

18
Offspring
Nachkommenschaft
(Für die Guten)

Das alte Buch wird warm, dann beginnt es zu brennen. Mit einem Schmerzensschrei lässt du es fallen. Das staubige Buch fällt auf den Boden und öffnet sich auf einer Seite mit der Illustration von zwei Pflanzen. Die eine ist eine kleine Lavendelblume. Die andere ist ein rankender Wein umgeben von einem gefährlich aussehenden Schleier. Während du auf das Buch starrst fängt die Lavendelblume an sich zu bewegen bis es so aussieht, als ob sie aus der Seite herauswüchse...

Warte! Sie wächst tatsächlich aus der Seite heraus. Du siehst dir noch einmal den Wein an und bemerkst dass er verwelkt und gestorben ist.

Ab sofort

Der Forscher mit dem Buch hat eine seltene Pflanze entdeckt. Der Blumen-Counter (flower) wird auf seine Charakterkarte gelegt.

Was du über die bösen Jungs weißt

Es ist eine Giftpflanze im Haus und du willst dich nicht im selben Raum aufhalten wie ihre Sporen. Die Sporen können durch das ganze Haus geweht werden.

Du gewinnst wenn

du die Böse Pflanze tötet.

Wie man die Böse Pflanze tötet

- Bringe deine Blume in den Raum mit der Bösen Pflanze.
- Sobald die Blume in dem Raum ist dürfen alle dort anwesenden Forscher einen Wissens-Wurf (knowledge) von 5+ versuchen, um die Böse Pflanze zu schwächen. Diesen Wurf kann man in jeder Runde nur einmal machen. Ist man erfolgreich nimmt man einen Wissenswurf-Counter (knowledge roll). Um die Pflanze zu töten müssen die Forscher 2x diesen Wissenswurf erfolgreich durchführen (bei 3-4 Spielern). Bei 5-6 Spielern müssen sie 3x erfolgreich sein.

Wie man mit den Sporen umgeht

- Beginnst du deinen Zug in einem Raum mit einer oder mehreren Sporen (Counter) oder ziehst du durch einen solchen Raum, erleidest du durch die Sporen 1 Würfel physischen Schaden.
- Du kannst die Luft anhalten und währenddessen durch so viele Räume ziehen wie dein Stärkewert (might) angibt. Beispiel: du hast Stärke 4, dann kannst du durch 4 Räume ziehen, ohne einen Schadenswurf wegen der Sporen zu machen. Wenn du die Luft anhältst, kannst du in der nächsten Runde nicht ziehen, da du erst wieder zu Atem kommen musst. Eine weitere Runde später kannst du wieder normal ziehen.
- Beginnst du deinen Zug in einem Raum mit Sporen, so erleidest du Schaden durch sie, bevor du die Luft anhalten kannst.
- Sporen beeinflussen die Bewegung der Forscher nicht.

Spezielle Angriffsregeln

- Sporen können nicht angegriffen werden.
- Der Blumen-Counter (flower) kann nicht gestohlen werden.

Wenn du gewinnst

Der Wein zuckt und zieht sich zurück als du den Raum mit der Lavendelblume betrittst. Sekunden später beginnt er zu glimmen und blutroter Saft kommt aus den Rissen seiner Tentakel hervor. Der Wein peitscht vor und zurück und spritzt den Raum mit dem Saft voll bevor er in Flammen aufgeht. Du rennst aus dem Raum als der Geruch brennenden Fleisches deine Nase und Mund erreicht. Erfolg riecht nicht immer süß.