



DURCH DEN PLATTENBAU DES REGENBOGENDRACHEN
von Jasper Nicolaisen

Du bist Viscosius Astrophagus, Viscas für deine Freunde. Als Schleimpilz erstreckst du dich in der Strahlenöde über unzählige Meilen und trinkst das in Jahrmillionen gereifte Licht ferner Sterne. Über die Strahlenöde wacht der Regenbogendrache, eine göttliche Kreatur aus Kunststoff, Metall und vielfach geborstenem Sonnenfeuer. Seit einiger Zeit lässt der Regenbogendrache seinen gleißenden Atem nicht mehr über die Öde leuchten. Schändliche Kreaturen aus Eiweiß und zuckender Elektrizität erheben nun ihr monströses Haupt. Auf zwei grotesken Gliedmaßen aus Fleisch wanken sie über die Öde und beschmutzen die herrliche Einheit deines Myzels mit Feuer und Stein. Du bist ein kleiner Teil von dir, ausgesandt zur Feste des Gottdrachen hoch über der Öde, dem PLATTENBAU DES REGENBOGENDRACHEN. Kannst du dich durch die Kavernen und Tunnel des PLATTENBAUS schleimen und den Gottdrachen retten, damit er die Fleischwesen von deinem größeren Teil vertreibt?

Dein Ziel in diesem Soloabenteuer ist es, den Drachen mit allen Farben des Lichts zu versorgen: gelb, grün, pink, blau und orange. Zu diesem Zweck bewegst du dich auf der Karte zwischen den mit Zahlen gekennzeichneten Stationen und versuchst, das Licht zu trinken, dass du dort vorfindest. Du beginnst das Spiel auf der Antenne auf dem Dach mit einer Einheit Licht (bestimmt mit w6: 1 gelb, 2 grün, 3 pink, 4 blau, 5 orange, 6 du bist ein GLÜCKSPILZ und startest mit 2 Einheiten Licht - wähle dir zwei Farben aus).

Die Bewegung von einer Station zur nächsten erfolgt entlang von Leitungen, Treppen, Schächten oder glatten Flächen in beliebiger Reihenfolge. Zudem kannst du Lebewesen übernehmen, um dich in ihnen zu bewegen. Sie zerfallen beim Erreichen einer neuen Station. Wenn du ein Lebewesen übernimmst, erhältst du Zugriff zu seinen Erinnerungen. Das kann wichtig für deine Berichte sein (siehe unten). Die Bewegung von einer Station zur nächsten kostet dich jeweils eine Einheit Licht einer beliebigen Farbe.

An jeder Station darfst du einmal versuchen, eine der dort vorhandenen Farben zu trinken. Bei 5 oder 6 auf w6 darfst du dir die Farbe als gesammelt notieren. Du darfst Stationen im Lauf deiner Reise mehrmals besuchen, aber dort bei jedem Aufenthalt nur einen Trinkversuch unternehmen. Der Drache bei Station 13 ist eine Ausnahme. Von ihm kannst du nicht trinken.

Außerdem kannst du Licht sammeln, indem du per Sporenpost Berichte über deine Reise an deinen größeren Teil in der Strahlenöde schickst. Sobald du an einer Station angelangt bist und einen Trinkversuch unternommen hast, kannst du notieren, was du dort vorgefunden hast und wie es dir ergangen ist. Hebe die Dinge hervor, die für einen Pilz wichtig sind. Vielleicht findest du im PLATTENBAU und im Gedächtnis seiner Bewohner Hinweise darauf, was mit dem Gottdrachen geschehen ist. Berichte davon nach Hause. Einige Sätze pro Station genügen. Die Farbe des zum Dank erhaltenen Lichts bestimmst du wie zu Spielbeginn zufällig, inklusive der Möglichkeit, zwei Einheiten zu bekommen.

Sinkt dein Lichtvorrat auf 0, stirbt dieser kleinere Teile von dir ab und dein größerer Teil entsendet mit dem Ascheregen einen neuen Boten aufs Dach. Wichtig: du musst die Lichteinheiten nicht auf einmal beim Drachen abliefern. Du kannst mehrere Boten in den PLATTENBAU entsenden, die nacheinander Licht in verschiedenen Farben spenden.

Um eine Farbe beim Drachen abzuliefern, wanderst du zu Station 13, notierst den Verlust der entsprechenden Farbe und berichtest darüber an deinen größeren Teil. Für diesen Bericht erhältst du eine Einheit Licht in der Farbe, die du an den Drachen abgegeben hast.

Regel „ja“: Falls du dir bei der Regelanwendung einmal unsicher bist, lautet die Antwort „ja“.

Wenn der Drache alle Farben erhalten hat, berichtest du abschließend, wie er mit der Bedrohung durch die grotesken Zweibeiner verfährt und wie es der Strahlenöde danach ergeht.