

Szenario 9: Der Tanz des Todes

Jede Uhr in dem Haus schlägt Mitternacht ... auch wenn Du sicher bist, daß es nicht so spät ist. Als die Uhren schweigen beginnt ein einsamer Geiger eine gespenstische Melodie welche durch die Luft schwebt und Dich zum Tanzen ruft. Die Musik läßt Deine Seele vergehen, sie läßt aber auch Deine Lippen in ein Lächeln kräuseln. Dein Verstand kämpft und schreit und dann

Wie konntest Du jemals der Kraft der wunderschönen Musik des Geigers widerstehen?? Freude und Verwunderung erfüllt Deine Seele. Der Tanz muß ewig weitergehen. Du kannst es nicht ertragen, daß irgendjemand es beenden möchte.

Startbedingungen

Dieses Szenario beginnt nicht mit einem festgelegten Verräter. Jeder Held hat die Möglichkeit während seines Zuges zu dem Verräter zu werden. (siehe bei Spezielle Angriffs-Regeln)

Hebe jeden Deiner Charakter-Werte die jetzt unterhalb des Startwertes stehen, auf diesen an.

Was Du über die Helden weißt

Sie versuchen, die Musik zu beenden.

Du gewinnst wenn ...

das Heilige Symbol zerstört ist. Um das Heilige Symbol zu zerstören beende Deinen Zug im Abgrund/Chasm oder im Heizkeller/Furnace oder im Unterirdischen See/Underground Lake und übergebe es dort seinem Schicksal.

Was Du in Deinem Zug tun muß

Tanze bis Deine Füße taub werden. Dazu führst Du in jeder Runde einen Macht/Might-Wurf aus. Bei einem Ergebnis von 3 oder mehr passiert nichts, bei 0 bis 2 hast Du müde Füße und kannst Dich in dieser Runde nicht bewegen. Zusätzlich verlierst Du auch 1 Macht-Punkt.

Anderst als die Helden brauchst Du keinen Gesundheits/Sanity-Wurf zu Beginn jeder Runde ausführen wenn Du das Heilige Symbol nicht besitzt.

Spezielle Angriffs-Regeln

Alle Deine Angriffe sind wirbelnde Ströme aus Energie. Du kannst keine Macht/Might-Angriffe machen, Du machst dafür immer Geschwindigkeits/Speed-Angriffe.

Wenn Du bei Deinem Speed-Angriff einen Schaden von 2 oder mehr Punkten verursachst kannst Du anstelle des Schadens auch einen Gegenstand bei dem betroffenen Spieler stehlen.

Ein Held, der zu Beginn seines Zuges nicht das Heilige Symbol besitzt muß ermitteln, ob er der Musik widersteht. Hierzu muß ein Gesundheits/Sanity-Wurf von 4 oder mehr erfolgreich bestanden werden.

Wenn Du gewinnst ...

Gespenstisch schön, schwingend, tragisch und beglückend erfüllt die Musik die Räume des alten Hauses. Tänzer springen durch den Ballsaal solange der Geiger spielt. Der Tanz ist so schön, daß die Tänzer lieber sterben als aufhören wollen.

Und so passiert es auch.