

Hellbeasts

Höllenviecher
(Für den Verräter)

Feuerfledermäuse sind seltsame Kreaturen. Sie kommen nur bei Nacht hervor und sie können nicht brüten, ohne menschliches Blut zu trinken. Trotzdem, sie sind putzig, und sie sind deine Haustiere. Du hast ihnen die Menschen besorgt, die sie brauchen. Nun musst du nur noch dafür sorgen, dass sie an das Blut herankommen.

Ab sofort

- Dein Charakter ist weiter im Spiel, wurde aber zum Verräter.
- Lege so viele Feuerfledermäuse (repräsentiert durch die Fledermaus-Counter (bat)) wie Spieler am Spiel teilnehmen in den Raum, wo der Verrat begonnen hat.

Was du über die anderen Spieler weißt

Ihre Körper enthalten das Blut, das deine Fledermäuse zum Brüten benötigen. Die Helden werden versuchen einen Weg zu finden, dich zu stoppen.

Du gewinnst wenn

alle Helden tot sind.

In deiner Spielrunde tust du Folgendes

Wenn du in der Monsterphase würfelst um festzustellen wie viele Felder weit die Fledermäuse ziehen können, legst du gleichzeitig genau so viele Fledermaus-Counter in den Raum wo der Verrat begonnen hat.

Feuerfledermäuse	Geschwindigkeit 2
------------------	-------------------

- Feldermaus-Counter beeinflussen die Bewegung der Forscher nicht.
- Fledermäuse können in beiden Richtungen durch die Kohlenrutsche (coal chute), den zusammengefallenen Raum (collapsed room) und die Galerie ziehen, ohne dabei Schaden zu nehmen.

Spezielle Angriffsregeln

- Die Fledermäuse können nicht angreifen oder angegriffen werden.
- Wenn du an der Reihe bist die Monster zu bewegen, wirf 2 Würfel für jede Fledermaus, die sich im gleichen Raum mit einem Forscher aufhält. Der Forscher erleidet entsprechend physischen Schaden (die Rüstungskarte (armor) kann nur einen Schadenspunkt vermeiden).

Wenn du gewinnst

Deine kleinen Fledermäuschen saugen genüsslich an den Menschen die überall im Haus verstreut herumliegen. In kürzester Zeit werden mehr Feuerfledermäuse das Haus mit ihrer brennenden Anwesenheit bevölkern. Der Kreislauf des Lebens... was könnte schöner sein?