

DER KUSS DER MUSE

ABENTEUER IN KAPHORNIA SPIELMESSE 2014 KURZABENTEUER

Für Helden der 4. Stufe!

Achtung! Dieses Kurzabenteuer wurde nicht für Einsteigerhelden konzipiert, sondern für erfahrene Helden, die mindestens die drei normale Abenteuer bestanden haben. Alternativ können die vorgefertigten Helden aus "Das Tal der Riesen" verwendet werden.

Der erfolgreiche Musikmagier und Komponist Wolfgang van Wolkenart hat ein Problem: Er hat schon seit einigen Jahren kein großes Werk mehr komponiert und so allmählich gehen ihm die Goldstücke aus. Deshalb hat er schweren Herzens entschlossen, sich ein weiteres Mal von der Muse küssen zu lassen. Dieser "Musen-Kuss" ist ein gefährliches musikmagisches Ritual, deshalb hat Wolfgang seine letzten Ersparnisse auf den Kopf gehauen, um euch anzuheuern - die Helden von Kaphornia.

Die Teilnahme an dem Ritual ist allerdings nur echten Musikern erlaubt, deshalb habt ihr die letzten Tage damit zugebracht, Musikunterricht zu nehmen. Schauen wir mal, ob es etwas gebracht hat!

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen [4]** stellen. Dem Barden gelingt diese Herausforderung automatisch.

Erfolg:

Du erweist dich als begnadeter Musiker mit dem Instrument deiner Wahl! Der Held darf sich ein beliebiges Musikinstrument auswählen, das er beherrscht.

Misserfolg:

Leider bist du völlig unmusikalisch und musst dir die Teilnahme mit einem Gerät erschleichen, das gerade noch so als Musikinstrument durchgeht: Eine Kuhglocke oder eine Triangel. Der Held verliert 2 Schicksalspunkte.

Nun steht ihr gemeinsam in der Studierstube - Schrägstrich - Ritualkammer - Schrägstrich - Aufnahmestudio des Komponisten und harrt der Dinge, die da kommen mögen. Leider ist Wolfgang ein unsozialer Typ, der vor allem über seine Musik mit der Außenwelt kommuniziert und sich im direkten Gespräch ein ziemlich unverständliches Kauderwelsch in seinen Bart brummelt. Deshalb wisst ihr nicht genau, was euch erwartet.



Von seinem Pult in der Mitte des Raumes aus schwingt Wolfgang seinen Zauberstab - eine Mischung aus einer Schreibfeder und einem Dirigentenstock -, und ihr beginnt zu spielen. Während ihr versucht, eine gemeinsame Melodie zu finden, füllen sich die Ecken des Raumes mit Dunkelheit, bis sich schließlich eine kleine, geflügelte Gestalt aus den Schatten löst. "Ich bin Riella, die Fee! Hallo, Wolfgang, mein alter Freund. Du wirst es nicht bereuen, mich gerufen zu haben ... Das war natürlich gelogen! In Wirklichkeit wirst du es bitter bereuen, mich gerufen zu haben!!! HA! HA! HA!" Das laute, hässliche Lachen der bösen Fee klingt euch schmerzhaft in den Ohren, und ihr wollt bereits auf sie losgehen, da hält euch der Komponist zurück: "Riella ist meine Muse, ihr dürft ihr nichts tun!"

Na klasse, denkt ihr noch, während sich die ersten geisterhaften Instrumente aus der Dunkelheit schälen. Das Ritual hat begonnen. Ihr seht eine goldene, mit Edelsteinen verzierte Gitarre, eine seltsame Apparatur, die an eine Trompete erinnert und ein großes Klavier, das aus Stoff zu bestehen scheint und in einem gespenstischen Wind flattert. Die Instrumente bewegen sich wie von Geisterhand und reihen sich brav in das Orchester ein. Nur das Klavier tanzt aus der Reihe und flattert schnurstracks auf Wolfgang van Wolkenzart zu, um ihn mit seinen Tasten zu beißen. Entschlossen stellt ihr euch ihm in den Weg. Das also ist eure Aufgabe: den Komponisten vor den Instrumenten zu schützen, die ihm böses wollen. Nur wenn es euch gelingt, diese auszuschalten, bevor sie euch überwältigen, kann Wolfgang seine Symphonie vollenden.

Die Helden müssen **Riella, die böse Fee** ertragen und gegen das **Krawatten-Klavier** kämpfen.

Das Krawatten-Klavier

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Biss), **Verteidigung** 3,

Ausdauer Anzahl Helden x2

Manöver: Das Krawatten-Klavier greift den Startspieler mit seinem Biss an.

Geisterhaft: Gegen das Krawatten-Klavier und alle anderen Instrumente darf der zwergische Geisterjäger auf seinen Sonderbonus zurückgreifen.

Darstellung: Das Krawatten-Klavier wird mit einem oder mehreren Würfeln dargestellt, die seine aktuelle Ausdauer angeben.

Ausgeschaltet: Wenn die Helden zum ersten Mal ein dämonisches Instrument ausschalten, lesen Sie bitte folgendes vor: *Wie aufgebrachte Rockmusiker schlägt ihr das dämonische Instrument kurz und klein, und entfernt damit eine entscheidende Disharmonie aus dem Orchester, während Wolfgang eifrig in seinem Notenblatt herumkritzelt. Schon jetzt lässt sich erahnen, dass hier ein Meisterwerk geboren wird. Ihr müsst nur irgendwie am Leben bleiben, bis es vollendet ist ...*

Kampfende: Um den Kampf und damit das Abenteuer erfolgreich zu beenden, müssen die Helden alle Dämonischen Instrumente ausschalten.



Riella

Angriff 5, Schaden 1/*, Verteidigung 4, Ausdauer -

Manöver: Riella greift jeden Helden einmal mit ihrem Zauberangriff an. Anschließend küsst sie einmal den Komponisten.

Zauberangriff: Der Held muss mit einem Würfel auswürfeln, um was für eine Art von Angriff es sich handelt (Flämmchen die Fee darf zwei Würfel werfen und sich ein Wurf Ergebnis aussuchen):

1-2) Magischer Bogen: Verteidigungswurf auf Reflexe: Bei einem Fehlschlag erleidet der Held 1 Schadenspunkt. Nach dem Angriff mit dem magischen Bogen wird der Held sofort ein weiteres Mal angegriffen (noch einmal auf dieser Tabelle würfeln; fällt dabei wieder eine 1 oder 2, wird der Wurf danach nicht erneut wiederholt).

3) Dolchstoß: Verteidigungswurf auf Wahrnehmung. Bei einem Fehlschlag erleidet der Held 1 Schadenspunkt.

4) Niespulver: Verteidigungswurf auf Widerstand. Bei einem Fehlschlag darf der Held in der nächsten Runde keine Handlung durchführen.

5) Stechender Blick: Verteidigungswurf auf Willenskraft: Bei einem Fehlschlag erleidet der Held 1 Schadenspunkt.

6) Fesselranken: Verteidigungswurf auf Reflexe: Bei einem Fehlschlag erleidet der Held 1 Schadenspunkt und den Zustand "Gefesselt", wodurch ihm alle Herausforderungen auf Laufen, Klettern und Reflexe automatisch misslingen. Der Zustand kann von ihm oder einem anderen Helden mit der Sonderhandlung "Ranken abreißen" und einer erfolgreichen Herausforderung auf **Körperkraft [4]** beendet werden. Bei einem Helden mit mehreren "Gefesselt"-Karten erhöht sich der Mindestwurf der Körperkraft-Herausforderung um +1 für jede "Gefesselt"-Karte nach der ersten.

Muse: Die Helden können Riella nicht angreifen.

Darstellung: Riella braucht nicht mit Würfeln dargestellt zu werden, es genügt ihre Karte.

Legen Sie die Karten "Riella", "Zauberangriff I & II", "Krawatten-Klavier", "Sonderhandlung: Feenkunde" und "Sonderhandlung: Klavier anlocken" vor den Spielern aus und lesen Sie anschließend vor:

In diesem Kampf stehen euch die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

Feenkunde, eine Herausforderung auf Wahrnehmung

Klavier anlocken, eine Herausforderung auf Charisma

KAMPFBEGINN

Kleinvieh: Der Hexenkater oder ähnliche Verbündete dürfen einmal pro Kampf eingesetzt werden, um einem Dämonischen Instrument 1 Ausdauerpunkt abzunehmen. Händigen Sie die dazugehörigen Karten an die entsprechenden Helden aus.



FEENKUNDE

Riella fliegt in einem chaotischen Zickzack-Muster durch die Gegend, der fast an einen rituellen Tanz erinnert, im Takt der brachialen Kakophonie des langsam erwachenden Meisterstücks. Wenn es dir gelingt, ein Muster in diesem Wirrwarr zu finden, dann kannst du vielleicht ihren gefährlichsten Angriffen entgehen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wahrnehmung [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf von jedem Helden maximal einmal erfolgreich durchgeführt werden. Der Fee steht sie nicht zur Verfügung.

Erfolg: *Du schaust angestrengt zu und hypnotisierst dich fast selbst, aber schließlich beginnst du den Rhythmus zu erahnen.* Der Held zählt für den Rest des Kampfes für Riellas Angriffe als Fee, darf also zwei Würfel werfen und sich ein Wurf Ergebnis aussuchen.

Misserfolg: *Du verpasst dir selbst erfolgreich einen Brummschädel.*

KLAVIER ANLOCKEN

Das Krawatten-Klavier ist äußerst bissig und aggressiv, und mit ein paar lockeren Beleidigungen kannst du es bestimmt dazu verleiten, hinter dir her zu jagen, bis ihm die Puste ausgeht.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden. Dem aktuellen Startspieler steht sie nicht zur Verfügung.

Erfolg: *“Komm hier lang, putt putt putt!” Wie ein wildes Tier stürmt das Klavier in deine Richtung und versucht dich mit seinen Tasten zu beißen.* Das Krawatten-Klavier verliert 2 Ausdauerpunkte. In der laufenden Runde greift es anstelle des Startspielers denjenigen Helden an, der erfolgreich diese Sonderhandlung durchgeführt hat (bei mehreren Helden der letzte in der Reihe) und verursacht bei einem Treffer **nur 1 Schadenspunkt**.

Misserfolg: *Das blöde Biest beachtet dich nicht.*



Lesen Sie folgendes zu Beginn der 2. Runde vor:

Die Musik wird dramatischer und die Schatten in den Ecken des Raumes vertiefen sich. Immer weitere Instrumente versammeln sich im Raum, und es ist auch immer wieder der eine oder andere Störenfried dabei. Welches dämonische Musikinstrument wird euch als nächstes das Leben schwer machen? Die Windharfe, das Feuerhorn, die Vernichtungsposaune oder die Hitchcock-Geige? Ihr habt es in der Hand!

Jetzt und zu Beginn der dritten Runde müssen sich die Helden für eins der folgenden Instrumente entscheiden:

- Die Windharfe
- Das Feuerhorn
- Die Vernichtungsposaune
- Die Hitchcock-Geige

Sobald die Helden die Entscheidung getroffen haben, erscheint das Instrument als neuer Gegner. Legen Sie die Karte des Instruments und der dazugehörigen Sonderhandlung in die Tischmitte und lesen Sie den Helden die dazugehörigen Informationen vor.

Von den vier zur Auswahl stehenden geisterhaften Instrumenten müssen nur insgesamt **zwei** ausgewählt werden. Zwei der Instrumente bleiben unausgewählt. Um den Kampf - und damit das Abenteuer - erfolgreich zu bestehen, müssen die Helden alle erscheinenden Instrumente ausschalten.



DÄMONISCHE INSTRUMENTE

Im Folgenden sind die dämonischen Instrumente und ihre dazugehörigen Sonderhandlungen aufgeführt.

Die Windharfe

Angriff 6 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Windangriff), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Die Windharfe greift jeden Helden außer den Startspieler mit ihrem Windangriff an.

Windangriff: Ein Held, der vom Windangriff getroffen wird, muss sich sofort einer Herausforderung auf **Laufen [5]** stellen, bei deren Misserfolg er einen weiteren Schadenspunkt erleidet.

Sonderhandlung: Solange sie die Windharfe bekämpfen, steht den Helden die Sonderhandlung "Saiten-Angriff" zur Verfügung.



SAITEN-ANGRIFF

Die Windharfe ist ein bombastisches, schwerfälliges Instrument. Wenn du dich leise und unauffällig verhältst, könnte es dir gelingen, ihr in die Saiten zu fallen und eine davon durchzuschneiden.

Der Held muss sich einer Herausforderung **Heimlichkeit [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden, solange die Windharfe noch nicht ausgeschaltet wurde.

Erfolg:

Du springst aus einem toten Winkel an die Harfe und zerschneidest eine ihrer magischen Saiten. Das sollte ihr ein wenig den Wind aus den Segeln nehmen. Die Windharfe erleidet 1 Schadenspunkt und ihr Angriffswert sinkt permanent um 1. Sinkt der Angriffswert dadurch auf 0, so wird die Windharfe ausgeschaltet.

Misserfolg:

Die Harfe bemerkt deinen hinterhältigen Angriffsversuch und wirbelt dich mit einem Windstoß durch die Gegend. Der Held erleidet 1 Schadenspunkt.



Das Feuerhorn

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Feuerangriff), **Verteidigung** 6, **Ausdauer** Anzahl Helden/2 (aufrunden)

Manöver: Das Feuerhorn greift jeden Spieler einmal mit mit seinem Feuerangriff an.

Flughorn: Das Feuerhorn kann nur im Fernkampf angegriffen werden.

Sonderhandlung: Solange sie das Feuerhorn bekämpfen, steht den Helden die Sonderhandlung "Sprungangriff" zur Verfügung.

SPRUNGANGRIFF

Das Feuerhorn wähnt sich in sicherer Entfernung deiner Nahkampfwaffe. Wenn es sich da nicht mal täuscht. Entschlossen kletterst du an einem der Bücherregale hoch und ...

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden, solange das Feuerhorn noch nicht ausgeschaltet wurde.

Erfolg:

... springst mit gezogener Waffe in Richtung des überraschten Musikinstruments! Der Held darf sofort einen Nahkampfangriff gegen das Feuerhorn unternehmen. Der Verteidigungswert des Feuerhorns beträgt gegen diesen Angriff nur **3**.

Misserfolg:

... springst meilenweit an deinem Gegner vorbei, bevor du mit dem Kopf voran auf dem Boden aufschlägst. Der Held erleidet 1 Schadenspunkt.



Die Vernichtungsposaune

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Erschütterungsangriff), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Die Vernichtungsposaune greift jeden Spieler einmal mit mit ihrem Erschütterungsangriff an.

Klangbarriere: Die Vernichtungs-Posaune verfügt gegen Fernkampfangriffe über einen Verteidigungswert von 6.

Sonderhandlung: Solange sie die Vernichtungsposaune bekämpfen, steht den Helden die Sonderhandlung "Gegenlärm" zur Verfügung.

GEGENLÄRM

Die Vernichtungsposaune beschallt euch mit einer überwältigend lauten Klangwelle. Aber du kannst mit deinem Instrument ebenfalls Lärm machen; du musst dich nur richtig anstrengen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden, solange die Vernichtungsposaune noch nicht ausgeschaltet wurde.

Erfolg:

Der Schweiß tritt dir auf die Stirn, während du alles aus deinem Instrument herausholst, und tatsächlich gelingt es dir, die Schallwellen der Vernichtungsposaune abzuschwächen. Die Vernichtungsposaune erleidet 1 Schadenspunkt und ihr Angriffswert sinkt in der laufenden Runde um 1.

Misserfolg:

Du legst dich mächtig ins Zeug, bis dir keuchend die Puste ausgeht, aber die Vernichtungsposaune ist einfach stärker als du. Der Held erleidet 1 Schadenspunkt.



Die Hitchcock-Geige

Angriff 6 (gegen Willenskraft), **Schaden** 1 (Nervenangriff), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

Manöver: Die Hitchcock-Geige greift den Startspieler mit ihrem Nervenangriff an.

Nervenangriff: Ein Held, der von diesem Angriff betroffen wird, erleidet außerdem den Zustand "Verängstigt". Solange dieser Zustand anhält, darf der Held keine Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu würfeln. Der Zustand kann abgeschüttelt werden, indem der Held dafür eine Handlung einsetzt; ein Würfelwurf zum Abschütteln ist nicht erforderlich.

Sonderhandlung: Solange sie die Hitchcock-Geige bekämpfen, steht den Helden die Sonderhandlung "Schöne Melodie" zur Verfügung.

SCHÖNE MELODIE

Du versuchst dem schrillen, nervtötenden Klang der Hitchcock-Geige mit der schönsten Melodie aus deinem Repertoire zu begegnen.

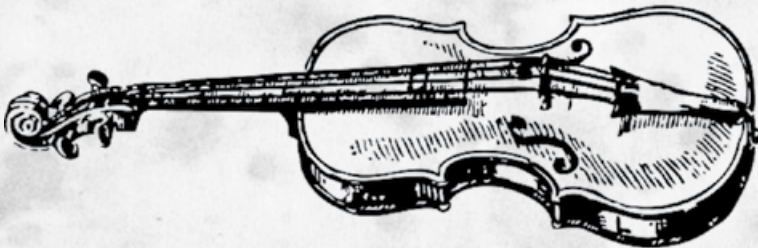
Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden, solange die Hitchcock-Geige noch nicht ausgeschaltet wurde.

Erfolg:

Du erzeugst mit deinem Instrument eine aufmunternde, ermutigende Melodie, mit der du die Wirkung der Geige hinwegspülst - jedenfalls für den Augenblick. Die Hitchcock-Geige erleidet 1 Schadenspunkt. Alle Helden mit Zustand "Verängstigt" dürfen diesen ablegen und in der laufenden Runde entfällt der Nervenangriff.

Misserfolg:

Du erzeugst mit deinem Instrument eine aufmunternde, ermutigende Melodie, die aber leider viel zu leise ausfällt, als dass sie dem schrillen Klang der Geige etwas entgegensetzen könnte.



Erzähleraktion: Das volle Programm

Je nach Stärke der Heldengruppen können Sie den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers deutlich anheben, indem Sie ab der 4. Runde zu Beginn einer Runde 1 Schicksalspunkt nehmen und dafür ein weiteres Musikinstrument in Erscheinung treten lassen. Mit den hier vorgestellten Dämonischen Instrumenten können Sie dies bis zu zweimal tun, aber es steht Ihnen natürlich frei, sich weitere Instrumente auszudenken und diese gegen die Helden ins Feld zu führen.

In diesem Fall dürfen Sie den Helden außerdem die folgende zusätzliche Sonderhandlung zur Verfügung stellen:

Instrumentenkunde

Wolfgang van Wolkenzarts Studierstube wird von Bücherregalen gesäumt, in denen sich allerlei musikmagische Fachliteratur findet. Mit einer gezielten Suche findest du vielleicht mehr über die geisterhaften Instrumente heraus und kannst eine fundierte Auswahl bei den neu erscheinenden Instrumenten treffen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen [3]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden, bis alle Karten der geisterhaften Musikinstrumente offenliegen, danach steht sie nicht mehr zur Verfügung.

Erfolg:

Schon nach kurzem Suchen wirst du fündig! Der Held darf sich die Karte eines noch nicht gewählten Instruments anschauen. Erzielt er ein Vielfaches des geforderten Mindestwurfs, so darf er sich ein Vielfaches an Instrumenten-Karten anschauen.

Misserfolg:

Zu viele Bücher, zu wenig Zeit.

PERFEKTES ORCHESTER

KAMPFENDE

Sobald die Helden alle herbeigerufenen dämonischen Instrumente ausgeschaltet haben, lesen Sie bitte vor:

“Es ist soweit!”, ruft Wolfgang aufgeregt, “gleich ist es geschafft!” Ein letztes Mal fliegt Riella zum Komponisten und haucht ihm einen Kuss auf die Wange, und unter seiner Anleitung steigert sich die Musik zu einem atemberaubenden Crescendo. Tatta ta Taaaaa!

Dann herrscht Stille.

Nach und nach kehrt die Helligkeit in den Raum zurück und lässt die geisterhaften Instrumente verblassen. Nur Riella ist noch übrig. Nun, da das Ritual beendet und die Symphonie vollendet ist, könnt ihr euch endlich um sie kümmern.

Wenn sie wollen, dürfen die Helden nun gemeinsam Riella angreifen, indem sie sich einer gemeinsamen Herausforderung stellen, bei dem jeder von ihnen seinen bevorzugten Angriff einsetzen darf (sofern verfügbar). Die Erfolge der Helden werden zusammenaddiert und mit dem Mindestwurf von **[Anzahl Helden x5]** verglichen. Die Helden zählen noch als im Kampf, können also von einem Segen, dem Bardengesang oder ähnlichem profitieren.



Erfolg:

Ihr bündelt euren ganzen Zorn in einem alles vernichtenden Angriff und schafft es tatsächlich, den magischen Schutzschild zu durchdringen, den Riella im letzten Moment um sich herum aufbaut. Die Fee wird von der Wucht des Angriffs zurückgeworfen und gegen die nächste Wand geklatscht. Mühsam erhebt sie sich und wischt sich über ihre blutige Nase. "Das hat echt wehgetan!", ruft sie euch wütend zu. "Na wartet! Man trifft sich immer zweimal im Leben, das werdet ihr noch bereuen. Angenehme Träume! HA! HA! HA!" Danach hat sie sich in Luft aufgelöst.

Misserfolg:

Ihr legt euren ganzen Zorn in den Angriff, der über den magischen Schutzschild hinweg fegt, aber leider nicht ausreicht, ihn zu durchdringen. Riella blickt euch verächtlich an: "Was? Ist das etwa schon alles gewesen? Ich bin wirklich beeindruckt. Von eurer Unfähigkeit! HA! HA! HA! Tschüss, ihr Verlierer!" Danach hat sie sich in Luft aufgelöst.

Falls die Helden sich als Gruppe bewusst dafür entscheiden, die Fee nicht anzugreifen:

Die böse Fee hat euch böse zugesetzt, aber da steht ihr drüber. Euren Auftrag habt ihr erfüllt, es gibt keinen Grund, den Kampf fortzusetzen, schon gar nicht aus irgendwelchen niederen Rachegehlüsten. Riella wirkt fast ein bisschen enttäuscht, als der erwartete Angriff ausfällt, nickt aber schließlich anerkennend: "Ich gebe zu, dass ich euch unterschätzt habe. Ihr seid nicht nur einfallsreich, sondern auch weise. Eine gefährliche Kombination, mit der ihr es weit bringen werdet. Man sieht sich." Danach hat sie sich in Luft aufgelöst.

Dankbar blickt euch Wolfgang van Wolkenart an: "Ich bin begeistert! Das war eine erstklassige Meisterleistung! Und ihr wart auch nicht schlecht. Ihr habt euch eure Belohnung wahrlich verdient. Ihr bekommt sie ... ähm ... später. Erstmal muss ich mit dieser neuen Symphonie ordentlich Kasse machen, dann meine Schulden abbezahlen, aber dann werde ich euch reichlich belohnen. Versprochen!"

Aber so leicht lasst ihr den Komponisten natürlich nicht von der Kette. Ihr lasst es euch von ihm schriftlich geben, dass jedem von euch satte 5 Prozent aller mit der Symphonie erworbenen Goldstücke zustehen, und auch nicht mit normaler Tinte auf normalem Papier, sondern mittels eines bindenden magischen Rituals. Bleibt nur zu hoffen, dass sich Wolfgang bei der Vermarktung seiner Musik ebenso talentiert anstellt wie bei der Komposition.

Ihr habt das Abenteuer bestanden, herzlichen Glückwunsch!

Jeder Held bekommt **10 Abenteuerpunkte**. Am Ende des nächsten und jeden weiteren Abenteuers wird ein Würfel geworfen und jeder Held bekommt das Würfergebnis x 10 in Goldstücken ausbezahlt.



MUSIKINSTRUMENTE

Klarinette, Oboe, Zitter, Saxophon,
Trompete, Posaune, Alphorn, Dudelsack,
Bongos, Gitarre, Panflöte, Geige,
Cembalo

STARTSPIELER

RIELLA DIE BÖSE FEE

Angriff 5, **Schaden** 1/*, **Verteidigung** 4,
Ausdauer –

Manöver: Riella greift jeden Helden einmal mit ihrem Zaubenangriff an. Anschließend küsst sie einmal den Komponisten.

Muse: Die Helden können Riella nicht angreifen.

ZAUBERANGRIFF I

1-2) Magischer Bogen: Verteidigungswurf auf Reflexe: Bei einem Fehlschlag erleidet der Held 1 Schadenspunkt. Nach dem Angriff mit dem magischen Bogen wird der Held sofort ein weiteres Mal angegriffen (noch einmal auf dieser Tabelle würfeln; fällt dabei wieder eine 1 oder 2, wird der Wurf danach nicht erneut wiederholt).

3) Dolchstoß: Verteidigungswurf auf Wahrnehmung. Bei einem Fehlschlag erleidet der Held 1 Schadenspunkt.

DAS KRAWATTEN-KLAVIER

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Biss),
Verteidigung 3, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

Manöver: Das Krawatten-Klavier greift den Startspieler mit seinem Biss an.

Geisterhaft: Gegen das Krawatten-Klavier und alle anderen Instrumente darf der zwergische Geisterjäger auf seinen Sonderbonus zurückgreifen.

ZAUBERANGRIFF II

4) Niespulver: Verteidigungswurf auf Widerstand. Bei einem Fehlschlag darf der Held in der nächsten Runde keine Handlung durchführen.

5) Stechender Blick: Verteidigungswurf auf Willenskraft: Bei einem Fehlschlag erleidet der Held 1 Schadenspunkt.

6) Fesselranken: Verteidigungswurf auf Reflexe: Bei einem Fehlschlag erleidet der Held 1 Schadenspunkt und den Zustand „Gefesselt“, wodurch ihm alle Herausforderungen auf Laufen, Klettern und Reflexe automatisch misslingen.

KLAVIER ANLOCKEN

Das Krawatten-Klavier ist äußerst bissig und aggressiv, und mit ein paar lockeren Beleidigungen kannst du es bestimmt dazu verleiten, hinter dir her zu jagen, bis ihm die Puste ausgeht.

Herausforderung auf **Charisma**

FEENKUNDE

Riella fliegt in einem chaotischen Zickzack-Muster durch die Gegend, der fast an einen rituellen Tanz erinnert, im Takt der brachialen Kakophonie des langsam erwachenden Meisterstücks. Wenn es dir gelingt, ein Muster in diesem Wirrwarr zu finden, dann kannst du vielleicht ihren gefährlichsten Angriffen entgehen.

Herausforderung auf **Wahrnehmung**

DIE WINDHARFE

Angriff 6 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Windangriff), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Die Windharfe greift jeden Helden außer den Startspieler mit ihrem Windangriff an.

Windangriff: Ein Held, der vom Windangriff getroffen wird, muss sich sofort einer Herausforderung auf **Laufen [5]** stellen, bei deren Misserfolg er einen weiteren Schadenspunkt erleidet.

DAS FEUERHORN

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Feuerangriff), **Verteidigung** 6, **Ausdauer** Anzahl Helden/2 (aufrunden)

Manöver: Das Feuerhorn greift jeden Spieler einmal mit mit seinem Feuerangriff an.

Flughorn: Das Feuerhorn kann nur im Fernkampf angegriffen werden.

SAITEN-ANGRIFF

Die Windharfe ist ein bombastisches, schwerfälliges Instrument. Wenn du dich leise und unauffällig verhältst, könnte es dir gelingen, ihr in die Saiten zu fallen und eine davon durchzuschneiden.

Herausforderung auf **Heimlichkeit**

SPRUNGANGRIFF

Das Feuerhorn wähnt sich in sicherer Entfernung deiner Nahkampfwaffe. Wenn es sich da nicht mal täuscht. Entschlossen kletterst du an einem der Bücherregale hoch und ...

Herausforderung auf **Klettern**

DIE VERNICHTUNGSSOSAUNE

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Erschütterungsangriff), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Die Vernichtungs-Posaune greift jeden Spieler einmal mit mit ihrem Erschütterungsangriff an.

Klangbarriere: Die Vernichtungs-Posaune verfügt gegen Fernkampfangriffe über einen Verteidigungswert von 5.

DIE HITCHCOCK-GEIGE

Angriff 6 (gegen Willenskraft), **Schaden** 1 (Nervenangriff), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

Manöver: Die Hitchcock-Geige greift den Startspieler mit ihrem Nervenangriff an.

Nervenangriff: Ein Held, der von diesem Angriff betroffen wird, erleidet außerdem den Zustand „Verängstigt“. Solange dieser Zustand anhält, darf der Held keine Schicksalspunkte einsetzen.

GEGENLÄRM

Die Vernichtungs-Posaune beschallt euch mit einer überwältigend lauten Klangwelle. Aber du kannst mit deinem Instrument ebenfalls Lärm machen; du musst dich nur richtig anstrengen.

Herausforderung auf **Körperkraft**

SCHÖNE MELODIE

Du versuchst dem schrillen, nervtötenden Klang der Hitchcock-Geige mit der schönsten Melodie aus deinem Repertoire zu begegnen.

Herausforderung auf **Charisma**

VERÄNGSTIGT

Solange dieser Zustand anhält, darfst du keine Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen. Der Zustand kann abgeschüttelt werden, indem du dafür eine Handlung einsetzt; ein Würfelwurf zum Abschütteln ist nicht erforderlich.

GEFESSELT

Dir misslingen alle Herausforderungen auf Laufen, Klettern und Reflexe automatisch. Der Zustand kann von dir oder einem anderen Helden mit der Sonderhandlung „Ranken abreißen“ und einer erfolgreichen Herausforderung auf **Körperkraft [4]** beendet werden. Wenn du mehrere „Gefesselt“-Karten erlitten hast, erhöht sich der Mindestwurf der Körperkraft-Herausforderung um +1 für jede „Gefesselt“-Karte nach der ersten.

VERÄNGSTIGT

Solange dieser Zustand anhält, darfst du keine Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen. Der Zustand kann abgeschüttelt werden, indem du dafür eine Handlung einsetzt; ein Würfelwurf zum Abschütteln ist nicht erforderlich.

GEFESSELT

Dir misslingen alle Herausforderungen auf Laufen, Klettern und Reflexe automatisch. Der Zustand kann von dir oder einem anderen Helden mit der Sonderhandlung „Ranken abreißen“ und einer erfolgreichen Herausforderung auf **Körperkraft [4]** beendet werden. Wenn du mehrere „Gefesselt“-Karten erlitten hast, erhöht sich der Mindestwurf der Körperkraft-Herausforderung um +1 für jede „Gefesselt“-Karte nach der ersten.

VERÄNGSTIGT

Solange dieser Zustand anhält, darfst du keine Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen. Der Zustand kann abgeschüttelt werden, indem du dafür eine Handlung einsetzt; ein Würfelwurf zum Abschütteln ist nicht erforderlich.

GEFESSELT

Dir misslingen alle Herausforderungen auf Laufen, Klettern und Reflexe automatisch. Der Zustand kann von dir oder einem anderen Helden mit der Sonderhandlung „Ranken abreißen“ und einer erfolgreichen Herausforderung auf **Körperkraft [4]** beendet werden. Wenn du mehrere „Gefesselt“-Karten erlitten hast, erhöht sich der Mindestwurf der Körperkraft-Herausforderung um +1 für jede „Gefesselt“-Karte nach der ersten.

VERÄNGSTIGT

Solange dieser Zustand anhält, darfst du keine Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen. Der Zustand kann abgeschüttelt werden, indem du dafür eine Handlung einsetzt; ein Würfelwurf zum Abschütteln ist nicht erforderlich.

GEFESSELT

Dir misslingen alle Herausforderungen auf Laufen, Klettern und Reflexe automatisch. Der Zustand kann von dir oder einem anderen Helden mit der Sonderhandlung „Ranken abreißen“ und einer erfolgreichen Herausforderung auf **Körperkraft [4]** beendet werden. Wenn du mehrere „Gefesselt“-Karten erlitten hast, erhöht sich der Mindestwurf der Körperkraft-Herausforderung um +1 für jede „Gefesselt“-Karte nach der ersten.

EINS MIT DER MUSIK

Du zählst für den Rest des Kampfes für Riellas Angriffe als Fee, darfst also zwei Würfel werfen und dir ein Wurfresultat aussuchen.

EINS MIT DER MUSIK

Du zählst für den Rest des Kampfes für Riellas Angriffe als Fee, darfst also zwei Würfel werfen und dir ein Wurfresultat aussuchen.

INSTRUMENTENKUNDE

Wolfgang van Wolkenzarts Studierstube wird von Bücherregalen gesäumt, in denen sich allerlei musikmagerale Fachliteratur findet. Mit einer gezielten Suche findest du vielleicht mehr über die geisterhaften Instrumente heraus und kannst eine fundierte Auswahl bei den neu erscheinenden Instrumenten treffen.

Herausforderung auf **Wissen**

DÄMONISCHE INSTRUMENTE

Die Windharfe
Das Feuerhorn
Die Vernichtungs-Posaune
Die Hitchcock-Geige

SAITE DURCHTRENNT

Ein Würfel auf dieser Karte gibt den aktuellen Angriffswert der Windharfe an.

EINS MIT DER MUSIK

Du zählst für den Rest des Kampfes für Riellas Angriffe als Fee, darfst also zwei Würfel werfen und dir ein Wurfresultat aussuchen.

KLEINVIEH

Dein Verbündeter darf einmal pro Kampf zu einem beliebigen Zeitpunkt eingesetzt werden, um einem Dämonischen Instrument 1 Ausdauerpunkt abzunehmen. Dies kostet 1 Schicksalspunkt. Lege diese Karte danach ab.

GEGENLÄRM

Ein Würfel auf dieser Karte gibt die aktuelle Stärke des Gegenlärms gegen die Vernichtungsposaune an.

