

SPIELBEISPIEL

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen ein komplettes Spielbeispiel, das auf dem ersten Akt (Seite 40 bis 48) basiert. Wenn Sie noch nie ein Spiel wie „Lugg & Trug“ 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 Gragg der Barbar, Flämmchen die Fee und Giacomo der Barde 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 Gragg steuert, links von Gragg sitzt Flämmchen und links von Flämmchen sitzt Giacomo. Die aus dem Anhang fotokopierte und ausgeschnittene Startspielerkarte wird auf Graggs 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 Graggs Heldendokument werden fünf Glassteine und fünf Pokerchips gelegt, da er bei Spielbeginn über fünf Ausdauerpunkte und fünf Schicksalspunkte verfügt. Auf Flämmchens Heldendokument werden vier Glassteine und sechs Pokerchips gelegt, auf Giacomos Heldendokument kommen vier Glassteine und sieben 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 „Herzlich willkommen in Kaphornia, ...“ zu lesen.

DIE ERSTE HERAUSFORDERUNG

Nachdem der Erzähler bis „... mit hoher Geschwindigkeit direkt auf euch zurumpelt!“ gelesen hat, sagt er den Spielern: „Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf Laufen stellen.“ Er sagt den Spielern nicht, dass der Mindestwurf „4“ 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 Gragg. Der Spieler sieht auf Graggs Heldendokument nach und findet heraus, dass dort hinter „Laufen“ die Zahl „12“ steht. Er nimmt deshalb zwölf 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 Graggs Erfolgen bei der Laufen-Herausforderung.

In unserem Beispiel hat Gragg zweimal die „5“ und dreimal die „6“ gewürfelt und teilt dem Erzähler mit: „Ich habe insgesamt fünf Erfolge“. Der Erzähler antwortet: „Das reicht, um die Herausforderung zu bestehen.“

Nun ist Flämmchen an der Reihe. Der Spieler schaut auf Flämmchens Heldendokument nach und sieht dort bei „Laufen“ die Zahl „11“. Sie dürfte also elf Würfel werfen, das ist ein Würfel weniger als Gragg, weil sie kürzere Beine hat. Aus Flämmchens Heldendokument geht allerdings hervor, dass sie außerdem noch über die besondere Eigenschaft „Fliegen“ verfügt. Um das einmal auszuprobieren, sagt sie: „Anstatt zu würfeln, gebe ich einen Schicksalspunkt zum Fliegen aus.“



Sie nimmt einen ihrer Pokerchips und legt ihn in die Tischmitte. Der Schicksalspunkt zählt damit als verbraucht. Dafür erzielt sie, anstatt zu würfeln, bei der Laufen-Herausforderung automatisch sechs Erfolge, was ebenfalls ausreicht, um die Herausforderung zu bestehen.

Nun ist Giacomo an der Reihe. Auf seinem Heldendokument steht hinter „Laufen“ die Zahl „11“, er ist also genau so schnell zu Fuß wie Flämmchen, allerdings kann er im Gegensatz zur Fee nicht fliegen. Er ist also gezwungen, mit elf Würfeln zu würfeln und erzielt dabei nur drei Erfolge. Dies teilt er dem Erzähler mit, der daraufhin antwortet: „Das reicht noch nicht.“

Giacomo könnte nun einen Schicksalspunkt abgeben, um drei zusätzliche Würfel zu würfeln. Und weil er noch genug Schicksalspunkte hat, entscheidet er sich, das zu tun und legt einen seiner Pokerchips in die Tischmitte. Leider zeigt aber keiner seiner zusätzlichen Würfel eine „5“ oder „6“ an, es bleibt also bei drei Erfolgen.

Der Erzähler liest vor: „Für Gragg und Flämmchen gilt: Gerade noch rechtzeitig gelingt es dir, dich zur Seite zu werfen, während der Wagen haarscharf an dir vorbei rattert.“ An Giacomo gewandt fährt er fort: „Für dich gilt leider: Du springst so schnell wie möglich zur Seite, verlierst dabei aber auf der steilen Treppe den Halt und purzelst schmerzhaft die Stufen hinunter, die du gerade erst mühselig erklommen hast. Du verlierst einen Ausdauerpunkt.“ Mit einem ärgerlichen Murren legt Giacomo einen seiner roten Glassteine in die Tischmitte.

Der Erzähler liest den nächsten Vorlesetext vor, beginnend bei „Mit einem lauten Krachen ...“

DIE ZWEITE HERAUSFORDERUNG

Der Erzähler liest bis „... Vielleicht kann er ja wertvolle Hinweise liefern?“ und fragt seine Spieler anschließend: „Wollt ihr den Alchimisten mitnehmen?“ Ein eifriges Nicken ist die Antwort, also fährt der Erzähler fort: „Gut. Dann dürfen sich bis zu zwei von euch einer **gemeinsamen** Herausforderung auf Körperkraft stellen.“ Auch hier verschweigt er wiederum, dass der Mindestwurf „8“ beträgt.

Nachdem alle Spieler auf ihren Heldendokumenten nachgeschaut haben, welche Zahlen sie bei „Körperkraft“ stehen haben, entscheiden sie, dass die beiden stärksten Helden sich an der Herausforderung versuchen sollen. Das sind Gragg mit einem Körperkraft-Wert von 13 und Giacomo mit einem Körperkraft-Wert von 10. Auch hier darf wieder gleichzeitig gewürfelt werden, und das tun die Helden diesmal auch. Gragg erzielt fünf Erfolge, Giacomo erzielt zwei Erfolge. Zusammen haben sie also sieben Erfolge und der Erzähler sagt: „Das reicht leider noch nicht ganz. Es lohnt sich aber, Schicksalspunkte auszugeben.“

Jeder der beiden beteiligten Helden darf nun jeweils einen Schicksalspunkt ausgeben, um jeweils drei Würfel zu würfeln, deren Erfolge zu den Gesamterfolgen addiert werden. Dies müssen sie nicht gleichzeitig tun, sondern können nach jedem Würfeln den Erzähler fragen, ob das Gesamtergebnis ausreicht. Giacomo sagt zu Gragg: „Bitte setz du einen Schicksalspunkt ein. Ich habe schon einen verbraucht und außerdem hab ich auch schon einen Ausdauerpunkt verloren.“ Gragg willigt ein, legt einen seiner Pokerchips in die Tischmitte und würfelt drei zusätzliche Würfel. Unter diesen ist ein weiterer Erfolg, deshalb haben die Helden nun insgesamt acht Erfolge und der Erzähler sagt: „Das genügt, um die Herausforderung zu bestehen: Mit dem Alchimisten im Gepäck erreicht ihr den Ort des Geschehens.“

Anschließend liest der Erzähler weiter bei: „Der Künstliche Drache hat eine Schneise der Zerstörung ...“



DER ERSTE KAMPF BEGINNT

Nachdem der Erzähler bis „... kurz davor sind, unter die Räder zu geraten.“ gelesen hat, teilt er den Spielern mit: „Ihr müsst nun gegen den Automatischen Drachen kämpfen. Der hat einen Verteidigungswert von 5 und eine Ausdauer von ...“ Jetzt muss der Erzähler rechnen. Beim Drachen steht „Ausdauer: (Anzahl Helden x3)“ und es nehmen drei Helden am Kampf teil, also fährt der Erzähler fort: „Eine Ausdauer von 9.“ Außerdem nimmt er sich zwei Würfel und dreht einen auf die „6“ und den anderen auf die „3“. Diese Würfel zeigen ab nun die aktuelle Ausdauer des Automatischen Drachen an, deshalb legt sie der Erzähler sie außerhalb der Reichweite der Spieler vor sich ab, damit diese sie nicht aus Versehen zum Würfeln benutzen.

Die Spieler wissen nun, dass sie bei einer Herausforderung auf Nahkampf oder Fernkampf fünf Erfolge erzielen müssen, um dem Drachen einen Ausdauerpunkt abzunehmen, und dass sie dem Drachen insgesamt neun Ausdauerpunkte abnehmen müssen, um ihn zu besiegen und damit wahrscheinlich den Kampf zu gewinnen. Ob dies tatsächlich die Bedingung ist, um den Kampf zu gewinnen, wissen sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht, können dies aber vermuten.

Der Erzähler fährt fort: „Okay, jetzt wird es etwas komplizierter. Und zwar führt der Drache, wenn er am Ende einer Runde an der Reihe ist, insgesamt drei Angriffe durch. Einen mit seinem Drachenmaul gegen den Startspieler, mit einem Angriffswert von 5 gegen Widerstand und einem Schadenswert von 2. Dann noch einen gegen den Spieler links vom Startspieler mit seiner Drachenklaue, die hat ebenfalls einen Angriffswert von 5 gegen Widerstand, macht aber nur 1 Schadenspunkt. Und dann gibt es noch einen dritten Angriff mit dem Drachenschwanz gegen den Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt. Der Angriffswert beträgt dort nur 4, ist allerdings gegen Reflexe gerichtet, verursacht dafür aber auch nur 1 Schadenspunkt bei einem Treffer.“

Der Erzähler legt außerdem die Karte mit den Spielwerten des Automatischen Drachen, die er fotokopiert und ausgeschnitten hat, in die Tischmitte, damit die Spieler jederzeit nachlesen können, was er ihnen gerade erzählt hat.

Als nächstes liest der Erzähler die Sonderhandlungen des Kampfes vor: „Während des Kampfes stehen euch die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung: 1) Die Dame befreien, eine Herausforderung auf Körperkraft, 2) Sich um die Verletzten kümmern, eine Herausforderung auf Charisma, 3) Eine Falle stellen, eine Herausforderung auf Wissen, und 4) Sich verschlingen lassen, eine Herausforderung auf Nahkampf, die nur vom jeweiligen Startspieler durchgeführt werden kann.“ Auch hier legt er die dazugehörige Karte in die Tischmitte.

Einer der Spieler fragt daraufhin nach, was es mit der Handlung „Eine Falle stellen“ genau auf sich hat, deshalb entscheidet der Erzähler, den dazugehörigen Vorlesetext schon jetzt vorzulesen: „Die zerstörten Marktstände haben eine Menge Schnüre zurückgelassen, die kreuz und quer über dem Platz verstreut liegen. Wenn es dir gelingt, sie auf die richtige Weise unter die Räder des Drachenautomaten zu spannen, sollte er sich ordentlich verheddern und an Beweglichkeit verlieren.“ Die Spieler wissen jetzt noch immer nicht genau, welche Spezialeffekte diese Sonderhandlung mit sich bringt, aber sie haben eine Ahnung, dass sie die Kampfkraft des Automatischen Drachens reduzieren könnte.

DIE ERSTE RUNDE

Da Gragg die Startspielerkarte hat, ist er in dieser Runde als erster an der Reihe. Außerdem hätte er als Startspieler die Möglichkeit, sich verschlingen zu lassen, macht davon aber keinen Gebrauch, weil er noch etwas galanteres im Sinn hat: „Ich möchte die Dame befreien.“



„Gut“, sagt der Erzähler, und liest vor: „Wenn es gelänge, die Dame aus der Klaue des Drachen zu befreien, wäre sie schon Mal in Sicherheit und ihr hätten mehr Freiraum, den Apparat in seine Einzelteile zu zerlegen. Aber um die Dame zu befreien, muss man sich verdammt nah an den Drachen heranwagen.“ Und an Gragg gewandt: „Du musst dich nun einer Herausforderung auf Körperkraft stellen.“ Der Erzähler verrät nicht den Mindestwurf von „5“.

Gragg würfelt seine 13 Würfel, die er bei Körperkraft hat, und erzielt damit drei Erfolge. „Das ist etwas wenig“, kommentiert der Erzähler, „könnte aber mit etwas Glück noch gelingen.“ Gragg beschließt, das Risiko einzugehen, also legt er einen seiner Pokerchips in die Tischmitte und wirft drei zusätzliche Würfel. Leider zeigt nur einer davon einen weiteren Erfolg an, so dass das Gesamtergebnis von vier Erfolgen nicht genügt, um die Herausforderung zu bestehen. Der Erzähler liest vor: „Vergeblich zerrst du an der Drachenklaue. Entweder sie ist zu stark oder du bist zu schwach.“ Es gibt weder einen positiven, noch einen negativen Spieleffekt, abgesehen davon, dass Gragg seine Handlung und einen Schicksalspunkt verbraucht hat. Die Handlung steht weiterhin zur Verfügung und kann zu einem späteren Zeitpunkt erneut unternommen werden.

Als nächstes ist die links neben Gragg sitzende Flämmchen an der Reihe. Sie sagt: „Ich möchte mich um die Verletzten kümmern.“ Der Erzähler nickt und liest den zur Sonderhandlung gehörenden Text vor, weil er dies bis jetzt noch nicht getan hat: „Den Drachenautomaten zu stoppen ist eine Aufgabe für echte Helden, aber ebenso heldenhaft ist es, sein Leben aufs Spiel zu setzen, um den Drachen von den verletzten Bürgern abzulenken, damit sich diese in Sicherheit bringen können.“ Er fährt fort: „Du musst dich nun einer Herausforderung auf Charisma stellen.“

Flämmchen schaut in ihrem Heldendokument nach und sieht, dass sie einen Charisma-Wert von „11“ hat, also würfelt sie mit elf Würfeln. Sie erzielt die benötigten vier Erfolge und der Erzähler liest vor: „Es gelingt dir, die Aufmerksamkeit des Drachen abzulenken, während die Verletzten aus der Gefahrenzone getragen werden. Dafür kommt dir der Drache gefährlich nahe.“ Er nimmt die fotokopierte und ausgeschnittene Karte „Vertrauen der Bürger“ und gibt sie Flämmchen. Auf der Karte steht: „Der Held genießt das Vertrauen der Bürger von Kaphornia.“ Was diese Karte genau bedeutet, wissen die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht, aber es ist sicher nicht schlecht, das Vertrauen der Bürger erlangt zu haben. Der Erzähler fügt hinzu: „Außerdem bekommst du als direkte Belohnung für deine Heldentat einen Schicksalspunkt, dafür wirst du am Ende der Runde aber auch automatisch das Ziel des Drachenmauls, obwohl du nicht der Startspieler bist. Ihr habt diese Sonderhandlung bestanden – die Verletzten sind in Sicherheit – deshalb steht diese Handlung für den Rest des Kampfes nicht mehr zur Verfügung.“

Nun ist Giacomo an der Reihe und sagt: „Ich möchte dann gerne dem Drachen eine Falle stellen.“ Der Erzähler nickt, und weil er den zu dieser Handlung gehörenden Text bereits vorgelesen hat, sagt er sofort: „Dann stell dich bitte einer Herausforderung auf Wissen.“ Er könnte den Erzähltext natürlich auch noch einmal vorlesen, falls die Helden in der Zwischenzeit vergessen hätten, worum es geht.

Giacomo zieht sein Heldendokument zu Rate und sieht, dass er einen Wissen-Wert von „12“ hat. Er würfelt mit zwölf Würfeln und erzielt drei Erfolge. Der Erzähler sagt: „Das reicht nicht, und du bräuchtest Glück, um das noch zu schaffen.“ Weil der Erzähler außerdem weiß, dass Giacomo als negativen Spieleffekt einen Ausdauerpunkt verlieren würde, fügt er hinzu: „Es könnte sich aber lohnen, es trotzdem zu versuchen.“ Giacomo weiß nicht genau, was der Erzähler damit meint, aber er vertraut dem Erzähler, also sagt er: „Gut, dann gebe ich einen Schicksalspunkt aus.“ und legt einen seiner Pokerchips in die Tischmitte. Er würfelt mit drei zusätzlichen Würfeln und schafft tatsächlich zwei weitere Erfolge, womit die Herausforderung gelungen ist.



Der Erzähler liest vor: „Dein Plan funktioniert hervorragend und im Nu steckt das Fahrwerk des Drachen in einem Knäuel aus Seilen fest.“ Anschließend legt er die fotokopierte und ausgeschnittene Automatische-Drache-Karte in die Tischmitte, auf der steht: „Decken Sie diese Karte auf, nachdem die Helden dem Drachen erfolgreich eine Falle gestellt haben. Der Verteidigungswert des Automatischen Drachen sinkt um 1.“ Der Erzähler teilt den Spielern mit: „Dadurch, dass er sich in den Seilen verheddert hat, sinkt der Verteidigungswert des Drachen von 5 auf 4, das heißt es genügen bei einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff jetzt schon vier Erfolge, um dem Drachen einen Ausdauerpunkt abzunehmen. Die Sonderhandlung ‚Eine Falle stellen‘ habt ihr erfolgreich bestanden, sie steht deshalb für den Rest des Kampfes nicht mehr zur Verfügung.“

Giacomos Handlung ist beendet, damit war jeder Held einmal an der Reihe, und nun darf der Automatische Drache seine Angriffe durchführen. Der Erzähler teilt den Helden mit: „Gragg, als Startspieler würdest du normalerweise zum Ziel des Drachenmauls, aber Flämmchen hat den Drachen erfolgreich abgelenkt, deshalb wird sie in dieser Runde von dem Drachenmaul angegriffen. Außerdem sitzt Flämmchen links vom Startspieler, wird also zusätzlich noch zum Ziel der Drachenklaue. Als rechts vom Startspieler sitzender Held wird Giacomo dagegen vom Drachenschwanz anvisiert. Okay, fangen wir bei Flämmchen an: Stelle dich zunächst einer Herausforderung auf Widerstand gegen das Drachenmaul. Der Mindestwurf beträgt 5.“

Flämmchen sieht auf ihrem Heldendokument, dass sie einen Widerstands-Wert von „9“ hat, sie würfelt also mit neun Würfeln. Leider erzielt sie nur zwei Erfolge. Um dem Angriff zu widerstehen, bräuchte sie noch drei weitere Erfolge, was ziemlich unwahrscheinlich ist, obwohl sie anstelle von drei sogar vier zusätzliche Würfel würfeln dürfte, da Giacomo seine Kampfgesang-Fähigkeit einsetzt, die es ihm und seinen Mitstreitern erlaubt, bei Angriffs- und Verteidigungswürfen einen zusätzlichen Würfel zu werfen. Flämmchen beschließt, keinen Schicksalspunkt auszugeben und wird vom Drachenmaul getroffen. Weil das Drachenmaul einen Schadenswert von 2 hat, muss sie zwei Ausdauerpunkte ablegen. Sie legt zwei rote Glassteine von ihrem Heldendokument in die Tischmitte.

„Als nächstes wirst du noch von der Drachenklaue angegriffen“, sagt der Erzähler, „deshalb musst du dich einer weiteren Herausforderung auf Widerstand stellen, erneut mit einem Mindestwurf von 5, allerdings mit nur einem Schadenspunkt, wenn die Herausforderung scheitert.“ Flämmchen würfelt erneut mit neun Würfeln und schafft diesmal vier Erfolge. Sie gibt einen Schicksalspunkt ab und würfelt mit den zusätzlichen vier Würfeln einen weiteren Erfolg. „Sehr gut“, sagt der Erzähler. „Das sind die nötigen fünf Erfolge, um die Drachenklaue abzuwehren.“

Anschließend wendet er sich an Giacomo: „Du musst dich nun gegen den Drachenschwanz verteidigen, mit einer Herausforderung auf Reflexe und einem Mindestwurf von 4.“ Ein Blick auf sein Heldendokument verrät Giacomo, dass er einen Reflexe-Wert von „10“ hat, also würfelt er mit zehn Würfeln. Er schafft die benötigten vier Erfolge, kann also dem um sich schlagenden Drachen entkommen. Der Erzähler sagt: „Damit hat der Drache seine Angriffe für diese Runde durchgeführt und die Runde ist beendet. Der Startspieler wechselt.“ Gragg gibt seine Startspielerkarte an Flämmchen, die damit zur Startspielerin der neuen Runde wird.

DIE ZWEITE RUNDE

Als Startspielerin ist Flämmchen als erstes an der Reihe und sagt: „Ich greife den Drachen mit meinem Bogen im Fernkampf an.“ Da dies keine Sonderhandlung ist, liest der Erzähler nichts vor, sondern Flämmchen würfelt einfach mit den zwölf Würfeln, die ihr dank ihres Fernkampf-Wertes zustehen. Auch der Mindestwurf für diese Herausforderung ist bereits bekannt: Es ist



der Verteidigungswert des Drachen, der eigentlich 5 beträgt, durch die Schnüre, in die er sich verheddert hat, aber inzwischen auf 4 gesunken ist. Flämmchen schafft es, mit ihren zwölf Würfeln beachtliche sieben Erfolge zu erzielen. Der Erzähler sagt: „Das genügt auf jeden Fall, um die Ausdauer des Drachen um einen Punkt zu senken. Mit acht Erfolgen hättest du sogar das Doppelte des Verteidigungswerts erzielt und würdest dem Drachen zwei Punkte abnehmen.“

„Das wäre nur fair. Er hat mir ja auch zwei Punkte abgenommen“, sagt Flämmchen und wirft einen Pokerchip in die Tischmitte. Anschließend würfelt sie vier zusätzliche Würfel, denn weil es sich um einen Angriffswurf handelt, kommt auch hier Giacomos Kampfgesang zur Anwendung. Flämmchen schafft den benötigten zusätzlichen Erfolg, erzielt somit insgesamt acht Erfolge und nimmt dem Drachen zwei Ausdauerpunkte ab. Der Erzähler dreht einen der vor ihm liegenden Würfel von der „3“ auf die „1“ und erzählt: „Du schießt mit deinem Pfeil genau im richtigen Moment zwischen zwei Panzerplatten hindurch und mit einem lauten Knirschen fallen mehrere Zahnräder aus der Drachenmaschine heraus.“ Das war diesmal kein Vorlesetext, sondern etwas, das sich der Erzähler selbst ausgedacht hat, um das Spielgeschehen mit seinen eigenen Worten zu bereichern und besondere Leistungen der Helden passend zu untermalen.

Als nächstes ist Giacomo an der Reihe: „Ich überlasse dem starken Barbaren die Gelegenheit, die Dame zu befreien, und ziehe stattdessen meinen Rapier, um dem Drachen einen empfindlichen Stich zu versetzen!“ Er führt also einen Nahkampfangriff durch. Sein Nahkampf-Wert beträgt „12“, und mit seinen zwölf Würfeln erzielt Giacomo die benötigten vier Erfolge, um dem Drachen einen weiteren Ausdauerpunkt abzunehmen. Der Erzähler sagt: „Du stichst mit deinem Säbel in die selbe Stelle, in der schon Flämmchens Pfeil steckt, und schwarzer, öliges Qualm beginnt aus dem Drachen hervorzuströmen.“ Er nimmt den vor sich liegenden Würfel mit der „1“ und legt ihn beiseite. Nun liegt dort nur noch der Würfel, der eine „6“ anzeigt, das heißt der Automatische Drache hat noch sechs Ausdauerpunkte.

Nun ist Gragg an der Reihe. „So“, sagt er, „dann versuche ich nochmal, die Dame zu befreien.“ Der Erzähler liest nicht erneut den zur Sonderhandlung gehörenden Vorlesetext vor, sondern fordert Gragg auf, sich erneut einer Herausforderung auf Körperkraft zu stellen. Diesmal erzielt Gragg fünf Erfolge, die Herausforderung ist also gelungen und der Erzähler liest vor: „Du packst dir die Drachenklaue und zerrst lange genug daran, dass sich die Dame dem Griff des Apparats entwinden kann. Mit einem wenig damenhaften Fluch landet sie im Schmutz des Marktplatzes und krabbelt eilig in Sicherheit.“ Der Erzähler legt eine weitere fotokopierte und ausgeschnittene Automatischer-Drache-Karte in die Tischmitte, auf der steht: „Decken Sie diese Karte auf, nachdem die Helden die Dame befreit haben. Der Verteidigungswert des Automatischen Drachen sinkt um 1. Der Schaden der Drachenklaue erhöht sich auf 2.“

Zur Erläuterung teilt der Erzähler seinen Helden mit: „Gragg hat die Dame befreit, gute Arbeit! Der Verteidigungswert des Drachen sinkt um einen weiteren Punkt, beträgt jetzt also nur noch 3. Weil er jetzt aber die Klaue frei hat, in der er bis jetzt die Dame gehalten hat, wird er gefährlicher im Nahkampf, so dass sich der Schadenswert der Drachenklaue von 1 auf 2 erhöht. Die Sonderhandlung ‚Die Dame befreien‘ habt ihr erfolgreich gemeistert, deshalb steht auch sie für den Rest des Kampfes nicht mehr zur Verfügung.“

Graggs Handlung ist beendet und somit haben alle Helden gehandelt und der Drache ist an der Reihe. Als Startspielerin wird Flämmchen zum Ziel des Drachenmauls. Sie würfelt erneut zu wenige Erfolge, um den Schaden zu vermeiden und muss deshalb zwei weitere Ausdauerpunkte abgeben. Weil ihre Ausdauer dadurch auf 0 sinkt, wird sie bewusstlos. Der links von Flämmchen sitzende Giacomo wird von der Drachenklaue angegriffen und schafft es mithilfe eines Schicksalspunktes, genügend Erfolge zu erzielen, um den Schaden zu vermeiden. Gragg sitzt



rechts von Flämmchen und muss sich deshalb mit einer Herausforderung auf Reflexe gegen den Drachenschwanz verteidigen, was ihm leider misslingt, so dass er einen Ausdauerpunkt in die Tischmitte legen muss. Damit ist die zweite Runde beendet, Flämmchen gibt die Startspielerkarte an Giacomo weiter und die dritte Runde beginnt.

DIE DRITTE RUNDE

Der Erzähler hat von seinen Spielern unbemerkt die ganze Zeit im Hinterkopf behalten, dass es zu Beginn der dritten Runde noch zu einem besonderen Ereignis kommt. Weil die Helden den Alchemisten mitgenommen haben, liest er nun vor: „Der Alchemist hat seinen Schrecken überwunden und ruft euch aus der Deckung zu: ‚Achtet auf die Geräusche der Zahnräder! Sie zeigen an, was der Automat als nächstes tut.‘ Tatsächlich könnt ihr aus dem Innern des Drachen ein metallisches Klicken vernehmen, dass sich abhängig von seinen Bewegungen ändert. Das sollte sich zu eurem Vorteil nutzen lassen!“ Er legt die fotokopierte und ausgeschnittene Automatischer-Drache-Karte in die Tischmitte, auf der steht: „Decken Sie diese Karte zu Beginn von Runde 3 auf, wenn die Helden den Alchemisten mitgenommen haben. Alle Angriffswerte des Automatischen Drachen sinken für den Rest des Kampfes um 1.“

Der Erzähler erläutert den Spielern den Spieleffekt: „Alle Angriffswerte des Drachen sind um einen Punkt gesenkt. Um sich gegen das Drachenmaul bzw. die Drachenklaue zu verteidigen, genügen jetzt also schon vier Erfolge bei einer Widerstand-Herausforderung, während gegen den Drachenschwanz bereits drei Erfolge bei einer Reflexe-Herausforderung genügen.“

Nun ist Giacomo an der Reihe. Die einzige Sonderhandlung, die den Helden noch zur Verfügung steht, ist „Sich verschlingen lassen“. Als Startspieler darf sich Giacomo in dieser Runde für diese Sonderhandlung entscheiden, und er beschließt tatsächlich, dies zu tun. Der Erzähler liest vor: „Das Drachenmaul ist groß genug, dass es eine Person an einem Stück verschlingen könnte. Eine solche Person könnte dann den Drachen von Innen heraus zerstören. Klingt lebensmüde, könnte aber klappen. Okay, du tapferer Barde, dann stell dich mal einer Herausforderung auf Nahkampf.“

Giacomo würfelt die zwölf Würfel, die ihm sein Nahkampf-Wert zur Verfügung stellt, und erzielt damit vier Erfolge. „Das reicht noch nicht ganz“, sagt der Erzähler, „aber ich empfehle dir dringend, es mit einem Schicksalspunkt zu versuchen.“ Giacomo willigt ein, legt einen Pokerchip in die Tischmitte und zögert dann mit dem Würfel: „Das ist eine Herausforderung auf Nahkampf. Heißt das, dass es ein Angriffswurf ist und ich durch meinen Kampfesang dann anstatt mit drei zusätzlichen Würfeln mit vier zusätzlichen Würfeln würfeln darf?“

Der Erzähler denkt kurz nach. Eigentlich gehört diese Nahkampf-Herausforderung zu einer Sonderhandlung und zählt deshalb nicht als Angriffswurf. Aber eine ganz klare Regelung gibt es hier nicht, deshalb entscheidet der Erzähler, nett zu seinen Spielern zu sein (siehe auch Seite 21), und sagt: „Klar, kein Problem, würfel einfach mit vier zusätzlichen Würfeln.“

Giacomo tut dies und schafft den erforderlichen zusätzliche Erfolg. Der Erzähler liest vor: „Mit einem kühnen Sprung wirfst du dich dem Ungetüm entgegen und wirst dabei nur knapp von seinem Metallkiefer gestreift. Autsch! Das hat weh getan. Aber das ist dir jetzt egal, denn schon beginnst du damit, das Maul von innen heraus mit gezielten Schlägen zu traktieren, bis du gemeinsam mit dem gesamten Unterkiefer aus dem Apparat heraus purzelst!“ Der Erzähler legt die Automatischer-Drache-Karte in die Tischmitte, auf der steht: „Decken Sie diese Karte auf, nachdem sich ein Held erfolgreich hat verschlingen lassen. Der Schadenswert des Drachenmauls sinkt auf 1.“



Außerdem erklärt der Erzähler die Spieleffekte: „Weil das nicht ganz ohne Blessuren ausgegangen ist, verliert Giacomo einen Ausdauerpunkt. Dafür verliert der Drache allerdings auf einen Schlag zwei Ausdauerpunkte.“ Der Erzähler dreht den Würfel vor sich von der „6“ auf die „4“, der Automatische Drache hat also nur noch vier Ausdauerpunkte. Anschließend fährt der Erzähler fort: „Durch die Beschädigung des Drachenmauls sinkt dessen Schadenswert von 2 auf 1 und in der laufenden Runde greift der Drache nicht mit seinem Drachenmaul an.“ Auch diese Sonderhandlung wurde erfolgreich bestanden und kann im laufenden Kampf nicht mehr durchgeführt werden.

Nun ist Gragg an der Reihe und entscheidet sich für einen Nahkampfangriff. Er schafft mithilfe eines Schicksalspunktes sechs Erfolge, und da der Verteidigungswert des Drachens inzwischen auf 3 gesunken ist, verliert er durch diesen Angriff zwei Ausdauerpunkte.

Als letztes ist Flämmchen an der Reihe. Da sie bewusstlos ist, entscheidet sie sich für einen Adrenalinstoß und gibt dafür einen Schicksalspunkt ab. Das war ihre Handlung in der laufenden Runde und der Drache ist an der Reihe. Da Flämmchen noch als bewusstlos zählt, kämpft der Drache in dieser Runde nur gegen Giacomo und Gragg. Als Startspieler würde Giacomo zum Ziel des Drachenmauls, mit diesem darf der Drache aber wegen Giacomos erfolgreicher Sonderhandlung in der laufenden Runde nicht mehr angreifen. Da Gragg in diesem Moment sowohl links als auch rechts von Giacomo sitzt (bewusstlose Helden werden von den Gegnern ignoriert), wird er sowohl zum Ziel der Drachenklauen als auch des Drachenschwanzes. Anschließend wechselt die Startspielerkarte zu Gragg und die vierte Runde beginnt.

DIE VIERTE RUNDE

Als erstes bekommt Flämmchen durch ihren Adrenalinstoß der vorherigen Runde einen Ausdauerpunkt zurück. Dann beginnt Gragg mit seiner Handlung und nimmt dem Drachen mit einem Nahkampfangriff einen Ausdauerpunkt ab. Danach ist Flämmchen an der Reihe und nimmt dem Drachen mit einem Fernkampfangriff den letzten Ausdauerpunkt ab. Die Endbedingung des Kampfes ist erreicht, deshalb endet der Kampf augenblicklich, bevor Giacomo an der Reihe ist. Die Startspielerkarte bleibt bei Gragg liegen und der Erzähler liest vor: „Ein letztes Mal wirbelt der Drachenautomat herum, dann hält er inne, während ein immer lauterer Knirschen aus seinem Innern ertönt. Schließlich stürzt die gesamte Apparatur mit einem ohrenbetäubenden Scheppern in sich zusammen und lässt nur noch einen großen Haufen Schrott zurück.“

Die Helden haben den Kampf überstanden und das Abenteuer geht weiter ...

