

Se-Ling, der untote Sāmūrāi

Se-Ling streifte jahrhundertlang durch die Lande auf der Suche nach einer Horde Schattendämonen, die vor langer Zeit sein Dorf zerstörten. Einst schwor er, sie zu finden und zur Strecke zu bringen, und lange Zeit war dies das Einzige, das ihn aufrecht hielt. Doch schließlich gelang es ihm mit Hilfe einer Heldengruppe, die Dämonen aus seiner Vergangenheit zu besiegen und seinen Frieden zu finden. Seither fühlt er sich seinen neuen Freunden zu Dank verpflichtet und begleitet sie auf ihren (und seinen) Abenteuern.

Se-Ling weiß seine Klinge zu führen, schließlich hatte er Jahrhunderte Zeit, dies zu lernen. Seine stille, fokussierte Art wirkt, zusätzlich zu seinem knöchernen Aussehen, befremdlich, doch dies macht er mit seiner legendären Entschlossenheit wieder wett, die ihm im Kampf manch schweren Treffer einstecken lässt.

Nahkampfwaffe: Katana (japanisches Schwert)

Fernkampfwaffe: Kunais (Wurfdolche)

Nahkampf	12
Fernkampf	8
Widerstand	11
Reflexe	11
Charisma	7
Heimlichkeit	11
Klettern	9
Körperkraft	11
Laufen	9
Wahrnehmung	11
Willenskraft	12
Wissen	11
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Unnachgiebig, An schwere Wunden gewöhnt

Unnachgiebig: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Willenskraft nach dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgeben, um 1 zusätzlichen Erfolg zu erhalten.

An schwere Wunden gewöhnt: Anstatt einen oder mehrere Ausdauerpunkte zu verlieren, kann der Held einmal pro Akt einen „Schwere Wunde“-Marker nehmen. Für jede schwere Wunde erleidet der Held einen Malus von -1 auf Widerstand und Reflexe. Schwere Wunden können wie Ausdauerpunkte geheilt werden (z.B. durch einen Heiltrank). Ein Heiltrank entfernt zusätzlich alle schweren Wunden.



Serénā, die Heilerin

Als Priesterin der Heilgöttin Pergamenzia hat Serena ihr Leben der Aufgabe gewidmet, anderen zu helfen. Und da es in der Umgebung von Kaphornia niemanden gibt, der die Hilfe der Heilgöttin dringender benötigt als die Helden von Kaphornia, hat sie sich entschieden, selbst zu einer solchen Heldin zu werden. Überraschenderweise stellte sich heraus, dass sie besser mit dem Schwert umzugehen versteht, als die meisten ihr zugetraut hätten, und schon so manchem Gegner ist das Lachen über ihre scheinbare Unbeholfenheit sehr schnell vergangen.

Nahkampfwaffe: Schwert

Fernkampfwaffe: Wurfdolche

Nahkampf	12
Fernkampf	8
Widerstand	9
Reflexe	11
Charisma	12
Heimlichkeit	9
Klettern	10
Körperkraft	9
Laufen	10
Wahrnehmung	10
Willenskraft	12
Wissen	11
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Heilzauber, Wiederbelebung, Energisch, Vorgetäuschte Unbeholfenheit

Heilzauber: Die Heilerin darf auf jeden Helden in ihrer Gruppe (inklusive sich selbst) einmal pro Akt einen Heilzauber wirken. Dies darf auch am Ende eines Aktes erfolgen, bevor der nächste Akt beginnt. Der geheilte Held bekommt durch den Heilzauber 1 verlorenen Punkt Ausdauer zurück. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heilzauber während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung pro geheiltem Held.

Wiederbelebung: Wenn zu Beginn einer Runde ein anderer Held der Gruppe bewusstlos ist, darf die Heilerin entscheiden, in der laufenden Runde auf ihre Handlung zu verzichten. Im Gegenzug bekommt der andere Held sofort 1 Ausdauerpunkt und die Heilerin 1 Schicksalspunkt. Diese Fähigkeit kann maximal einmal pro Runde eingesetzt werden.

Energisch: Die Heilerin ist immun gegen die Zusatzwirkung von gegnerischen Angriffen, die sie ihre Handlung in der darauffolgenden Runde verlieren lässt.

Vorgetäuschte Unbeholfenheit: Beim ersten Nahkampfangriff der Heilerin in einem Kampf wird der Verteidigungswert des Ziels um 1 Punkt gesenkt.



Das Regenbogenschwert

Viele magische Artefakte in der Welt von Kaphornia verfügen über ein eigenes Bewusstsein, aber nur wenige von ihnen verspüren das Bedürfnis, sich mit anderen Wesen auszutauschen. Weltbild und Selbstverständnis eines belebten Gegenstandes weichen in den meisten Fällen einfach zu drastisch von denen eines Lebewesens aus Fleisch und Blut ab.

Eine der wenigen Ausnahmen bildet das Regenbogenschwert, das vor vielen Äonen von einem mächtigen Feenschmied angefertigt wurde, als sich die Feen noch auf sehr direkte und rabiate Weise in die Geschicke der Welt einmischten. Das Schwert kann sich nur noch vage an diese Zeit erinnern, aber geblieben ist der Drang, die Schwachen zu beschützen und gegen das Böse zu kämpfen. Zu diesem Zweck schließt sich das Regenbogenschwert den tapfersten Helden von Kaphornia an – beziehungsweise denjenigen, die es dafür hält.

Nahkampf8

Verteidigungswert10

Ausdauerpunkte6

Schicksalspunkte6

Besondere Eigenschaften: Intelligente Waffe, Bewegliche Nahkampfwaffe, In der Hand eines Helden, Verteidiger, Magisch, Regenbogenschwert, Reduzierte Belohnung

Intelligente Waffe: Die intelligente Waffe nimmt an Herausforderungen außerhalb eines Kampfes nicht teil. Bei gemeinsamen Herausforderungen wird von einer um 1 Person kleineren Gruppe ausgegangen. Pro gemeinsamer Herausforderung darf die Waffe einmal nach dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgeben, um 3 Würfel zu werfen und die dabei erzielten Erfolge zum Gesamtergebnis der Gruppe hinzuzufügen. Da sie sprechen kann, darf die Waffe wie ein normaler Held an allen Gesprächen der Gruppe teilnehmen.

Bewegliche Nahkampfwaffe: Die intelligente Waffe darf Sonderhandlungen, die Herausforderungen auf andere Eigenschaften als den Nah- oder Fernkampfwert beinhalten, nicht durchführen. Sie hat nur die Wahl, einen Nahkampfangriff (inklusive Nahkampf-Sonderhandlung) mit ihrem doppelten Nahkampf-Wert ODER einen Fernkampfangriff (inklusive Fernkampf-Sonderhandlung) mit ihrem normalen Nahkampf-Wert durchzuführen ODER sie entscheidet zu Beginn einer Runde, sich in die Hand eines anderen Helden zu begeben (siehe unten).

In der Hand eines Helden: Wenn sich die intelligente Waffe in die Hand eines anderen Helden begibt, darf dieser in der selben Runde keine weitere magische Waffe benutzen und die Handlung der intelligenten Waffe verfällt. Dafür darf die intelligente Waffe immer dann, wenn der Held in der laufenden Runde mit seiner Nahkampf-Eigenschaft würfelt, ebenfalls mit ihrer Nahkampf-Eigenschaft würfeln und ihre Erfolge zu denen des Helden hinzuaddieren. Sowohl der führende Held als auch die Nahkampfwaffe dürfen je 1 Schicksalspunkt einsetzen, um weitere Würfel zu werfen.

Verteidiger: Die intelligente Waffe wird von den Monstern wie ein normaler Held angegriffen und kann von allen Effekten betroffen werden. Sie verteidigt sich immer mit ihrem Verteidigungswert. Sie darf normal geheilt werden.

Magisch: Die intelligente Waffe darf bei Angriffen auf ihre magische Wirkung zurückgreifen. Die Bedingungen hierfür muss sie allerdings erfüllen (z.B. Schicksalspunkte oder Ausdauerpunkte bezahlen). Wird sie von einem anderen Helden für einen Angriff genutzt, so muss dieser andere Held die entsprechende Bedingung erfüllen.

Regenbogenschwert: Magische Waffe – darf nicht in Kombination mit anderen magischen Waffen eingesetzt werden. Der Held darf nach einem Nahkampfangriffswurf 1 bis 3 Schicksalspunkte ausgeben und eine entsprechende Menge an Zahlen zwischen 1 und 6 ansagen. Alle Würfel, die eine der genannten Zahlen als Würfergebnis anzeigen, zählen als Erfolg. Würfelsergebnisse von „5“ oder „6“ zählen in diesem Fall nur als Erfolg, wenn die entsprechenden Zahlen vom Helden angesagt wurden.

Reduzierte Belohnung: Die intelligente Waffe bekommt am Ende eines Abenteuers nur halb so viele Erfahrungspunkte wie die anderen Helden. Die von ihr erworbenen Goldstücke werden auf die anderen Helden der Gruppe verteilt.



Orion, der Hexenkater

Orion ist ein Schwarzer Hexenkater mit einer stolzen Ahnenkette, die bis zu den berühmten Phantom-Panthern von Xos zurückreicht. Für eine gewisse Bauernschläue sorgen dagegen die vielen Generationen von Gemeinen Hauskatzen, die sich über die Jahrhunderte hinweg mit seinem adligen Blut vermischt haben.

Im Moment hat Orion die Gegend um Kaphornia zu seinem neuen Revier erkoren. Er ist der Besitzer von Tamyra der Hexe und der anderen Helden von Kaphornia und blickt voller Stolz und Wohlwollen auf seine Schützlinge hinab (solange sie ihn ausreichend mit ihren Opfern verwehnen). Seine Hobbys sind Fresen, Dösen, Schlafen, mit Mäusen spielen sowie die Überprüfung von Textilien auf ihre Haltbarkeit.

Nahkampfwaffe: Krallen

Fernkampfwaffe: Katzensprung

Nahkampf	11
Fernkampf	8
Widerstand	8
Reflexe	13
Charisma	10
Heimlichkeit	15
Klettern	15
Körperkraft	5
Laufen	15
Wahrnehmung	15
Willenskraft	11
Wissen	5
Ausdauerpunkte	1
Schicksalspunkte	9

Besondere Eigenschaften: Begleiter (Tamyra), Vornehme Zurückhaltung, Neun Leben, Katze

Begleiter (Tamyra): Orion darf nur als Held ausgewählt werden, wenn Tamyra die Hexe am Spiel teilnimmt. Ihre besondere Eigenschaft „Hexenkater“ fällt weg, dafür erhält sie 2 zusätzliche Schicksalspunkte.

Vornehme Zurückhaltung: Orion wird niemals Startspieler. Er wird bei der Weitergabe der Startspieler-Karte übergangen.

Neun Leben: Wenn Orion während eines Kampfes ausgeschaltet wird, darf er zu Beginn der darauffolgenden Runde 1 Schicksalspunkt ausgeben und erhält dafür augenblicklich 1 Ausdauerpunkt zurück.

Katze: Orion darf keine magischen Waffen und Rüstungen erwerben. Andere magische Gegenstände darf er erwerben, wenn diese zu seiner Katzengestalt passen.



Xinpin, der Mönch

Xinpin ist ein Schüler des Ordens der Schin-Schan-Schu vom Bergkloster Schu-Schan-Schin. Die Mönche vom Schin-Schan-Schu sind nicht nur berühmt für ihre Meisterschaft in der Kunst der Lautmalerei, sondern auch für ihre Beherrschung der dreiundsiebzig Methoden des Unbezwingbaren Kampfes. Wie die meisten Schüler wurde Xinpin in der Methode der Sanften Vernichtungsf Faust des Wohlmeinenden Himmeltitanen unterrichtet, die darauf basiert, den Gegner zu einem Angriff zu provozieren und die dadurch erlangte moralische Überlegenheit in einen vernichtenden Gegenangriff zu lenken.

Innerhalb des Klosters ist es schwierig, diese passive Kampfkunst zu verfeinern, weil sie dort fast jeder beherrscht und die meisten Übungskämpfe wegen Untätigkeit der Kampfteilnehmer abgebrochen werden müssen. Deshalb hat Xinpin das Kloster verlassen und zieht durch die Lande, um Seite an Seite mit anderen Helden auf Abenteuer zu gehen und Gegner zu provozieren.

Nahkampfwaffe: Dao

Fernkampfwaffe: Wurfpeil

Nahkampf	12
Fernkampf	8
Widerstand	12
Reflexe	12
Charisma	10
Heimlichkeit	10
Klettern	10
Körperkraft	9
Laufen	10
Wahrnehmung	9
Willenskraft	12
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften: Friedfertig, Defensiver Kampfstil, Provokation

Friedfertig: Der Held darf als Handlung keine Nah- oder Fernkampfangriffe unternehmen. Sonderhandlungen, die Herausforderungen auf die Nah- oder Fernkampf-Fertigkeit beinhalten, darf er hingegen normal durchführen.

Defensiver Kampfstil: Der Held darf als Handlung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um in der laufenden Runde seinen defensiven Kampfstil einzusetzen. In diesem Zeitraum darf er jeden Gegner, der ihn angegriffen aber nicht getroffen hat, seinerseits ihm Nahkampf angreifen. Diese Nahkampfangriffe finden jeweils unmittelbar nach den misslungenen Angriffen der Gegner statt und erfordern keine weitere Handlungen.

Provokation: Bei Charisma-Herausforderungen, die damit zu tun haben, einen Gegner zum Angriff zu verleiten, darf der Held vier zusätzliche Würfel werfen.



Maximilian, der Schreiber

Maximilian träumte schon immer von einem Leben als Abenteurer, aber seine gestrenge Mutter zwang ihn, die Familientradition fortzusetzen und ein Schreiber zu werden. Seine Gelehrsamkeit, sein phänomenales Gedächtnis und sein gutes Gefühl für die richtige Wortwahl halfen ihm, dem Wunsch der Mutter zu entsprechen und ein herausragender Schriftgelehrter zu werden. Und doch sehnte er sich immer danach, in die Welt hinaus zu ziehen und aufregende Abenteuer zu erleben.

Durch Zufall traf er eines Tages mit den Helden von Kaphornia zusammen und wurde in ihr abenteuerliches Leben hineingezogen. Um seine Mutter nicht zu verärgern, tut er nach außen hin so, als wäre ihm das alles zuwider und als wolle er so bald wie möglich die Gruppe verlassen, aber insgeheim ist er froh darüber, dass ihn das "unerbittliche" Schicksal immer wieder zurück in die Abenteuer seiner heldenhaften Bekannten führt.

Nahkampf-/Fernkampf-Waffe: keine

Nahkampf	8
Fernkampf	8
Widerstand	10
Reflexe	12
Willenskraft	12
Körperkraft	9
Laufen	12
Klettern	11
Schleichen	11
Wissen	14
Wahrnehmung	13
Charisma	13
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Zivilist, Profession, Maximierung

Zivilist: Der Zivilist wird im Kampf nicht angegriffen, sondern von den Monstern ignoriert, als wäre er bewusstlos. Er kann niemals Startspieler werden und wird bei der Weitergabe der Startspieler-Karte übergangen. Nur Angriffe und Effekte, von denen alle Helden betroffen sind (z.B. der Feuerodem eines Drachen), betreffen auch ihn. In Kämpfen wird bei allen "[Anzahl Helden]"-Angaben (insbesondere Angaben zur Anzahl der Gegner und ihrer Ausdauer) von einer um 1 Person kleineren Gruppe ausgegangen. Wenn er als einziges Mitglied einer Gruppe noch bei Bewusstsein ist, hat die Gruppe den Kampf verloren. Als Handlung darf der Zivilist keine Nah- oder Fernkampfangriffe unternehmen. Ihm steht die Sonderhandlung "Anfeuern" zur Verfügung, mit der er einem anderen Helden 1 Schicksalspunkt geben kann.

Profession (Schreiber): Der Held darf bei Herausforderungen, die mit seiner Profession zusammenhängen, bis zu 5 zusätzliche Würfel werfen, je nachdem wie stark die Herausforderung mit seiner Profession zusammenhängt.

Maximierung: Wenn dieser Held von Christian Lonsing gesteuert wird, erhält er 10 zusätzliche Schicksalspunkte und darf bei Herausforderungen Schicksalspunkte im Verhältnis 1:1 in zusätzliche Erfolge umwandeln.



Lobato Pelegrino, der Pilger

Lobato Pelegrino, Sohn eines Schumachers und einer Käserin, hat früh sein liebstes Hobby erkannt. Schon als Kind lief er soweit seine Beine ihn trugen. Hierbei vergaß er zu essen und zu trinken und manchmal auch das Nachhausekommen, was ihm die ein oder andere Tracht Prügel einbrachte. Nichts desto trotz war er immer freundlich zu seinen Mitmenschen und versuchte zu helfen, wo er konnte.

Nach seiner Ausbildung zum Tischlergesellen nahm er sein Gesellenstück, einen prächtigen Pilgerstab und begab sich auf seine immer noch anhaltende Pilgerreise durch Kaphornia. Allerlei Abenteuer und Gefahren hat er bereits hinter sich gebracht auf dieser Reise zur Selbstfindung und dabei den einen oder anderen Wanderstiefel durchgelaufen. Aber mit Hilfe seines Wanderstabes und des unerschütterlichen Gottvertrauens hat er noch jede Aufgabe gemeistert.

Nahkampfwaffe: Pilgerstab

Fernkampfwaffe: Wurfmuscheln

Nahkampf	11
Fernkampf	11
Widerstand	12
Reflexe	11
Charisma	12
Heimlichkeit	10
Klettern	9
Körperkraft	10
Laufen	12
Wahrnehmung.....	9
Willenskraft	12
Wissen	10
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte.....	6

Besondere Eigenschaften: Kollegial, Bescheiden, Gesegnet

Kollegial: Lobato kann bei Herausforderungen außerhalb eines Kampfes einen Schicksalspunkt ausgeben um einem beliebigen Helden 3 zusätzliche Würfel werfen zu lassen.

Bescheiden: Bei Herausforderungen außerhalb eines Kampfes, deren Misslingen zu einem Verlust von Ausdauerpunkten führen könnte, darf Lobato 2 zusätzlich Würfel werfen.

Gesegnet: Nach jedem Akt, in dem Lobato die besondere Eigenschaft „Kollegial“ mindestens einmal erfolgreich eingesetzt hat, bekommt er 1 zusätzlichen Schicksalspunkt zurück.



Faucon, der Fä́lkenprinz

Faucon ist der älteste Prinz des Eingeschlafenen Königreichs von Somonia, dessen Bewohner durch einen bösen Fluch in magischen Schlaf versetzt wurden. Nur die Prinzen des Königreichs wurden von dem Fluch verschont und versuchen seitdem herauszufinden, wer dafür verantwortlich ist und wie man den Fluch brechen kann.

Faucon ist ein großgewachsener, charismatischer Mann, dem man seine adlige Abstammung sofort ansieht. Er ist es gewohnt, Befehle zu erteilen und auch in schwierigen Situationen die Nerven und den Überblick zu bewahren. Wie alle Mitglieder seiner Familie besitzt er die Fähigkeit, sich in ein Tier zu verwandeln, in seinem Fall in die Gestalt eines edlen Falken.

Nahkampfwaffe: Rapier

Fernkampfwaffe: Kurzbogen

Nahkampf	11
Fernkampf	10
Widerstand	11
Reflexe	10
Charisma	12
Heimlichkeit	10
Klettern	9
Körperkraft	10
Laufen	10
Wahrnehmung	12
Willenskraft	12
Wissen	12
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Fliegen, Kommandant, Brillante Kampfmanöver

Fliegen: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Klettern oder Laufen, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.

Kommandant: Solange der Held bei Bewusstsein ist, darf bei allen Würfelwürfen, die im Zusammenhang mit Verbündeten der Helden durchgeführt werden, 1 zusätzlicher Würfel gewürfelt werden. Wird der Würfelwurf vom Kommandanten durchgeführt, so werden sogar 2 zusätzliche Würfel gewürfelt.

Brillante Kampfmanöver: Wenn der Held während eines Kampfes eine Sonderhandlung durchführt, darf er bei allen dazugehörigen Herausforderungen 2 zusätzliche Würfel werfen (unabhängig von der geforderten Eigenschaft).



Beatrix, die Zäuberin

Beatrix Hollander ist eine Absolventin der Universellen Akademie von Kaphornia. Ihre einzige große Leidenschaft sind Zaubersprüche, für alles andere interessiert sie sich nicht. Um neue, verloren geglaubte Zaubersprüche zu finden und in ihr großes Zauberbuch einzutragen, hat sie sich entgegen ihrer stubenhockerischen Natur für eine Abenteuerer-Karriere entschlossen und bereut diese Entscheidung seitdem in fast jeder einzelnen Minute ihres Lebens. Trotz ihrer Nörgelei gibt es aber interessanterweise immer genug Freiwillige, die ihr schweres Zauberbuch für sie tragen.

Nahkampfwaffe: Zauberstab

Nahkampf	8
Fernkampf	8
Widerstand	9
Reflexe	10
Charisma	11
Heimlichkeit	9
Klettern	9

Fernkampfwaffe: Wurfpeile

Körperkraft	8
Laufen	10
Wahrnehmung	9
Willenskraft	13
Wissen	13
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften: Zaubersprüche

Zaubersprüche: Die Zauberin verfügt über ein Repertoire aus Zaubersprüchen, von denen sie sich im Laufe eines Aktes 5 aussuchen darf (für jeweils 20 Erfahrungspunkte darf sie diese Anzahl permanent um +1 anheben). Jeder ausgewählte Zauberspruch darf von ihr einmal pro Akt kostenlos eingesetzt werden; jeder weitere Einsatz kostet sie jeweils 1 Schicksalspunkt. Sobald die Maximalzahl an verschiedenen Zaubersprüchen ausgewählt wurde, können bis zum Ende des Aktes keine weiteren neuen Zauber gewählt werden. Der Einsatz eines Zauberspruchs kostet die Zauberin keine Handlung, es sei denn dies ist ausdrücklich angemerkt.

Tingel Tangel Teleport! (Zauberspruch): Die Zauberin darf diesen Zauber einsetzen, um eine Herausforderung, die dazu dient, an einen bestimmten Ort zu gelangen, automatisch zu bestehen.

Leviratus Levitatus! (Zauberspruch): Dieser Zauber erlaubt es einem beliebigen Helden (einschließlich der Zauberin) bei einer Herausforderung auf Körperkraft oder Klettern nach dem Würfeln 2 zusätzliche Würfel zu würfeln.

Glieder seid gefroren! (Zauberspruch): Mit diesem Zauber wird der Angriffswert eines Gegners bis zum Ende der laufenden Runde um 1 gesenkt. Bei einem Gegner mit mehreren Angriffen ist nur einer davon betroffen.

Ratz Fatz Pflanze wach! (Zauberspruch): Dieser Zauber erlaubt es einem beliebigen Helden (einschließlich der Zauberin), bei einer Herausforderung auf Klettern 4 zusätzliche Würfel zu werfen.

Glühend weiß Eisen heiß! (Zauberspruch): Dieser Zauber kann als Handlung eingesetzt werden. Die Zauberin führt einen Fernkampf-Angriffswurf mit ihrem Willenskraft-Wert gegen einen Gegner durch, der Metallrüstung bei sich tragen oder aus Metall bestehen muss. Bei einem Erfolg erleidet der Gegner 1 Schadenspunkt und kann in der laufenden Runde nicht handeln.

Sichtbedarf Sinne scharf! (Zauberspruch): Dieser Zauber erlaubt es einem beliebigen Helden (einschließlich der Zauberin), bei einer Herausforderung auf Wahrnehmung 4 zusätzliche Würfel zu werfen.

Klari Fari Unsichtbari! (Zauberspruch): Innerhalb eines Kampfes gesprochen gilt die Wirkung dieses Zaubers bis zum Ende der laufenden Runde, außerhalb eines Kampfes gilt sie für eine einzelne Herausforderung. Solange der Zauber wirkt, darf die Zauberin bei Herausforderungen auf Heimlichkeit 10 zusätzliche Würfel werfen und von Gegnern ignoriert, als wäre sie bewusstlos.

Topf Zopf Klopf Klopf! (Zauberspruch): Die Zauberin erhält einen Bonus von +4 Würfeln bei einer Herausforderung zum Öffnen von Schlössern.

Ein kleines Glück, das wünsch ich mir! (Zauberspruch): Die Zauberin darf bei einer beliebigen Herausforderung nach dem Würfeln 1 zusätzlichen Würfel werfen.

Droben Abgehoben! (Zauberspruch): Siehe Fähigkeit "Fliegen", kostet allerdings jeweils 1 zusätzlichen Schicksalspunkt.

Feuer groß, Feuer heiß, aus den Monstern fließt der Schweiß! (Zauberspruch): Siehe Magierfähigkeit "Feuerball", kostet allerdings jeweils 1 zusätzlichen Schicksalspunkt.

Kaltitoss Eisgeschoss! (Zauberspruch): Siehe Magierfähigkeit "Eisstrahl", kostet allerdings jeweils 1 zusätzlichen Schicksalspunkt.



AmoonRā, die Mumiēnkönigin

AmoonRa lebte vor vielen tausend Jahren ein kurzes, aber luxuriöses Leben, bevor sie an einem Schlangenbiss starb und nach den Bräuchen ihres Volkes in einer Pyramide bestattet wurde. Leider hatten die Erbauer der Pyramide ohne ihr Wissen den „Fluch der Mumie“ entwickelt, der dazu dienen sollte, die Grabbeigaben zu schützen. Jeder Grabräuber, der sich an den Schätzen vergriff, sollte von der wiedererwachenden Mumie zur Strecke gebracht werden. Dass es sich bei dieser Mumie um AmoonRa höchstpersönlich handelte, wurde ihr erst klar, als tatsächlich einige Helden in die Pyramide eindringen und einige Schätze an sich brachten. Seitdem ist AmoonRa dazu gezwungen, wieder unter den Lebenden zu wandeln, obwohl sie eigentlich viel lieber ihre Ruhe hätte. Die Verteidigung der Grabbeigaben sind ihr herzlich egal; ehrlich gesagt ist es ihr sogar lieber, wenn diese Wertsachen im Umlauf sind, anstatt in irgendeiner unterirdischen Kammer zu verrotten. Deshalb hat sie sich den besagten Helden angeschlossen und hilft ihnen nun dabei, am Leben zu bleiben.

Nahkampfwaffe: Kopesch

Fernkampfwaffe: Mechanischer Bogen

Nahkampf	10
Fernkampf	13
Widerstand	13
Reflexe	10
Charisma	10
Heimlichkeit	11
Klettern	9
Körperkraft	12
Laufen	9
Wahrnehmung	10
Willenskraft	13
Wissen	13
Ausdauerpunkte	3

Besondere Eigenschaften: Mumie, Verflucht

Mumie: AmoonRa zählt niemals als bewusstlos. Ihre Ausdauer kann in den negativen Bereich sinken, was am besten durch „Negativ-Ausdauerpunkte“ dargestellt wird. Ihre Anzahl Würfel bei allen Herausforderungen wird um die Zahl ihrer aktuellen Negativ-Ausdauerpunkte gesenkt. Wenn alle anderen Helden bewusstlos sind und AmoonRas Ausdauer 0 oder weniger beträgt, so zählt die ganze Heldengruppe als ausgeschaltet. Wenn AmoonRa Negativ-Ausdauerpunkte erlitten hat, darf sie diese als Handlung ablegen, d.h. ihre Ausdauer auf Wert 0 setzen. Beträgt ihre Ausdauer am Ende eines Kampfes 0 oder weniger, so wird sie auf 1 angehoben.

Verflucht: AmoonRa besitzt keinen Schicksalspunkte-Wert und kann auf keine Weise Schicksalspunkte erhalten. Sie darf aber auf die Schicksalspunkte des jeweils aktuellen Startspielers zurückgreifen, wenn dieser dem zustimmt. Wenn sie dies tut, um nach einem Würfelwurf zusätzliche Würfel zu werfen, so darf sie anstelle der üblichen 3 zusätzlichen Würfel 6 zusätzliche Würfel werfen (maximal einmal pro Herausforderung).



Máyá, die Schámánin

Maya wurde als kleines Kind in den Wäldern von Lanfor gefunden. Jedoch nicht von Menschen, sondern von Undir dem Schutzgeist des Waldes. Er nahm Maya auf und lehrte sie die Magie des Waldes, während die Tiere von Lanfor ihre Familie wurden. Eines Tages jedoch verschwand Undir aus den Wäldern und Maya sucht seitdem nach ihrem Lehrmeister. Auf ihrer Suche traf sie irgendwann ein Gruppe von Helden, die ihr ihre Unterstützung anboten und mit denen sie nun durch die Lande zieht. Auch wenn Maya mittlerweile an Städte und Menschen gewöhnt ist, zieht sie die freie Wildnis vor. Im Kampf setzt sie die geheime Kunst der Waldmagie ein und wird von ihrem Vertrauten, dem Eichhörnchen Bims begleitet.

Nahkampfwaffe: Wanderstab

Fernkampfwaffe: Wurfkugeln

Nahkampf	8
Fernkampf	8
Widerstand	10
Reflexe	11
Charisma	10
Heimlichkeit	10
Klettern	11
Körperkraft	9
Laufen	10
Wahrnehmung	12
Willenskraft	10
Wissen	13
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Vertrauter, Magische Faust

Hexenkater: Der Held darf einmal pro Kampf 1 Schicksalspunkt einsetzen, um einen Gegner sofort aus dem Kampf zu entfernen. Dieser Gegner wird von dem Vertrauten abgelenkt und letzten Endes besiegt. Diese Möglichkeit besteht nicht bei Gegnern, deren Ausdauerpunkte mithilfe der Anzahl Helden berechnet werden.

Magische Faust: Der Held kann als Handlung einen Gegner mit 11 Würfeln angreifen. Er darf bei jedem Angriff selbst entscheiden, ob es sich um einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff handeln soll.



Dūlcūs, dēr Süßigkeitényēti

Yētis gelten im Allgemeinen als ausgestorben, daher sind die meisten vorsichtiger Natur und meiden die Gesellschaft anderer Lebewesen. Ihr dickes, zotteliges Fell lässt sie manchen Schlag einstecken und ihre Pranken sind bei ihren Feinden sehr gefürchtet.

Dulcus hingegen ist ein sehr geselliges und freundliches Wesen. Er verachtet Gewalt und hatte schon immer eine Schwäche für Leckereien, die es leider nur ganz selten gab. Daher stieg Dulcus immer wieder gerne in die umliegenden Dörfer hinab, um an Süßigkeiten zu kommen, sehr zum Ärger seines Yeti-Rudels, das ihn kurzerhand verbannte. Allein und einsam streifte Dulcus durch die Wildnis, bis er einen halberfrorenen alten Mann in den Bergen fand und ihn rettete. Dieser alte Mann war Albert, ein Bonbonladenbesitzer, der Dulcus, dankbar für seine Rettung, eine Stelle in seinem Laden anbot. Glücklicherweise nahm Dulcus an und schon bald bereitete er vielen Kindern mit Leckereien eine Freude.

Nahkampfwaffe: Lolly-Klopp

Fernkampfwaffe: Kaugummi-Zwille

Nahkampf	9
Fernkampf	7
Widerstand	12
Reflexe	9
Charisma	13
Heimlichkeit	8
Klettern	10
Körperkraft	11
Laufen	8
Wahrnehmung	10
Willenskraft	9
Wissen	9
Ausdauerpunkte	6
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Bestechen mit Süßigkeiten, Frohnatur, Süßigkeiten in die Menge werfen

Bestechen mit Süßigkeiten: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Charisma nach dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgeben, um 1 zusätzlichen Erfolg zu erhalten.

Frohnatur: Am Ende des ersten Aktes bekommt jeder Held der Gruppe (einschließlich des Yetis) einen zusätzlichen Schicksalspunkt geschenkt.

Süßigkeiten in die Menge werfen: Einmal pro Kampf kann der Held als Handlung einen Schicksalspunkt ausgeben, um eine Horde von Gegnern (erkennbar an der Anwendung der Hordenregel) mit Süßigkeiten in rauen Mengen abzulenken. Alle Gegner dieser Horde greifen in dieser Runde nicht an und führen auch keine anderen Handlungen durch, außer sich den Bauch mit Bonbons vollzuschlagen.



Rosi, die Trollprinzessin

Rosi ist die Tochter des Trollkönigs Dunkelrübe und gilt unter Trollen als heißblütige Schönheit. Bei allen Nicht-Trollen gilt sie dagegen in erster Linie als heißblütig. Oder anders ausgedrückt: Jähzornig.

Als sie aus Liebe zu einem anderen Helden von Kaphornia (dessen Namen wir an dieser Stelle aus Pietätsgründen nicht nennen wollen) das Schattenreich verließ, um ebenfalls einer Heldenkarriere nachzugehen, brach sie damit an einem Tag sämtliche Herzen aller männlichen Trolle von Schwarzfurt (und auch die einiger weiblicher). Einige ganz eifrige Gesellen entschieden sich, sie auf ihren Reisen zu begleiten und als Leibwächter zu fungieren, was Rosi mit ihren trollischen Regenerationskräften aber eigentlich gar nicht nötig hat.

Nahkampfwaffe: Knüppel

Fernkampfwaffe: Wurfholz

Nahkampf	11
Fernkampf	9
Widerstand	14
Reflexe	10
Charisma	8
Heimlichkeit	8
Klettern	10
Körperkraft	14
Laufen	12
Wahrnehmung	9
Willenskraft	11
Wissen	9
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Regeneration, Leibgarde

Regeneration: Der Held darf jederzeit 1 Schicksalspunkt ausgeben, um sofort alle verlorenen Ausdauerpunkte zu heilen. Während eines Kampfes kostet ihn dies zusätzlich eine Handlung. Wenn er bewusstlos ist, darf der Held anstelle eines Adrenalinstoßes die Regenerations-Handlung durchführen.

Leibgarde: Am Ende einer Runde, nachdem die Gegner an der Reihe waren, darf der Held für jeden Gegner, von dem er angegriffen wurde, 1 Schicksalspunkt ausgeben, um diesen Gegner sofort außerhalb der Reihe mit 10 Angriffswürfeln anzugreifen. Die Zahl dieser Angriffswürfel kann für jeweils **10 Erfahrungspunkte** permanent um +1 angehoben werden.



Corbeáũ, der Rábénprinz

Corbeau ist ein Prinz des Eingeschlafenen Königreichs von Somonia, dessen Bewohner durch einen bösen Fluch in magischen Schlaf versetzt wurden. Nur die Prinzen des Königreichs wurden von dem Fluch verschont und versuchen seitdem herauszufinden, wer dafür verantwortlich ist und wie man den Fluch brechen kann.

Corbeau ist eine schächtige, in sich gekehrte Person, die in einer Menschenmenge kaum auffällt. Und genau so will er es auch, denn seine Tiergestalt ist die des verstorbenen Raben. Während seine Brüder in der Öffentlichkeit stehen und die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, schleicht er durch die Schatten, um an Informationen zu gelangen, die den anderen verborgen bleiben. Er ist außerdem ein Meister des Schwertkampfes, insbesondere des beidhändigen Kampfes.

Nahkampfwaffen: Zwei Rabenfedern

Fernkampfwaffe: Wurfpeil

Nahkampf	14
Fernkampf	8
Widerstand	10
Reflexe	10
Charisma	10
Heimlichkeit	12
Klettern	9
Körperkraft	9
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	10
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Fliegen, Beidhändiger Kampf, Anfangsausrüstung

Fliegen: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Klettern oder Laufen, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.

Beidhändiger Kampf: Der Held darf bei einem Nahkampfangriff zwei magische Waffen gleichzeitig einsetzen und deren Wirkung miteinander kombinieren.

Anfangsausrüstung: Corbeau beginnt seine Karriere mit zwei „Rabenfeder“-Schwertern, die er mithilfe seiner besonderen Fähigkeit „Beidhändiger Kampf“ einsetzen darf. D.h. wenn er 1 Schicksalspunkt einsetzt, um bei einem Nahkampfangriff zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er zwei zusätzliche Würfel werfen.

Rabenfeder

(60 Goldstücke)

Magische Waffe - darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Held bei einem Nahkampfangriff mit einer Rabenfeder 1 Schicksalspunkt einsetzt, um weitere Würfel zu werfen, so darf er einen zusätzlichen weiteren Würfel werfen.



Phosphurios, der Alchemist

Phosphurios machte seinen Abschluss an der berühmten Alchemistengilde „Von Knall auf Fall“, zwei Tage bevor diese ihren Ostflügel verlor, als Phosphurios Lehrmeister sein Meisterstück, eine Phiole voll Blubberit, fallen ließ. Doch die rauchenden Ruinen liegen schon weit hinter Phosphurios, der sein Leben dem Erforschen von gefährlichen Substanzen gewidmet hat.

Im Gefecht greift er auf eine Auswahl interessanter Tränke zurück und meist erkennt man ihn an seinem fleckigen alten Laborkittel – man will gar nicht so genau wissen, von was diese Flecken stammen könnten – und seinem überdrehten Lachen.

Nahkampfwaffe: Mistelsichel

Fernkampfwaffe: Wurfkugeln

Nahkampf	11
Fernkampf	9
Widerstand	11
Reflexe	10
Charisma	9
Heimlichkeit	9
Klettern	11
Körperkraft	9
Laufen	11
Wahrnehmung	12
Willenskraft	12
Wissen	9
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	5

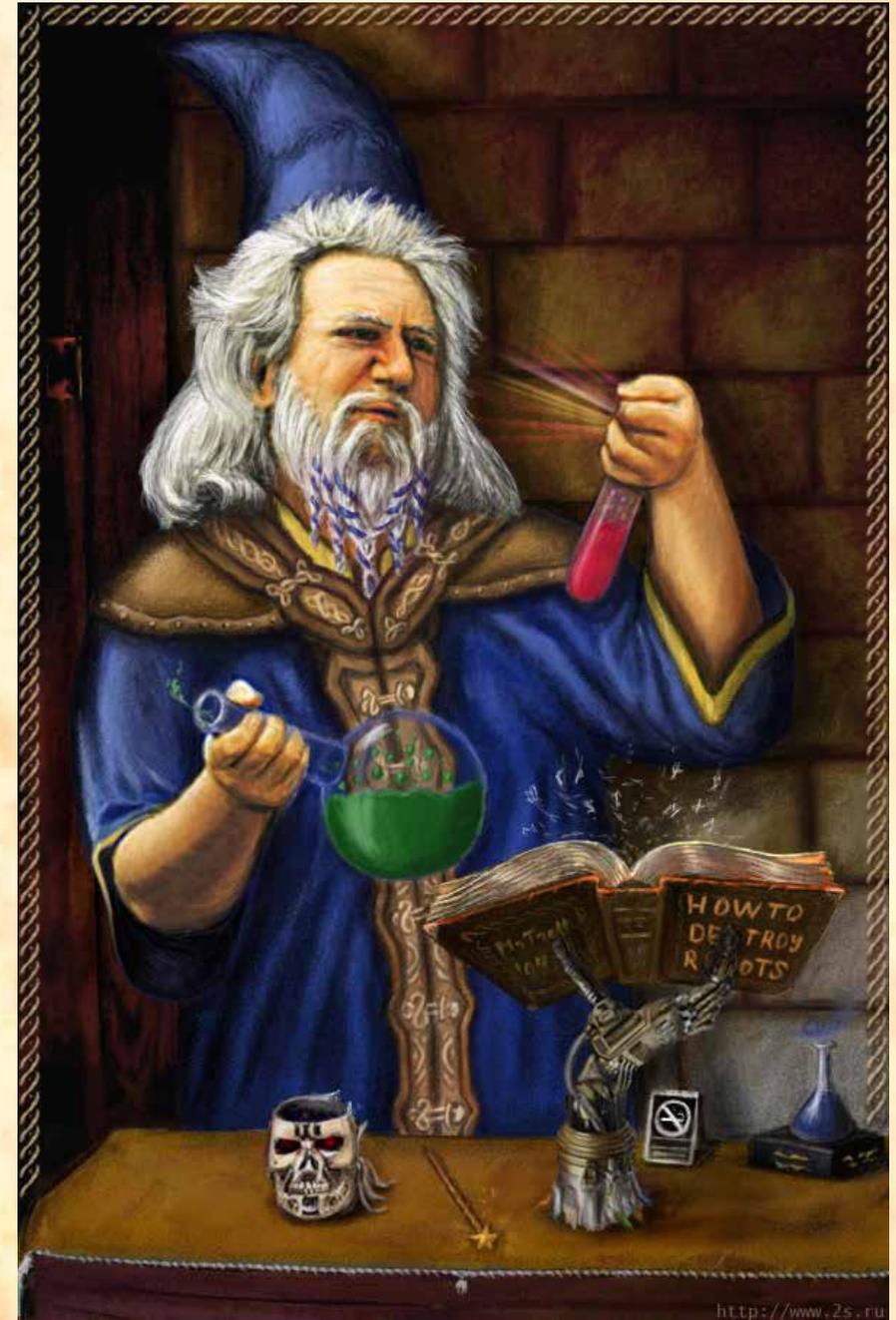
Besondere Eigenschaften: Quacksalber, Experimentelles Gemisch

Quacksalber: Der Held darf bei allen Herausforderungen, die mit dem Zusammenmischen von Substanzen zu tun haben, zwei zusätzliche Würfel werfen.

Experimentelles Gemisch: Zu Beginn jedes Kampfes wählt der Held entweder die Fähigkeit „Erste-Hilfe-Trank“ oder die Fähigkeit „Explosionstrank“. Dies wird am besten mit einem Marker festgehalten. Zu Beginn seiner Handlung darf der Held einen Schicksalspunkt ausgeben, um die Fähigkeit zu wechseln.

Erste-Hilfe-Trank: Der Held darf als Handlung einem Helden seiner Gruppe (inklusive sich selbst) 1 verlorenen Punkt Ausdauer zurückgeben. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Mit dem Erste-Hilfe-Trank können nur Ausdauerpunkte geheilt werden, die ein Held im aktuellen Kampf verloren hat. Der Erste-Hilfe-Trank kann nicht außerhalb eines Kampfes genutzt werden.

Explosionstrank: Der Held kann als Handlung einen Gegner mit 14 Würfeln im Fernkampf angreifen. Wenn der Gegner durch den Angriff mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert, sinkt sein Angriffswert für den Rest der Runde um 1. Bei Gegnern mit mehr als einem Angriff pro Runde muss der Held wählen, bei welchem davon der Angriffswert für den Rest der Runde um 1 sinkt.



<http://www.25.ru>

Charakter von Philipp und Marius
Illustration von mrtroll (deviantart.com)

Pinky, das Einhorn

Pinky ist ein abenteuerlustiges Einhorn aus der Feenwelt, das sich in die Menschenwelt aufgemacht hat, um Abenteuer zu erleben, tolle Leute kennenzulernen und neue Freunde zu gewinnen. Gegenüber ihren Freunden ist sie in einem starken Maße unbekümmert und freundlich, man könnte schon fast sagen naiv. Aber wenn es gefährlich wird, dann reißt sie sich zusammen und zeigt sich von ihrer starken, unnachgiebigen Weise und hat schon so manchen Gegner in Grund und Boden galoppiert. Ihr Horn setzt sie dagegen nur selten im Kampf ein, weil sie nicht möchte, dass es verkratzt wird.

Pinky kann nicht wirklich fliegen, aber sehr weit springen und sich während eines Sprungs von der Luft abstoßen, um unwillkürlich die Richtung zu wechseln, so dass es fast so erscheint, als könnte sie fliegen.

Nahkampfwaffe: Ein Horn

Nahkampf	10
Widerstand	11
Reflexe	11
Charisma	11
Heimlichkeit	8
Klettern	9
Körperkraft	10
Laufen	15
Wahrnehmung	9
Willenskraft	9
Wissen	8
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Fliegen, Flugtransport, Sturmangriff, Einhorn

Fliegen: Pinky darf bei einer Herausforderung auf Klettern oder Laufen, bevor sie würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt sie automatisch 6 Erfolge.

Flugtransport: Pinky darf einen anderen Helden bestimmen, der auf ihr reitet. Dieser Held bekommt die besondere Eigenschaft „Fliegen“. Der Reiter darf in einem Kampf jeweils zu Beginn einer Runde bzw. außerhalb eines Kampfes vor einer Herausforderungsreihe gewechselt werden.

Sturmangriff: Pinky darf bei einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff 1 Schicksalspunkt einsetzen, um anstelle des Nahkampf- oder Fernkampfwertes mit ihrem Laufen-Wert zu würfeln.

Einhorn: Pinky darf keine magischen Waffen und Rüstungen erwerben. Andere magische Gegenstände darf sie erwerben, wenn diese zu ihrer Einhorngestalt passen. Herausforderungen auf den Fernkampf-Wert misslingen Pinky automatisch, es sei denn sie setzt den Sturmangriff ein.



Kami, die Feuerpriesterin

Kami vom Feuerfluss ist die Auserwählte des Feuer- und Kriegsgottes Marsupilaxtli. Trotz ihrer Profession hatte noch nie etwas für gewaltsame Auseinandersetzung übrig, sondern schwärmte schon immer für die schönen Künste der Kalligrafie, der Poesie und des Blumenarrangierens. Und doch fügte sie sich, als sie vom Schicksal auserkoren wurde, in den Dienst des Kriegsgottes zu treten, und versucht seitdem, die kriegerische Gesinnung ihrer Kirche zu mäßigen. Für eine gute Sache zu kämpfen, ohne Gewalt anzuwenden, erfordert mehr Tapferkeit, als sich blindwütig in jede Schlacht zu werfen. Was sie nicht weiß ist dass ihr Gott sie aus genau diesem Grunde ausgewählt hat, weil er selbst des ewigen Kämpfens müde ist und nach einer würdigen Nachfolgerin sucht.

Nahkampfwaffe: Schwert

Fernkampfwaffe: Wurfmesser

Nahkampf	10
Fernkampf	8
Widerstand	9
Reflexe	11
Charisma	13
Heimlichkeit	10
Klettern	10
Körperkraft	10
Laufen	10
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Bezaubern, Feuerverwandlung, Feuerball

Bezaubern: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Charisma nach dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgeben, um 1 zusätzlichen Erfolg zu erhalten.

Feuerverwandlung: Der Held darf einmal pro Kampf zu Beginn einer Runde 3 Schicksalspunkte ausgeben, um eine Feuerverwandlung durchzuführen. Die Verwandlung hält 4 Runden lang an und verleiht dem Helden in dieser Zeit einen Bonus von +2 auf alle Eigenschaften und erlaubt es ihm, den Feuerball einzusetzen, ohne dafür 1 Schicksalspunkt ausgeben zu müssen.

Feuerball: Der Held kann als Handlung 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bis zu drei verschiedene Gegner mit jeweils 12 Würfeln im Fernkampf anzugreifen. Bei Gegnern, für die die Hordenregel zur Anwendung kommt, gilt dreimal hintereinander die Hordenregel.



Dr. Wu, der Reisende

Dr. John Wu ist ein Reisender zwischen den Dimensionen und ein echter Experte, wenn es um fremde Welten, alternative Zeitlinien oder dimensionale Verwerfungen geht. Mit dem Hier und Jetzt kennt er sich dagegen weniger gut aus, und an guten Tagen könnte man ihn als schrullig bezeichnen, an schlechten Tagen dagegen nur noch als vollständig bekloppt. Seine Magie erlaubt es ihm nicht nur, zwischen den Welten zu wechseln, sondern auch die Bewohner fremder Welten zu sich zu rufen. Von dieser Fähigkeit macht er auch ausgiebig Gebrauch, weil er ausgesprochen faul ist und sich lieber auf andere verlässt, als bei der Lösung von Problemen selbst Hand anzulegen.

Nahkampfwaffe: Degen

Fernkampfwaffe: Wurfpeile

Nahkampf	8
Fernkampf	8
Widerstand	10
Reflexe	9
Charisma	13
Heimlichkeit	9
Klettern	9
Körperkraft	8
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	12
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	9

Besondere Eigenschaften: Beschwörung, Reisekasse, Beziehungen verbessern

Beschwörung (außerhalb von Kämpfen): Der Beschwörer darf vor einer Herausforderung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um ein Wesen herbeizurufen. Es wird auf der Forderungstabelle gewürfelt, um zu ermitteln, was das Wesen für seine Dienste verlangt. Werden die Forderungen erfüllt, so darf der Beschwörer für die Herausforderung anstelle seines eigenen Eigenschaftswerts 14 Würfel werfen.

Beschwörung (innerhalb von Kämpfen): Innerhalb eines Kampfes darf der Beschwörer als Handlung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um ein Wesen herbeizurufen. Es wird auf der Forderungstabelle gewürfelt, um zu ermitteln, was das Wesen für seine Dienste verlangt. Werden die Forderungen erfüllt, so steht das Wesen für 3 Runden als Verbündeter zur Verfügung und der Startspieler darf am Ende einer Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff mit 14 Würfeln durchführen.

Reisekasse: Der Held beginnt seine Karriere mit 50 Goldstücken.

Beziehungen verbessern: Der Held darf für jeweils 20 Erfahrungspunkte die Anzahl Würfel, die seine beschworenen Wesen würfeln dürfen, um +1 anheben (vergleichbar den Zaubersprüchen des Magiers).

Forderungstabelle

- 1-2 Wunschlos glücklich:** Das beschworene Wesen freut sich, dem Beschwörer helfen zu können. Es fallen keine weiteren Bedingungen oder Kosten an.
- 3 Etwas widerwillig:** Der Beschwörer muss sich einer Herausforderung auf Charisma [5] stellen. Bei einem Misserfolg verschwindet das beschworene Wesen sofort wieder.
- 4 Geld regiert die Welt:** Das beschworene Wesen will für seine Dienste mit 10 Goldstücken bezahlt werden. Wird dieser Betrag nicht vom Beschwörer oder einem anderen Helden entrichtet, so verschwindet das beschworene Wesen sofort wieder.
- 5 Exotische Forderung:** Ein zufällig ermittelter anderer Held als der Beschwörer muss sofort 2 Schicksalspunkte abgeben oder auf seine nächste Handlung verzichten, ansonsten verschwindet das beschworene Wesen sofort wieder.
- 6 Unerfüllbare Forderung:** Tja, das war wohl nichts. Das beschworene Wesen verschwindet sofort wieder.



Victor, der Goldene Ritter

Victor de Fleur ist ein Mitglied des Ritterordens der ernsthaften Ehrenhaftigkeit. Wie die meisten seiner Ordensbrüder und -schwestern führt er ein enthaltsames Leben mit klaren Regeln und Geboten. Neben den klassischen Rittertugenden der Tapferkeit, Güte und Würde hat sich der Orden der vor allem Ernsthaftigkeit verschrieben. Humor wird als Teufelswerk betrachtet; lautem Gelächter und selbst einem freundlichen Schmunzeln oder heiterem Grinsen begegnet man mit tiefer Abscheu.

Warum Victor die Mauern der Ordensburg hinter sich ließ, um an der Seite anderer Helden für das Gute zu kämpfen, ist nicht genau bekannt. Die Tatsache, dass er nur selten seinen Helm abnimmt und manchmal seltsame Geräusche darunter hervorkommen, wenn jemand in der Nähe einen Witz reißt, legt allerdings den Verdacht nahe, dass er es mit dem Gebot der Ernsthaftigkeit nicht so genau nimmt und der Tristesse des täglichen Ordenslebens entflohen ist.

Nahkampfaffen: Schwert

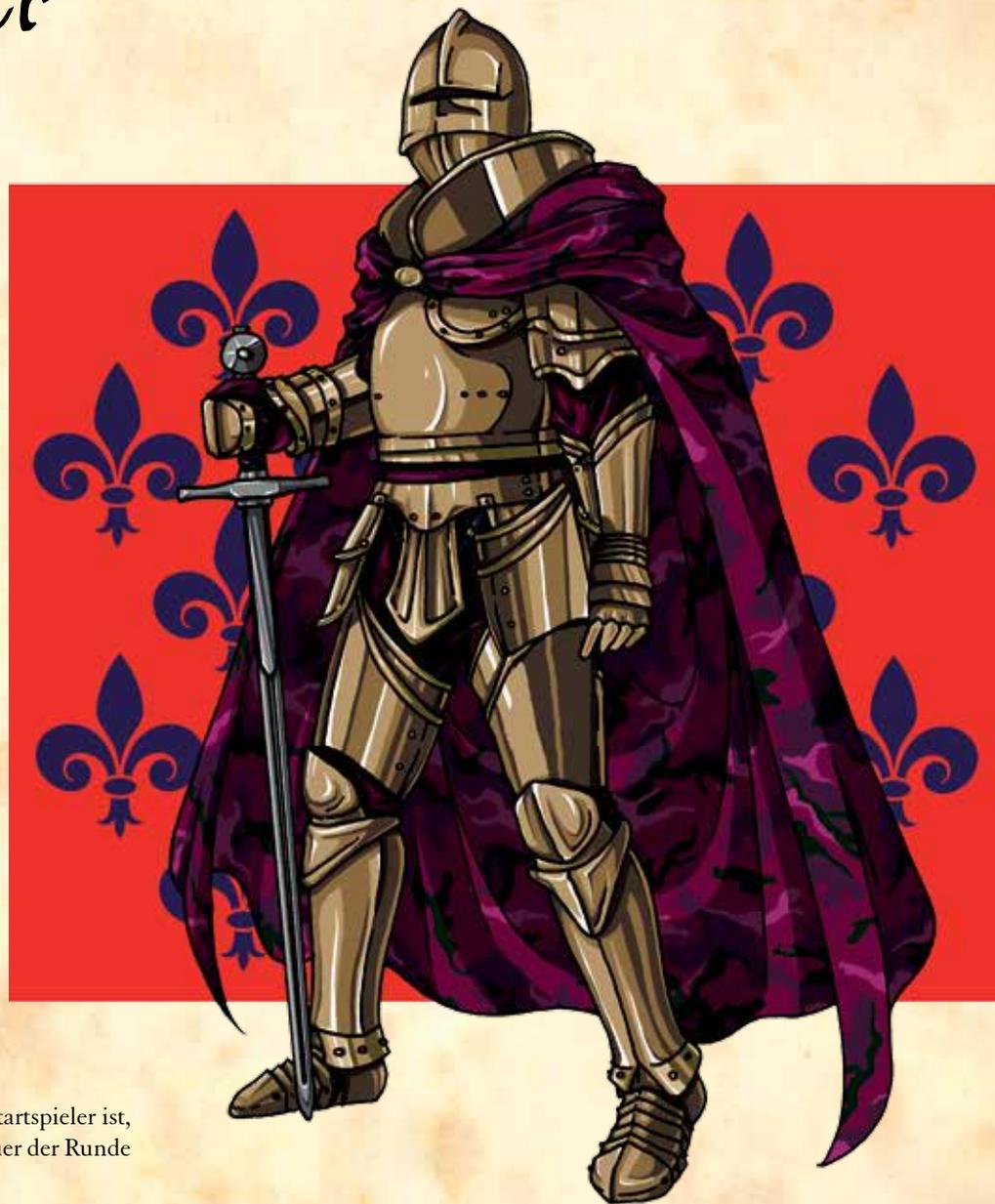
Fernkampfaffe: Armbrust

Nahkampf	12
Fernkampf	8
Widerstand	14
Reflexe	9
Charisma	11
Heimlichkeit	7
Klettern	9
Körperkraft	11
Laufen	8
Wahrnehmung	9
Willenskraft	13
Wissen	11
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Ritterlichkeit, Duell

Ritterlichkeit: Einmal pro Kampf darf sich der Held zu Beginn einer Runde, in der er nicht der Startspieler ist, zum Startspieler erklären. Er bekommt dafür 2 Schicksalspunkte und tauscht regeltechnisch für die Dauer der Runde mit dem aktuellen Startspieler den Platz. Die Reihenfolge der anderen Helden bleibt bestehen.

Duell: Wenn der Held einen Gegner im Nahkampf angreift, den er bereits in der vorhergehenden Runde angegriffen hat, und dieser Gegner im bisherigen Verlauf des Kampfes noch von keinem anderen Helden angegriffen wurde, dann darf er bei seinem Nahkampfangriff 2 zusätzliche Würfel werfen. Wenn der Gegner durch den Angriff nicht ausgeschaltet wird, dann greift er anstelle seines normalen Gegners diesen Helden an.



Roberto, der Pirat

Roberto Tortuga ist ein berühmter Halunke, auf allen sieben Weltmeeren gefürchtet ist. Die Frauen liegen ihm zu Füßen und seine Feinde erzittern bei der bloßen Nennung seines Namens - manchmal auch umgekehrt. Unzählige Legenden ranken sich um seine Taten, und die von ihm erbeuteten Schätze reichen aus, um zahlreiche Piratenverstecke bis zum Rand zu füllen.

Sein Vetter dritten Grades, Roberto Treibgut, den wir in diesem Heldendokument vorstellen, ist dagegen vergleichsweise unbekannt, aber fest entschlossen, ebenfalls zu einem legendären Piraten aufzusteigen!

Nahkampfwaffen: Säbel

Fernkampfwaffe: Schwarzpulverpistole

Nahkampf	11
Fernkampf	10
Widerstand	11
Reflexe	10
Charisma	11
Heimlichkeit	12
Klettern	12
Körperkraft	11
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	9
Wissen	8
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Unverschämtes Glück, Improvisierte Waffe, Guter Gleichgewichtssinn

Unverschämtes Glück: Einmal pro Kampf darf der Held bei einer beliebigen Herausforderung nach dem Würfeln eine beliebige Menge zusätzlicher Erfolge kaufen. Jeder zusätzliche Erfolg kostet 1 Schicksalspunkt.

Improvisierte Waffe: Vor jedem Nahkampfangriff darf sich der Held entscheiden, nach einer improvisierten Waffe zu greifen und sie überraschend in den Kampf einzubringen. Er würfelt dann einen W6: **1** Selbstverletzung (Held verliert 1 Ausdauerpunkt), **2-3** nichts passendes gefunden, **4-5** nützliches Ablenkungsmanöver (Held darf bei diesem Angriff 1 zusätzlichen Würfel werfen), **6** Überraschungsangriff (Held darf vor seinem normalen Nahkampfangriff einen weiteren Nahkampfangriff (ohne Einsatz magischer Waffen) durchführen).

Guter Gleichgewichtssinn: Wenn sich der Held während eines Kampfes auf einem sich bewegendem Objekt befindet (z.B. ein Schiff oder ein Reittier), darf er bei allen Herausforderungen 1 zusätzlichen Würfel werfen.



Kinnes, der Höhlenrabauke

Höhlenrabauken gehören zu den „Bier&Bretzel“-Monstern von Kaphornia. Sie lassen sich relativ einfach mithilfe von ausgeschnitzten Kürbissen und ein bisschen Schwarzer Magie herstellen, sind genügsam im Unterhalt und neigen dazu, sich zu vermehren, wenn man gerade nicht hinschaut (Wir wissen nicht wie, hört auf uns zu fragen!). Sie werden deshalb von vielen Mächtigen-Oberschurken als Handlanger und Höhlenwächter benutzt, haben aber selbst einer Gruppe aus Grünschnabel-Helden nur wenig entgegenzusetzen.

Eine Bande von Höhlenrabauken scharrt sich immer um das größte Individuum der Gruppe und nimmt schnell dessen Charakterzüge an - üblicherweise Feigheit, Raffgier und Unaufmerksamkeit, in seltenen Fällen aber auch ein tugendhaftes Verhalten wie Loyalität, Tapferkeit und Aufopferungsbereitschaft. Zu letzteren gehört „Hauptmann“ Kinnes. Nachdem sich sein früherer Auftraggeber bei einem magischen Experiment selbst wegsprengte, versucht sich Kinnes mit seinen Leuten als Söldner durchs Leben zu schlagen.

Nahkampfwaffen: Dreizack

Fernkampfwaffe: Wurfkugeln

Nahkampf	11
Fernkampf	9
Widerstand	12
Reflexe	11
Charisma	10
Heimlichkeit	10
Klettern	10
Körperkraft	10
Laufen	9
Wahrnehmung	10
Willenskraft	11
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften: Rabaukenhorde, Rabaukenverbesserung

Rabaukenhorde: Am Ende jeder Runde, nachdem alle Helden an der Reihe waren, aber bevor die Gegner an der Reihe sind, darf der Höhlenrabauke einen Nahkampf-Angriffswurf mit 6 Würfeln gegen ein Ziel seiner Wahl durchführen, das im Nahkampf angegriffen werden darf. Gibt es gerade keine im Nahkampf angreifbare Ziele, so verfällt der Angriff. Nach dem Würfeln darf der Höhlenrabauke 1 Schicksalspunkt einsetzen, um weitere Würfel zu werfen und darf dann anstelle der üblichen 3 zusätzlichen Würfel 6 zusätzliche Würfel werfen.

Rabaukenverbesserung: Die Rabaukenhorde bekommt am Ende jedes Abenteuers Erfahrungspunkte, als ob es sich bei ihr um einen regulären Helden handelt. Für jeweils 20 Erfahrungspunkte darf sie die Zahl ihrer Angriffswürfel um +1 anheben.



Madleen, die Schwarzmagierin

Als sich Madleen als Studentin der Universellen Akademie von Kaphornia einschrieb, war sie leider eine Woche zu spät dran und es waren nur noch die ganz schlimmen Kurse übrig, auf die sonst keiner Lust hatte. Also studierte sie notgedrungen die dort angebotenen Zaubersprüche und musste am Ende ihres Studiums erschrocken feststellen, dass sie sich als Schwarzmagierin qualifiziert hatte. Das ist ihr schrecklich peinlich, weil sie eigentlich eine nette Person ist und den Menschen helfen möchte. Dies versucht sie nun als Heldin von Kaphornia so gut es geht, auch wenn sie für ihre seltsamen Methoden immer wieder missachtende Seitenblicke erntet. Begleitet wird sie von ihrem treuen Freund Grobi, dem Untoten Hasen.

Nahkampfwaffen: Stachelpeitsche

Fernkampfwaffe: Wurfpeile

Nahkampf	11
Fernkampf	8
Widerstand	10
Reflexe	10
Charisma	8
Heimlichkeit	11
Klettern	9
Körperkraft	9
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	11
Wissen	11
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Fürchterliches Schattengräul, Reanimation, Grobi der Untote Hase

Fürchterliches Schattengräul: Die Schwarzmagierin kann als Handlung 1 Schicksalspunkt einsetzen, um bis zu vier verschiedene Gegner mit jeweils 8 Würfeln im Fernkampf anzugreifen. Bei Gegnern, für die die Hordenregel zur Anwendung kommt, gilt viermal hintereinander die Hordenregel. Gegner, deren Ausdauerpunkte mithilfe der Anzahl Helden berechnet werden, können nicht zum Ziel dieses Angriffs werden. Die Angriffswerte aller angegriffenen Gegner (egal ob sie Schaden erleiden oder nicht) sinken bis zum Ende der Runde um 1.

Reanimation: Die Schwarzmagierin darf am Ende einer Runde 1 Schicksalspunkt ausgeben, um einen anderen Helden, dessen Ausdauer- und Schicksalspunkte auf 0 gesunken sind, zu reanimieren. Der Held kommt dann mit 2 Ausdauerpunkten und 2 Schicksalspunkten zurück ins Gefecht, wird allerdings von der Schwarzmagierin gesteuert. Am Ende des Kampfes erwacht der Held wieder als er selbst mit 1 Ausdauerpunkt und 0 Schicksalspunkten.

Grobi: Die Schwarzmagierin darf einmal pro Kampf 1 Schicksalspunkt einsetzen, um einen Gegner sofort aus dem Kampf zu entfernen. Dieser Gegner wird von dem Hasen abgelenkt und letzten Endes besiegt. Diese Möglichkeit besteht nicht bei Gegnern, deren Ausdauerpunkte mithilfe der Anzahl Helden berechnet werden.



El Poeto, der Chaoskrieger

Der geheimnisvolle Fremde, den man nur unter dem Namen „El Poeto“ kennt, stammt aus der kargen Steppenregion Pampeana. Die Sonne scheint dort so gnadenlos vom Himmel herab, dass jeder, der auf den schützenden Schatten eines Sombreros verzichtet, in kürzester Zeit fürchterliche Mutationen hervorbringt. Und El Poeto, so erzählt man sich, setzte sich der Sonne für mehrere Wochen aus ...

Interessanterweise erlitt er bei dieser Prozedur einen gewaltigen Sonnenstich und ist seither der Meinung, die Wiedergeburt des Volkshelden „El Zorro“ zu sein, der die Reichen bestiehlt und die Armen beschenkt und allerlei Heldentaten vollbringt. Also verbirgt er seine Mutationen unter seinem großen Poncho und schließt sich den Helden von Kaphornia an.

Nahkampfwaffen: Tentakel

Fernkampfwaffe: Wurfpeile

Nahkampf	7+1W6
Fernkampf	7+1W6
Widerstand	8+1W6
Reflexe	7+1W6
Charisma	6+1W6
Heimlichkeit	6+1W6
Klettern	6+1W6
Körperkraft	7+1W6
Laufen	6+1W6
Wahrnehmung	7+1W6
Willenskraft	5+1W6
Wissen	5+1W6
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	7

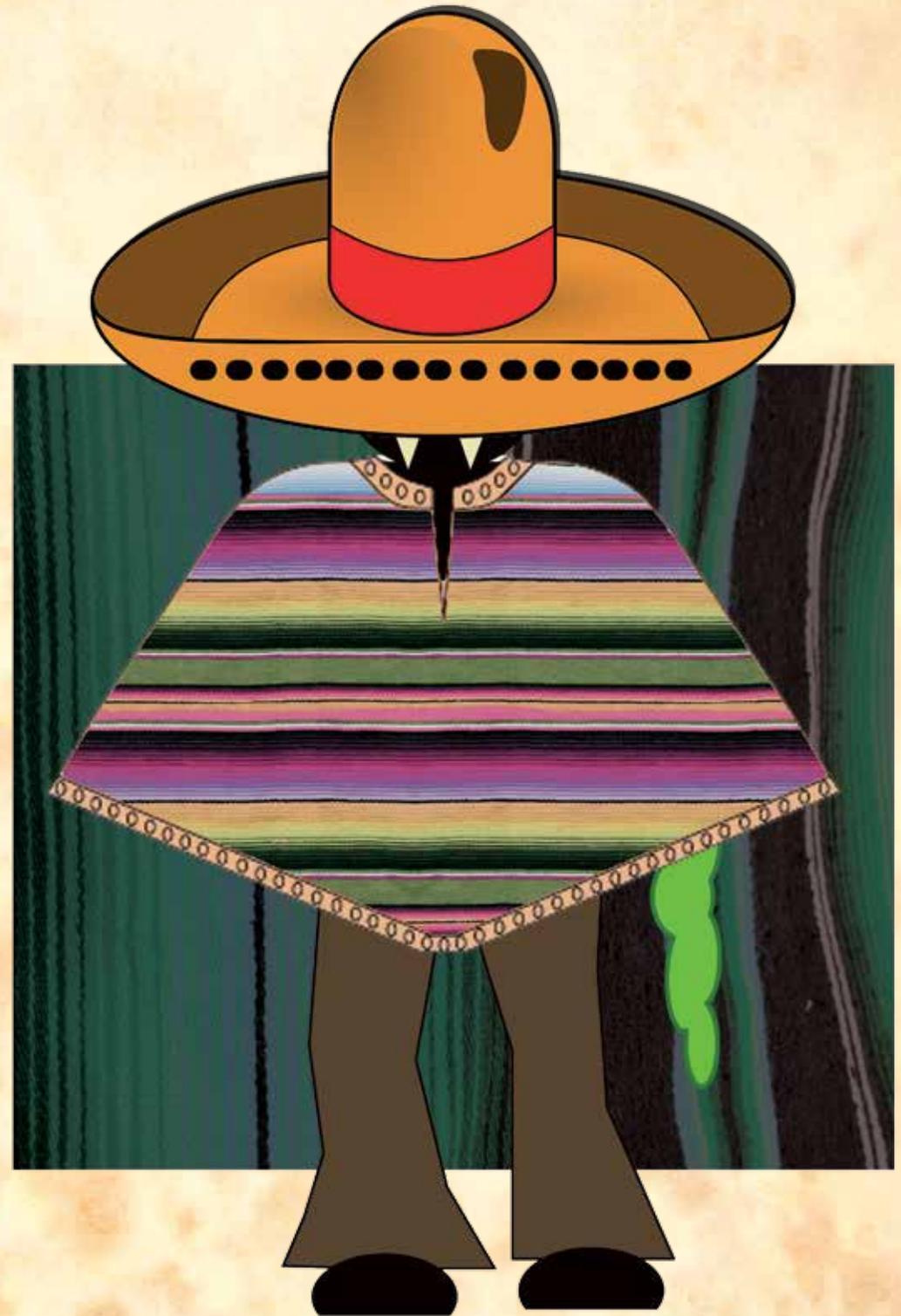
Mutationstabelle

- 1 Wilde Zuckungen:** Der Held verliert in der laufenden Runde seine Handlung.
- 2 Kontrollierte Mutation:** Ein Eigenschaftswert nach Wahl des Helden erhöht sich um +1. Zur Auswahl stehen die Eigenschaftswerte Widerstand, Reflexe, Heimlichkeit, Klettern, Körperkraft und Laufen
- 3 Unkontrollierte Mutation:** Ein zufällig ermittelter Eigenschaftswert (W6: 1 Widerstand, 2 Reflexe, 3 Heimlichkeit, 4 Klettern, 5 Körperkraft, 5 Laufen) erhöht sich um +2.
- 4 Glubschaugen:** Der Wahrnehmungswert des Helden erhöht sich um +1.
- 5 Tentakel:** Der Nahkampfwert des Helden erhöht sich um +1.
- 6 Wurfprobe:** Der Held darf als Fernkampfhandlung drei verschiedene Gegner mit seinem Fernkampfwert angreifen. Bei Gegnern, für die die Hordenregel zur Anwendung kommt, gilt dreimal hintereinander die Hordenregel. Die Wurfprobe darf auch für einen späteren Einsatz aufgehoben werden, verfällt aber spätestens am Ende des Abenteurers.

Besondere Eigenschaften: Mutation, Spontane Mutation

Mutation: Zu Beginn jedes Aktes würfelt der Held seine aktuellen Eigenschaftswerte aus (siehe oben).

Spontane Mutation: Während eines Kampfes darf der Held, bevor er seine Handlung durchführt, 1 Schicksalspunkt ausgeben, um eine spontane Mutation durchzuführen, indem er einen Würfel wirft und das Ergebnis auf der Mutationstabelle abliest. Die Wirkung der Mutation endet nach dem Kampf, sofern nichts anderes angegeben ist.



Karl, der Standardkrieger

Karl ist ein Absolvent der Standardkrieger-Schule von Kaphornia. In dieser Kriegerschule werden alle allgemeingültigen Kampfmanöver und Taktiken bis zum Exzess einstudiert und auf den ganzen exotischen, neumodischen Kram weitestgehend verzichtet. Das macht Karl zu einem herausragenden Kämpfer, solange man ihn nicht mit neuen, unerwarteten Situationen konfrontiert. Zum Glück hat er für solche Fälle ja seine Freunde mit dabei, die sich im Gegenzug darüber freuen können, einen der fähigsten Kämpfer von Kaphornia an ihrer Seite zu haben.

Nahkampfwaffen: Speer

Fernkampfwaffe: Langbogen

Nahkampf	14
Fernkampf	14
Widerstand	14
Reflexe	11
Charisma	9
Heimlichkeit	9
Klettern	11
Körperkraft	11
Laufen	9
Wahrnehmung	10
Willenskraft	11
Wissen	9
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	4

Besondere Eigenschaften: Unflexibel, Kriegerrabatt, Universeller Kämpfer

Unflexibel: Wenn der Held in einer Runde eine andere Handlung durchführt als in der Runde davor, dann muss er bei allen dazugehörigen Herausforderungen mit 2 Würfeln weniger würfeln.

Kriegerrabatt: Wenn der Held eine magische Waffe erwirbt, wird deren Preis für jede magische Waffe, die sich bereits in seinem Besitz befindet und die er regulär erworben oder als Abenteuerbelohnung erhalten hat, um 10 Goldstücke reduziert.

Universeller Kämpfer: Bei der Verbesserung von Fertigkeitswerten mithilfe von Erfahrungspunkten am Ende eines Abenteuers darf der Held den Nahkampf- und den Fernkampfwert gleichzeitig um +1 anheben, zahlt dafür trotzdem nur so viele Erfahrungspunkte wie für das Steigern einer einzelnen Kampffertigkeit.



Nyan, die Einbrecherin

Wie alle Katzenmenschen ist auch Nyan versessen auf Stoffbälle und hübsche, glitzernde Objekte. Was die Stoffbälle anbelangt, ist ihr Bedarf ausreichend gedeckt; von den hübschen, glitzernden Objekten kann sie dagegen einfach nicht genug bekommen und ist mittlerweile ziemlich wählerisch geworden. Ihr Motto lautet: Wenn es schon glitzert, dann muss es auch das Glitzern von Gold und Edelsteinen sein! Mit den Besitzverhältnissen nimmt es die katzenhafte Einbrecherin dabei nicht ganz so genau.

Vor grober Gewalt schreckt Nyan allerdings zurück und überlässt dieses Feld gerne den anderen Helden, von denen sie sich auch gerne beschützen lässt. Dafür gibt es kaum jemanden, der es mit ihrer Schnelligkeit und Geschicklichkeit aufnehmen kann, sodass sie eine wertvolle Ergänzung für die Gruppe darstellt.

Nahkampfwaffen: Dolche

Fernkampfwaffe: Schwarzpulverpistolen

Nahkampf	8
Fernkampf	8
Widerstand	7
Reflexe	13
Charisma	11
Heimlichkeit	13
Klettern	13
Körperkraft	8
Laufen	13
Wahrnehmung	12
Willenskraft	8
Wissen	8
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Schnell, Schutzbedürftig

Schnell: Am Ende einer Runde, nachdem alle Helden an der Reihe waren, aber bevor die Gegner an der Reihe sind, darf der Held außerhalb der Reihe eine beliebige Sonderhandlung durchführen, die eine Herausforderung auf Laufen oder Klettern beinhaltet.

Schutzbedürftig: In einer Runde, in der der Held Startspieler ist, darf er einem anderen Helden mit dessen Einverständnis 1 Schicksalspunkt geben. Alle Angriffe, die in der laufenden Runde gegen den schutzbedürftigen Helden erfolgen würden, sind dann stattdessen gegen den ausgewählten Helden gerichtet.



Urūsāi, der Ninjā

Urusai Degozaru ist ein reisender Handtuchverkäufer aus dem sehr fernen aber erreichbaren Osten. Sein Handtuch-Geschäft läuft verhältnismäßig schlecht, was vielleicht damit zu tun hat, dass er in Wirklichkeit ein Ninja ist. Wegen Autoritätsproblemen wurde er aus seinem Ninja-Clan verstoßen und bietet nun seine Künste jedem an, der bereit ist, dafür mit klingender Münze zu bezahlen. Das wiederum ist aber nicht so einfach, weil er einen Eid geschworen hat, niemandem von seiner geheimen Identität zu erzählen.

Da an den Eid ein bössartiger magischer Fluch gebunden ist, kann er selbst als herrenloser Ninja nicht dagegen verstoßen. Er versucht deshalb indirekt auf seine Profession hinzuweisen, indem er mit seiner schwarzen Berufskleidung herumläuft, aber leider genießen Ninjas in der Gegend von Kaphornia keinen hohen Bekanntheitsgrad, deshalb bleibt ihm im Moment nichts anderes übrig, als mit einer Gruppe von Abenteurern herumzuziehen und jeden Auftrag anzunehmen, der sich ihnen bietet.

Nahkampfwaffen: Ninjato

Fernkampfwaffe: Shuriken

Nahkampf	11
Fernkampf	11
Widerstand	10
Reflexe	11
Charisma	8
Heimlichkeit	12
Klettern	12
Körperkraft	10
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	11
Wissen	9
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Ninja, Opportunist

Ninja: Der Held darf bei misslungenen Herausforderungen auf Heimlichkeit oder Klettern 1 Schicksalspunkt ausgeben, um den Würfelwurf komplett zu wiederholen. Er darf beliebig viele Wiederholungswürfe durchführen, aber jeder davon kostet ihn einen weiteren Schicksalspunkt.

Opportunist: Wenn der Held einen Gegner angreift, der in der laufenden Runde bereits von mindestens einem anderen Helden erfolgreich angegriffen wurde, so darf er bei seinem Angriff 2 zusätzliche Würfel werfen.



Márco, der Ninjāpirāt

Marco Polonium hat ein bewegtes Leben hinter sich. Seine Mutter war eine raubeinige Piratin, sein Vater ein verstohlener Ninja. Nachdem seine Eltern beim großen Ninjapiratenkrieg ihr Leben ließen, wurde er abwechselnd von der Ex-Piratenmannschaft seiner Mutter und dem Ex-Ninjaclan seines Vaters entführt und nach den Leitsätzen ihrer jeweiligen Profession großgezogen. Dies ging seine ganze Kindheit hin und her, sodass er am Ende beide Prinzipien verinnerlicht hatte. Eine Karriere als vollwertiger Pirat oder vollwertiger Ninja ist ihm damit verwehrt, aber für seine Abenteurerkarriere hat es sich als ungemein nützlich erwiesen, sowohl ein Pirat als auch ein Ninja zu sein.

Nahkampfwaffen: Ninjato

Fernkampfwaffe: Schwarzpulverpistole

Nahkampf	11
Fernkampf	11
Widerstand	10
Reflexe	11
Charisma	9
Heimlichkeit	12
Klettern	12
Körperkraft	10
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	10
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Guter Gleichgewichtssinn, Ninja, Schmutzige Tricks

Guter Gleichgewichtssinn: Wenn sich der Held während eines Kampfes auf einem sich bewegenden Objekt befindet (z.B. ein Schiff oder ein Reittier), darf er bei allen Herausforderungen 1 zusätzlichen Würfel werfen.

Ninja: Der Held darf bei misslungenen Herausforderungen auf Heimlichkeit oder Klettern 1 Schicksalspunkt ausgeben, um den Würfelwurf komplett zu wiederholen. Er darf beliebig viele Wiederholungswürfe durchführen, aber jeder davon kostet ihn einen weiteren Schicksalspunkt.

Schmutzige Tricks: Wenn der Held einen Gegner erfolgreich angegriffen hat, darf er 1 Schicksalspunkt ausgeben, damit insgesamt **[Anzahl Helden]** Gegner dieses Typs in der laufenden Runde keine Angriffe durchführen dürfen.



Silas, der Abenteurer

Silas besteigt Berge, weil sie da sind. Als ehemaliger Barbar ist er Schmerzen und Gefahr nicht nur gewohnt, er ist süchtig danach. Anstatt sich allerdings völlig selbstlos dieser Sucht hinzugeben, hat er sich entschieden, sie in klingende Münze zu verwandeln. Er wird ständig von einer kleinen magischen Zyklopeneule begleitet, die alle seine Abenteuer aufzeichnet. Diese bewegten Bilder werden dann später in einem Projektorraum in Kaphornia abgespielt, der sich inzwischen einer ebenso großen Beliebtheit erfreut wie das nebenan gelegene Globus-Theater, was dem dortigen Direktor ein erheblicher Dorn im Auge ist. Mithilfe der Einspielergebnisse kann sich Silas ein luxuriöses Leben leisten, aber in Wirklichkeit ist es natürlich weiterhin die Gefahr, die ihn reizt.

Nahkampfwaffen: Schwert

Fernkampfwaffe: Kurzbogen

Nahkampf	11
Fernkampf	9
Widerstand	11
Reflexe	10
Charisma	12
Heimlichkeit	10
Klettern	12
Körperkraft	12
Laufen	11
Wahrnehmung	9
Willenskraft	12
Wissen	8
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Klettertalent, Beharrlich, Energisch, Werbevertrag

Klettertalent: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Klettern nach dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgeben, um 1 zusätzlichen Erfolg zu erhalten.

Beharrlich: Der Held muss keinen Schicksalspunkt ausgeben, um einen Adrenalinstoß durchzuführen, dies kostet ihn aber trotzdem noch eine Handlung.

Energisch: Der Held ist immun gegen die Zusatzwirkung von gegnerischen Angriffen, die ihn seine Handlung in der darauffolgenden Runde verlieren lässt.

Werbevertrag: Für jedes Mal das der Held während eines Abenteuers bewusstlos wurde erhält er am Ende eines Abenteuer 10 Goldstücke.



Elvis, der Bardenkönig

Elvis war eine lebende Legende. Dann starb er. Nun ist er nur noch eine Legende. Dennoch halten sich hartnäckige Gerüchte, dass der ehemals weltberühmte Barde noch immer unter uns weilt und seine Brötchen inkognito als wandernder Abenteurer verdient. Genausogut könnte es sich dabei aber auch um einen seiner zahlreichen Nachahmer handeln, die schon zu seinen Lebzeiten ihr Unwesen trieben.

Als Geist kostet es den Bardenkönig große Anstrengung, mit der stofflichen Welt zu interagieren, aber wenn er es tun, dann ist das Ergebnis meist spektakulär. Etwas nervig sind dagegen die zahlreichen Fans, die ihm überallhin verfolgen.

Nahkampfwaffen: Schwert

Fernkampfwaffe: Wurfdolche

Nahkampf	16
Fernkampf	12
Widerstand	12
Reflexe	12
Charisma	18
Heimlichkeit	15
Klettern	15
Körperkraft	15
Laufen	15
Wahrnehmung	15
Willenskraft	15
Wissen	15
Schicksalspunkte	9

Besondere Eigenschaften: Geist, Kampfgesang, Aufdringliche Fans

Geist: Der Held verfügt nicht über Ausdauerpunkte. Alle Schadenspunkte werden statt dessen von seinem Schicksalspunktwert abgezogen. Sobald die Schicksalspunkte auf Null gesunken sind, verschwindet der Held (bewusstlos ohne Wiederbelebungsmöglichkeit) und taucht erst wieder auf, wenn er durch einen Spieleffekt Schicksalspunkte erhält. Für jede Herausforderung, die der Held durchführen möchte, muss er 1 Schicksalspunkt bezahlen (ausgenommen hiervon sind Verteidigungswürfe). Bei einem aus mehreren Akten bestehenden Abenteuer erhält er zu Beginn des zweiten und jeden weiteren Aktes zusätzlich 4 Schicksalspunkte.

Kampfgesang: Solange der Held während eines Kampfes singt (dies kostet keine Handlung, der Held muss aber bei Bewusstsein sein), darf jeder Held, der 1 Schicksalspunkt einsetzt, um bei einem Angriffs- oder Verteidigungswurf zusätzliche Würfel zu werfen (einschließlich des singenden Helden), einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

Aufdringliche Fans: An jedem Kampf nehmen außerdem **[Anzahl Helden x2]** aufdringliche Fans (siehe Kasten) als Gegner teil.

Aufdringliche Fans

Angriff 3 (gegen Widerstand),
Schaden – (Begrabschen), **Verteidigung** 2,
Ausdauer 1 (Hordengegner)

Manöver: Die aufdringlichen Fans verteilen sich gleichmäßig auf alle Helden.

Begrabschen: Die aufdringlichen Fans greifen jeden Helden nur maximal einmal an, für jeden Fan nach dem ersten erhöht sich allerdings der Angriffswert um +1. Wenn der Verteidigungswurf misslingt, erleidet der Held keine Schaden, verliert aber seine Handlung in der darauffolgenden Runde.

Fixierung: Wenn Elvis bewusstlos wird, verschwinden die aufdringlichen Fans.



Brix, der Gigant

Brix ist ein Angehöriger des Gigantenvolkes, das tief in der Erde, noch unterhalb des Schattenreiches lebt. Er ist ein lebhafter, pfiffiger Geselle, der es in der Enge der unterirdischen Gewölbe nicht mehr aushielt, und von seiner Abenteuerlust getrieben hinauszog in die weite Welt der oberirdischen Völker.

Dort fand er als erstes heraus, dass er nach den Maßstäben seiner Verwandten „lebhaft“ und „pfiffig“ sein mag, in der hektischen oberirdischen Welt aber eher als „langsam“ und „gemächlich“ gilt. Dies sind aber grundsätzlich keine schlechten Eigenschaften, vielmehr stellt er mit seiner Ruhe und Ausgeglichenheit eine wertvolle Ergänzung seiner Heldengruppe dar.

Nahkampfwaffe: Fäuste

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf	11
Fernkampf	8
Widerstand	13
Reflexe	9
Charisma	9
Heimlichkeit	8
Klettern	10
Körperkraft	12
Laufen	8
Wahrnehmung	9
Willenskraft	12
Wissen	9
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Seelenruhe, Steinverwandlung, Steinschlag

Seelenruhe: Wenn Brix oder ein anderer Held seiner Gruppe bei einer Willenskraft-Herausforderung 1 Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

Steinverwandlung: Der Held darf einmal pro Kampf zu Beginn einer Runde 3 Schicksalspunkte ausgeben, um eine Steinverwandlung durchzuführen. Die Verwandlung hält 4 Runden lang an und verleiht dem Helden in dieser Zeit einen Bonus von +2 auf alle Eigenschaften und erlaubt es ihm, den Steinschlag einzusetzen, ohne dafür 1 Schicksalspunkt ausgeben zu müssen.

Steinschlag: Der Held darf vor einem Nahkampf einen Steinschlag-Angriff ansagen, indem er 1 Schicksalspunkt ausgibt. Wenn der Angriff beim Gegner Schaden verursacht, so verursacht der Held einen zusätzlichen Schadenspunkt. Der Steinschlag kann nicht mit magischen Waffen kombiniert werden.



Alois, der Astrálmágiér

Während sich die jüngere Generation inzwischen ausschließlich ihrer Schicksalskraft bedient, ist der mit seinen über 130 Jahren in Ehren ergraute Alois Altstädtler einer der wenigen verbliebenen Magier, die noch auf die klassische Weise mit Astralenergie zaubern. Es braucht Jahrzehnte, um sich den Umgang mit Astralenergie soweit anzueignen, dass man selbst die einfachsten Zauber sprechen kann, und nachdem er diese ganze Mühe auf sich genommen hat, wird Alois sich nun nicht mehr umschulen lassen, sagt er. Außerdem ist er der Meinung, dass ihn diese komplizierte Form der Magie jung und wach im Geiste hält. Das ist wahrscheinlich auch der Grund, warum er trotz seines hohen Alters noch mit den Jungspunden auf Abenteuer geht.

Nahkampfwaffe: Zauberstab

Fernkampfwaffe: Wurfpeile

Nahkampf	10
Fernkampf	8
Widerstand	9
Reflexe	9
Charisma	10
Heimlichkeit	9
Klettern	9
Körperkraft	8
Laufen	8
Wahrnehmung	10
Willenskraft	13
Wissen	13
Ausdauerpunkte	4
Astralenergie	6

Besondere Eigenschaften: Astralenergie-Marken, Astral-Regeneration, Astralkraft, Astralverstärkung, Antimagie, Altersbeschwerden

Astralenergie-Marken: Der Held verfügt anstelle von Schicksalspunkten über Astralenergie, die mithilfe von Spielchips mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite dargestellt wird: Geladen und Entladen. Geladene Astralenergie-Marken können wie Schicksalspunkte eingesetzt werden, bzw. für die Zauber des Helden, verbrauchen sich dabei aber nicht, sondern werden auf die „Entladen“-Seite gedreht. Wenn der Held durch einen Spieleffekt Schicksalspunkte erhält oder verliert, muss er eine entsprechende Anzahl an Astralenergie-Marken umdrehen.

Astral-Regeneration: Am Ende jeder Kampfunde (einschließlich Kampfbende) sowie nach jeder Herausforderung außerhalb eines Kampfes, an der dieser Held teilnimmt, darf er für jede entladene Astralenergie-Marke einen Würfel werfen. Bei einem Wurf Ergebnis von „6“ wird die Marke wieder auf die „Geladen“-Seite gelegt.

Astralkraft: Der Held darf bei seinen Herausforderungen beliebig oft hintereinander Astralenergie-Marken entladen, um weitere Würfel zu werfen. Boni auf zusätzliche Würfel gibt es aber nur für den ersten Wurf.

Astralverstärkung: Wenn ein anderer Held der Gruppe bei einer Herausforderung einen Schicksalspunkt einsetzt, um weitere Würfel zu werfen, so darf der Astralmagier anschließend 1 Astralpunkt entladen, um den Helden drei weitere Würfel werfen zu lassen.

Antimagie: Wenn ein Held der Gruppe (einschließlich des Astralmagiers) zum Ziel eines magischen Angriffs wird, darf der Astralmagier vor dem Würfeln des Verteidigungswurfs 1 Astralpunkt entladen und sich einer Herausforderung auf Willenskraft mit einem Mindestwurf in Höhe des Angriffswerts stellen. Bei einem Erfolg kommt der magische Angriff nicht zur Anwendung.

Altersbeschwerden: Der Held darf in der ersten Runde eines Kampfes keine Handlung durchführen.



Hörn, der Zäuberschmied

Die Zauberschmiede der nördlichen Barbarenstämme lernen von Kindesbeinen an, wie sie die in ihren Adern pulsierende Berserkerwut sinnvoll einsetzen können. In dieser besonderen Form der "Berserker-Schmiedekunst" prügeln sie stundenlang auf den Stahl ein, bis er so glatt und geschmeidig ist wie ein Halbling-Popo, und ihm mächtige magische Fähigkeiten innewohnen. Der Klang der Schmiedehämmer auf dem Stahl erfreut sich bei den Barbaren einer solchen Beliebtheit, dass sich um die berühmtesten Zauberschmiede mittlerweile eine Art "Metall-Musik"-Kult entwickelt hat.

Wie viele junge Zauberschmiedegesellen wird auch Hörn von der Wanderlust getrieben, um fremde Länder zu besuchen, interessante Orte zu erkunden und exotischen Monstern gegenüberzutreten - und seine neugeschmiedeten Waffen an ihnen auszuprobieren.

Nahkampfwaffe: Exotische Axt

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

Nahkampf12

Fernkampf8

Widerstand 11

Reflexe10

Charisma8

Heimlichkeit8

Klettern10

Körperkraft12

Laufen10

Wahrnehmung10

Willenskraft10

Wissen11

Ausdauerpunkte6

Schicksalspunkte5

Besondere Eigenschaften: Zauberschmied, Ungezähmte Wildheit

Zauberschmied: Der Held darf am Ende jedes Abenteuers Goldstücke ausgeben, um eine Nahkampfwaffe seiner Wahl mit einem permanenten Zauberbonus von +1 zu versehen bzw. diesen um +1 zu erhöhen. Dies kostet **[Neuer Bonus x 50] Goldstücke**. Alternativ darf bei einem magischen Stein, der die Dienste eines Zauberschmieds erfordern, dieser Dienst von diesem Helden ohne Goldstücke-Kosten ausgeführt werden.

Ungezähmte Wildheit: Der Held darf bei Herausforderungen auf Nahkampf, Reflexe, Klettern, Körperkraft, Laufen oder Willenskraft nach dem Würfeln 1 Ausdauerpunkt ausgeben, um 6 zusätzliche Würfel zu werfen. Diese Fähigkeit kann nur eingesetzt werden, wenn der Held noch mindestens 2 Ausdauerpunkte besitzt. Die Fähigkeit darf mit dem normalen Einsatz von Schicksalspunkten kombiniert werden.



Brond, der Tráviáliá-Priester

Travialia ist die Göttin der Illusionen, der Liebe, der Wälder, des Bergbaus und der Seefahrt. Unbestätigten Gerüchten zufolge ist sie eigentlich nur die Göttin der Illusionen und hat sich die anderen Titel erschlichen, als die anderen Götter gerade nicht aufgepasst haben. Ebenso durchtrieben wie ihre Göttin sind auch ihre Diener. Einer davon ist Shamus Brond. Seit über 50 Jahren zieht er durch die Lande, um den Travialia-Glauben zu verbreiten, ganze Landstriche aus den Klauen von Monstern und Verbrecherbanden zu befreien und gewaltige Schätze anzusammeln, die er jedoch großzügig seiner Kirche spendet, um seinen Dienst als einfacher Priester fortsetzen zu können, obwohl er schon längst zum Hohenpriester hätte aufsteigen können. Soweit jedenfalls der Erlebnisbericht aus seinem eigenen Munde.

Nahkampfwaffe: Kampfstab

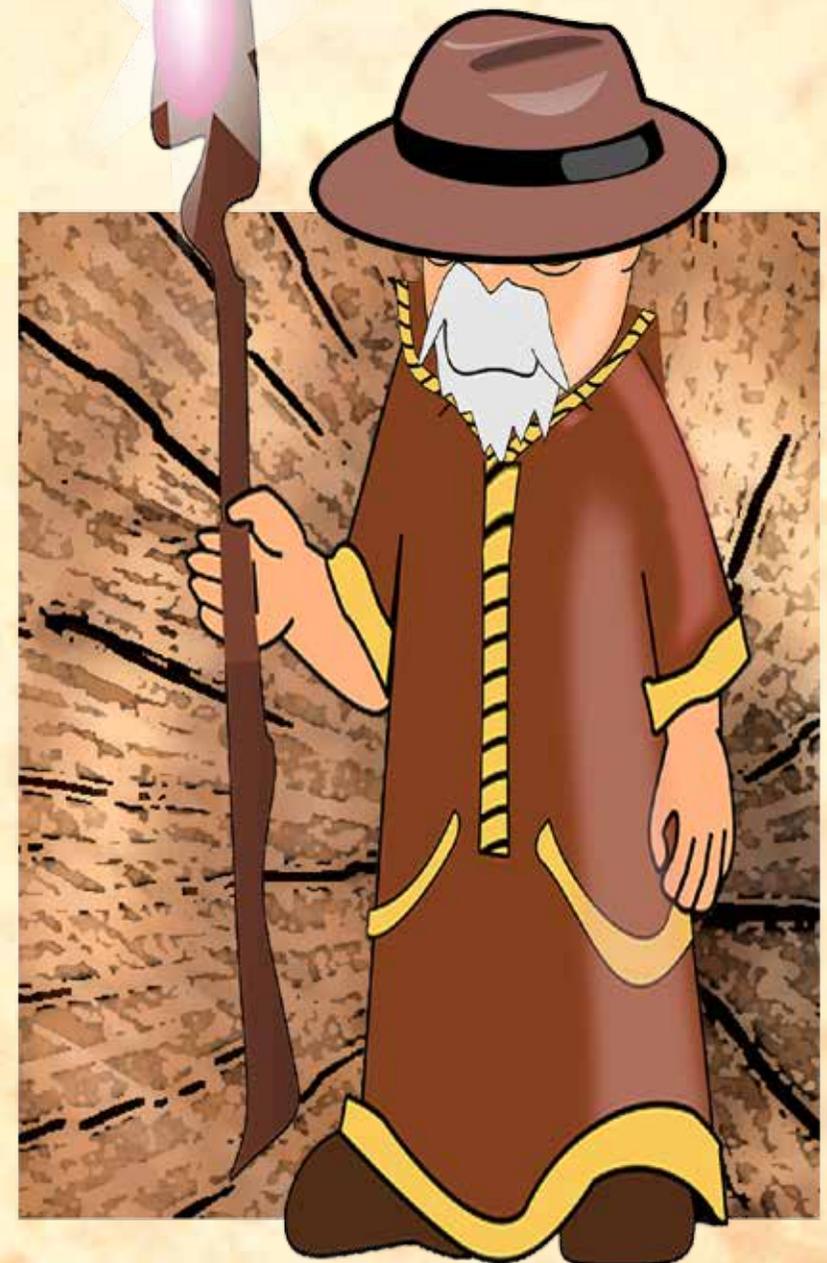
Fernkampfwaffe: Wurfmesser

Nahkampf	10
Fernkampf	8
Widerstand	10
Reflexe	10
Charisma	12
Heimlichkeit	12
Klettern	10
Körperkraft	9
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	10
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Lügenbaron, Rote Heringe

Lügenbaron: Wenn es bei einer Herausforderung auf Charisma darum geht, jemanden anzulügen, dann darf der Held 2 zusätzliche Würfel werfen.

Rote Heringe: Der Held darf einmal zu Beginn eines Kampfes und während eines Kampfes als Handlung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um 3 Rote Heringe zu erschaffen. Jeder Rote Hering zählt bei Monstern, die sich gleichmäßig auf die Helden verteilen, wie ein Held, und kann dadurch am Ende einer Runde einen oder mehrere Angriffe auf sich ziehen. Monster, die jeden Helden einmal angreifen, greifen auch jeden Roten Hering einmal an. Monster mit anderen Angriffsmethoden sind von den Roten Heringen nicht betroffen. Immer wenn ein Roter Hering zum Ziel eines Angriffs wird, wirft der Held einen Würfel: 1-3 Der Rote Hering zerplatzt in einem Logikwölkchen, 4-6 Der Rote Hering übersteht den Angriff unbeschadet. Es dürfen auch in mehreren aufeinanderfolgenden Runden Rote Heringe erzeugt werden. Sie verschwinden spätestens am Ende eines Kampfes.



Pándá & Koálá, zwei dicke Freunde

Auch in der Welt von Kaphornia ist es sehr unwahrscheinlich, vom Blitz getroffen zu werden, und noch unwahrscheinlicher ist es, von einem der seltenen magischen Blitze getroffen zu werden. Aber noch viel viel unwahrscheinlicher ist es, wenn der Blitz zwei Kreaturen gleichzeitig trifft und sie mit menschlicher Intelligenz ausstattet, und gleichzeitig auch noch dafür sorgt, dass der eine aus einem Baum direkt auf den anderen fällt. Die Geburt einer wunderbaren und höchst unwahrscheinlichen Freundschaft!

Wen mag es da verwundern, dass Panda und Koala seither als dicke Freunde durch die Gegend ziehen, um aufregende Abenteuer zu erleben?

Nahkampfwaffe: Knüppel

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

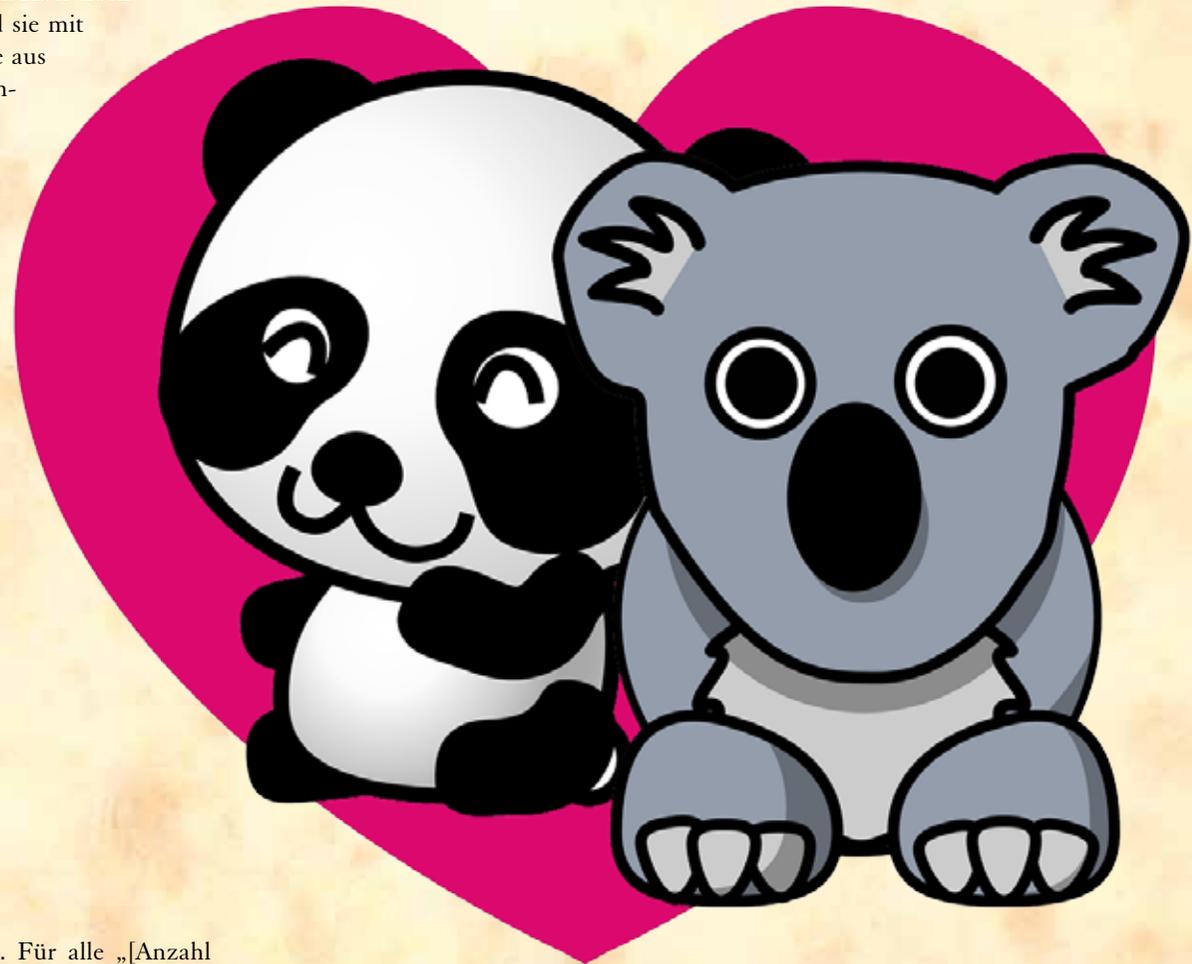
	Panda	Koala
Nahkampf	8	5
Fernkampf	5	8
Widerstand	8	7
Reflexe	7	8
Charisma	8	7
Heimlichkeit	5	6
Klettern	8	8
Körperkraft	5	5
Laufen	7	5
Wahrnehmung	5	7
Willenskraft	7	5
Wissen	5	7
Ausdauerpunkte	2	2
Schicksalspunkte	5	5

Besondere Eigenschaften: Dicke Freunde, Durch Dick und Dünn, Niedlich

Dicke Freunde: Panda und Koala werden von einem einzelnen Spieler gesteuert. Für alle „[Anzahl Helden]“-Angaben während des Spiels zählen sie wie ein Held, in jeder anderen Hinsicht sind sie dagegen zwei individuelle Helden.

Durch Dick und Dünn: Wenn am Ende einer Runde einer der beiden bewusstlos und der andere bei Bewusstsein ist, so darf der Nicht-Bewusstlose 1 Schicksalspunkt ausgeben, um dem Bewusstlosen sofort 1 Ausdauerpunkt zu verleihen.

Niedlich: Die Verteidigungs- und Angriffswerte aller Gegner sind für Panda und Koala um 1 Punkt gesenkt.



Mánik, der Kämpfbärde

Die musikalische Fakultät der Universellen Akademie von Kaphornia unterrichtet vornehmlich die die hohe Kunst der Unterhaltungsmagie, aber wenn ein Student es darauf abgesehen hat, kann er die Kräfte der Musik auch für martialischere Zwecke nutzen. Einer von ihnen ist Manik Mason. Durch eine Kombination elementarer Luftmagie und klassischer Musikmagie ist er in der Lage, mithilfe einer Trompete mächtige Schallwellen zu erzeugen, die seinen Gegnern durch Mark und Bein gehen und ihm selbst sogar eine eingeschränkte Flugfähigkeit verleihen. Auf der anderen Seite kann er auch sanftere Töne anschlagen, um seine Kameraden zu motivieren. Ursprünglich strebte er eine militärische Laufbahn in der Armee von Kaphornia an, aber weil dummerweise seit geraumer Zeit Frieden herrscht und die meisten größeren Probleme inzwischen durch die Helden von Kaphornia gelöst werden, musste er sich wohl oder übel dieser Gruppe aus Abenteurern anschließen.

Nahkampfwaffe: Trompete

Fernkampfwaffe: Wurfmesser

Nahkampf	8	Körperkraft	8
Fernkampf	8	Laufen	9
Widerstand	11	Wahrnehmung	10
Reflexe	10	Willenskraft	11
Charisma	11	Wissen	11
Heimlichkeit	9	Ausdauerpunkte	4
Klettern	9	Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Durchhalteparole, Kampfgesang, Schallangriff, Schwaches Fliegen, Harte Musik

Durchhalteparole: Der Held darf diese Fähigkeit einmal pro Kampf zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen, dies kostet keine Handlung. Jeder Held der Gruppe (einschließlich desjenigen, der die Durchhalteparole eingesetzt hat, und einschließlich aller bewusstlosen Helden) darf dann sofort 1 Schicksalspunkt ausgeben, um bei sich 1 Ausdauerpunkt zu heilen.

Kampfgesang: Solange der Held während eines Kampfes singt (dies kostet keine Handlung, der Held muss aber bei Bewusstsein sein), darf jeder Held, der 1 Schicksalspunkt einsetzt, um bei einem Angriffs- oder Verteidigungswurf zusätzliche Würfel zu werfen (einschließlich des singenden Helden), einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

Schallangriff: Der Held kann als Handlung 1 Schicksalspunkt einsetzen, um einen Gegner mit 16 Würfeln im Fernkampf anzugreifen. Wenn der Gegner durch den Angriff mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert, sinkt sein Angriffswert für den Rest der Runde um 1. Bei Gegnern mit mehr als einem Angriff pro Runde muss der Held wählen, bei welchem davon der Angriffswert für den Rest der Runde um 1 sinkt.

Schwaches Fliegen: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Klettern oder Laufen, bevor er würfelt, 2 Schicksalspunkte einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge.

Harte Musik: Wenn der Held „Schwaches Fliegen“ oder den „Schallangriff“ einsetzt, sind die besonderen Fähigkeiten „Durchhalteparole“ und „Kampfgesang“ bis zu seiner nächsten Aktivierung außer Kraft gesetzt.



Kūroki, der Magier-Krieger

Kuroki ist ein herrenloser Krieger, der sich der Kunst des Chi verschrieben hat. Das Chi ist in allen Orten und Lebewesen der Welt, aber es ruht nicht, sondern befindet sich in einem stetigen Fluss. Dieses Fließen zu verstehen, zu lenken und umzuverteilen, ist die Kunst der Magier-Krieger. Ihr Motto lautet, dass jede Herausforderung bewältigt werden kann, solange man sich ihr mit voller Konzentration stellt und sich nicht von weltlichen Einflüssen ablenken lässt. Um sein Verständnis des Chi zu schulen, begibt sich Kuroki auf Abenteuer, denn nur in der Unwägbarkeit einer gefährlichen Situation fließt das Chi in solchen Mengen, dass es greifbar und formbar wird. Kuroki wurde schon oft als unbesonnen und draufgängerisch bezeichnet, aber er weiß genau was er tut - meistens jedenfalls.

Nahkampfwaffe: Katana

Fernkampfwaffe: Langbogen

Nahkampf	10
Fernkampf	10
Widerstand	11
Reflexe	11
Charisma	10
Heimlichkeit	10
Klettern	10
Körperkraft	10
Laufen	10
Wahrnehmung	10
Willenskraft	10
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Fließendes Chi, Chi-Fokus

Fließendes Chi: Während eines Kampfes bekommt der Held am Ende jeder Runde 1 Schicksalspunkt.

Chi-Fokus: Der Chi-Fokus verleiht dem Helden einen Bonus von +2 auf eine Fertigkeit seiner Wahl. Um den Fokus zu aktivieren, muss der Held 1 Schicksalspunkt ausgeben - dies darf zu einem beliebigen Zeitpunkt erfolgen und kostet keine Handlung. Der Fokus darf beliebig oft auf andere Fertigkeiten verschoben werden, dies kostet aber wiederum jeweils 1 Schicksalspunkt.



Keo, die Barbärenkönigin

Keo, die selbsternannte Barbarenkönigin, ist keine nette Person. Sie hat es nicht nötig, Leute mit einem Lächeln um den kleinen Finger zu wickeln, wenn sie dafür auch brutale Kraft verwenden kann. In ihrem zierlichen Körper verbergen sich die titanischen Kräfte ihrer Ahnen, und sie zu unterschätzen ist oft der letzte Fehler, den ein Gegner macht. Erstaunlicherweise passiert das aber nur sehr selten, weil Keo von einer Aura raubtierhafter Gefährlichkeit umgeben ist, die selbst die fürchterlichsten Monster erschrocken zurückweichen lässt. Auf die Frage, wo sich denn ihr sagenumwobenes Königreich befinden soll, reagiert sie äußerst empfindlich, was bei hartnäckigen Fragestellern auch einmal mit einem ausgekugelten Schultergelenk enden kann.

Nahkampfwaffe: Schlachtaxt

Fernkampfwaffe: Steinschleuder

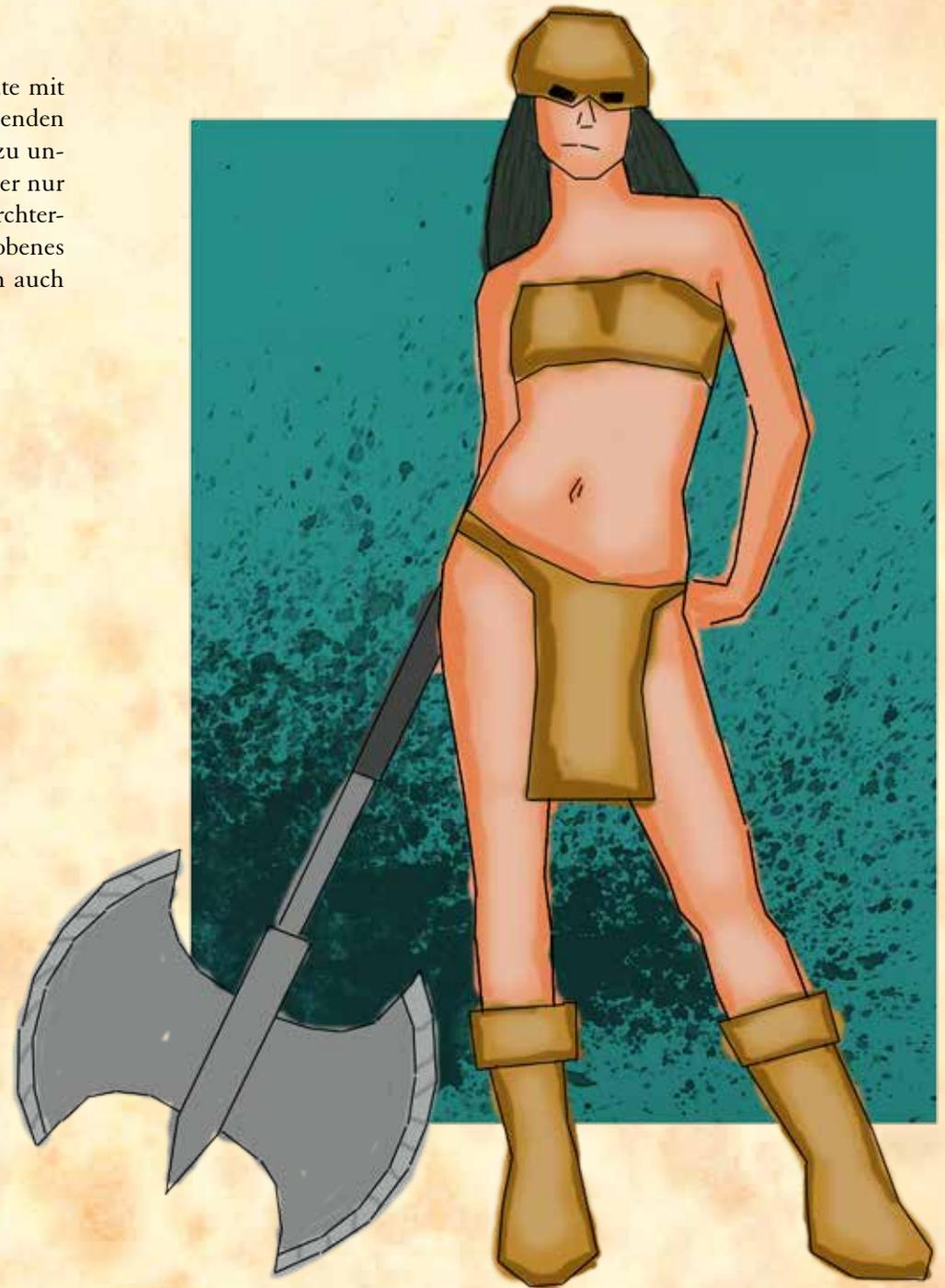
Nahkampf	13
Fernkampf	8
Widerstand	12
Reflexe	11
Charisma	7
Heimlichkeit	8
Klettern	10
Körperkraft	11
Laufen	10
Wahrnehmung	10
Willenskraft	12
Wissen	8
Ausdauerpunkte	5
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Kraftakt, Gemein, Einschüchterung

Kraftakt: Die Heldin darf vor einer Herausforderung auf Körperkraft 1 Schicksalspunkt ausgeben, um bei dieser Herausforderung 5 zusätzliche Würfel zu werfen.

Gemein: Wenn die Heldin einen Gegner ausschaltet, reduziert sich der Angriffswert aller Gegner dieses Typs in der laufenden Runde um 1.

Einschüchterung: Wenn es bei einer Charisma-Herausforderung darum geht, jemanden einzuschüchtern, darf die Heldin anstelle ihres Charisma-Wertes ihren Willenskraft-Wert verwenden.



Kromatik, der Drachenmeister

Echte Helden und magische Artefakte - das sind in der Welt von Kaphornia zwei unzertrennlich miteinander verwobene Dinge. Ein magisches Artefakt kann seine wahre Kraft nur dann entfalten, wenn es von einem echten Helden geführt wird, und ein Held kann nur dann zu einem echten Helden werden, wenn er das eine magische Artefakt gefunden hat, das wahrhaftig mit seiner Seele im Einklang steht. Ein gutes Beispiel für eine solche Verbindung ist Kromatik, der Drachenmeister, und Kornax, sein Drachenumhang. Die beiden ergänzen einander wie Wind und Wasser, wie Sonne und Mond. Ihre Beziehung ist erst einige Jahre alt, doch schon jetzt lässt sich erahnen, dass sie es zu legendärem Ruhm bringen und mehr als nur einmal die Welt vor dem sicheren Untergang bewahren werden.

Nahkampfwaffe: Drachenklauen

Fernkampfwaffe: Drachenschuppen

Nahkampf	11	Körperkraft	11
Fernkampf	11	Laufen	10
Widerstand	12	Wahrnehmung	10
Reflexe	10	Willenskraft	12
Charisma	10	Wissen	8
Heimlichkeit	8	Ausdauerpunkte	4
Klettern	10	Schicksalspunkte	7

Besondere Eigenschaften: Drachenformen, Rote/Blaue/Grüne/Weiße/Schwarze Drachenform

Drachenformen: Der Held darf während eines Kampfes bei seiner Aktivierung eine Drachenform seiner Wahl annehmen, indem er dafür 1 Schicksalspunkt bezahlt. Die Form bleibt bestehen, bis er eine andere wählt oder bis zum Ende des Kampfes.

Blaue Drachenform: In der blauen Drachenform darf der Held als Handlung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um einen Blitzstrahl zu verschießen: Dies zählt als Fernkampfangriff, bei dem der Held 4 zusätzliche Würfel werfen darf. Wenn der Gegner durch den Angriff mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert, darf der Held sofort einen weiteren Fernkampfangriff mit 4 zusätzlichen Würfeln gegen einen anderen Gegner unternehmen. Durch die Blaue Drachenform bekommt der Held außerdem +2 auf Reflexe.

Rote Drachenform: Der Held kann als Handlung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um einen Feuerodem auszustoßen: Dies zählt als drei Fernkampfangriffe gegen bis zu drei verschiedene Gegner. Durch die Rote Drachenform bekommt der Held außerdem +2 auf Willenskraft.

Grüne Drachenform: Der Held kann als Handlung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um seine Giftigen Drachenklauen einzusetzen: Dies zählt als Nahkampfangriff mit 4 zusätzlichen Würfeln. Wenn der Gegner durch den Angriff mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert, so verliert er zu Beginn der darauffolgenden Runde automatisch 1 weiteren Ausdauerpunkt. Durch die Grüne Drachenform bekommt der Held außerdem +2 auf Widerstand.

Weiße Drachenform: Der Held kann als Handlung 1 Schicksalspunkt einsetzen, um einen Eisstrahl zu verschießen. Dies zählt als Fernkampfangriff mit 16 Würfeln. Wenn der Gegner durch den Angriff mindestens 1 Punkt Ausdauer verliert, sinkt sein Angriffswert für den Rest der Runde um 1. In der Weißen Drachenform ist der Held außerdem immun gegen die Zusatzwirkung von gegnerischen Angriffen, die ihn seine Handlung in der darauffolgenden Runde verlieren lässt.

Schwarze Drachenform: Durch die Schwarze Drachenform bekommt der Held +5 auf Heimlichkeit. Er kann bei seiner Aktivierung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um seinen Heimlichkeitswert um weitere +4 zu erhöhen.



Tokoyá, der Friseur

Der Orden der Friseur-Mönche liegt in einem der zahlreichen abgelegenen Seitentäler des Dornengebirges. Dort geben die Mönche seit vielen Jahren die Achthundert Geheimnisse der Perfekten Frisur an ihre Schüler weiter. Da sich nur selten Gäste in diese Gegend verirren, kann man die Bären, Wölfe und Raubkatzen der Umgebung an ihren atemberaubenden Frisuren erkennen.

Nachdem sämtliche Bewohner seines Heimatdorfes im berühmt-berüchtigten Ninja-Piraten-Krieg verklavt wurden, konnte Tokoya in das Kloster der Friseur-Mönche fliehen und unterzog sich einem harten Training. Zehn Jahre später kehrte er gestärkt zurück, um die Sklaven zu befreien und sich an ihren Peinigern zu rächen, stellte aber fest, dass die Sklaven schon vor Jahren befreit worden und in ihr Dorf zurückgekehrt waren. Solchermaßen seiner Bestimmung beraubt, zieht Tokoya nun an der Seite anderer Abenteurer durch die Lande, um gegen das Böse zu kämpfen und seine Frisörs-Weisheit durch neue Einsichten zu vertiefen.

Nahkampfwaffe: Kammstab

Fernkampfwaffe: Wurfscheren

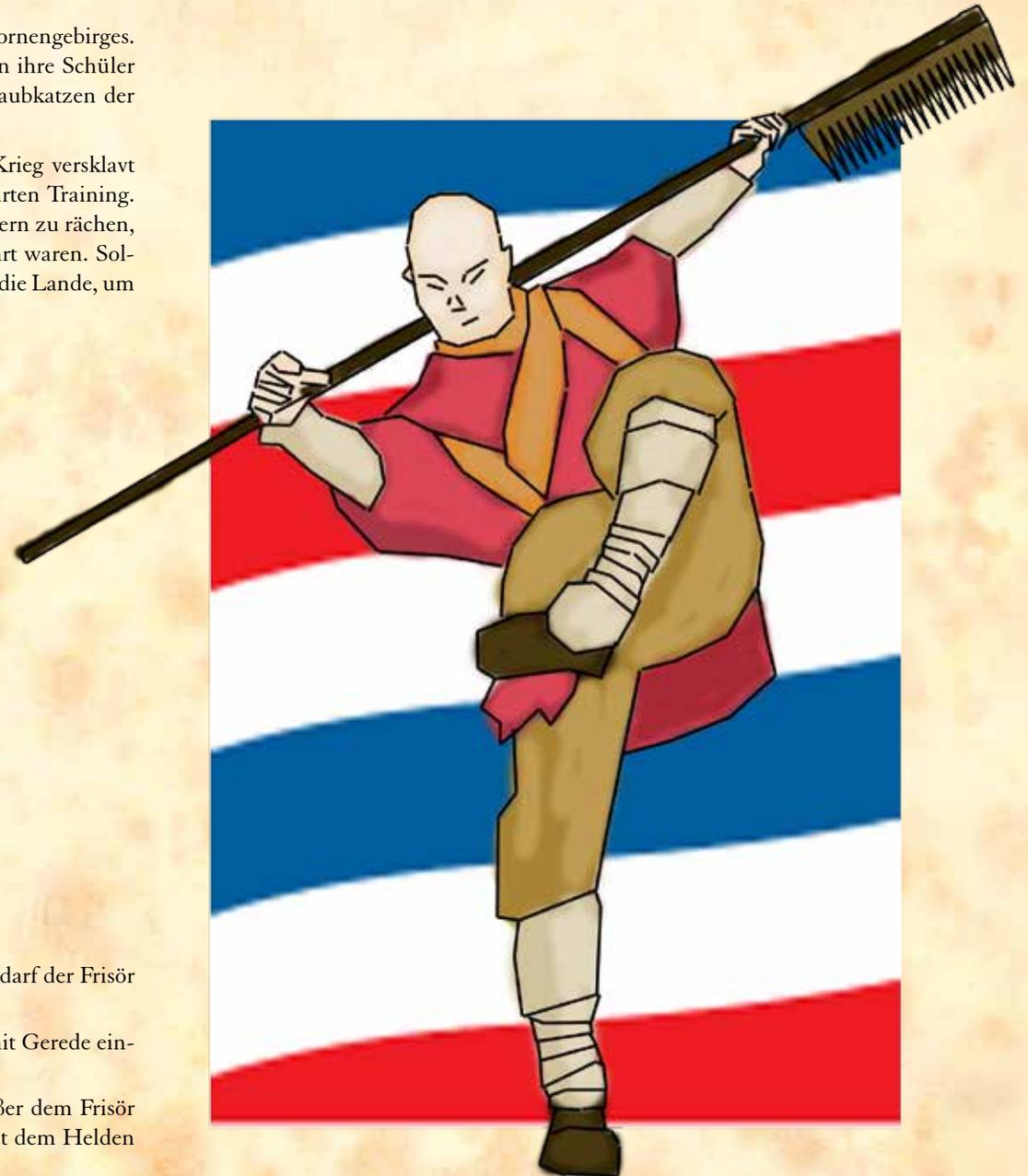
Nahkampf	12
Fernkampf	10
Widerstand	11
Reflexe	12
Charisma	13
Heimlichkeit	11
Klettern	11
Körperkraft	10
Laufen	11
Wahrnehmung	11
Willenskraft	10
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Scheitel ziehen, Gesprächig, Kollegen aufhübschen

Scheitel ziehen: Gegen haarige Gegner (mindestens 50% des Körpers mit Haaren bedeckt) darf der Frisör bei seinen Nahkampf-Angriffen 1 zusätzlichen Würfel werfen.

Gesprächig: Bei Charisma-Herausforderungen, die damit zu tun haben, einen Gegenüber mit Gerede einzulullen, darf der Frisör 2 zusätzliche Würfel werfen.

Kollegen aufhübschen: Zu Beginn eines Aktes bzw. Kurzabenteuers darf jeder Held außer dem Frisör entscheiden, sich die Haare schön machen zu lassen. Dies kostet 1 Schicksalspunkt und verleiht dem Helden bis zum Ende des Aktes bzw. Kurzabenteuers einen Bonus von +1 auf seinen Charisma-Wert.



L'ĕnā, die Anti-Heldin

In der Welt von Kaphornia existieren die seltsamsten Gottheiten, und wie für Gottheiten üblich scheren sie sich nicht darum, ob die Sterblichen sie als seltsam oder nicht betrachten. Sie existieren einfach. Eine der seltsamsten Gottheiten ist Libra, die Göttin der Sterne und des Schicksals. Sie ist dafür verantwortlich, dass die Helden von Kaphornia mit Herausforderungen konfrontiert werden, die sie immer gerade so bestehen können. Als weitere Unterstützung dienen ihr die Priester und Priesterinnen der Göttin, die sich Heldengruppen anschließen, um gegen diese vorzugehen und damit das Schicksal zu Gunsten der Helden zu verändern.

Nahkampfwaffe: Schwert

Fernkampfwaffe: Wurfmesser

Nahkampf	13	Körperkraft	12
Fernkampf	13	Laufen	12
Widerstand	12	Wahrnehmung	12
Reflexe	12	Willenskraft	12
Charisma	12	Wissen	12
Heimlichkeit	12	Ausdauerpunkte	4
Klettern	12	Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften: Ausgleichende Gerechtigkeit, Widerstand, Gegner, Anti-Sonderhandlungen, Helden-Angriff, Negatives Schicksal, Gemeinsames Schicksal

Ausgleichende Gerechtigkeit: Wenn die Anti-Heldin am Spiel teilnimmt, erhöht sie die Zahl der Helden nicht, sondern senkt sie im Gegenteil um 1. Dies gilt für alle Regelmechanismen, bei denen die Zahl der Helden zum Einsatz kommt, z.B. gemeinsame Herausforderungen, Lebenspunkte von Bossgegnern und die Anzahl von Gegnern.

Widerstand: Bei gemeinsamen Herausforderungen würfelt die Anti-Heldin wie üblich mit, allerdings werden ihre Erfolge vom Gesamtergebnis abgezogen, anstatt hinzuaddiert.

Gegner: Die Anti-Heldin kämpft auf Seiten der Gegner, d.h. sie wird von diesen ignoriert als wäre sie bewusstlos. Wenn sie die Startspieler-Karte erhält, reicht sie diese sofort an den Spieler links von ihr weiter. In jeder Runde ist sie mit ihrer Handlung immer als erstes an der Reihe.

Anti-Sonderhandlungen: Die Anti-Heldin darf sich als Handlung einer Sonderhandlungen stellen und würfelt dann wie üblich, allerdings nicht mit dem Ziel, die Handlung zu erfüllen. Gelingt ihr die Herausforderung, so erhöht sich deren Mindestwurf in der laufenden Runde für die anderen Helden um +2; misslingt sie, so erhöht sich der Mindestwurf um +1.

Helden-Angriff: Die Anti-Heldin darf als Handlung einen Nah- oder Fernkampfangriff unternehmen. Ziel dieses Angriffs ist immer der aktuelle Startspieler. Der angegriffene Held muss einen Verteidigungswurf auf Widerstand (gegen Nahkampf) oder Reflexe (gegen Fernkampf) durchführen. Erzielt die Anti-Helden mehr Erfolge als er, so verliert er 1 Ausdauerpunkt. Erzielt sie doppelt oder mehr Erfolge als ihr Ziel, so verliert dieses 2 Ausdauerpunkte.

Negatives Schicksal: Die Anti-Heldin darf wie üblich nach dem Würfeln Schicksalspunkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen, allerdings senkt jeder dabei erzielte Erfolg die Gesamtzahl ihrer Erfolge.

Gemeinsames Schicksal: Alle Effekte, die die gesamte Gruppe betreffen, betreffen auch die Anti-Heldin.



Magnifizenz, der Feenschwarm

Schwarmlebewesen sind normalerweise widerwärtige Kreaturen, und jedem Abenteurer, der mit ihnen zu tun bekommt, ein Gräul. Egal ob Schlangenschwärme, Rattenschwärme, Fliegenschwärme oder Spinnenschwärme, diese Anhäufungen aggressiver Kleinlebewesen können jeder Helden-Gruppe den Tag vermiesen.

Nicht so bei Magnifizenz. Bei dieser seltenen Schwarmkreatur handelt es sich um eine Ansammlung kleiner Feen, die sich entschlossen haben, ihre Umgebung mit ihrer Orchester-Musik zu erfreuen und an der Seite waschechter Helden für das Gute zu kämpfen.

Nahkampf	8
Fernkampf	*
Widerstand	6
Reflexe	12
Charisma	11
Heimlichkeit	10
Klettern	6
Körperkraft	6
Laufen	6
Wahrnehmung	11
Willenskraft	8
Wissen	10
Ausdauerpunkte	12
Schicksalspunkte	8

Besondere Eigenschaften: Schwarm, Selbstheilung, Fliegen, Orchester, Schwarmfernkampf, Schwarmnahkampf

Schwarm: Der Schwarm darf zusätzliche Ausdauerpunkte für 20 Erfahrungspunkte pro Punkt erwerben. Er darf keine magischen Waffen erwerben.

Selbstheilung: Der Schwarm darf als Handlung 1 Schicksalspunkt ausgeben, um für jeden verlorenen Ausdauerpunkt einen Würfel zu werfen. Für jede 5 oder 6 heilt er bei sich 1 Ausdauerpunkt

Fliegen: Der Held darf bei einer Herausforderung auf Klettern oder Laufen, bevor er würfelt, 1 Schicksalspunkt einsetzen. Anstatt zu würfeln, erzielt er automatisch 6 Erfolge

Orchester: Der Schwarm darf bei seiner Aktivierung 1 Schicksalspunkt ausgeben und sich einer Herausforderung mit einer Anzahl Würfeln in Höhe seiner aktuellen Ausdauerpunkte zu stellen. Für jeweils drei Erfolge, die er dabei erzielt, dürfen alle Helden der Gruppe inklusive dem Schwarm selbst bis zum Ende der laufenden Runde bei allen Herausforderungen 1 zusätzlichen Würfel werfen.

Schwarmfernkampf: Der Schwarm verwendet für seine Fernkampfangriffe seine aktuellen Ausdauerpunkte.

Schwarmnahkampf: Wenn der Schwarm im Nahkampf angreift, verliert er automatisch 1 Ausdauerpunkt. Dafür verursacht er mindestens 1 Schadenspunkt bei seinem Gegner, selbst wenn er nicht genug Erfolge für einen Treffer erzielt.



Tommy, der Sidekick

Der kleine Tommy möchte einmal ein großer Abenteurer werden und hat sich dafür einem der berühmten Helden von Kaphornia als Lehrling angeschlossen. Dieser war davon zunächst gar nicht so begeistert, aber nach einigen gemeinsamen Abenteuern haben sich er und der Rest der Gruppe so sehr an Tommy gewöhnt, dass sie gar nicht mehr ohne in auskommen können.

Tommy ist ein Tolpatsch und eine Nervensäge, und wenn bei ihm Dinge schiefgehen, dann gehen sie auf spektakuläre Weise schief, aber doch ist es gerade diese liebenswürdige Unbeholfenheit, die in den anderen Helden den Beschützerinstinkt weckt und sie zu noch größeren Heldentaten anspricht.

Nahkampf	10
Fernkampf	10
Widerstand	11
Reflexe	12
Charisma	12
Heimlichkeit	8
Klettern	8
Körperkraft	8
Laufen	10
Wahrnehmung	9
Willenskraft	9
Wissen	10
Ausdauerpunkte	3
Schicksalspunkte	6

Besondere Eigenschaften: Sidekick, Comical Relief, Stehaufmännchen

Sidekick: Der Held entscheidet sich zu Beginn seiner Heldenkarriere für einen anderen am Spiel teilnehmenden Helden, dessen Sidekick er werden möchte. Dieser Held wählt nun für sich vier gute und vier schlechte Fertigkeiten. In den guten Fertigkeiten erhöhen sich seine Fertigkeitswerte permanent um +2, in den schlechten sinken sie permanent um +1. Aus den schlechten Fertigkeiten darf sich der Sidekick-Held anschließend für zwei entscheiden. In diesen beiden erhöhen sich seine Fertigkeitswerte permanent um +4.

Comical Relief: Wenn dem Helden eine Herausforderung misslingt, darf er sich entscheiden, zusätzlich zu den anderen Auswirkungen 1 Ausdauerpunkt zu verlieren. Im Gegenzug bekommen er und alle anderen Helden der Gruppe je 1 Schicksalspunkt, und der Held, dessen Sidekick er ist, sogar 2 Schicksalspunkte.

Stehaufmännchen: Der Held darf bei einem Adrenalinstoß anstelle des üblichen Schicksalspunktes 2 Schicksalspunkte ausgeben, um den Ausdauerpunkt direkt zu erhalten und sofort eine normale Handlung durchführen zu dürfen.



Herb, der Schütze

Herb Wyatt diente jahrelang als Scharfschütze im berühmten Gal-Qenddatsch Söldnerregiment, bis dieses im großen Riesen-Emu-Krieg ausgelöscht wurde. Seither hat er nirgendwo mehr eine feste Heimat gefunden, sondern driftet in der Weltgeschichte umher und verdingt sich als Abenteurer. Die Qenddatschs waren berühmt für ihre fortschrittlichen Schwarzpulverwaffen, und Herb führt diese Tradition fort, auch wenn er sich dafür erst einmal die nötigen Mechaniker-Kenntnisse aneignen musste. Sein Gewehr hat schon bessere Zeiten gesehen, aber er steckt viel Liebe in das Gerät, um es halbwegs funktionstüchtig zu halten. Wenn es ihm dennoch mal wieder in den Händen auseinanderfällt, greift er auf seine treue Armbrust zurück, bis er die Zeit hat, seine Lieblingswaffe zu reparieren.

Nahkampfwaffe: Schlachtsichel

Fernkampfwaffe: Gewehr, Armbrust

Nahkampf	10
Fernkampf	13
Widerstand	12
Reflexe	11
Charisma	9
Heimlichkeit	11
Klettern	10
Körperkraft	9
Laufen	10
Wahrnehmung	11
Willenskraft	10
Wissen	10
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	5

Besondere Eigenschaften: Amateur-Mechaniker, Gewehr, Ruhige Hand, Scharfschütze

Amateur-Mechaniker: Bei allen Herausforderungen, die im Zusammenhang mit dem Bau, der Reparatur, der Wartung oder der Bedienung von Maschinen stehen, darf der Held 1 zusätzlichen Würfel werfen.

Gewehr: Diese Fähigkeit kann nicht mit magischen Waffen kombiniert werden. Der Held darf bei einem Fernkampfangriff 2 zusätzliche Würfel werfen. Würfelt er mehr 1er als 6er, so erleidet das Gewehr eine Fehlfunktion. Der Angriff misslingt und das Gewehr kann für den Rest des Kampfes nicht mehr eingesetzt werden.

Ruhige Hand: Bei Gegnern, die gegen Fernkampfangriffe einen erhöhten Verteidigungswert aufweisen, darf der Held bei seinen Fernkampfangriffen stattdessen deren normalen Verteidigungswert verwenden.

Scharfschütze: Bei Angriffen gegen Gegner, die nur im Fernkampf angegriffen werden dürfen, darf der Held 1 zusätzlichen Würfel werfen.



hella, die Sprengmeisterin

Die Halbling-Mechanikerin Hella Unsinn interessierte sich schon immer für das, was ihre spießigen Mitbürger als „neumodischen Kram“ verachten. Vor allem haben es ihr die alchemistischen Substanzen angetan, die „Bumm!“ machen, und zwar je spektakulärer desto besser. Hella's Neigung, für jede Art von Problemlösung zu Sprengstoff zu greifen, haben ihr nicht nur Freunde eingebracht. Nachdem sie ihre unorthodoxe Methode auch bei der Apfelernte einsetzte und dadurch ein ganzer Apfelbaumhain in Flammen aufging, wurde sie aus ihrem Heimatdorf verbannt. Seitdem zieht sie mit einer Gruppe von Leuten durch die Gegend, die „ihre Künste zu schätzen wissen“ - meistens jedenfalls.

Nahkampfwaffe: Sprengstoff

Fernkampfwaffe: Sprengstoff

Nahkampf	9
Fernkampf	13
Widerstand	10
Reflexe	11
Charisma	9
Heimlichkeit	10
Klettern	11
Körperkraft	9
Laufen	12
Wahrnehmung	10
Willenskraft	11
Wissen	11
Ausdauerpunkte	4
Schicksalspunkte	6

Wurfbomben-Tabelle (1W6)

- 1 Fehlzündung:** Die Heldin erleidet 1 Schadenspunkt und ihre Handlung verfällt.
- 2 Blindgänger:** Die Handlung der Heldin verfällt.
- 3 Unglücklicher Wurf:** Der Startspieler muss sofort einen Reflexe-Verteidigungswurf gegen einen Angriffswert von 5 durchführen, bei dessen Misslingen er 1 Schadenspunkt erleidet. Anschließend darf die Heldin zwei Gegner mit ihrem Fernkampfwert angreifen.
- 4 Passabler Wurf:** Die Heldin darf zwei Gegner mit ihrem Fernkampfwert angreifen.
- 5-6 Guter Wurf:** Die Heldin darf drei Gegner mit ihrem Fernkampfwert angreifen.

Besondere Eigenschaften: Mechaniker, Sprengstoff, Riskante Wurfbomben

Mechaniker: Bei allen Herausforderungen, die im Zusammenhang mit dem Bau, der Reparatur, der Wartung oder der Bedienung von Maschinen stehen, darf die Heldin zwei zusätzliche Würfel werfen. Außerdem darf sie bei Angriffs- und Verteidigungswürfen gegen mechanische Gegner jeweils einen zusätzlichen Würfel werfen.

Sprengstoff: Bei einer Herausforderung, die sich auch durch den Einsatz von Sprengstoff lösen ließe (einschließlich Gruppenherausforderungen), darf die Heldin 2 Schicksalspunkte einsetzen. Anstelle des normalen Würfelwurfs wirft sie dann 2W6 und addiert das Würfergebnis zusammen. Dies ist die Zahl der von ihr erzielten Erfolge (bei einer Gruppenherausforderung wird das Ergebnis anschließend mit der Anzahl Helden multipliziert). Würfelt sie einen Pasch, so misslingt die Herausforderung und jeder Held der Gruppe (einschließlich der sprengenden Heldin) muss sofort einen Reflexe-Verteidigungswurf gegen einen Angriffswert von 6 durchführen, bei dessen Misslingen er 1 Schadenspunkt erleidet.

Riskante Wurfbomben: Die Heldin darf als Fernkampfhandlung eine riskante Wurfbombe werfen. Sie würfelt dann zunächst mit 1W6 auf der Wurfbomben-Tabelle.

