

Creature from the Lake

Das Monster aus dem See
(Für die Guten)

Du blickst über den unterirdischen See. Schwarz, glatt wie ein Spiegel und ganz ruhig. Wie weit erstreckt er sich? Wie tief wird er sein?

Deine Betrachtungen werden jäh unterbrochen, als die Oberfläche des Sees zu explodieren scheint und ein grässliches Monster, bedeckt mit Schlamm, auftaucht. Es hat Umrisse wie ein Mensch oder besser, wie ein mannsgroßer Seestern, und es ergreift das Mädchen. Ihr Schrei erstickt, als das Monster sie unter die Wasseroberfläche zieht.

Sie ist weg. Du watest ins Wasser und rufst nach dem Mädchen. Glücklicherweise reicht dir das Wasser nur bis zur Brust. Traust du dich, sie zu retten? Du musst dich entscheiden – rette dich oder rette das Mädchen?

Ab sofort

- Ist der unterirdische See noch nicht im Haus, suche ihn aus dem Stapel der Raumkarten heraus und lege ihn an einen beliebigen Raum im Basement an (eine Verbindungstür zwischen beiden Räumen muss vorhanden sein). Dann mische den Stapel.
- Du kannst keine neuen Räume im Haus mehr erforschen, sobald es eine Verbindung zum Basement gibt. Bis dahin kannst du das Haus weiter erforschen.

Was du über die bösen Jungs weißt

Der Verräter will das Mädchen an das Monster verfüttern.

Du gewinnst wenn

du das Mädchen aus dem See rettetest, bevor es ertrinkt.

Der See

Du musst selber in den See steigen, bevor du das Mädchen retten kannst. Behandle die beiden Seiten des unterirdischen Sees die keine Türen haben, als ob sie welche hätten. Der See erstreckt sich hinter diesen. Wenn du aus dem See-Raum herausziehst, nimm ein Teil vom Raumstapel und lege es verdeckt auf den Tisch. Das Teil ist nur Teil des Sees. Gehen dir die Raumteile aus, nimm schon erforschte Räume aus anderen Stockwerken weg, beginnend mit dem Obergeschoß.

Zu Beginn jedes Zuges während dem du dich auf dem See bewegen willst mache einen Stärke-Wurf um festzustellen wie weit du schwimmen kannst:

4+ Jedes Seefeld kostet 2 Zugpunkte – 0-3 Jedes Seefeld kostet 3 Zugpunkte-

Verlierst du einen Gegenstand während du im See bist, so ist dieser für immer verloren.

Wie man das Mädchen sucht

Am Ende jedes Spielzuges den du auf dem See beendest wirf 4 Würfel:

- Addiere 1 Punkt für jedes Seefeld das du vom See-Raum entfernt bist.
- Addiere 2 Punkte wenn du die Kristallkugel hast.
- Addiere 3 Punkte wenn du noch auf dem Seefeld stehst, das im gleichen Zug gelegt wurde.

Sage dem Verräter die Summe und er wird dir sagen was passiert. Je höher das Ergebnis, desto wahrscheinlicher hast du das Mädchen gefunden.

Wenn du gewinnst

Du erspähest das Mädchen wie es mit dem Gesicht nach unten im See treibt. Du kämpfst dich durch das schwarze Wasser und fürchtest bei jeder Berührung mit treibendem Abfall, dass es sich um das Monster handelt, das zurückkommt...

Endlich erreichst du das Mädchen. Ist es zu spät? Du drehst es um. Plötzlich schnappt es nach Luft – es lebt!

Du watest zurück an Land. Du fragst dich, ob dich das Monster auch auf dem Festland verfolgen kann? Sicherlich nicht. Das wäre unfassbar.