahl aller Spieler	Ergebnis das benötigt wird
3	15+
4	16+
5	18+
6	20+

Die Abenteuerer können das Haus durchsuchen um Hinweise auf die richtige Melodie zu finden. Gefundene Hinweise beeinflussen das gewürfelte Ergebnis positiv. Du kannst einen Hinweis nicht mehrmals finden.

- Ihr erhaltet +1 für jedes Omen-Symbol (Räume) im Spiel.
- Ihr erhaltet +2 wenn der Abenteuerer die Orgel spielt der als Hobby „Music“ hat.
- Ihr erhaltet +2 wenn ihr die Musikbücher in der Bibliothek LIBRARY findet. Um sie zu finden kann ein Abenteuerer der sich dort befindet, einmal während seines Zuges einen Wissens-Wurf mit 5+ versuchen.
- Ihr erhaltet +1 wenn jemand in das Spielzimmer (GAME ROOM) geht und sich dort die exotischen Tier-Trophäen anschaut um herauszufinden in welcher Dimension ihr euch befindet.
- Ihr erhaltet +2 wenn jemand zum Turm geht und anhand der Sterne die Position eurer neuen „Heimat“ herausfindet. Dazu kann der Abenteuerer einmal während seines Zuges im Turm einen Wissens-Wurf mit 5+ probieren.
- Ihr erhaltet +2 wenn der Verrückte (MADMAN) mit im ORGAN ROOM ist. Er hat die Reise schon öfters gemacht und kennt sich ein wenig damit aus.
- Ihr erhaltet +3 wenn sich das Buch (BOOK) im ORGAN ROOM befindet. Es ist ein extra-dimensionaler Atlas.

### Wenn ihr gewinnt...

*Die Orgel produziert bisher nur ein schnaufendes, keuchendes Husten. Noch einmal, wieder nichts. Deine Nase blutet nun stetig, deine Haut fällt in großen Mengen von dir ab und deine Hoffnungen kanalisieren sich auf einen kleinen Punkt. Nur noch eine letzte Chance.*

*Du hämmerst den letzten Akkord in die Orgel. Dieses Mal ertönt ein Donnern welches durchs ganze Haus hallt. Wieder bebt und wackelt das Haus und beginnt sich zu verändern. Die Luft klart sich auf und wird wieder normal. Es ist dunkel draußen. Die Furcht lässt nach. Das Bluten lässt nach. Ihr seid entkommen! Ihr seid in eure Dimension zurückgekehrt. Aber seid ihr auch auf eurem Planeten? Das muss erst noch geprüft werden.*