

## The Abyss Gazes Back

Der Abgrund starrt dich an  
(Für den Verräter)

*Mit einem brutalen Tritt machst du ein weiteres Loch in den Boden. Dieses Mal, anstatt Staub und morscher Balken, hast du gefunden was du gesucht hast. Den Abgrund. Flammen. Ein Vorhof der Hölle Kichernd reibst du dir deine Hände. Falls der knarrende Boden rund um die sich öffnende Grube nicht schon alle im Haus Anwesenden herbeieilen lässt, schreist du: „Hey, ihr alle! Wir werden alle zur HÖLLE fahren!“ Ein flackernder Lichtschein fällt auf die Wände und grauer Nebel füllt den Raum. Ein Teil des Hauses zerbröseln und fällt, fällt in einen brennenden See aus Feuer.*

### **Ab sofort**

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Wähle einen leeren Raum im Untergeschoß (basement) der ein Omen- oder Ereignissymbol trägt (Rabe, bzw. Spirale). Hier beginnt der Abgrund. Erzähle das allen Spielern.
- Nimm die Turn/Damage-Karte mit einer Markierung an der „0“. Du misst damit die Zeit.

### **Was du über die anderen Spieler weißt**

Sie versuchen einen Exorzismus durchzuführen der das Haus davon abbringen soll, weiter in den Abgrund gesogen zu werden.

### **Du gewinnst wenn**

alle Helden tot sind.

### **Während deines Zuges musst du folgendes tun**

- Am Ende deines ersten Spielzuges bricht der Raum zusammen in dem der Abgrund gestartet ist. Drehe die Raumkarte um.
- Am Ende jedes deiner Spielzüge setze den Marker auf der Turn/Damage-Karte 1 Feld weiter.

### **Jeder Spieler tut während seines Spielzuges folgendes**

- Am Ende seines Spielzuges muss jeder Spieler einen Teil des Hauses zerstören, beginnend in der 2. Runde nach dem Start des Verrats. Der Abgrund verschlingt immer einen Raum der einem bereits verschlungenen benachbart ist. Die Räume müssen keine Verbindungstür haben. Der Abgrund vergrößert sich nach folgender Regel:

Runde 2 – jeder Spieler dreht 1 Raum um

Runde 3 – man wirft 2 Würfel und dreht so viele Räume um wie Augen fielen

Runde 4 – man wirft 3 Würfel und dreht so viele Räume um wie Augen fielen

Runde 5 – man wirft 4 Würfel und dreht so viele Räume um wie Augen fielen

- Ist ein Spieler (einschließlich Verräter) in einem Raum der gerade zusammenbricht, muss er einen Geschwindigkeitswurf von 4+ versuchen um zu entkommen.
- Ist der Wurf erfolgreich, springt man in einen benachbarten Raum, vorausgesetzt zwischen beiden Räumen ist eine Tür. Misslingt der Wurf oder gibt es keinen benachbarten Raum den man durch eine Tür erreichen kann, so stirbt der Held.
- Hat der Abgrund eine ganze Etage verschlungen geht es eine Etage höher mit einem unbesetzten Zimmer nach Wahl weiter.
- Das Startteil mit den 3 Räumen zählt in diesem Fall wie 3 separate Räume. Stürzt eines davon ein, markiert man das mit einem beliebigen Counter.

### **Wenn du gewinnst**

*Die Hölle heißt dich willkommen. Als das Fleisch von den Knochen deiner Freunde verbrennt und verdampft, kannst du dir ein Lächeln nicht verkneifen. Aber deine Haut löst sich auch in dem alles verzehrenden Feuer auf. Ist es das, was du wolltest?*