

SPIELBEISPIEL

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen ein Spielbeispiel, das auf dem ersten Akt (Seite 40 bis 47) basiert. Wenn Sie noch nie ein Spiel wie „Die Insel der Piranha-Menschen“ gespielt haben, empfehlen wir Ihnen, es einmal komplett mit Ihren Spielern durchzugehen, bevor Sie sich dem tatsächlichen Spiel zuwenden.

DIE VORBEREITUNG

An diesem Beispiel nehmen Melissa die Ordenskriegerin, Tamyra die Hexe und Holm der Zwerg teil. Platzieren Sie die fotokopierten (bzw. aus dem Internet heruntergeladenen und ausgedruckten) Heldendokumente dieser drei Helden auf dem Spieltisch. Links vom Erzähler sitzt der Spieler, der Melissa steuert, links von Melissa sitzt Tamyra und links von Tamyra sitzt Holm. Die aus dem Anhang fotokopierte und ausgeschnittene Startspielerkarte wird auf Melissas Heldendokument gelegt.

Verwenden Sie zur Darstellung der Ausdauerpunkte rote Glassteine und zur Darstellung der Schicksalspunkte Pokerchips (Sie können stattdessen natürlich auch andere Dinge benutzen, die Ihnen zur Verfügung stehen). Auf Melissas Heldendokument werden fünf Glassteine und sechs Pokerchips gelegt, da sie bei Spielbeginn über fünf Ausdauerpunkte und sechs Schicksalspunkte verfügt. Auf Tamyras Heldendokument werden vier Glassteine und sechs Pokerchips gelegt, auf Holms Heldendokument kommen fünf Glassteine und sechs Pokerchips. Außerdem werden etwa zwanzig Würfel in die Tischmitte gelegt, so dass sie von allen Spielern erreicht werden können. Die Vorbereitungen sind abgeschlossen, das Spiel kann beginnen.

Der Erzähler beginnt bei „Der Gong schlägt Mitternacht, ...“

DIE ERSTE HERAUSFORDERUNG

Zwischendurch müssen sich die Spieler noch entscheiden, ob sie sich wirklich trauen, das miternächtliche Museum zu betreten, aber das ist eine reine Formsache, denn natürlich schrecken sie als echte Helden vor keine Gefahr zurück. Also liest der Erzähler bis „Vielleicht geht von dort auch die Bedrohung aus?“ und sagt anschließend zu den Spielern: „Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf Wahrnehmung stellen.“ Er sagt den Spielern nicht, dass der Mindestwurf „[Anzahl Helden x4]“, bei drei Helden also „12“ beträgt.

Die Spieler dürfen nun in beliebiger Reihenfolge würfeln, auch alle gleichzeitig, wenn sie wollen. Der besseren Übersichtlichkeit halber sollen die Spieler aber der Reihe nach würfeln, beginnend bei Melissa. Der Spieler sieht auf Melissas Heldendokument nach und findet heraus, dass dort hinter „Wahrnehmung“ die Zahl „10“ steht. Er nimmt deshalb zehn Würfel und würfelt mit diesen. Sobald die Würfel zur Ruhe gekommen sind, zählt er diejenigen, die ein Ergebnis von „5“ oder „6“ zeigen. Die Anzahl dieser Würfel entspricht der Anzahl von Melissas Erfolgen bei der Wahrnehmungs-Herausforderung.

In unserem Beispiel würfelt Melissa einmal die „5“ und zweimal die „6“ und teilt dem Erzähler mit: „Ich habe insgesamt drei Erfolge“. Der Erzähler nickt und sagt: „Damit habt ihr schon mal drei Erfolge beisammen und Tamyra ist an der Reihe“.



Tamyas Spieler schaut auf ihrem Heldendokument nach und sieht dort bei „Wahrnehmung“ die Zahl „10“. Ebenso wie Melissa wirft sie also zehn Würfel und zählt anschließend die Würfel, die ein Ergebnis von „5“ oder „6“ anzeigen. Da sie dreimal die „5“ und einmal die „6“ würfelt, sagt sie dem Erzähler: „Ich habe vier Erfolge“. Der Erzähler antwortet: „Damit kommt ihr jetzt auf insgesamt sieben Erfolge. Holm?“

Holms Spieler hat bereits auf dem Heldendokument nachgeschaut und festgestellt, dass dort bei „Wahrnehmung“ die Zahl „11“ steht. Er würfelt deshalb elf Würfel und zählt wiederum die Würfel, die eine „5“ oder „6“ anzeigen. Zwei Würfel zeigen eine „5“ und keiner eine „6“, deshalb sagt der Spieler: „Ich habe zwei Erfolge.“

Der Erzähler addiert die Erfolge zur Gesamtsumme und sagt den Spielern: „Insgesamt habt ihr neun Erfolge erzielt. Das reicht noch nicht, um die Herausforderung zu bestehen. Aber wenn ihr ein paar Schicksalspunkte einsetzt, könnte es trotzdem noch klappen.“

Jeder Spieler darf sich nun entscheiden, einen Schicksalspunkt abzugeben und drei weitere Würfel zu werfen. Sie können auch entscheiden, keine Schicksalspunkte einzusetzen und die Herausforderung scheitern zu lassen. Sie müssen dann zwar die negativen Konsequenzen fürchten, die eine gescheiterte Herausforderung mit sich bringen kann, sparen sich dafür aber ihre Schicksalspunkte für einen späteren Zeitpunkt auf.

Da er noch über jede Menge Schicksalspunkte verfügt, beschließt Holms Spieler, den Anfang zu machen, indem er einen seiner Pokerchips nimmt und in die Tischmitte legt. „Ich probiere es einfach mal.“ Er nimmt drei Würfel und würfelt sie. Leider zeigt keiner von ihnen eine „5“ oder „6“ an. „Mist, ich habe keinen weiteren Erfolg.“

Der Erzähler nickt: „Okay, das kann passieren. Damit können jetzt nur noch Melissa und Tamyas einen Versuch wagen. Es ist aber durchaus noch zu schaffen.“

Die Spieler könnten auch jetzt noch die Herausforderung einfach scheitern zu lassen, aber sie entscheiden sich wiederum dagegen. „Wird schon gut gehen“, sagt Melissas Spieler, legt einen Schicksalspunkt in die Tischmitte und würfelt drei Würfel. Einer zeigt die „5“, ein anderer die „6“. „Na also, zwei Erfolge!“

„Sehr gut“, sagt der Erzähler. „Damit habt ihr nun insgesamt elf Erfolge, was noch nicht ganz für einen Erfolg reicht, aber das ist zu schaffen.“

Nun hat nur noch Tamyas Spieler die Möglichkeit, einen Schicksalspunkt abzugeben, um weitere Würfel zu werfen. Er legt einen Pokerchip in die Tischmitte und wirft die Würfel. Einer zeigt eine „5“, so dass das Gesamtergebnis nun zwölf Erfolge beträgt. Dies entspricht genau dem geforderten Mindestwurf, also sagt der Erzähler: „Das war ganz schön knapp, aber ihr habt es geschafft.“ Anschließend liest er den bei „Erfolg“ aufgeführten Vorlesetext vor: „Recht schnell findet ihr den Raum, in dem der Nebel am dichtesten wallt: die Bibliothek. Obwohl ihr kaum die Hand vor Augen sehen könnt, manövriert ihr geschickt durch die Regalreihen.“ Dies hat keine unmittelbaren positiven Auswirkungen für die Spieler, aber immerhin haben sie die negativen Auswirkungen vermieden, die eine gescheiterte Herausforderung mit sich gebracht hätte.

Der Erzähler liest weiter bei „In der hintersten Ecke der Bibliothek findet ihr eine hölzerne Wand, hinter der ...“



DER ERSTE KAMPF

Der Erzähler liest bis "... Betrunkene Zombies?" und teilt seinen Spielern anschließend mit: "Die Helden müssen nun gegen ..." Im Text steht die Anmerkung "[Anzahl Helden x2]", also fährt er fort "... sechs Long Tai Zombies kämpfen." Er nimmt die beiden potokopierten und ausgeschnittenen Karten mit der Aufschrift "Long Tai Zombies" und legt sie vor den Spielern ab, nachdem er ihnen den Inhalt der Karten vorgelesen hat. Für jeden Zombie nimmt er einen Würfel, insgesamt also sechs Würfel, und legt jeden davon auf die "4". Diese Würfel zeigen die aktuelle Ausdauer der Zombies an, also behält der Erzähler die Würfel in seiner Nähe, um sicherzugehen, dass sie nicht aus Versehen von den Spielern zum Würfeln benutzt werden.

Anschließend liest der Erzähler den Text bei Kampfbeginn vor: "Während des Kampfes stehen euch die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung: 1) Die Zombies gegeneinander aufhetzen, eine Herausforderung auf Charisma, 2) Alkoholvorräte klauen, eine Herausforderung auf Heimlichkeit, 3) Das Zombie-Totem beschädigen, eine Herausforderung auf Wissen, sobald ... drei oder weniger Long Tai Zombies am Kampf teilnehmen." Der Erzähler legt außerdem die dazugehörige photokopierte und ausgeschnittene Karte mit den Sonderhandlungen vor den Spielern ab.

"Alkoholvorräte klauen, was ist damit gemeint?" fragt Holms Spieler, also liest der Erzähler den Vorlesetext dieser Sonderhandlung vor: "Dir fällt auf, dass jeder Long Tai Zombie eine Schnapsflasche am Gürtel trägt, aus der er hin und wieder einen kräftigen Schluck nimmt. Mal sehen was passiert, wenn man ihnen diese Kraftquelle entzieht." Holms Spieler nickt mit einem Grinsen: "Das klingt vielversprechend. Ich hab einen ziemlich hohen Wert in Heimlichkeit, deshalb werde ich diese Sonderhandlung wohl mal probieren."

"Okay", sagt der Erzähler. "Aber du bist noch nicht an der Reihe. Als erstes kommt der Held dran, der die Startspieler-Karte hat."

"Das bin ich!", sagt Melissas Spieler. "Ich kann die Zombies auch ganz normal angreifen?" Der Erzähler nickt. "Okay, dann tue ich das. Als Ordenskriegerin ist Melissa erzürnt über diese Ausgeburten der Hölle, die sich zudem noch erdreisten, sich in ihrer Anwesenheit dermaßen zu betrinken." Er vergleicht den Nahkampf- und Fernkampf-Wert auf Melissas Heldendokument und kommt zu dem Schluss, dass ein Nahkampfangriff das beste Mittel zum Zweck ist. Er nimmt zwölf Würfel und würfelt sie. "Wow! Ich habe fünf Erfolge! Mit einem Kampfschrei stürzt sich Melissa auf die betrunkenen Zombies!"

"Warte mal einen Moment", sagt der Erzähler. "Hast du nicht etwas vergessen? Vielleicht möchtest du ja deinen Kampfsegen benutzen, bevor der Kampf beginnt?" Melissas Spieler schaut auf ihrem Heldendokument die Beschreibung dieser besonderen Fähigkeit nach und nickt: "Na klar, das hatte ich auf jeden Fall vor. Darf ich das jetzt immer noch machen?"

Der Erzähler schaut sich nun ebenfalls die Beschreibung der Kampfzauber-Fähigkeit an. Dort steht "vor einem Kampf", also ist es wahrscheinlich zu spät, wenn man die Regeln ganz hart auslegen würde. Der Erzähler hat sich aber auch die Spieltipps auf Seite 20 durchgelesen und weiß, dass es in einem solchen Moment das beste ist, nicht allzu kleinlich zu sein also sagt er: "Natürlich darfst du das, kein Problem."



Melissas Spieler freut sich: "Das kostet mich keine Handlung, oder?" Der Erzähler nickt: "Du kannst es jetzt sofort tun." Also sagt Melissas Spieler: "Ich stürze mich auf die Zombies mit den Worten 'Im Namen Helios, des Gerechten Streiters der Sonne, werde ich euch zerschmettern!'" Laut Beschreibung der besonderen Fähigkeit darf nun jeder Held, der sich segnen lassen möchte, einen Schicksalspunkt abgeben, und hat dann während des Kampfes einen Wiederholungswurf zur Verfügung. Melissas Spieler tut das natürlich sofort. Er könnte auch darauf verzichten, aber irgendwie käme es ihm seltsam vor, wenn Melissa sich nicht an ihrem eigenen Segen beteiligen würde. Die anderen Spieler tun es ihm nach und jeder legt einen Pokerchip in die Tischmitte.

"Zurück zu deinem Nahkampfangriff", sagt der Erzähler. "Du hast fünf Erfolge. Der Long Tai Zombie hat einen Verteidigungswert von 3. Damit nimmst du ihm auf jeden Fall einen Ausdauerpunkt ab. Mit sechs Erfolgen hättest du doppelt so viele, dann würde er auf einen Schlag zwei Ausdauerpunkte verlieren. Möchtest du einen Schicksalspunkt einsetzen?"

"Oh man, die Schicksalspunkte schmelzen hier echt dahin wie Schnee in der Sonne", erwidert Melissas Spieler. "Aber gut, dann werde ich wohl mal einen Schicksalspunkt verheizen." Er legt einen weiteren Pokerchip in die Tischmitte und wirft drei Würfel. Das Ergebnis ist eine "5" und zwei "6". Begeisterung macht sich am Spieltisch breit. "Krass!"

"Das bedeutet, du hast insgesamt acht Erfolge erzielt. Mit neun Erfolgen hättest du dem Zombie sogar drei Ausdauerpunkte abgenommen, aber dafür reicht es leider nicht. Aber immerhin: Dein heiliger Zorn trifft die Zombies völlig unerwartet und schleudert einen von ihnen schwer getroffen zurück." Der Erzähler dreht einen der Würfel vor ihm von der "4" auf die "2".

Als nächstes ist der links vom Startspieler sitzende Spieler von Tamyas an der Reihe: "Als erstes würde ich gerne den Hexenkater einsetzen. Das darf ich, ohne dass es eine Handlung kostet, richtig?" Der Erzähler nickt: "Du kannst es außerdem jederzeit tun, auch in einer späteren Runde, wenn du möchtest." Tamyas Spieler grinst: "Ich glaube, es lohnt sich am meisten, jetzt sofort einen Gegner auszuschalten. Also tue ich es jetzt und sofort. Natürlich einen von den frischen, nicht den, den Melissa schon erwischt hat." Er gibt einen Schicksalspunkt ab.

Der Erzähler nimmt einen Würfel mit einer "4" und legt ihn beiseite. Er könnte es dabei bewenden lassen, aber aus Spaß an der Freude fügt er hinzu: "Mit gewetzten Krallen springt Orion auf den Kopf eines Zombies, und scheint dabei um einige Zentimeter zu wachsen. Das ist sicher nur eine optische Täuschung, aber wer weiß? Immerhin ist er ein magischer Hexenkater. Mit der fauchenden Katze auf dem Kopf stolpert der Zombie hilflos in der Gegend herum und stellt keine Gefahr mehr da."

"Wenn man soviel trinkt wie die, muss man sich eben auf einen mörderischen Kater einstellen", kommentiert Tamyas trocken. "Als Handlung probiere ich dann mal, die Zombies aufeinander zu hetzen."

Der Erzähler liest den zu der Sonderhandlung gehörenden Text vor: "Betrunkene Zombies sind leichte Opfer für deine scharfe Zunge. Mit etwas Geschick sollten sie sich aufeinander hetzen lassen. Okay, das ist eine Herausforderung auf Charisma."

Auf Tamyas Heldendokument ist bei "Charisma" der Wert "13" angegeben, also wirft sie dreizehn Würfel. Sie erzielt vier Erfolge und der Erzähler teilt ihr mit, dass dies noch nicht ganz ausreicht. Das ist ein deutlicher Hinweis für sie, dass sie nur noch einen Erfolg benötigt, also setzt sie ihre besondere Fähigkeit "Bezaubern" ein, um sich für einen Schicksalspunkt diesen zusätzlichen Erfolg zu kaufen. Der Erzähler liest vor: "Es gelingt dir, einen der Zombies davon zu überzeugen, dass sein Kumpel, der direkt neben ihm steht, hinter seinem Rücken üble Nach-



rede betrieben hat. Also haut er dem eins auf die Rübe und kassiert dafür selbst einen heftigen Kinnhaken.“ Anschließend erklärt der Erzähler die regeltechnischen Auswirkungen: “Zwei von dir gewählte Long Tai Zombies verlieren jeweils einen Ausdauerpunkt und können am Ende dieser Runde nicht angreifen.” Tamyra entscheidet sich für den Zombie, den Melissa bereits verletzt hat, dessen Ausdauerwürfel auf die “1” gedreht wird, sowie für einen unverletzten Zombie, dessen Ausdauerwürfel auf die “3” gelegt wird. Außerdem schiebt der Erzähler diese Würfel ein bisschen zur Seite, um anzuzeigen, dass die dazugehörigen Zombies in dieser Runde nicht angreifen dürfen.

Damit ist der links neben Tamyra sitzende Spieler an der Reihe: Holm. “So, ich werde jetzt mal versuchen, den Alkoholvorrat eines Zombies zu klauen.” Da der Erzähler den zu dieser Sonderhandlung gehörenden Text bereits erzählt hat, sagt er statt dessen: “Gut, dann stell dich mal einer Herausforderung auf Heimlichkeit.”

Holm wirft dreizehn Würfel und schafft damit leider nur einen einzigen Erfolg. “Das ist ein bisschen wenig”, kommentiert der Erzähler. “Ja”, antwortet Holm, “war auch keine Absicht. Naja, ... dann setze ich jetzt wohl direkt meinen Segen ein.” Er nimmt die dreizehn Würfel und würfelt erneut. Dieses Mal erzielt er fünf Erfolge. “Das reicht locker”, sagt der Erzähler und liest den Text bei “Erfolg” vor: “Du schleichst dich geschickt an einen der Zombies heran und stibitzt sein Fässchen. Das Ergebnis ist spektakulär: Mit einem Aufschrei greift der Zombie um sich und du siehst, wie er in wenigen Augenblicken ausnüchtert und mit einem mörderischen Kater in sich zusammenbricht. Die anderen Zombies sehen erschrocken zu und schnüren ihre Fässchen enger.” Der Erzähler nimmt einen weiteren Würfel mit einer “4” und legt ihn beiseite. “Diese Herausforderung steht weiterhin zur Verfügung, aber der Mindestwurf erhöht sich um 1. Damit ist sie aber immer noch gut zu schaffen für Holm.”

Jeder Held war einmal an der Reihe, damit sind nun die Zombies dran. Von den ursprünglich sechs Zombies sind noch vier übrig, und von diesen sind wiederum zwei damit beschäftigt, sich gegenseitig zu verprügelt, so dass die Helden nur von zwei Zombies angegriffen werden. Da sich die Zombies gleichmäßig auf die Helden verteilen, angefangen beim Startspieler, werden Melissa und Tamyra jeweils einmal angegriffen, während Holm in dieser Runde ungeschoren davonkommt.

Melissa beginnt, indem sie zunächst einen Würfel wirft, der den Angriff des Zombies in dieser Runde festlegt. Sie würfelt eine “1”, das heißt der Zombie torkelt hilflos in der Gegend herum und greift in dieser Runde nicht an. Als nächstes ist Tamyra an der Reihe und wirft ebenfalls einen Würfel, um die Handlung ihres Gegners festzulegen. Sie würfelt eine “6”, das heißt der Zombie stößt eine Alkoholflasche aus und zündet diese an. Tamyra muss sich mit ihrem Reflexwert von “12” gegen einen Angriffswert von 4 verteidigen, erzielt aber nur zwei Erfolge. Da sie von ihren ursprünglich 6 Schicksalspunkten bereits 4 ausgegeben hat, verzichtet sie darauf, einen weiteren Schicksalspunkt in der vagen Hoffnung zu investieren, mit drei Würfeln zwei Erfolge zu schaffen, und nimmt statt dessen die beiden Schadenspunkte in Kauf. Sie legt zwei Glassteine in die Tischmitte.

Dafür darf sie nun einen Zombie festlegen, der den Angriff durchgeführt hat und deshalb einen Ausdauerpunkt verliert. Am liebsten wäre ihr der Zombie, der nur noch einen Ausdauerpunkt übrig hat, da dieser dann sofort ausgeschaltet wäre. Aber dieser Zombie befindet sich ja in der Keilerei mit einem Kollegen, er kann den Flambier-Angriff also nicht durchgeführt haben. Notgedrungen entscheidet sich Tamyra deshalb für einen der unverletzten Zombies, dessen Ausdauer von “4” auf “3” gedreht wird.



Damit ist die erste Runde des Kampfes beendet. Melissa gibt ihre Startspieler-Karte an Tamyra und diese ist mit ihrer Handlung an der Reihe. Zuvor überprüft der Erzähler aber noch, ob es in dieser Runde zu besonderen Ereignissen kommt, und tatsächlich gibt es einen mit "Lesen Sie zu Beginn der zweiten Runde vor:" markierten Eintrag. Der Erzähler liest vor: "Der Nebel um das Totem beginnt in einem geisterhaften Licht zu pulsieren und aus diesem Nebel erhebt sich eine neue torkelnde Gestalt. Die Long Tai Zombies haben Verstärkung erhalten. Na klasse!" Anschließend erklärt er die regeltechnischen Auswirkungen dieses Ereignisses: "Jetzt und zu Beginn jeder weiteren neuen Runde erscheint ein frischer Long Tai Zombie. Die neuen Zombies starten mit einer Ausdauer von ..." Bei dem Eintrag steht " [Anzahl Helden -1]", also sagt der Erzähler: "Zwei".

Insgesamt liegen nun fünf Würfel vor dem Erzähler, einer mit der "4", zwei mit der "3", einer mit der "2" und ein weiterer mit der "1". Bevor die Spieler die Handlungen ihrer Helden durchführen, beraten sie sich über ihre Vorgehensweise - immer eine gute Idee! Sie vermuten, dass das Zombie-Totem beschädigt werden muss, um den Kampf zu gewinnen, und um diese Vermutung zu bestätigen, bitten sie den Erzähler, den Text der Sonderhandlung "Das Zombie-Totem beschädigen" vorzulesen. Und richtig: "Die Zombies werden von dem Totem kontrolliert. Wenn man es zerstört, werden wahrscheinlich auch die Zombies vernichtet. Allerdings muss man dazu erst einmal an das Totem herankommen. Und mit stumpfer Waffengewalt lässt sich das auch nicht lösen, statt dessen müssen die verschiedenen Bestandteile des Totems in der richtigen Reihenfolge entfernt werden. Eine trickreiche Aufgabe!"

Diese Sonderhandlung darf nur unternommen werden, wenn [Anzahl Helden] oder weniger Long Tai Zombies am Kampf teilnehmen, also im Falle unserer Heldengruppe drei Zombies. Das ist keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, dass zu Beginn jeder Runde ein neuer Zombie hinzu kommt. Die Helden beschließen deshalb, dass Tamyra ein weiteres Mal versucht, die Zombies gegeneinander aufzuhetzen, und zwar mit dem Ziel, den Zombie auszuschalten, der nur noch 1 Ausdauerpunkt übrig hat. Anschließend wird Holm versuchen, ein weiteres Mal den Alkoholvorrat eines Zombies zu klauen, vorzugsweise den des unverletzten, da er sofort ausgeschaltet wird. Wenn alles klappt, sind zu diesem Zeitpunkt nur noch drei Zombies übrig, sodass Melissa sich mit ihrem Wissen-Wert der Beschädigung des Zombie-Totems widmen kann. Und wenn es nicht klappt, so gibt es immer noch die nächste Runde, und so weiter, bis entweder das Zombie-Totem zerstört ist oder die Helden von ihrer wachsenden Gegnerschar überwältigt werden.

Es bleibt spannend bis zum Schluß!

