

Szenario 15: Hier gibt es Drachen – Die Bösen

Du schaust auf das Kinderbild, das Du auf dem Flur findest. Deine Finger berühren das Bild des feuerspeienden Drachen. „Ich wünschte, ich hätte einen Drachen“ grübelst Du. Unglaublicherweise bricht die Eingangstür auf und ein riesiger Drache bricht herein, tobend und feuerspeierend. Du mußt träumen. Du lächelst. Das sind die Art von Träumen die Du liebst. An ihrer Reaktion erkennst Du, daß Deine Begleiter immer noch ungläubig auf das schauen, was sie sehen. Gereizt entscheidest Du, daß der Traum noch ein bißchen andauern soll. Der beste Weg dazu ist der, die Ungläubigen wegzuschaffen. „Friß sie, Drache, friß sie alle!“.

Startbedingungen

Dein Charakter verbleibt im Spiel und wird zum Verräter.

Setze den Drachen-Marker in die Eingangshalle.

Lege den Schild/Shield-Marker in den Chasm- oder den Crypt-Raum. Lege die Antike Rüstung/ Antique Armor-Marker in die Katakomben/Catacombs des unterirdischen Sees/ Underground Lake. Wenn diese Räume fehlen lege die Gegenstände in den Raum, wo der Spuk beginnt.

Lege die Runden/Schadensleiste neben das Spielfeld und markiere dort bei der 0. Du brauchst diese Leiste um Schäden zu vermerken.

Was Du über die Helden weißt

Sie versuchen, den Drachen zu erschlagen.

Du gewinnst wenn ...

entweder alle Helden tot sind oder Du Deinen Gott erscheinen läßt.

Der Drache

Geschwindigkeit = 3	Macht = 8	Gesundheit = 8
---------------------	-----------	----------------

Der Drache kann sich ohne Schaden in beiden Richtungen durch folgende Räume bewegen: Gallery/Collapsed Room/ Coal Chute.

Der Drache darf weder den Junk Room noch die Catacombs betreten.

Benutze die Schadensleiste um zu markieren, wieviel Schaden die Helden dem Drachen angetan haben. Wenn der Wert der Schäden der Anzahl an Spielern entspricht, ist der Drache erschlagen.

Spezielle Angriffs-Regeln

Der Drache kann in seiner Runde 2x angreifen: durch Feuer-Spucken und durch Beißen. Er muß nicht beide machen, wenn er es tut ist die Reihenfolge egal.

Feuer-Spucken: Jeder Forscher (incl. Dir) im gleichen oder benachbarten (Tür-verbunden) Raum des Drachens wenn er Feuer spuckt muß einen erfolgreichen Geschwindigkeits-Wurf ausführen:

Im gleichen Raum: bei 4 oder mehr passiert nichts, bei 0 bis 3 erleidest Du physischen Schaden von 4 Würfeln.

Im benachb. Raum: bei 4 oder mehr passiert nichts, bei 0 bis 3 erleidest Du physischen Schaden von 2 Würfeln.

Beißen: Dies ist ein Macht Angriff

Zähigkeit: Wann immer ein Drache besiegt wurde erhält er –2 Schaden von der Summe abgezogen. Der Revolver kann ihm nichts anhaben.

Wenn Du gewinnst ...

Du fühlst Dich zuerst ein bißchen schlecht, als der Drache Deinen ersten Freund frißt, all das Blut und die austretenden Innereien. Und Du fühlst Dich auch nicht so gut, wenn als der Drache einen Deiner anderen Freunde in eine menschliche Fackel verwandelt, wie sie schreien und sich krümmen. Gut, daß alles nur ein Traum ist.