

## Szenario 35: Kleine Veränderung – Die Bösen

*Nachdem nun alle Deine Versuchs-Kaninchen mit Deinen Katzen zusammen sicher im Haus sind ist es an der Zeit, mit dem richtigen Spaß zu beginnen. Beim Umwerfen des Bechers von Shrinkital beobachtest Du, wie die silberne Flüssigkeit sich in Gas verwandelt. Merkwürdigerweise schrumpfen Du und deine Versuchs-Objekte auf die Größe von Mäusen zusammen. Schon hörst Du die Katzen auf Deine erschrockenen Versuchs-Kaninchen zutappen. Es schaut so, daß Du und Deine Katzen diese kleine Experiment genießen werdet. Du nennst es Die Verdauende Antwort Domestizierter Katzen zur Einführung von Maus-Menschen.*

### **Startbedingungen**

Dein Charakter verbleibt im Spiel und wird zum Verräter.

Lege bei 3 oder 4 Spielern 1 Katzen-Marker in die Eingangshalle, bei 5 oder 6 Spielern 1 weiteren in den raum, wo der Spuk begann.

### **Was Du über die Helden weißt**

Sie versuchen mit Hilfe eines Spielzeug-Flugzeuges aus dem Haus zu fliehen.

### **Du gewinnst wenn ...**

alle Helden von den Katzen getötet wurden.

### **Klein sein**

Du bist geschrumpft, und das bedeutet.

Alle Gegenstände und Omen sind ebenfalls geschrumpft und funktionieren normal.

Du ziehst weiter ganz normal eine Karte, wenn Du einen Raum mit einem Symbol neu entdeckst.

Jede Tür zählt jetzt als 1 Feld, eine Bewegung in einen benachbarten Raum kostet nun 2 Bewegungspunkte. Du darfst auf dem Türfeld stehen bleiben.

Den Mystischen Fahrstuhl darfst Du nicht mehr benutzen.

### **Katzen**

Geschwindigkeit = 6	Macht = 7	Gesundheit = 5	Wissen = 5
---------------------	-----------	----------------	------------

Eine Katze verbraucht von Raum zu Raum nur 1 Bewegungspunkt, Sie kann zur selben Zeit nur 1 Helden fangen.

### **Spezielle Angriffs-Regeln**

Du kannst keine Helden angreifen, Deine Katzen sollen sie auffressen.

Wenn eine Katze einen Helden erfolgreich angreift spielt sie 1 Runde lang Katz-und Maus mit dem Helden anstelle Schaden zu verursachen. In seiner Runde hat der Held die Möglichkeit, aus den Fängen der Katze einen Fluchtversuch auszuführen (der Held sagt Dir dann wie). Wenn jemand zwischenzeitlich die Katze besiegt wirft sie einen Helden in ihren Fängen ab. Verbleibt ein Held bei der Katze ist er im nächsten Zug von ihr gefressen.

Ist eine Katze im gleiche Raum wie das Spielzeug-Flugzeug kann es durch einen erfolgreichen Geschwindigkeits Wurf von 7 oder mehr es herunterschlagen. Die Katze kann danach die Helden im Flugzeug angreifen, die Helden können in ihrem Runden versuchen, das Flugzeug erneut zu starten.

### **Wenn Du gewinnst ...**

*Es wird Monate dauern, alle Daten auszuwerten, aber eines ist klar: Deine Katzen betrachten dieses Experiment als einen großen Erfolg.*