

17
Bugs
Insekten
(Für den Verräter)

Menschen sind so laut. Immer haben sie irgendetwas zu faseln. Laber, laber, laber. Insekten quasseln niemals. Deshalb sind sie deine Freunde. Und sie sind hungrig, oh, so hungrig. Zeit sie zu füttern. Nun, was könnten sie fressen? Ah, ja, Laberköpfe!

Ab sofort

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Lege den Gottesanbeterin-Counter (praying mantis) in den Raum in dem der Verrat begonnen hat.
- Lege Insekten-Counter entsprechend der Mitspielerzahl in die folgenden Räume, entweder jetzt sofort oder wenn diese Räume entdeckt werden. Lege sie in der angegebenen Reihenfolge:

Tausendfüßler (centipede)	- Gerümpel-Raum (junk room)
Wespe (wasp)	- Dachkammer (attic)
Spinne (spider)	- Vorratsraum (store room)
Kakerlake (roach)	- Küche (kitchen)
Käfer (beetle)	- Krypta (crypt)

Was du über die anderen Spieler weißt

Sie versuchen ein Insektenspray herzustellen um deine krabbelnden Freund zu töten. Sie haben Counter für die Ingredienzien im Haus verteilt.

Du gewinnst wenn

entweder vier Ingredienzien zerstört wurden und die Helden das Spray noch nicht hergestellt haben oder wenn alle Helden tot sind.

Wie man die Ingredienzien zerstört

Du kannst 3 Ingredienzien-Counter tragen oder 1 Insektenspray (bug spray) und keine Ingredienzie. Du kannst alle diese Dinge zerstören, wenn du deinen Zug im Abgrund (chasm), Ofenraum (furnace room) oder Unterirdischen See (underground lake) beendest und die Dinge wegwirfst.

Gottesanbeterin	Praying Mantis	Geschw. 4	Stärke 5	Gesundh. 4
Tausendfüßler	Centipede	Geschw. 3	Stärke 3	Gesundh. 4
Wespe	Wasp	Geschw. 5	Stärke 2	Gesundh. 4
Spinne	Spider	Geschw. 3	Stärke 6	Gesundh. 4
Kakerlake	Roach	Geschw. 0	Stärke 5	Gesundh. 4
Käfer	Beetle	Geschw. 3	Stärke 6	Gesundh. 4

- Die Wespe kann in der Kohlenrutsche (coal chute), dem zusammengestürzten Raum (collapsed room) und der Galerie in beiden Richtungen fliegen, ohne Schaden zu nehmen.
- Ein Forscher der durch die Spinne besiegt wird, hat sich in ihrem Netz verfangen anstatt Schaden zu nehmen. Dieser Forscher verliert 2 Punkte in jeder Fähigkeit bis zu einem Minimum von 1. Einmal pro Spielrunde kann der so gefangene einen Stärkewurf von 5+ versuchen, um das Netz zu zerreißen. Bei Erfolg ist das Netz zerrissen und der Spieler bekommt seine (2 Punkte) Fähigkeiten zurück. Der Befreiungswurf kann auch von einem anderen Spieler gemacht werden, der allerdings im gleichen Raum wie der im Netz gefangene sein muss.
- Die Kakerlake kann die Küche nicht verlassen, aber sie kann die Forscher die die Küche verlassen wollen verlangsamen. Das Verlassen der Küche, solange die Kakerlake da ist, kostet 3 Zugpunkte. Die Kakerlake greift jeden Spieler in der Küche an (auch den Verräter).

Wenn du gewinnst

Du sitzt an der Durchreiche in der Küche und bewunderst deine Insekten wie sie über die Körper der labernden Helden krabbeln. Jetzt, wo du darüber nachdenkst, kommst du zu dem Schluss, Menschen sind so viel netter wenn sie tot sind. Ruhig. Friedlich. Süß.