

Szenario 35: Kleine Veränderung – Die Guten

Ein paar Katzen streifen durchs Haus. Sie schauen eingeschnappt auf Dein Eindringen in ihr Revier, aber andererseits lassen Sie dich in Ruhe. Nun ja, wenn die Katzen hier die schlimmsten Geschöpfe sind hast Du nicht viel zu befürchten. Das Geräusch eines zerbrechendes Glases ruft Dich aus Deinen Gedanken heraus. Du drehst Dich um und siehst eine zerbrochene Viole auf dem Boden. Eine silberne Flüssigkeit dringt heraus und bildet verdampfend einen Nebel, der Dich umhüllt. Du schüttelst Dich einen Moment, und als Du wieder klar denken kannst findest Du Dich wieder indem Du einen Stuhl anstarrst, der anscheinend Kilometer über Dir aufragt. Das ist ja die Sicht einer Maus! Da hörst Du ein Geräusch außerhalb des Raumes ... MIAU ...

Startbedingungen

Lege den Spielzeug-Flugzeug-Marker (Toy Airplane) neben das Spielfeld.

Was Du über die Bösen weißt

Der Verräter hat Dich schrumpfen lassen und läßt seine Katzen ins Haus. Sie wollen dich fressen.

Du gewinnst wenn ...

Du mit dem Spielzeug-Flugzeug durch ein nach draußen zeigendes Fenster fliehen kannst (Balkony, Gardens, Graveyard, Patio oder Tower-Räume).

Klein sein

Du bist geschrumpft, und das bedeutet.

Alle Gegenstände und Omen sind ebenfalls geschrumpft und funktionieren normal.

Du ziehst keine Karten mehr ziehen wenn Du einen Raum mit einem Symbol neu entdeckst. Dein Zug endet dann sofort.

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.

Du kannst das Haus nur im Spielzeug-Flugzeug verlassen.

Benutzung des Flugzeuges

Das Flugzeug kann sich in folgenden Räumen befinden: Bedroom, Master-Bedroom, Storeroom, Attic oder Game Room. Einmal während Deines Zuges kannst Du mit einem erfolgreichen Wissens-Wurf von 3 oder mehr in einem dieser Räume das Flugzeug dort finden. Bei Erfolg, lege den Toy-Airplane Marker in diesen Raum.

Einmal während Deines Zuges kannst Du mit einem erfolgreichen Wissens-Wurf von 4 oder mehr das Flugzeug starten.

Das Flugzeug hat eine Geschwindigkeit von 5, wie für Dich zählen Türen jeweils 1 Bewegungspunkt extra.

Wenn das Flugzeug fliegt können Helden darin nicht angegriffen werden.

Du darfst das Haus nicht verlassen, wenn du nicht alle noch lebenden Helden einsammelst. Das Einsammeln eines Helden kostet 1 Bewegungspunkt. Wenn Du das tust muß der Held im Flugzeug mit dem höchsten Geschwindigkeits-Wert einen Wurf ausführen:

Bei 4 oder mehr ist der Held erfolgreich aufgenommen.

Bei 1 bis 3 ist der Versuch fehlgeschlagen, es darf aber gegen einen weiteren Bewegungspunkt nochmals versucht werden.

Bei einer 0 gibt es eine Bruchlandung und das Flugzeug muß neu gestartet werden.

Das Flugzeug bewegt sich immer 1x in der Runde des Helden, und zwar bei dem, der den höchsten Speed-Wert aufweist. Der Verräter darf das Flugzeug nicht benutzen.

Wenn die Katze Dich fängt

Wenn Dich eine Katze fängt hast Du eine Chance ihr zu entkommen. In Deiner nächsten Runde suchst Du Dir eine Eigenschaft aus. Du und die Katze würfeln in dieser Eigenschaft und sehen, wer eine höhere Zahl würfelt. Bei Macht versuchst Du die Katze zu schlagen, bei Geschwindigkeit versuchst Du abzuhausen, bei Gesundheit versuchst Du sie durch anstarren zu besiegen, bei Wissen möchtest Du sie überlisten. Würfelst Du höher gelingt Dir die Flucht und führst Deinen Zug normal aus. Ansonsten verbleibst Du in den Fängen der Katze und Dein Zug ist beendet. Wenn vor deinem nächsten Zug ein anderer Held die Katze besiegt läßt sie Dich fallen.

Wenn Du gewinnst ...

Das kleine Flugzeug spuckt und schüttelt sich bevor es rauchend durch das Fenster fliegt. Du hörst ein enttäuschtes Jaulen von den Katzen hinter Dir. Du bist geflohen! Nun ist alles was noch zu tun ist, einen Weg zu finden, wieder auf normale Größe anzuwachsen, bevor irgendein Raubvogel entscheidet aus Dir eine Mahlzeit zu machen.