



VERRÄTER

Deathmatch

Jeder Spieler erhält fünf Wände und drei Türen. Die werden abwechseln Auf dem Spielfeld platziert. In die Startzonen dürfen keine Wände und Türen gesetzt werden. Es muss möglich sein das Spielfeld zu überqueren. Anschließend werden die Charaktere/Helfer in den Startzonen platziert. Jeder Spieler erhält zusätzlich einen Verräter, also einen Charakter der Gegnerischen Gesellschaft mit den Werten 3/3/3 und folgender Fähigkeit
Schwestern : Hellsicht 4+

Templer : Glaube 3

Werwolf : Wandler 5+

Vampir : Befehl 4+

Geist : Wirbel 4+

Der Verräter kann nicht Ziel von Fähigkeiten und Karteneffekten sein.

Man kann am Anfang seines Zuges für den Aufwand einer Handlung Eine Wand versetzen. Dies ist nur einmal pro Zug möglich. Man darf Niemanden einmauern. Es muss immer möglich bleiben, das Spielfeld Zu überqueren.

Wer den gegnerischen Verräter ausschaltet gewinnt. Falls dies kein Spieler schafft, gewinnt der, der die meisten gegnerisch CP gutgeschrieben Bekommen hat. Man erhält CP gutgeschrieben, wenn ein gegnerischer Charakter/Helfer endgültig ausgeschaltet wird.