

Szenario 47: Wurm Ouroboros – Die Bösen

Du fühlst Deinen Körper sich ausdehnen. Dein Schädel teilt sich in 2 Hälften und Dein Körper trennt sich in der Mitte und wird zu einer fürchterlich langen Schlange. Deine Arme und Beine verschwinden im Schlangenkörper. Du fühlst Dich ungeheuer groß und Du willst noch mehr wachsen. Du fühlst ein Bedürfnis, stärker als alles was Du je gefühlt hast – ein so starkes Bedürfnis daß Du meinst, die ganze Welt zerschmettern zu können. Vielleicht wirst Du damit anfangen, in dem Du das Haus zerstörst.

Startbedingungen

Entferne Deinen Charakter aus dem Spiel. Du bist jetzt ein riesiges, zweiköpfiges Schlangenmonster: der Wurm Ouroboros.

Du wirfst alle Deine Gegenstände auf den Boden; platziere dafür einen Item-Pile-Marker in dem Raum, wo der Spuk beginnt. Wenn Du das Mädchen, den Hund und/oder den Verrückten bei Dir hast frisst Du sie jetzt auf, ihre Karten werden abgelegt und sind aus dem Spiel.

Lege die 2 Ouroboros-Marker in den Spuk-Startraum.

Lege 16 Ouroboros-Körper-Marker neben das Spiel.

Was Du über die Helden weißt

Sie versuchen Dich zu töten.

Du gewinnst wenn ...

Du alle 16 Ouroboros-Marker ins Haus gelegt hast. Dann bist Du stark genug, das Haus zu zerstören und zu fliehen.

Der Wurm Ouroboros

Geschwindigkeit = 1	Macht = 6
---------------------	-----------

Die Köpfe von Ouroboros können nicht ohnmächtig werden.

Während Deines Zuges würfelst Du für jeden der Köpfe mit einem eigenen Würfel um die Bewegungsweite von jedem separat zu ermitteln. Lege in jeden Raum, den jeder Ouroboros-Kopf verläßt, 1 der 16 Ouroboros-Körper-Marker, wenn dort noch keiner lag. Jeder Raum kann nur 1 dieser Marker haben.

Du kannst Durch Räume mit Ouroboros-Körper-Marker ziehen, du legst nur keinen neuen dort ab.

Du darfst nicht die Secret Stairs, die Secret Passage und den Mystic Elevator betreten.

Jeder Deiner Köpfe kann neue Räume entdecken, ignoriere alle Symbole, die diese Zimmer aufweisen.

Spezielle Angriffs-Regeln

Nur die Köpfe können angreifen, aber beide, Kopf- und Körper-Marker beeinflussen die Bewegung der Helden.

Ouroboros kann nicht durch den Revolver, den Toy-Monkey, das Dynamit und allen anderen Geschwindigkeits-Angriffen betroffen werden.

Wenn Du gewinnst ...

Du hast das Haus umschlossen. Dein massiger Körper schlingt sich darum herum, läßt das Fachwerk krachen und bereitet es für Deine Mahlzeit vor. Du wachst immer größer und stärker durch Deine freigelassenen Energien. Bald wirst Du stark genug sein die ganze Welt zu umschlingen und innerhalb Deines Körpers gefangenzunehmen. Und wenn die Welt Dein ist werden sicherlich bald die Sterne folgen.