

The Beastmaster

Der Herr der Bestien
(Für den Verräter)

Der Speer den du gefunden hast beginnt zu glühen wie ein weißes Feuer aus Eis. Bevor du ihn fallen lassen kannst springt das Feuer über auf deinen Körper. Du schreist weil eisige Nadeln schmerzhaft in dein Gehirn eindringen...

Als du wieder erwachst fühlst du dich seltsamer als je zuvor. Du kannst die Menschen die dein Haus beschmutzen schon riechen. Schnaufend vor Wut rufst du deine Bestien zu dir. Kein Mensch wird dir je deinen Speer wegnehmen solange du lebst.

Ab sofort

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Lege eine Anzahl von Lieblingstier-Countern (animal minion), die der Anzahl der Mitspieler entspricht in die folgenden Räume (in der vorgegebenen Reihenfolge):
 - Bär (bear) in einen Raum mit einem Gegenspieler.
 - Wolf in die Eingangshalle (Entrance Hall). Bei 6 Spielern platziere dort 2 Wölfe.
 - Krokodil (crocodile) in den unterirdischen See (underground lake) falls dieser schon entdeckt wurde, sonst in den Basement Starraum (Basement landing).
 - Wiesel (weasel) in den Garten (gardens), Friedhof (graveyard) oder Hof (patio). Ist keiner dieser Räume bisher entdeckt kommt es in den Raum mit dem Verräter.
 - Falke (hawk) entweder in den Balkon (balcony), Turm (tower) oder jeden anderen Raum mit einem Fenster nach draußen. Gibt es alle diese Räume noch nicht, erscheint der Falke nicht im Spiel.

Was du über die anderen Spieler weißt

Die wollen nur deinen kostbaren Speer stehlen.

Du gewinnst wenn

alle Gegenspieler tot sind.

| | | | |
|----------------------|-------------------|----------|--------------|
| Bär (bear) | Geschwindigkeit 3 | Stärke 6 | Gesundheit 4 |
| Wolf (wolf) | Geschwindigkeit 4 | Stärke 5 | Gesundheit 4 |
| Krokodil (crocodile) | Geschwindigkeit 2 | Stärke 6 | Gesundheit 4 |
| Wiesel (weasel) | Geschwindigkeit 5 | Stärke 2 | Gesundheit 6 |
| Falke (hawk) | Geschwindigkeit 5 | Stärke 3 | Gesundheit 5 |

Spezielle Angriffsregeln

- Der Bär addiert 2 Treffer zu seinem Stärkewurf wenn er der Angreifer ist (nicht wenn er angegriffen wird).
- Das Krokodil addiert 1 Treffer zu seinem Stärkewurf wenn es der Angreifer ist (nicht wenn es angegriffen wird).
- Wird ein Lieblingstier besiegt ist es tot anstatt bewusstlos.

Wenn du gewinnst

Deine Tiere krabbeln wie Kinder über die auf dem Boden liegenden Körper hinweg. Der Klang von brechenden Knochen ist überall zu hören. Blutflecken überall an den Wänden und auf dem Boden, und der Hauch des Todes liegt in der Luft. Home, sweet home.