

Creature from the Lake

Das Monster aus dem See (Für den Verräter)

Das Monster im See muss zu festen Zeiten gefüttert werden. Sobald es hungrig wird, nimmt dein Einfluss ab. Manchmal meint es sogar, du seiest seine Mahlzeit. Böses, böses Viech! So, du organisierst gerade, dass seine nächste Mahlzeit den Weg hinunter zum unterirdischen See findet und du bist zufrieden, denn alles läuft nach Plan... bis diese anderen Narren beginnen, den See nach dem Mädchen abzusuchen! Wissen die eigentlich nicht, dass das Monster fressen muss!?

Ab sofort

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Der Forsche mit dem Mädchen (girl) verliert es aus den Augen (Karte ablegen und Fähigkeiten entsprechend angleichen).
- Die Forscher können keine neuen Räume erforschen, sobald sie einen Zugang zum Basement gefunden haben. Bis dahin können sie das Haus erforschen.
- Nimm die Turn/Damage-Karte mit einem Marker bei „0“ um die ablaufende Zeit festzuhalten.

Was du über die anderen Spieler weißt

Sie werden versuchen das Mädchen zu retten.

Du gewinnst wenn

das Mädchen ertrunken ist oder alle Helden tot sind.

Während deines Spielzuges musst du

- Die Turn/Damage-Karte um 1 Feld weiter ziehen (am Ende deines Zuges).
- Nachdem du das getan hast würfle mit so vielen Würfeln wie die Karte jetzt anzeigt. Das Ergebnis ist wie folgt:
 - 3-4 Spieler – Mädchen ertrinkt bei 10+
 - 5-6 Spieler – Mädchen ertrinkt bei 9+
- Die Spieler werden einen See aus verdeckten Raumteilen bilden. Zu Beginn seiner Runde muss ein Forscher, wenn er über den See ziehen will, einen Stärke-Wurf machen. Bei 4+ zählt für ihn jedes Seefeld 2 Schritte, bei 0-3 jedes Seefeld 3 Schritte.
- Verliert ein Forscher einen Gegenstand auf dem See, ist dieser verloren.
- Die Helden können nach dem Mädchen suchen und müssen dafür würfeln. Sie sagen dir das Ergebnis an und du sagst ihnen anhand folgender Liste was passiert (alle Ereignisse sind aus Sicht der Helden beschrieben).

- | | |
|-------|---|
| 1-4 | Nichts passiert. |
| 5 | Du hörst das Mädchen um Hilfe schreien. Ziehe 1 Feld weiter und würfle noch mal. |
| 6-7 | Ein grotesker, blinder Albinofisch greift dich an. Mache einen Gesundheits-Wurf von 4+. Hast du Erfolg, passiert nichts, sonst gibt es 1 Punkt mentalen Schaden, bei „0“ sogar 2 Punkte. |
| 8 | Du findest eine kleine Insel. Ziehe eine Ereigniskarte. |
| 9 | Nichts passiert. |
| 10 | Das Monster greift mit Stärke 5 an. Besiegst du es, kannst du 1 Feld in eine beliebige Richtung ziehen anstatt ihm Schaden zuzufügen. Dann würfle noch einmal für diese Tabelle. Besiegt das Monster dich, fügt es dir normalen Schaden zu. |
| 11 | Du meinst du siehst etwas weiter vorne. Würfle noch einmal und addiere 3 zusätzlich zu allen Boni die du hast. Ist die Summe wieder 11, würfle ein drittes Mal und addiere 6, und so weiter. |
| 12-13 | Eine große Welle rollt über den See. Versuche einen Stärke-Wurf von 5+ um zu schwimmen. Hast du Erfolg, bewege dich 3 Felder vom See-Raum weg (entdecke neue Seefelder falls nötig) und würfle noch einmal. Hast du keinen Erfolg, ziehe 2 Felder in Richtung See-Raum. |
| 14 | Ein Monster mit haarigen Tentakeln versucht, dich zu fangen. Das Monster greift mit Stärke 5 an. Besiegst du es, fügst du ihm keinen Schaden zu, besiegt es dich, fügt es dir normalen Schaden zu und Du ziehst 2 Felder Richtung See-Raum. Bei Unentschieden passiert nichts. |
| 15-16 | Du fühlst den Wasserwirbel als das Monster nah an dir vorbei schwimmt. Du musst einen Gesundheitswurf von 4+ versuchen um gesund zu bleiben. Misslingt er dir, erleidest du 2 Punkte mentalen Schaden und ziehst 2 Felder in Richtung See-Raum (underground lake). |
| 17-18 | Das Monster greift dich mit Stärke 6 an. Besiegt es dich, erleidest du normalen Schaden. Besiegst du es fügst du ihm keinen Schaden zu, sondern ziehst stattdessen ein Feld in eine beliebige Richtung. Entdeckst du ein weiteres Seefeld kannst du noch einmal würfeln. Bei Gleichstand passiert nichts. |
| 19+ | Du hast das Mädchen gefunden und gerettet. |

Wenn du gewinnst

Manchmal geht die Rechnung auf. Früher hast du immer nur ein Essen für das Monster im See gehabt, jetzt schwimmen mehrere Körper mit dem Gesicht nach unten im nachtschwarzen Wasser. Wenn sie ein bisschen gealtert sind... ein perfektes Mahl!

Du hast Zeit und kannst die Fütterung des Monster in Ruhe organisieren. Es ist schon zehn Mal so groß wie zu der Zeit, als du es entdeckt hast. Wie groß kann es werden? Du beschließt, das herauszufinden.