

# DIE HELDEN MIT DEM GRÜNEN DAUMEN

EIN KAPHORNIA-ABENTEUER VON PHILIPP H.

Dies ist ein ganz besonderes Abenteuer, insofern dass es das erste Kaphornia-Abenteuer ist, das nicht von mir selbst geschrieben wurde, sondern von einem Kaphornia-Fan. Wenn du es dir durchliest, wirst du feststellen, dass es sich trotzdem in jeder Hinsicht wie ein „echtes“ Kaphornia-Abenteuer anfühlt, sowohl was den Humor angeht als auch was die Spielmechaniken und den Aufbau des Abenteuers betrifft. Ich sollte an dieser Stelle außerdem noch erwähnen, dass ich nichts verändert habe, sondern dass das, was du hier liest, so ist, wie ich es bekommen habe. Das einzige, was ich dazu beigetragen habe ist eine kleine Rechtschreibkorrektur (was völlig normal ist) und die Umwandlung in das gewohnte Kaphornia-Layout.

„Die Helden mit dem grünen Daumen“ beweist, dass es auch für **dich!**, lieber Leser, überhaupt kein Problem darstellt, selbst ein Kaphornia-Abenteuer zu schreiben. Alles was du brauchst, ist eine lustige Idee und als Orientierungshilfe die bereits existierenden Kaphornia-Abenteuer. Im Vergleich mit anderen Rollenspiel-Abenteuern ist es auch nicht viel Schreibarbeit, dafür muss es aber anschließend mehrmals getestet werden, bis es wirklich rund läuft. Aber das ist dann ja auch schon wieder Teil des Spielspaßes, sodass in den meisten Fällen am Ende die Zeit, die man für das Schreiben des Abenteuers gebraucht hat, kürzer ausfällt als die Zeit, die man mit dem Spielen verbringt. Ganz zu schweigen davon, dass ein fertiges Kaphornia-Abenteuer auch von jeder anderen Gruppe ohne Vorbereitungszeit gespielt werden kann, du erreichst also mit deiner Original-Idee viel mehr Spieler als mit einem selbstgeschriebenen Rollenspiel-Abenteuer. Du darfst dabei gerne unsere Webseite als Plattform benutzen, schreib uns einfach eine Mail mit deinem fertigen Abenteuer an **feedback@ulisses-spiele.de**.

## DAS INTERVIEW

Ich finde, Philipp hat mit diesem Abenteuer ganz hervorragende Arbeit geleistet, und weil ich gerne wissen wollte, wo dieses Abenteuer herkommt und wie es entstanden ist, habe ich ein kleines Interview mit ihm und seinen Spielern veranstaltet.

**Namen und Rollen:** Marius (Holm oder Dulcus der Süßigkeitenyeti), Philipp (Erzähler), Lars (Dupini), Dennis (Melissa, Gragg), Mads (Baltasar)

**Als erstes eine Frage zu eurem „spielerischen“ Hintergrund.  
Wie alt seid ihr und welche Spiele spielt ihr neben „Abenteuer in Kaphornia“ noch so?**

Marius: Ich bin 19 Jahre alt und spiele außerdem noch diverse Brett- oder Onlinespiele.

Philipp: Ich bin 20 und Student. Momentan spiele ich neben Kaphornia gerne Villen des Wahnsinns und Dungeon Fighter, beide kooperativ oder semi-kooperativ (Helden gegen Spielmeister).



Lars: Ich bin 19 und studiere. Neben Kaphornia spiele ich nur wenig Spiele dieser Art.

Dennis: Bin 24 und studiere auch. Ich habe vor Kaphornia schon mal das Schwarze Auge gespielt. Diese Spielabende haben mir damals schon viel Spaß gemacht.

Mads: Ich bin 19 und spiele, ähnlich wie Marius, noch viele andere Brett- und Computerspiele.

**Wann habt ihr mit Spielen dieser Art angefangen und was ist euer „spielerischer Werdegang“?**

Marius: Kaphornia ist mein erstes Pen-and-Paper Rollenspiel.

Philipp: Vor Kaphornia hatte ich mit 10 eine alte Version von Dungeons&Dragons. Leider waren die Regeln sehr komplex und bevor man überhaupt spielen konnte, verging auch mal eine Stunde an Vorbereitung.

Lars: Auch für mich ist es das erste Pen-and-Paper Rollenspiel.

Dennis: Ich bin eigentlich nicht für Gesellschaftsspiele. Die Ausnahme sind aber Pen-&-Paper Rollenspiele. Wann ich damit angefangen habe, weiß ich nicht mehr.

Mads: Kaphornia ist auch mein erstes Spiel dieser Art.

**Was hat euch dazu gebracht, mit Kaphornia anzufangen? Und was war es, was euch bei Kaphornia so gereizt hat, dass ihr damit weitergemacht habt?**

Marius: Angefangen Kaphornia zu spielen habe ich auf einem Kennenlern-Wochenende meines Studienfachs und da es sehr lustig war, was unter anderem an der Vertonung unseres Spieleleiters lag, haben wir uns öfter dazu getroffen.

Philipp: Ich habe Kaphornia bei einem Spieleabend kennengelernt. Wir haben damals „Alles Käse“ gespielt. Die Regeln waren einfach und die Story lustig. Danach habe ich mich mal online danach umgesehen und ein paar Abenteuer zum Kennenlern-Wochenende unseres Studiengangs mitgebracht.

Lars: Ich habe Kaphornia auf dem Kennenlern-Wochenende meines Studienfachs kennengelernt. Der Einstieg war super einfach, die Geschichten sind lustig geschrieben, manche Abenteuer sind echt fordernd und wir haben eine tolle Gruppe, mit der es immer Spaß macht, ein Abenteuer zu bestreiten.

Dennis: Ich wurde durch Philipp auf Kaphornia aufmerksam gemacht. Die anschließende Spielrunde mit Marius Philipp, Lars und Mads hatte auf jeden Fall seinen Reiz. Was mich besonders an Kaphornia reizt sind die witzig gestalteten Storys mit teils schrägen Momenten (Rosa Kaninchen aus dem Hut zaubern, die Käsemafia, etc...). Außerdem kann man sich bei dem Spiel auf eine gewisse Struktur verlassen (ein Kampf pro Akt, unterschiedlich spezialisierte Charaktere).

Mads: Kaphornia war für mich das Highlight des Kennenlern-Wochenendes, und da ich schon länger an Pen-and-Paper Rollenspielen interessiert war, war ich sofort dabei als Philipp mich gefragt hatte.



## **Wie kam es dazu, dass ihr eigene Helden und sogar ein Abenteuer für Kaphornia entwickelt habt? Habt ihr Pläne für weitere Projekte?**

Marius: Wir hatten einige Kleinigkeiten bei den Helden, die nicht zu uns als Person passen, und daraufhin hat unser Spieleleiter versucht die Punkteverteilung für die Helden aufzuschließen. Da das Erstellen der Helden uns viel Spaß gemacht hat, haben wir noch weitere erstellt. Nach ein paar Abenden hatten wir die ersten „großen“ Abenteuer und alle Kurzabenteuer durchgespielt. Wir wollten aber weiterspielen und so kam es dazu, dass wir eigene Abenteuer erstellt haben.

Philipp: Ich habe mich sehr für das Balancing hinter den fertigen Helden interessiert. Wie verhindert man, dass die Helden zu stark oder zu schwach geraten? Nachdem ich dann am Ende von Lugg&Trug die Kosten zum Aufwerten der einzelnen Attribute gesehen habe, habe ich für die bestehenden Helden ausgerechnet, wie viele Abenteuerpunkte sie wert sind, um schlussendlich herauszubekommen, wie teuer ihre Fähigkeiten sind. Damit haben wir dann ein paar lustige Helden erstellt. Nachdem wir dann alle verfügbaren Kurzabenteuer und auch ein paar große Abenteuer gespielt hatten, wollte ich auch einmal ein eigenes Abenteuer schreiben. Die erste Geschichte habe ich mit meiner Freundin Alina bei einem Waldspaziergang zusammengedichtet.

Dennis: Ich bin gerade dabei einen eigenen Helden zu erstellen. Durch die Vorgaben, die mir Philipp geschickt hat, ist das ziemlich schnell gemacht. Die Story hinter dem Helden oder neue Abenteuer zu entwickeln fällt mir im Moment noch schwer. Aber es macht auf jeden Fall Spaß.

Mads: Ich habe zwar schon Ideen für zwei Helden, bin jedoch mit meinem Magier noch so zufrieden, dass ich diese noch nicht im Detail ausgearbeitet und getestet habe.

## **War es eher schwierig oder eher leicht, ein eigenes Kaphornia-Abenteuer zu schreiben? Was waren die schwierigen Punkte? Was waren die einfachen Punkte?**

Marius: Ich habe noch keines fertiggestellt, arbeite aber an einem Abenteuer zur Einführung meines Süßigkeitenyets. Leider habe ich aber im Moment wenig Zeit dazu.

Philipp: Wenn ich eine Storyidee habe, geht das Verfassen einer Geschichte recht schnell, doch muss ich erst einmal Zeit und Inspiration finden. Für die Rohfassung „Die Helden mit den grünen Daumen“ habe ich mich vor einem Spielenachmittag einfach mal 1-2 Stunden hingesetzt und die Story runtergeschrieben. Man konnte die Geschichte sogar schon spielen. Andererseits tue ich mich schwer, wenn ein Abenteuer mal mehr als einen Akt oder sogar, wie im Original, fünf Akte haben soll. Dann verzettelte ich mich gerne in der Story. Was auch noch zu beachten ist, dass man für alle Attribute eine Herausforderung oder zumindest nicht allzu einseitige Herausforderungen einbringt. Schließlich sollen die Helden meiner Spielgruppe sich nicht nur auf einen Wert verlassen können, sondern ein vernünftiges Set aus Werten haben.

Mads: Außer ein paar Ideen zur Story für ein Abenteuer habe ich noch nichts, ich könnte mir jedoch vorstellen, dass es sehr anspruchsvoll ist einen Kampf sowohl innovativ und fordernd zu gestalten, ohne das er zu schwer wird.



**Gibt es Spielmaterialien oder Informationen, die ihr euch von den Machern von Kaphornia wünscht, um euch beim Spielen und beim Design eigener Materialien zu helfen?**

Marius: Für mich gibt es alle wichtigen Spielmaterialien und Informationen, die ich brauche um Spaß beim Spielen und Erstellen zu haben.

Philipp: Ich fände einen Heldendokument-Ersteller ganz cool, der einem, nach Eingabe aller wichtigen Daten, den Text und die Werte vernünftig formatiert.

Lars: Es ist alles da, was man zum Spielen braucht. Mir fehlt nichts.

Dennis: Eine Erklärung zum Punktesystem, warum bestimmte Fähigkeiten so viele Punkte wert sind. Dabei meine ich explizit Kampfrausch von Gragg mit 170 AP. Der Wert ist entsprechend der Fähigkeit meiner Meinung nach zu hoch angesetzt.

Mads: Ein Werkzeugkasten, bzw ein Leitfaden, um neue Fähigkeiten und Zauber zu erstellen und ein System mit dem Helden diese lernen können, würde glaube ich helfen neuen Schwung in die Kämpfe zu bringen und bestehende (und liebgewonene) Helden weiter zu individualisieren.



# DIE HELDEN MIT DEM GRÜNEN DAUMEN

**Achtung:** Dieses Abenteuer bietet mehrere Erzähleraktionen, um es für erfahrene Spieler herausfordernder zu gestalten. Wenn Sie Erzähleraktionen einsetzen wollen, nehmen Sie am besten nur so viele Erzählerschicksalspunkte, wie ihre Helden große Abenteuer (aus mehr als einem Akt bestehend) bestanden haben. Die Spielzeit erhöht sich pro aktivierter Erzähleraktion.

*Früh am Morgen, die Sonne ist gerade erst aufgegangen, hämmert jemand mit lauten Schlägen an eure Tür. Verflucht, kann ein Held nicht einmal mehr ausschlafen? Scheinbar nicht, denn als ihr schlaftrunken und mehr schlecht als recht angezogen die Tür öffnet, steht dort ein aufgeregter Junge in Gärtnermontur, d.h. grüner Latzhose und Spaten, dem man ansehen kann, dass etwas passiert ist. Ihr bittet den Jungen herein und auch, wenn es ihm sichtlich schwerfällt die Ruhe zu bewahren, erzählt er euch was im Argen liegt.*

*„Ich bin Flo, Gehilfe von Magnolia, der Halbling-Gärtnermeisterin im magisch-botanischen Garten von Kaphornia“, fängt der Gärtnergehilfe hastig an zu erzählen. „Als ich heute Morgen ein wenig zu spät am Garten ankam, fehlte von Magnolia jede Spur. Erst dachte ich, sie wäre schon bei der Arbeit, doch dann waren die Türen der Gewächshäuser verschlossen und ich sah ein merkwürdiges grünes Leuchten in Gewächshaus 3. Das ist die Quarantänestation für potentiell gefährliche Neuzugänge, müsst ihr wissen, und ich habe Angst, dass Magnolia etwas zugestoßen ist. Ich war noch nie in diesem Gewächshaus und allein werde ich es nicht schaffen, daher brauche ich die Hilfe von euch echten Helden. Wir müssen schleunigst los, um Magnolia zu retten.“*

*Eure Heldeninstinkte sind während der Geschichte von Flo erwacht – vielleicht lag es auch nur an dem extra starken Kaffee –, also packt ihr schleunigst eure Ausrüstung zusammen und folgt dem Gärtnergehilfen zum botanischen Garten.*

*Kaum dort angekommen, seht ihr auch schon, dass hier etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist. Ranken, dick wie die Oberarme eines Barbaren, schlingen sich wie Seile um das Gewächshaus 3, in dessen Inneren ihr deutlich ein grünes pulsierendes Leuchten wahrnehmt. Flo ist ebenso erstaunt wie ihr, dennoch überrascht er euch mit seinem Tatendrang, als er ohne zu Zögern damit beginnt, an den Ranken zu zehren, die die Tür des Gewächshauses blockieren. Der kleine Gärtner ist jedoch viel zu schwach für diese Aufgabe. Das ist eher etwas für Helden wie euch.*



Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Körperkraft [Anzahl Helden x5]** stellen.

**Erfolg:** *Ihr zehrt mit Leibeskräften an der Ranke und plötzlich gibt es ein lautes Knacks! und die Ranke bricht ab. Vorsichtig betretet ihr das Gewächshaus.* Es geht weiter bei „Im Gewächshaus“.

**Misserfolg:** *Ihr zehrt mit Leibeskräften an der Ranke und plötzlich gibt es ein lautes Knacks! Jedoch nicht von der Ranke, sondern in eurem Rücken. Aua! Anscheinend ist die Ranke selbst für euch Helden zu stark.* Jeder Held verliert einen Ausdauerpunkt. Es geht weiter bei „Dann eben anders“.

## DANN EBEN ANDERS

*Da ihr nicht durch die Tür kommt, seht ihr euch nach einem alternativen Eingang um und werdet auch rasch fündig. Eine der dicken Ranken hat auf ihren Weg nach draußen ein Fenster herausgebrochen und ein großes Loch hinterlassen. Wenn ihr euch an der Ranke hochzieht, müsstet ihr das Loch erreichen können. Das verlangt nur ein wenig Geschick.*

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [4]** stellen.

**Erfolg:** *Müheless schwingst du dich an der dicken Ranke nach oben und durch das Fensterloch.* Der Held bekommt einen Schicksalspunkt. Es geht weiter bei „Im Gewächshaus“.

**Misserfolg:** *Du rutschst immer wieder ab, aber mit Hilfe deiner Kameraden gelingt es dir schließlich, nach oben und ins Gewächshaus zu gelangen.* Es geht weiter bei „Im Gewächshaus“.

## IM GEWÄCHSHAUS

*Vorsichtig arbeitet ihr euch langsam durch das Dickicht aus Lianen und Schlingpflanzen vorwärts. Das pulsierende Leuchten könnt ihr zwar nicht mehr sehen, doch glaubt ihr, dass es seinen Ursprung in der Mitte des Gewächshauses hat. Flo, der Gärtner, ist euch eine echte Hilfe, denn dank seines Fachwissens über die verschiedenen Pflanzen könnt ihr ein paar gemeineren Exoten aus dem Weg gehen. Dennoch müsst ihr wachsam sein.*



Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Wahrnehmung [Anzahl Helden x4]** stellen.

**Erfolg:** *Sorgfältig auf eure Umgebung achtend, bahnt ihr euch euren Weg durch die verschiedenen Gewächse, doch außer eines harmlosen Zuckerwattebusches und einer Sesselkiefer bemerkt ihr nichts.*

**Misserfolg:** *Obwohl ihr euch alle Mühe gebt, überseht ihr eine Wespenstaude und das wehrhafte Gewächs beschießt euch wütend mit tausenden kleinen Stacheln. Jeder Held verliert einen Ausdauerpunkt.*

*Schließlich weichen die die Lianen und Ranken zurück und geben den Blick frei auf eine Art Lichtung mitten im Gewächshaus. Saftig grüner Rasen und ein paar kleine Kräuter und Büsche am Rand lassen diesen Ort wie eine gewöhnliche Waldlichtung erscheinen. Dort in der Mitte der Grasfläche liegt eine regungslose Halblingsfrau in grüner Gärtnermontur. „Magnolia!“ ruft Flo aus und ehe ihr ihn zurückhalten könnt, ist er auch schon bei der Gärtnermeisterin und kniet neben ihr nieder. Ohne Vorwarnung brechen auf einmal tentakelartige Wurzeln aus der Rasenfläche hervor, packen Flo an den Beinen und beginnen sich um seinen Körper zu wickeln. Zeitgleich stoßen mehrere zylinderförmige Gewächse am Rande der Wiese eine große Sporenwolke aus. In euch breitet sich ein unerwartetes Gefühl der Müdigkeit aus. Träge gähnt ihr und wollt eigentlich nur noch ins Bett. „Passt auf“, könnt ihr Flo gerade noch hören. „Das sind Schlummerstauden. Ihre Sporen machen euch schläfrig.“*

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Willenskraft [4]** stellen.

**Erfolg:** *Ein klarer Geist ist jederzeit Herr über den Körper. Nachdem man es einmal weiß, kann man die Müdigkeit leicht abschütteln. Der Held darf an der nächsten Herausforderung teilnehmen.*

**Misserfolg:** *Du gähnst herzhaft und kannst dich kaum auf den Beinen halten. Jetzt käme ein starker Kaffee gerade recht... Der Held darf an der nächsten Herausforderung nicht teilnehmen.*

Sollte kein Held diese Herausforderung bestanden, verliert jeder Held einen Schicksalspunkt und alle Helden dürfen an der nächsten Herausforderung teilnehmen.

*Nachdem ihr mehr oder weniger die Wirkung der Schlummerstauden abgeschüttelt habt, solltet ihr nun schleunigst Flo befreien, bevor dieser noch komplett überwuchert wird.*



Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Körperkraft** oder **Wissen [Anzahl Helden x3]** stellen. Mindestens ein Held muss auf Körperkraft und mindestens einer auf Wissen würfeln, die restlichen Helden dürfen sich frei entscheiden.

**Erfolg:** *Ihr schafft es die Ranken und Wurzeln von Flo zu lösen und der Gärtnergehilfe ist sichtlich erleichtert, dass sein letztes Stündlein noch nicht geschlagen hat.*

**Misserfolg:** *Die Wurzeln sind fest um den Jungen geschlungen, sodass ihr ziemlich lange braucht, um sie endlich zu lösen.* Jeder Held verliert einen Schicksalspunkt.

*Schließlich habt ihr den Jungen befreit, jedoch ist er ein wenig schwach auf den Beinen, sodass ihr ihn zum Rand der Lichtung tragt, damit er sich ausruhen kann. Ihr wollt euch gerade um die ohnmächtige Magnolia kümmern, da schlagen euch die gleichen bleichen Wurzeln entgegen, die Flo erwischt haben. Gerade noch rechtzeitig springt ihr zurück.*

*Plötzlich schält sich eine weitere Gestalt aus den Schatten. Es ist eine Frau mit grüner Haut und roten Haaren, die in Rinde gekleidet zu sein scheint. Eine Dryade! Und sie scheint nicht sehr darüber erfreut zu sein, dass ihr Magnolia mitnehmen wollt. „Sie bleibt hier“, zischt sie bedrohlich und auf einen Wink von ihr erhebt sich eine Kolonie von Pilzen in der Nähe auf kleine Beinchen und streckt eine Vielzahl von Ärmchen aus. Na, toll da seid ihr ja in was hineingeraten. Zu allem Überfluss fallen euch eure Augen schon wieder vor Müdigkeit fast zu und ihr müsst euch konzentrieren, um nicht erneut von den Schlummerstauden eingeschläfert zu werden.*

Die Helden müssen gegen **Myhko, die Dryade** und **[Anzahl Helden x3]** Pilzlingen kämpfen.

### **Myhko, die Dryade**

**Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1\* (Fesselschlingen), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

**Manöver:** Myhko greift den Startspieler an.

**Fesselschlingen:** Trifft Myhko einen Helden mit ihren Fesselschlingen, so erhält dieser die Karte „Gefesselt“ und eine Fesselmarke.

**Kampfende:** Der Kampf endet, wenn Myhko besiegt wurde.





## Pilzlinge

**Angriff** 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Pilzarme), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Horde)

**Manöver:** Die Pilzlinge verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

**Geballte Pilzpower:** Statt sich gegen jeden Pilzling einzeln zu verteidigen, verteidigt sich jeder Held nur einmal, wobei der Angriff der Pilzlinge für jeden Pilzling nach dem ersten um 1 erhöht wird (bis zu einem Maximum von 5).

**Nachschub:** Jede Runde kommen **[Anzahl Helden]** Pilzlinge hinzu (auch wenn ein Monsterpilz im Spiel ist).

### Erzähleraktion: Monsterpilz!

Wenn sich die Helden gut schlagen und noch mindestens **[Anzahl Helden]** Pilzlinge im Kampf sind, dürfen Sie sich einen Erzählerschicksalspunkt nehmen und folgendes vorlesen:

*Myhko nutzt ihre Magie und lädt die Pilzlinge magisch auf. Wie von Geisterhand getragen erheben sich die kleinen Kerle und verschmelzen zu einem großen Monsterpilz.*

Entfernen Sie alle Pilzlinge aus dem Kampf. Ab nun nimmt der Monsterpilz am Kampf teil.

### Monsterpilz

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Mächtige Pilzarme), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Pilzlinge, die eingesetzt wurden/2

**Manöver:** Der Monsterpilz greift immer den Startspieler an.

Nachdem Sie den Spielern die Karten mit den Kampferten der Gegner gegeben haben, lesen Sie bitte folgendes vor:

*Während dieses Kampfes gilt die Sonderregel „Schlummerstauden“: Jeder von euch muss sich zu Beginn der Runde einer Herausforderung auf Willenskraft mit einem Mindestwurf von 4 stellen, bei deren Misslingen er diese Runde keine Handlung durchführen darf. Des Weiteren stehen euch in diesem Kampf die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:*

- 1) Die Fesseln sprengen, eine Herausforderung auf Körperkraft, um einen Helden von Fesselmarken zu befreien*
- 2) Die Pilzlinge einschüchtern, eine Herausforderung auf Charisma*

Legen Sie die Karten „Die Fesseln sprengen“, „Die Pilzlinge einschüchtern“ und „Schlummerstauden“ auf den Tisch.



## 1) DIE FESSELN SPRENGEN

*Myhkos Schlingen engen eure Bewegung stark ein. Du findest du solltest euch ein wenig mehr Bewegungsfreiheit erarbeiten.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [3]** stellen. Diese Sonderhandlung steht beliebig oft zur Verfügung, solange mindestens ein Held über Fesselmarken verfügt.

**Erfolg:** *Du zerreißt die Ranken mühelos und atmest befreit auf.* Der Held legt eine Fesselmarke ab (es darf sich dabei auch um Fesselmarken bei anderen Helden handeln). Er darf eine weitere Fesselmarke ablegen, wenn er mindestens fünf Erfolge erzielt hat.

**Misserfolg:** *Du gibst alles, doch die Fesseln wollen einfach nicht reißen.*

## 2) DIE PILZLINGE EINSCHÜCHTERN

*Die kleinen Pilzlinge greifen euch tapfer an, doch wenn du dir richtig Mühe gibst und eine böse Miene machst, werden sie es sich vermutlich nochmal überlegen.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [5]** stellen. Diese Herausforderung kann nur einmal pro Runde unternommen werden, egal, ob sie erfolgreich war oder nicht.

**Erfolg:** *Du starrst die Pilze böse an und benutzt gemeine Worte, wie „Unkrautvertilgungsmittel“ und „Umweltverschmutzung“. Die Pilzlinge erstarren und lassen fürs Erste von einem Angriff ab.* Die Pilzlinge greifen diese Runde nicht an.

**Misserfolg:** *Entweder schaust du nicht böse genug oder zu böse, auf jeden Fall halten es die Pilzlinge es für eine gute Idee dich anzugreifen.* In dieser Runde wird nur dieser Held von den Pilzlingen angegriffen.

### **Erzähleraktion: Baumguard!**

Wenn Sie es Ihren erfahrenen Helden schwerer machen wollen, um das Abenteuer spannender zu gestalten, dann können Sie, sobald Myhko ihren ersten Ausdauerpunkt verloren hat, 1 oder 2 Erzählerschicksalspunkte nehmen. Lesen Sie dann vor:

*Nachdem Myhko von euch getroffen wurde, scheint ihr die Lust vergangen zu sein, sich euren Angriffen direkt auszusetzen. Sie pfeift deshalb einmal laut durch die Zähne und ein uralter knorriger Baum in der Nähe setzt sich stapfend in Bewegung. Kaum hat er Myhko erreicht, springt sie auf seine Krone und ist dort oben, im Gewirr der Äste, vor euren Angriffen geschützt.*

Legen Sie die Karte „Myhkos schützender Baum“ auf den Tisch.



Lesen Sie zu Beginn von Runde 2 folgendes vor:

*Myhko und ihre vegetarischen Schergen setzen euch ganz schön zu. Vor allen Dingen, weil euch die Sporen der Schlummerstauden die Kampfkraft rauben. Außerdem habt ihr es bis jetzt noch nicht geschafft, Magnolia aus Myhkos Fängen zu befreien. Aber zumindest ist Flo mittlerweile wieder halbwegs auf den Beinen und hat eine wichtige Information für euch. „Sucht nach kleinen viereckigen Büschen mit roten Beeren!“ ruft er euch zu. „Das sind RocaRola, die sind das einzige Gegenmittel zu den Schlummerstauden.“*

*Euch steht ab nun die folgenden weiteren Sonderhandlungen zur Verfügung:*

3) *Das Gegenmittel finden, eine Herausforderung auf Wahrnehmung*

4) *Magnolia retten, eine Herausforderung auf Heimlichkeit oder Laufen*

Legen Sie die Karten „Das Gegenmittel finden“ und „Magnolia retten“ auf den Spieltisch.

### 3) DAS GEGENMITTEL FINDEN

*Du folgst Flos Hinweis und suchst nach den viereckigen RocaRola-Büschen. Mit deinem botanischen Halbwissen müsstest du sie eigentlich finden können.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wahrnehmung [5]** stellen. Diese Sonderhandlung kann beliebig oft unternommen werden, bis sie einmal gelingt, danach steht sie nicht mehr zur Verfügung.

**Erfolg:** *Nach einigem Suchen findest du den RocaRola-Busch direkt neben einer Zite-Staude und einer verkümmerten Debsi-Orchidee. Mit der erfrischenden Wirkung der roten Beeren auf eurer Seite können euch die Schlummerstauden nichts mehr anhaben. Legen sie die Karte „Schlummerstauden“ ab.*

**Misserfolg:** *Du schaust unter jeden Baum und Strauch, doch kein RocaRola weit und breit.*

### 4) MAGNOLIA RETTEN

*Magnolia liegt noch immer ohnmächtig auf der Wiese und zwar inmitten des Kampfgetümmels. Vielleicht solltest du sie in Sicherheit bringen, bevor ihr noch was geschieht.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [5]** oder **Heimlichkeit [5]** stellen. Diese Sonderhandlung kann einmal pro Runde unternommen werden, egal ob erfolgreich oder nicht, und nur solange, bis sie einmal gelingt, danach steht sie nicht mehr zur Verfügung.

**Erfolg:** *Du schaffst es Magnolia schnell und unbemerkt zu Flo zu tragen. Zum Glück ist sie nicht besonders schwer. Für seinen heldenhaften Einsatz bekommt der Held 3 Schicksalspunkte.*

**Misserfolg:** *Obwohl du dich schnell und gezielt durch das Kampfgetümmel Bahnst, bemerkt Myhko dein Vorhaben und fängt dich ab.*



## Schlummerstauden überwunden oder Magnolia gerettet

Lesen Sie diesen Abschnitt am Ende der Runde vor, in der die Helden entweder die Schlummerstauden überwunden oder Magnolia gerettet haben (oder beides):

*Myhko heult vor Wut auf und ein grünes Licht strahlt aus ihr hervor. Zu eurer Linken setzen sich mehrere vertrocknete Busche rollend in Bewegung und nehmen mit scharfen Dornen gespickt Kurs auf euch.*

Die Anzahl Gegner erhöht sich um **[Anzahl Helden]** Westernbüsche.

### Westernbusch

Ein Busch wie du und ich, der stilecht durch die Wüste streunt

**Angriff** 4 (gegen Wahrnehmung), **Verteidigung** 4, **Schaden** 1, **Ausdauer** 2

**Manöver:** Die Westernbüsche verteilen sich gleichmäßig auf die Spieler, wobei sie so unscheinbar umherrollen und plötzlich zu schlagen, dass sich die Helden auf Wahrnehmung verteidigen müssen.

### Erzähleraktion: Dornenhautkrieger

Solange Myhko noch mindestens  $\lceil \text{Anzahl Helden} / 2 \rceil$  Lebenspunkte hat (abgerundet), können Sie ab der dritten Runde einmalig einen Erzählerschicksalspunkt nehmen. Lesen Sie dann vor:

*„Es wird Zeit, dass ihr aus meinem grünen Reich verschwindet“, brüllt euch Myhko zornentbrannt entgegen und ihre roten Haare leuchten auf. Plötzlich weht ein trockener Wind durch das Gewächshaus und mehrere stachelbewehrte Pflanzen erheben sich von ihrem Platz. Zielstrebig schreiten sie auf ihren Wurzeln auf euch zu und strecken ihre gezackten Ranken nach euch aus.*

Die Zahl der Gegner erhöht sich um **[Anzahl/2 (abgerundet)]** Dornenkrautkrieger

### Dornenhautkrieger

**Angriff** 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Dornen), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 3

**Manöver:** Die Dornenhautkrieger verteilen sich gleichmäßig auf die Helden angefangen beim Startspieler.

**Dornenhaut:** Wenn ein Held einem Dornenhautkrieger im Nahkampf Schaden zufügt, muss er eine Herausforderung auf **Widerstand [3]** bestehen oder er verletzt sich an dessen Dornenhaut und verliert 1 Ausdauerpunkt.



# KAMPFENDE

Getroffen taumelt Myhko zurück und auf einmal fängt sie an, von innen heraus grün zu leuchten. Weitere Pflanzen erheben sich und das gesamte Gewächshaus scheint nun unter Myhkos Einfluss gegen euch in den Kampf ziehen zu wollen. Ihr packt eure Waffen fester im Angesicht dieser Übermacht, doch bevor irgendeine Seite handeln kann, durchschneidet ein scharfer Ruf die Ruhe vor dem Sturm: „Myhko, du ungezogenes Mädchen, jetzt ist Schluss damit!“ Magnolia, die Gärtnermeisterin, ist wieder bei Bewusstsein und schreitet zornig auf Myhko zu. Trotz ihrer winzigen Halblingsstatur weicht Myhko schuldbewusst vor ihr zurück. Das grüne Leuchten in ihr wird schwächer und erlischt.

„Die sind hier eingedrungen und wollten dich mitnehmen. Ausserdem haben sie mir wehgetan“, verteidigt sich Myhko. Ihr habt ihr wehgetan? Das kann sie euren vielen Kratzern erzählen!

„Einer von ihnen ist mein Gehilfe Flo, den müsstest du an seiner Uniform erkannt haben und die anderen sind die Helden von Kaphornia. Du hast es vermutlich mit deinem Unsinn übertrieben und wieder eine Menge Schaden angerichtet.“ Die kleine Halblingsdame hält der Dryade noch eine ganze Weile eine Standpauke, bevor sie euch und Flo aus dem Gewächshaus geleitet.

„Ich muss mich noch bei euch bedanken“, wendet sie sich schließlich an euch. „Myhko hat mich gerne bei ihr, müsst ihr wissen, und da ich mich nicht nur um sie kümmern kann und oft weg bin, hat sie mich mit den Schlummerstauden eingelullt und schließlich betäubt. Sie meint es nicht böse, die Kleine, doch hin und wieder – wie heute – schlägt sie über die Strenge und muss gezügelt werden. Vielleicht kann ich Flo dazu bringen, sich um sie zu kümmern. Es wird Zeit, daß er mal etwas mehr Verantwortung übernimmt. Wie dem auch sei, nehmt diese Heilmischung als Zeichen meiner Dankbarkeit.“

Jeder Held bekommt einen **Heiltrank** und **10 Abenteuerpunkte**, sowie **+5 Abenteuerpunkte** für jeden genommenen Erzählerschicksalspunkt.



## MYHKO, DIE DRYADE

**Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1\*  
(Fesselschlingen), **Verteidigung** 5,  
**Ausdauer** Anzahl Helden x2

**Manöver:** Myhko greift den Startspieler an.

**Fesselschlingen:** Trifft Myhko einen Helden mit ihren Fesselschlingen, so erhält dieser die Karte „Gefesselt“ und eine Fesselmarke.

## STARTSPIELER

## PILZLINGE

**Angriff** 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Pilzarme),  
**Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Horde)

**Manöver:** Die Pilzlinge verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

**Geballte Pilzpower:** Statt sich gegen jeden Pilzling einzeln zu verteidigen, verteidigt sich jeder Held nur einmal, wobei der Angriff der Pilzlinge für jeden Pilzling nach dem ersten um 1 erhöht wird (bis zu einem Maximum von 5).

**Nachschub:** Jede Runde kommen **[Anzahl Helden]** Pilzlinge hinzu (auch wenn ein Monsterpilz im Spiel ist).

## MONSTERPILZ

**Angriff** 5 (gegen Widerstand),  
**Schaden** 2 (Mächtige Pilzarme),  
**Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl  
Pilzlinge, die eingesetzt wurden/2

**Manöver:** Der Monsterpilz greift immer den Startspieler an.

## DIE FESSELN SPRENGEN

*Myhkos Schlingen engen eure Bewegung stark ein. Du findest du solltest euch ein wenig mehr Bewegungsfreiheit erarbeiten.*

Herausforderung auf **Körperkraft**

## SCHLUMMERSTAUDEN

*Die Wirkung der Sporen dieser fiesen Pflanze kennt ihr bereits, dennoch müsst ihr euren Geist stärken, um ihr nicht erneut zum Opfer zu fallen.*

Jeder Held muss sich zu Beginn der Runde einer Herausforderung auf **Willenskraft [4]** stellen, bei deren Misserfolg er diese Runde keinen Angriff durchführen darf.

## DIE PILZLINGE EINSCHÜCHTERN

*Die kleinen Pilzlinge greifen euch tapfer an, doch wenn du dir richtig Mühe gibst und eine böse Miene machst, werden sie es sich vermutlich nochmal überlegen.*

Herausforderung auf **Charisma**,  
max. einmal pro Runde

## MYHKOS SCHÜTZENDER BAUM (BAUMGUARD)

Solange Myhko auf ihrem Baum(guard) sitzt, kann sie nicht angegriffen werden. Stattdessen müssen die Helden in einer Sonderhandlung mit einer Herausforderung auf **Körperkraft [5]** oder **Wissen [5]** versuchen, den alten Baum(guard) umzuwerfen. Bei einem Erfolg kann Myhko in dieser Runde angegriffen werden, bevor sich der Baum(guard) am Ende der Runde wieder aufrichtet.

Wenn Sie sich zwei Erzählerschicksalspunkte genommen haben, führt Myhkos Baum(guard) am Ende jeder Runde, in der er nicht umgeworfen wurde, einen Angriff von mit einem **Angriffswert** von 5 (gegen Widerstand) und einem **Schadenswert** von 2 gegen den Spieler mit den meisten Ausdauerpunkten durch.

## DAS GEGENMITTEL FINDEN

*Du folgst Flos Hinweis und suchst nach den viereckigen RocaRola-Büschen. Mit deinem botanischen Halbwissen müsstest du sie eigentlich finden können.*

Herausforderung auf **Wahrnehmung**

## MAGNOLIA RETTEN

*Magnolia liegt noch immer ohnmächtig auf der Wiese und zwar inmitten des Kampfgetümmels. Vielleicht solltest du sie in Sicherheit bringen, bevor ihr noch was geschieht.*

Herausforderung auf  
**Laufen oder Heimlichkeit**

## DORNENHAUTKRIEGER

**Angriff** 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Dornen),  
**Verteidigung** 4, **Ausdauer** 3

**Manöver:** Die Dornenhautkrieger verteilen sich gleichmäßig auf die Helden angefangen beim Startspieler.

**Dornenhaut:** Wenn ein Held einem Dornenhautkrieger im Nahkampf Schaden zufügt, muss er eine Herausforderung auf **Widerstand [3]** bestehen oder er verletzt sich an dessen Dornenhaut und verliert 1 Ausdauerpunkt.

## GEFESSELT

Für jede Marke auf dieser Karte musst du bei allen deinen Verteidigungswürfen mit einem Würfel weniger würfeln. Wenn du drei Fesselmarken auf dieser Karte hast, werden die Marken entfernt, aber dafür wirst du bewusstlos (Du behältst deine Ausdauerpunkte, musst dir aber mit einem Schicksalspunkt einen Adrenalinstoß verpassen, um wieder handeln zu können).

## GEFESSELT

Für jede Marke auf dieser Karte musst du bei allen deinen Verteidigungswürfen mit einem Würfel weniger würfeln. Wenn du drei Fesselmarken auf dieser Karte hast, werden die Marken entfernt, aber dafür wirst du bewusstlos (Du behältst deine Ausdauerpunkte, musst dir aber mit einem Schicksalspunkt einen Adrenalinstoß verpassen, um wieder handeln zu können).

## GEFESSELT

Für jede Marke auf dieser Karte musst du bei allen deinen Verteidigungswürfen mit einem Würfel weniger würfeln. Wenn du drei Fesselmarken auf dieser Karte hast, werden die Marken entfernt, aber dafür wirst du bewusstlos (Du behältst deine Ausdauerpunkte, musst dir aber mit einem Schicksalspunkt einen Adrenalinstoß verpassen, um wieder handeln zu können).

## GEFESSELT

Für jede Marke auf dieser Karte musst du bei allen deinen Verteidigungswürfen mit einem Würfel weniger würfeln. Wenn du drei Fesselmarken auf dieser Karte hast, werden die Marken entfernt, aber dafür wirst du bewusstlos (Du behältst deine Ausdauerpunkte, musst dir aber mit einem Schicksalspunkt einen Adrenalinstoß verpassen, um wieder handeln zu können).

## GEFESSELT

Für jede Marke auf dieser Karte musst du bei allen deinen Verteidigungswürfen mit einem Würfel weniger würfeln. Wenn du drei Fesselmarken auf dieser Karte hast, werden die Marken entfernt, aber dafür wirst du bewusstlos (Du behältst deine Ausdauerpunkte, musst dir aber mit einem Schicksalspunkt einen Adrenalinstoß verpassen, um wieder handeln zu können).