

Szenario 15: Hier gibt es Drachen – Die Guten

Einer Deiner Begleiter bückt sich und hebt ein Blatt Papier vom Boden auf. Er murmelt etwas, das Du nicht verstehen kannst. Bevor Du Deinen Freund fragen kannst, was los ist, bricht die Eingangstür auf. Ein riesiger Drache bricht herein, tobend und feuerspuckend Dein Freund schaut mit finsterem Blick und ruft: „Friß sie, Drache, friß sie alle!“.

Was Du über die Bösen weißt

Der Drache möchte euch alle töten. Er kann feuerspucken und beißen. Du benötigst Waffen und Rüstung, um ihn zu töten.

Du gewinnst wenn ...

du den Drachen erschlägst

Wie Du den Drachen erschlägst

Du brauchst keine speziellen Gegenstände, um den Drachen zu töten, aber der Drache ist so widerstandsfähig, daß Du die Antike Rüstung (Marker), das Schild (Marker) und den Speer (Karte) besitzen solltest, um eine Erfolgs-Chance zu haben. Das Schild und die Rüstung liegen irgendwo im Keller.

Die Antike Rüstung: Diese liegt im Keller, sie hat nichts mit der Gegenstands-Karte Rüstung/Armor zu tun. Sie kann nicht gestohlen werden. Du kannst nicht beide, die Antike Rüstung und die Rüstung über die Karte, anhaben.

Das Aufheben oder Übergeben an einen anderen Spieler der Antiken Rüstung verbraucht einen ganzen Zug. Du kannst dann nicht mehr tun in dieser Runde.

Wenn Du die Antike-Rüstung trägst erhältst Du immer –5 Punkte bei einem Physischen Schaden. Deine Bewegung reduziert sich um –1 Bewegungspunkt. Gegen Feuer und Hitze schützt sie nicht.

Das Schild: Wenn Du das Schild besitzt bist Du immun gegen Feuer und Hitze. Deine Bewegung reduziert sich um –1 Bewegungspunkt. Jeder andere im gleichen Zimmer wie der Schildträger ist ebenso gegen Feuer und Hitze geschützt.

Der Speer (Omen-Karte): Zusätzlich zum Macht-Bonus der Karte erhältst Du bei einem Macht-Angriff auf den Drachen oder zur Verteidigung gegen einen Macht-Angriff des Drachens einen Bonus von +4 auf den Wurf.

Spezielle Angriffs-Regeln

Wenn Du vom Feuer des Drachens getroffen wurdest kannst Du wählen, ob Du einen Gegenstand ablegst und dafür –2 Punkte weniger Physischen-Schaden einstecken muß. Du kannst das mit mehreren Gegenständen machen, jedesmal reduziert sich der Schaden um –2.

Der Verräter führt Buch auf der Schadensleiste über Deine dem Drachen zugefügten Schäden und gibt bekannt, wann der Drache erschlagen ist.

Wenn Du gewinnst ...

Der Drache zittert und liegt dann ganz still. Ein Kräuseln von Rauch steigt aus seiner Nase. Sein Kadaver ist blutig von Deinen Versuchen, ihn zu erschlagen, aber bei weitem nicht so arg, wie das Blutbad ausgesehen hätte, das er über Deine Freunde gebracht hätte. Nun mußt Du mit dem Verräter verhandeln, der wie ein Idiot grinsend daneben steht. Als Du auf ihn zugehst erkennt Dein alter Freund, daß Du Wiedergutmachung möchtest. „Aber das ist ein Traum“ protestiert er.