

31
It's Alive!
Es lebt!
(Für den Verräter)

*Behutsam reibst du deine Hand gegen die Wand. Da ist es: Dub DUB, Dub DUB, Dub DUB. Du fühlst die Schwingungen des Herzschlages des Hauses bei der sanftesten Berührung. Wenn du deine Wange behutsam an die Wand legst fühlst du die Wärme der Wände das Fleisch einer Geliebten. Feuchter Wind durchstreift jeden Raum des Hauses wie Atemzüge. Das Haus lebt!
Eines ist gewiss: du wirst alles tun um das Haus zu beschützen. Alles!*

Ab sofort

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Lege so viele Antikörper-Counter (antibody) wie Spieler am Spiel teilnehmen möglichst gleichmäßig verteilt in die folgenden Räume: Forschungslabor (research lab.), Operationslabor, Eingangshalle (entrance hall), Ofenraum (furnace room), unterirdischer See (underground lake) und Bibliothek (library).
- Lege die Gehirn- (brain), Herz- (heart), Magen- (stomach), Lungen- (lungs), Zähne- (teeth) und Drüsen-Counter (glands) in die entsprechenden Räume (siehe unten). Sind die entsprechenden Räume noch nicht im Spiel, lege die Counter hinein sobald sie erforscht wurden.
- Helden im gleichen Raum mit einem Magen-Counter müssen nun würfeln (siehe unten).

Was die über die anderen Spieler weißt

Sie werden versuchen, das Haus zu töten.

Antikörper - Geschwindigkeit 3 – Stärke 5 – Gesundheit 3

- Antikörper können durch Wände gehen.
- Falls Herz oder Gehirn angegriffen werden und der Angriff keinen Erfolg hat, kannst du sofort einen Antikörper-Counter irgendwo wegnehmen und in den Orgelraum oder die Dachkammer legen.

Das Haus

- Lege Magen-Counter in Esszimmer, Küche, Speisekammer und Weinkeller. Diese Räume sind das Verdauungssystem des Hauses. Ein Held der diese Zimmer betritt muss einen Gesundheitswurf von 4+ versuchen oder 1 Punkt mentalen Schaden erleiden. Würfel er „0“ erleidet er 2 Punkte mentalen Schaden. Wenn der Wurf nicht erfolgreich ist, darf der Forscher nicht weiterziehen in dieser Runde. Beginnt ein Forscher seinen Zug in einem dieser Räume kann er ihn normal verlassen.
- Lege die Lungen-Counter ins Gewächshaus. Betritt ein Held diesen Raum oder einen angrenzenden (mit Tür verbunden), muss er einen Stärke-Wurf von 4+ versuchen. Misslingt der Wurf lege den Helden ins Gewächshaus (wenn er nicht schon da ist) und würfle noch einmal. Misslingt der Wurf während der Held im Gewächshaus ist wird dieser getötet und lässt alle seine Gegenstände fallen.
- Lege die Zähne-Counter auf den Balkon und die Eingangshalle (entrance hall). Ein Held der diese Räume betritt muss einen Geschwindigkeits-Wurf machen: 4+ - nichts passiert, 1-3 – 1 Punkt physischer Schaden, 0 – „0“, Punkte physischer Schaden.
- Lege die Drüsen-Counter in die beiden Laboratorien. Ein Held der diese Räume betritt wirft 2 Würfel: 4 – er gewinnt je 1 Punkt in allen 4 Eigenschaften, 3 – er verliert 2 Punkte Geschwindigkeit, 2 – er verliert 2 Punkte Stärke, 1 – er verliert 2 Punkte Gesundheit, 0 – er verliert 2 Punkte Wissen.
- Lege den Herz-Counter in den Orgelraum. Das Herz verteidigt sich mit einer Stärke von 7, aber fügt keinen Schaden zu wenn es sich verteidigt.
- Lege den Gehirn-Counter in die Dachkammer. Das Gehirn verteidigt sich mit einer Stärke von 6, fügt aber keinen Schaden zu wenn es sich verteidigt.

Du gewinnst wenn

du entweder alle Helden tötest oder den Speer zerstörst, indem du deinen Zug im Abgrund (chasm), Ofenraum oder unterirdischen See beendest und ihn seinem Schicksal übergibst.

Wenn du gewinnst

Es ist wirklich faszinierend. Wenn das Haus Hunger bekommt, erschlägt es alles Leben das es finden kann durch Unmengen von herumfliegendem Holz, Glass, Zement und Gips. Einmal bezwungen, wird der Körper des Opfers in einem Raum abgelegt. Alle Zugänge zu diesem Raum werden dann verschlossen – Türen, Fenster, Falltüren, was auch immer. Wenn sie sich nach einer Stunde wieder öffnen ist das Opfer verschwunden, es bleiben nur ein paar rote Flecken und Kleidungsstücke. Faszinierend!