

## 46

### The Feast

Das Festmahl  
(Für die Guten)

*Während du die Gänge entlang gehst, riechst du das Aroma eines vorzüglichen Festessens. Du bist zu einem Festmahl geladen! Du versuchst herauszubekommen was es als Hauptgang gibt und dein Interesse verwandelt sich schnell in Entsetzen. Menschliche Körperteile liegen verstreut auf dem Boden, halb abgenagt und zerkocht. Die Spur führt zu einem Kopf auf einem Silbertablett. Einer deiner Freunde hat dich verraten und zu den in diesem Haus wohnenden Kannibalen geführt – und es sieht so aus, als ob der Verräter wollte, dass du der Hauptgang bei diesem Festmahl wirst.*

#### **Ab sofort**

- Falls die Dachkammer (attic) noch nicht im Spiel ist, suche sie aus dem Stapel heraus und lege sie ins Obergeschoß. Dann mische den Stapel.
- Lege so viele Opfer-Counter (victim) in die Dachkammer wie Spieler am Spiel teilnehmen.
- Alle Opfer starten indem sie in die gleiche Richtung blicken (der Pfeil auf den Countern zeigt diese Blickrichtung an). Ein Opfer kann seine Blickrichtung nicht verändern.

#### **Was du über die bösen Jungs weißt**

Der Verräter hat dich in ein Haus gelockt, in dem es von kannibalischen Missgeburten nur so wimmelt. Wenn der Verräter oder ein Kannibale sich über ein Opfer hermachen (indem sie sein Hirn oder seine Organe verspeisen) werden sie mächtiger. Der Verräter und die Kannibalen möchten aber nicht nur die Opfer sondern auch DICH.

#### **Du gewinnst wenn**

der Verräter und alle Kannibalen tot sind.

#### **Die Opfer**

Geschwindigkeit 2

Stärke 2

Gesundheit 3

- Jedes Mal wenn du ein Opfer durch die Vordertür aus dem Haus schaffst machst du es dem Verräter schwerer zu gewinnen. Hast du ein Opfer aus dem Haus gebracht, entferne den entsprechenden Counter aus dem Spiel.
- Der Spieler zur Linken des Verräters zieht zu Beginn seines Spielzuges die Opfer. Solange nicht ein Held im selben Raum wie das Opfer ist, zieht das Opfer 2 Räume geradeaus. Kann es das nicht nimmt es den ersten möglichen Ausgang zu seiner Linken und geht dort hinaus. Das Opfer beendet seinen Zug, wenn es einen Raum mit einem Helden betritt. Solange ein Opfer in einem Raum mit einem Helden ist zieht es mit dem Helden und nicht auf eigene Faust.
- Wenn ein Held seinen Zug in einem Raum mit einem Opfer beginnt, zieht er zuerst mit dem Opfer 2 Räume weit und macht dann seinen normalen Zug (und Angriff) für diese Spielrunde.

#### **Spezielle Angriffsregeln**

Opfer und Kannibalen können nicht betäubt werden, sie sterben stattdessen.

#### **Wenn du gewinnst**

*Der Körper der letzten Missgeburt liegt vor dir und zuckt immer noch in einer Lache von Speichel und Blut. Du hast gewonnen, aber... ugh.*