

23

Tentacled Horror

Tentakelhorror
(Für den Verräter)

Seillange muskulöse Gewebe sind plötzlich überall zu sehen. Zackige, Horn bewehrte Saugnäpfe übersäen die knochenlosen Arme, pulsierend und schmatzend, wie körperlose Zähne. Die langen Dinger winden sich um dein Bein und ziehen sich fest zusammen. Die Saugnäpfe schneiden und sägen an deinem Bein herum, trennen es fast ab. Blut spritzt in alle Richtungen. Die Arme ziehen sich zusammen und du wirst polternd durch das Haus gezogen als ob jemand einen Fisch an einer Angel einholt. Du wirst schreiend in den letzten Raum gezogen... und die Tentakel such im Haus nach dem nächsten Opfer...

Ab sofort

- Dein Forscher ist tot. Entferne die Figur aus dem Spiel.
- Lege paarweise Wurzel und Spitze-Counter (root, tip) beiseite, und zwar so viele Paare wie Spieler teilnehmen. Jedes dieser Paare repräsentiert ein Tentakel.
- Du kannst eine Wurzel in die folgenden Räume legen (auch mehr als eine pro Raum): Ofenraum (furnace room), Konservatorium, Orgelraum, Unterirdischer See (underground lake), Garten und Abgrund (chasm). Dann lege eine Spitze in jeden Raum, in dem sich eine Wurzel befindet.
- Nimm die Turn/Damage-Karte mit einem Marker bei der „0“. Damit erfasst du die Zeit.

Was du über die anderen Spieler weißt

Sie suchen nach dem Kopf des Tentakel-Monsters um es zu töten. Das musst du verhindern.

Du gewinnst wenn

alle Helden tot sind.

Während deines Zuges musst du Folgendes tun

Am Ende deines Spielzuges bewege den Marker um 1 Feld auf der Turn/Damage-Karte weiter. Die Tentakel werden immer stärker, je länger die Kreatur lebt:

Runde 0	Geschw. 2	Stärke 3	Gesundh. 6
Runde 1+2	Geschw. 2	Stärke 4	Gesundh. 7
Runde 3+4	Geschw. 3	Stärke 5	Gesundh. 7
Runde 5-7	Geschw. 3	Stärke 7	Gesundh. 7
Runde 8+	Geschw. 4	Stärke 8	Gesundh. 8

- Wurzeln können sich nicht bewegen und nicht angegriffen werden.
- Wurzeln beeinflussen die Bewegung der Spieler nicht, Spitzen tun es aber.
- Eine Tentakelspitze kann einen Stärke-Angriff machen, um sich einen Forscher zu schnappen.
- Wenn eine Spitze die Spielrunde beginnt und einen Helden erfasst, zieht sie sofort um 1 Feld in Richtung ihrer Wurzel.
- Ist ein Held von einem Tentakel erfasst und beginnt seine Spielrunde in dem Raum mit der entsprechenden Wurzel wird er von dem Monster verspeist und ist tot. Wurzel und Spitze des Tentakels kommen ebenfalls aus dem Spiel.

Spezielle Angriffsregeln

- Wenn eine Spitze einen Forscher mit einem Stärke-Angriff besiegt, fügt sie ihm keinen Schaden zu, sondern hält ihn stattdessen fest.
- Wird eine Spitze mit einem Stärke-Angriff besiegt, zieht sie sich in den Raum mit ihrer Wurzel zurück. Lege sie in den gleichen Raum, wo die Wurzel liegt.

Wenn du gewinnst

Das Monster dass sich im Zentrum des Hauses aufhält hat das Mark aus den Knochen derer gezogen die es an sich heranziehen konnte. Ein undefinierbares Etwas, etwas WAS NICHT SEIN KANN grunzt zufrieden und freut sich über die Säfte und Bissen der Überreste der Forscher. Wieder stärker geworden, sendet es seine Tentakel weiter aus als zuvor. Es streckt seine suchenden Tentakel bereits aus der Einganstür ins Freie.