

Buried Alive

Lebendig begraben
(Für die Guten)

Das Séance-Brett bewegt sich hin und zurück, hin und zurück über die Buchstaben, ohne dass jemand seine Hand zu Hilfe nimmt. Alle starren erschreckt darauf und lesen LEBENDIG BEGRABEN. Du schaust dich um und dir fällt auf dass du einen deiner Freunde vermisst seit du das Haus betreten hast. Irgendein Zauber muss dich davon abgehalten haben, dich daran zu erinnern. Wenn dein Freund wirklich lebendig begraben wurde, musst du ihn JETZT finden.

Ab sofort

Lege so viele Stärkewurf-Counter (Might Roll) and die Seite wie Spieler teilnehmen.

Was du über die bösen Jungs weißt

Der Verräter hat einen deiner Freunde in einem Raum im Basement begraben (er schreibt diese Information für sich auf). Du weißt nicht welcher Raum der Grabraum ist, aber du weißt, es ist ein Raum der bereits offen lag als die Verwandlung geschah.

Du gewinnst wenn

du den Eingegrabenen rettetest bevor er stirbt. Das Séance-Brett wird dir helfen.

Wie du deinen Freund rettetest

- Jedes Mal wenn du einen Raum betrittst kannst du suchen. Du kannst einen Wissens-Wurf (Knowledge) von 3+ versuchen um den Raum als den Grabraum zu identifizieren. Du kannst einen Raum nur einmal pro Runde durchsuchen, kannst aber mehrere Räume pro Runde durchsuchen.
- Wenn du den Grabraum gefunden hast, kannst du einen Stärke-Wurf (Might) von 4+ versuchen um deinen Freund auszugraben. Um den Freund zu retten brauchen die Spieler so viele erfolgreiche Stärke-Würfe wie Spieler teilnehmen. Jeder Spieler kann einen Versuch machen wenn er an der Reihe ist und sich im Grabraum aufhält. Für jeden erfolgreichen Stärke-Wurf kommt ein Stärkewurf-Counter in den Raum.

Das Séance-Brett

- Sobald die Verwandlung begonnen hat kannst du das Séance-Brett nicht mehr dazu benutzen, dir den obersten Raum des Raum-Stapels anzusehen. Stattdessen benutzt du es, um deinen Freund zu finden.
- Der Abenteurer mit dem Séance-Brett kann es nicht freiwillig abgeben, tauschen oder fallen lassen. Stirbt dieser Abenteurer bleibt das Brett und alle seine Besitztümer in dem Raum liegen (Pile-Counter dort hinlegen). Jeder andere Abenteurer kann das Brett und die anderen Gegenstände aufheben.
- Der Abenteurer mit dem Brett kann dieses einmal während seines Zuges benutzen, und zwar solange, bis der Grabraum gefunden wurde. Sobald das passiert, lege das Séance-Brett ab.
- Wenn du das Brett benutzt um den Grabraum zu finden kannst du keine andere Aktion in dieser Runde machen. Versuche einen Gesundheitswurf (Sanitary) um den Raum zu finden:

0-2: Kein Effekt

3-4: Ziehe einen beliebigen Abenteurer 3 Felder weit.

5-6: Heile deinen eingegrabenen Freund. Der Verräter notiert fortlaufend, wie viele Schadenspunkte der Eingegrabene erlitten hat. Wirf 2 Würfel. Der Eingegrabene kann eine der 4 Eigenschaften um so viele Punkte erhöhen wie du gewürfelt hast.

7+: Der Verräter muss sagen, in welchem Raum der Eingegrabene sich befindet.

Wenn du gewinnst

Du gräbst hektisch und befreist letztlich deinen Freund. Die Fingernägel deiner Gefährten sind zerbrochen – vom Kratzen an dem hölzernen Sarg. Blut rinnt über deine Hände. Dein Freund hat keinen Mucks von sich gegeben seit er befreit wurde. Langsam hilfst du deinem Freund das Haus zu verlassen in dem Bewusstsein, dass er wieder so wird wie er vorher war... eines Tages.