

# DER FETTE HALBLING

## EIN FANTASY-ABENTEUERSPIEL EINSTEIGER-SZENARIO IN ZWEI AKTEN

**Anmerkung für den Erzähler:** Die Spieldauer beträgt bei 3 bis 4 Helden ca. 1 Stunde und erhöht sich für jeden weiteren Helden um etwa 15 Minuten. Um die Spieldauer zu verkürzen, bietet es sich an, auf die Erzähleraktionen zu verzichten.

### I. AKT: KINDERGEBURTSTAG IN BUDELBURG

*Ihr befindet euch in Buddelsburg, einem kleinen Halbling-Dorf in den Lieblichen Hügeln nördlich von Kaphornia. Es ist ein warmer Frühlingstag, die Sonne scheint, die Vögel zwitschern, aber euch ist gar nicht nach Lachen zumute, denn ihr tragt ein schreckliches Monsters mit euch herum, das ihr heute Morgen im nahegelegenen Ödnis-Sumpf gefangen habt. Bubi Birnbein, der Sohn der Bürgermeisterin von Buddelburg, feiert heute nämlich seinen 7. Geburtstag, und er hat sich einen Clown gewünscht.*

*Ausgerechnet einen Clown! Eines der gemeinsten, bösartigsten Wesen, die man im Ödnis-Sumpf überhaupt finden kann! Aber ihr ward erfolgreich, ihr habt das Biest aufgespürt und eingefangen, und die zahlreichen Kratzer und blauen Flecken, mit denen ihr übersät seid, sind ein trauriges Zeugnis der Mühe, die euch dieses Unterfangen gekostet hat. Die Bezahlung von 30 Goldstücken pro Kopf ist aber auch nicht von schlechten Eltern, also wollt ihr mal ein Auge zudrücken.*

*Wie erwartet wird der Clown augenblicklich handzahn und lieb, als er in die Nähe der Halbling-Kinder kommt, und beginnt sofort damit, lustige Späße und Witze zu machen. Ihr habt keine Ahnung, warum diese Wesen so butterweich werden, wenn sie sich in der Gegenwart von Kindern aufhalten, aber es ist euch eigentlich auch egal, Hauptsache ihr seid das Vieh los – jedenfalls solange, bis ihr es heute Abend wieder in den Sumpf zurückbringen müsst.*



„Jetzt fehlt nur noch die Torte!“, sagt euch Bürgermeisterin Gisela Birnbein, während sie euch die Anzahlung aushändigt. „Eigentlich wollte Bäckermeister Käseweiß sie schon vor Stunden abliefern, aber irgendetwas ist ihm wohl dazwischen gekommen. Er hat seine Backstube ganz in der Nähe des Dorfes. Wie wäre es, wenn ihr dort einmal nach dem Rechten seht?“ Und mit einem Augenzwinkern fügt sie hinzu: „Dann bekommt ihr auch etwas von der Torte ab.“

Ihr überlegt euch gerade, ob ein Stück Torte die Mühe wert ist, da bemerkt ihr plötzlich eine Kutsche, die im vollen Galopp in das Dorf gefahren kommt. Die Form des Gefährts weist eine übertrieben elegante Form auf und ist in kitschigen Rosafarben gehalten, das selbe gilt für die beiden Rösser, von denen es gezogen wird. Ihr könnt keinen Kutscher ausmachen, stattdessen braust die Kutsche unkontrolliert durch die Gegend – und direkt auf euch zu!

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

**ERFOLG:** *Geistesgegenwärtig springst du zur Seite und die Kutsche saust an dir vorbei.*

**MISSERFOLG:** *Du weichst nicht schnell genug aus und wirst von der Kutsche gestreift, so dass du unsanft zu Boden gehst.* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

*Die Kutsche bremst an euch vorbei und hält direkt auf die Veranda des örtlichen Gasthofes zu, wo gerade die Halbling-Kinder um den Geburtstagstisch versammelt sind – viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt, als dass sie die Gefahr bemerken würden. Jetzt ist heldenhafter Einsatz gefragt!*

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

**ERFOLG:** *Es gelingt dir, die Kutsche einzuholen, als sie die Festtafel mit den Halbling-Kindern fast erreicht hat.*

**MISSERFOLG:** *So schnell du kannst rennst hinter der Kutsche her, aber dir geht rasch die Puste aus, und es gelingt dir nicht, sie einzuholen.*

## HELDENHAFTER EINSATZ

Wenn mindestens ein Held die obige Herausforderung geschafft hat, lesen Sie bitte das Folgende vor:

*Um die Kutsche jetzt noch aufzuhalten, wird euch nichts anderes übrig bleiben, als euch direkt vor sie zu werfen. Zum Glück ist es eine kleine Halbling-Kutsche, aber es dürfte trotzdem eine schmerzhaft Angelegenheit werden ...*

*Die Kutsche aufzuhalten, kostet euch 2 Ausdauerpunkte. Es kann entweder ein Held 2 Ausdauerpunkte abgeben oder jeweils zwei Helden 1 Ausdauerpunkt. Nur Helden, denen die Laufen-Herausforderung gelungen ist, haben die Möglichkeit dazu. Ihr könnt euch natürlich auch entscheiden, die Kutsche nicht aufzuhalten.*



Wenn die Helden die Ausdauerpunkte abgeben, lesen Sie das Folgenden vor:

*Du wirfst dich seitlich gegen die Kutsche und wirst durch die Wucht zur Seite geschleudert, während das Gefährt einen Moment lang auf zwei Rädern weiter rollt, bevor es umkippt und direkt neben der Geburtstagsstafel in eine Häuserwand kracht. Die Pferde zerbrechen dabei in Tausend Teile und ihr stellt fest, dass ihr es nicht mit echten Pferde zu tun habt, sondern mit künstlichen Wesen, die aus einem seltsamen Material geformt wurden: Kuchenteig?!? Auch die Kutsche zerfällt zu einem Haufen Gebäck.*

*Die Halbling-Kinder blicken euch einen Augenblick erschrocken an, bevor sie euch dankbar jubeln. Bei denen habt ihr ein Stein im Brett!*

Jeder Held, der einen Ausdauerpunkt abgegeben hat, bekommt 1 Schicksalspunkt als Belohnung für seine Heldentat. Wenn ein einzelner Held 2 Ausdauerpunkte abgibt, bekommt er sogar 2 Schicksalspunkte. Die Heldengruppe bekommt außerdem den besonderen Bonus „Helden des Alltags“.

Wenn die Helden die Ausdauerpunkte **nicht** abgeben wollen oder wenn kein Held die Laufen-Herausforderung geschafft hat, lesen Sie bitte das Folgende vor:

*Ungebremst trifft die Kutsche auf die Veranda und wird dabei wie durch ein Wunder in die Höhe geschleudert, so dass sie über den Geburtstagsstisch hinweg fliegt und in die dahinter liegende Häuserwand kracht. Die Pferde zerbrechen dabei in Tausend Teile und ihr stellt fest, dass ihr es nicht mit echten Pferde zu tun habt, sondern mit künstlichen Wesen, die aus einem seltsamen Material geformt wurden: Kuchenteig?!? Auch die Kutsche zerfällt zu einem Haufen Gebäck.*

*Ihr habt euch noch nicht ganz von diesem Spektakel erholt, da hört ihr hinter euch das Geräusch von marschierenden Stiefeln. Erneut wendet ihr euch um und seht dieses Mal ein Gruppe von Soldaten auf den Dorfrand zukommen. Die Soldaten sehen aus wie Nussknacker-Figuren mit roten Uniformjacken und schwarzen Husarenmützen. Bewaffnet sind sie mit überdimensionierten Zuckerstangen. Das ganze würde recht putzig wirken, wenn die Soldaten nicht über zwei Meter groß und mit grimmigen Gesichtern ausgestattet wären. Mit bedrohlich erhobenen Zuckerstangen nähern sie sich euch. Mit denen ist nicht gut Kirschen essen!*

*Die umstehenden Halblinge sind zu erschrocken, um in den Kampf eingreifen zu können, also seid ihr fürs Erste auf euch allein gestellt. Das heißt, nicht ganz: Als Verbündete habt ihr die Halbling-Kinder auf eurer Seite, die mit Spielzeugschwertern und Geburtstagsdekorationen auf die Tortensoldaten losgehen. Leider stehen sie euch dabei aber eher ihm Weg herum, als wirklich etwas ausrichten zu können.*





Die Helden müssen gegen **[Anzahl Helden]** Tortensoldaten kämpfen.

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Zuckerstange), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 6

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

**Kampfende:** Der Kampf endet, sobald alle Tortensoldaten vernichtet wurden.

**Zerbröseln:** Am Ende einer Runde verliert jeder Tortensoldat, der über eine Ausdauer von 5 oder weniger verfügt, einen Ausdauerpunkt.

Lesen Sie zu Beginn des Kampfes Folgendes vor:

*Während des Kampfes stehen euch die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:*

- 1) *Die kleinen Halblinge retten, eine Herausforderung auf Charisma, die nur vom aktuellen Startspieler unternommen werden darf*
- 2) *Tortensoldat auseinander reißen, eine Herausforderung auf Körperkraft*
- 3) *Wasser marsch!, eine Herausforderung auf Klettern*

KAMPFBEGINN

## DIE KLEINEN HALBLINGE RETTEN

*Mit etwas Überredungskunst sollte es dir eigentlich gelingen, die Halbling-Kinder vom Getümmel wegzulocken, so dass der Rest deiner Gruppe die Tortensoldaten angreifen kann, ohne Angst haben zu müssen, dass ein kleiner Halbling dazwischen gerät.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [4]** stellen. Wenn die Helden über den besonderen Bonus „Helden des Alltags“ verfügen, dann beträgt der Mindestwurf nur 3. Diese Sonderhandlung darf nur vom aktuellen Startspieler unternommen werden und steht einmal pro Runde zur Verfügung.

**ERFOLG:** *Du schaffst es, die Rasselbande dazu zu bewegen, sich vom Kampfgeschehen zu entfernen, so dass deine Mitstreiter mehr Spielraum im Kampf haben. Doch allzu lange lassen sich die Kinder nicht zurückhalten und schon kurze Zeit später mischen sie wieder mit.* Für den Rest der Runde haben die Tortensoldaten einen Verteidigungswert von 2.

**MISSERFOLG:** *Du redest dir den Mund fusselig, aber die Kinder lassen sich nicht von dir beeindruckten.*

## TORTENSOLDAT AUSEINANDER REISSEN

*Die Soldaten sehen groß und stark aus, aber sie bestehen nur aus Kuchenteig und Zuckerglasur. Wenn du richtig zupackst, müsste es dir gelingen, einen davon in der Mitte entzwei zu reißen. Dies ist verständlicherweise um so einfacher, je mehr der Soldat bereits zerbröseln ist.*

Der Held sucht sich zunächst einen Tortensoldaten als Ziel aus und muss sich dann einer Herausforderung auf **Körperkraft** stellen. Der Mindestwurf entspricht dem aktuellen Ausdauerwert des Tortensoldaten +1. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden.



**ERFOLG:** *Du packst dir einen Soldaten mit beiden Händen, spannst deine Muskeln an und – ratsch! – hast du ihn in der Mitte auseinander gerissen. Die beiden Hälften rollen auf dem Boden herum und versuchen nach dir zu schlagen, aber ohne Erfolg. Ein Tortensoldat wird sofort ausgeschaltet.*

**MISSERFOLG:** *Beherzt greifst du zu und zerrst aus Leibeskräften, aber der Tortensoldat bleibt ganz und ein Ziehen in deiner Schulter verrät dir, dass du dich verhoben hast. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*

## WASSER MARSCH!

*Direkt über euch erhebt sich der Wasserturm des Dorfes. Durch ein Aufdrehen der Ablassöffnung könntest du den Tortensoldaten eine kalte Dusche verpassen, was den Teigwesen nicht gut bekommen dürfte. Dazu musst du allerdings erst einmal auf den Turm hinauf kommen ...*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf so oft unternommen werden, bis die dazugehörige Herausforderung gelingt, anschließend steht sie nicht mehr zur Verfügung.

**ERFOLG:** *Mit einem Zischen entlädt sich das Wasser auf die Kampfteilnehmer und wirbelt euch alle ordentlich durcheinander. Abgesehen von dir sind jetzt alle pitschnass, aber das hält euch nicht vom Kämpfen ab. Die Tortensoldaten haben es dagegen nicht so einfach, denn sie beginnen durch die Feuchtigkeit allmählich zu zerbröseln. Jeder Tortensoldat verliert 1 Ausdauerpunkt.*

**MISSERFOLG:** *Du rutschst ab und stürzt zu Boden. Autsch! Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*

## ERZÄHLERAKTION: DER CLOWN

Diese Erzähleraktion darf am Ende einer Runde aktiviert werden, wenn jeder Tortensoldat mindestens 1 Ausdauerpunkt verloren hat. Nehmen Sie sich einen Erzähler-Schicksalspunkt und lesen Sie vor:

*Der Clown ist ja lieb, weil die Kinder in der Nähe sind. Das habt ihr jedenfalls gedacht. In Wirklichkeit schreckt er aber nicht davor zurück, euch mit seiner Clownsbilblume nasszuspritzen, während er weiterhin mit den Kindern Späße macht. Und was auch immer das für eine Flüssigkeit ist, es ist jedenfalls kein Wasser, sondern brennt wie Feuer!*

Am Ende dieser und jeder weiteren Runde muss der Startspieler einen **Reflex-Verteidigungswurf [5]** ablegen. Bei einem Misserfolg verliert er 1 Ausdauerpunkt. Ein direkter Angriff gegen den Clown verbietet sich, weil die Halbling-Kinder in der Nähe sind. Ein Held darf sich aber als Sonderhandlung einer Herausforderung auf **Heimlichkeit [5]** stellen, bei deren Erfolg er den Clown in einem unbemerkten Augenblick hinterrücks K.O. schlägt, so dass dieser für den Rest des Kampfes keinen Unsinn mehr anstellen kann.



## DAS ENDE DER TORTENSOLDATEN

Endlich haben die Dorfbewohner ihren Schrecken überwunden und gemeinsam zerlegt ihr die verbliebenen Tortensoldaten in handliche Portionen. Rasch werden Teller und Gabeln herbeigeholt und die Tortenstücke herumgereicht, bevor das ganze Dorf ein Kaffekränzchen abhält. Schließlich will man die Leckereien nicht verkommen lassen, und in einem Halbling-Magen ist immer Platz für eine Extraportion Kuchen. Ganz schön morbide, diese Halblinge!

Als die hungrigen Halblinge beginnen, die Trümmer der Zuckerkutsche zu bergen, entdecken sie eine bewusste Person, die bis jetzt darunter verborgen lag: Ebenfalls ein Halbling, aber von stattlichen Ausmaßen, vor allem was die Hosenweite angeht. Die weiße Schürze und die Mütze deuten darauf hin, dass es sich um einen Bäcker handelt. „Du meine Güte,“ ruft Bürgermeisterin Birnbaum erstaunt, „das ist ja Meister Käseweiß! Was macht der denn hier?“

Ihr habt natürlich schon eine Ahnung, dass der Bäckermeister irgendetwas mit den Tortensoldaten zu tun hat. Nachdem er mit etwas Riechsalz wieder auf die Beine gebracht wurde, habt ihr die Möglichkeit, euch mit ihm zu unterhalten.

Versetzen Sie sich in die Rolle von Meisterbäcker Volkbart Käseweiß. Sie sind ein pausbäckiger, gemütlicher und deutlich übergewichtiger Halbling, der seine Berufung im Backen gefunden hat. Sie sind freundlich und nett zu jedem und können keiner Fliege etwas zu Leide tun. Ihr einziger wunder Punkt ist es, wenn jemand Ihre Backkunst kritisiert, aber warum sollte das passieren, schließlich sind Sie ein echter Meister auf diesem Gebiet. Sie haben noch gar nicht so richtig verstanden, was Sie mit dem Einsatz des magischen Kochbuchs angerichtet haben, und je mehr Ihnen dies während des Gesprächs mit den Helden klar wird, desto mehr beginnen Sie sich darüber zu grämen.

Reden Sie mit einer tiefen, langsamen und leicht monotonen Stimme, versuchen Sie dabei auch ein bisschen zu nuscheln und zu schnaufen. Von den Anstrengungen, die hinter Ihnen liegen, sind Sie immer noch sehr mitgenommen, so dass Sie beim Reden rasch außer Atem kommen.

### ► Was ist passiert?

„Die Torte ist außer Kontrolle geraten. Als ich versucht habe, das magische Kochbuch zu zerstören, wurde ich gefangen genommen und in einen Käfig aus Lakritzstangen eingesperrt. Aber ich konnte mich befreien, indem ich mich durch das Lakritze futterte. Das war gar nicht so einfach, ich mag nämlich eigentlich keine Lakritze. Danach bin ich mit der Zuckerkutsche geflohen.“

### ► Torte?? Magisches Kochbuch?? Wovon redest du eigentlich???

„Mein Lebenstraum ist es, die größte Torte der Welt zu backen. Vor einer Weile erwarb ich von einem fahrenden Händler das magische Kochbuch und habe seitdem damit experimentiert. Hätte ich nur auf die Gerüchte gehört, die vor den Rezepten des magischen Kochbuchs warnen. Die ‚Suppe des Scharfen Chilis‘ soll in den Zeiten der Magierkönige als Massenvernichtungswaffe eingesetzt worden sein, und der ‚Zwiebelkuchen á la Chef‘ hat angeblich den Untergang des Elfenreichs von Mermaid herbeigeführt. Aber ich dachte mir, eine Torte könnte ja so schlimm nicht sein. Was für ein furchtbarer Irrtum!“





► **Was ist mit der Torte passiert?**

„Zunächst ist überhaupt nichts passiert, aber vor einigen Tagen gelang mir ein spektakulärer Durchbruch mit einer besonderen Hefemischung. Leider gab es dabei aber einige Nebenwirkungen ... die Torte wuchs unkontrolliert weiter und entwickelte eine Art Eigenleben. Sie ist jetzt schon doppelt so groß wie meine Backstube und hat die Form einer Burg angenommen. Ich vermute, dass das Wachstum durch das magische Kochbuch gesteuert wird, deshalb wollte ich es flambieren, aber ich kam gar nicht mehr zu dem Giftschrank, in dem ich das Buch aufbewahre, sondern wurde von Tortensoldaten aufgegriffen und in den Käfig gesperrt. Ich bin eben ein Kuchenbäcker und kein Held.“

► **Gibt es einen Grund, das Wachstum der Torte zu stoppen? Eine große Torte, die die ganze Welt bedeckt, ist doch eine tolle Sache. Wir essen gern Torte!**

„Nein, ihr versteht mich nicht. Die Torte hat kein Interesse daran, gegessen zu werden. Sie ist von einem Dämonen besessen, der die Welt unterwerfen will. So eine Torte entsteht ja nicht aus dem Nichts. Sie wird irgendwann anfangen, sich andere Lebewesen einzuverleiben, um weiter zu wachsen. Wenn sie nicht aufgehalten wird, ist das sehr schlimm für uns alle!“

► **Was können wir tun, um die Torte aufzuhalten? (Falls die Helden nicht von sich aus den Entschluss fassen, gegen die Torte zu kämpfen, dann wird sie Volkbart darum bitten.)**

„Ich bin mir sicher, dass die Quelle des Übels in dem magischen Kochbuch steckt. Ich habe hier eine extra starke Flambiersosse. Wenn ihr das Kochbuch damit benetzt und anzündet, sollte es rasch das Zeitliche segnen. Vorher müsst ihr aber an den Giftschrank heran kommen, in dem ich das Buch aufbewahre. Der Giftschrank ist in meiner Backstube, und diese wiederum ist jetzt ein fester Bestandteil der Tortenburg. Nicht auszu-denken, wie sehr sie in der Zwischenzeit weitergewachsen ist. Ihr solltet euch beeilen!“

► **Wirst du uns begleiten?**

„Wer? Ich? Nein. Ich bin kein Held, ich bin nur ein leicht übergewichtiger Halb-lingbäcker. Aber wenn ihr das Problem beseitigt, werde ich natürlich für immer in eurer Schuld stehen. Das bedeutet freie Kost und Logis in den Lieblichen Hügeln auf Lebenszeit.“

Die Unterhaltung sollte damit enden, dass die Helden zur Tortenburg aufbrechen, um das magische Kochbuch zu zerstören und dem dämonischen Eigenleben der Torte ein Ende setzen.

Der erste Akt ist beendet. Üblicherweise würde an dieser Stelle jeder Held drei Schicksalspunkte erhalten, aber da es sich um ein Kurzzenario handelt, entfällt dieser Schritt. Dafür bekommt jeder Held alle verlorenen Ausdauerpunkte zurück.



## 2. AKT: FLAMBIEREN SIE BITTE DIE RECHNUNG!

*Kurze Zeit später brecht ihr in Richtung Backstube auf, nicht sicher, was euch dort erwarten wird. Begleitet werdet ihr von der rasch zusammengetrommelten, sechsköpfigen Bürgerwehr von Buddelsburg. Die Halblinge machen einen durchaus wehrhaften Eindruck mit ihren Helmen und Hellebarden, doch täuscht das natürlich nicht über die Tatsache hinweg, dass ihr diejenigen seid, mit der diese Mission steht und fällt. Die besten Wünsche der gesamten Einwohnerschaft von Buddelsburg begleitet euch. Außerdem händigt man euch die magischen Zuckerstangen der besiegten Tortensoldaten aus, die sich selbst für die Halblingmägen als zu stabil erwiesen haben.*

### MAGISCHE ZUCKERSTANGEN

*Rot-weiß gestreifte Waffen aus magischem Zucker. So wie sich Feuer mit Feuer bekämpfen lässt, werden sie euch die Möglichkeit geben, Zucker mit Zucker zu bekämpfen.*

Die Helden bekommen **[Anzahl Helden x2]** Zuckerstangen.

Ein Held darf vor einer Herausforderung auf Nahkampf gegen ein Tortenwesen ansagen, dass er eine Zuckerstange benutzt. Er darf dann 2 zusätzliche Würfel werfen, anschließend ist die Zuckerstange verbraucht (sie zerbricht beim Aufprall). Die Helden müssen die Zuckerstangen nicht untereinander aufteilen, die ganze Gruppe kann jederzeit darauf zugreifen, solange noch Zuckerstangen übrig sind.

*Nach einem etwa einstündigen Fußmarsch erreicht ihr ein beschauliches Seitental, in dem sich die Backstube befindet. „Befand“, sollte man wohl besser sagen. Dort, wo nach Aussage der Halblinge die Backstube stehen müsste, erhebt sich nun eine zauberhafte Burg aus Lebkuchenteig, Marzipan, Schlagsahne und allerlei Tortenverzierungen. Bei dem Anblick läuft euch gleichzeitig das Wasser im Mund zusammen, während sich euer Magen vor Schreck zusammenzieht, denn obwohl das Gebäckgebäude einen äußerlich harmlosen Eindruck macht, ist es von einer bösen Aura umgeben, die eure Nackenhaare aufrichtet. Dies also ist die magische Tortenburg!*

*Ihr wollt euch gerade zusammensetzen, um einen Plan für die Eroberung der Burg zu schmieden, als ein Zittern durch das Gebäude geht, bevor es in die Höhe zu wachsen*





scheint. In Wirklichkeit ist das aber eine optische Täuschung, denn was die Tortenburg stattdessen macht, ist so unvorstellbar, dass ihr zuerst glaubt, eure Augen würden euch einen Streich spielen: Das komplette Gebäude beginnt sich auf vier säulenartigen Beine zu erheben und mit schwerfälligen aber riesigen Schritten auf euch zu zu bewegen! Aber nicht ihr scheint das Ziel der Burg zu sein, denn sie läuft eindeutig an euch vorbei und in die Richtung, aus der ihr gekommen seid. Sie hält direkt auf das Dorf der Halblinge zu!

Auf die Schnelle stehen euch zwei Vorgehensweisen zur Verfügung: Ihr könnt versuchen, die Beine der Burg zu beschädigen und sie dadurch aufzuhalten, bevor sie an euch vorbei gestapft ist. Oder ihr klettert sofort an Bord der Tortenburg und versucht das Übel in ihrem Inneren zu zerstören, bevor sie das Dorf der Halblinge erreicht.

Die Helden müssen sich als Gruppe für eine der beiden Vorgehensweisen entscheiden, sie dürfen sich nicht aufteilen. Im Streitfall wird demokratisch abgestimmt, bei einem Unentschieden entscheidet der Startspieler. Lesen Sie je nach Entscheidung der Helden bei „Die Beine beschädigen“ oder „An Bord klettern“ weiter.

## DIE BEINE BESCHÄDIGEN

Mit gezückten Waffen stürmt ihr auf die massiven Beine zu. Sie bestehen aus festem Marmorkuchenteig, der mit Verstrebungen aus Lakritze verstärkt wurde. Sieht ziemlich stabil aus.

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Nahkampf [Anzahl Helden x 5]** stellen, bei der auch die Zuckerstangen und der Kampfgesang eines eventuell anwesenden Bardens zum Einsatz kommen dürfen.

**ERFOLG:** *Ihr konzentriert eure Angriffe auf ein einzelnes Bein und mit gemeinsamer Anstrengung gelingt es euch, den Kuchenteig zu durchtrennen. Die Burg macht noch einen weiteren Schritt, dann verliert sie das Gleichgewicht und geht mit einem ohrenbetäubenden Krachen zu Boden. Wer auch immer in dieser Burg ist, hat durch diesen Aufprall sicherlich Schaden genommen. Siegessicher schreitet ihr durch den offenstehenden Eingang in die Burg. Lesen Sie weiter bei „Im Burghof“.*

**MISSERFOLG:** *Ihr hackt wie die Blöden auf die Beine ein, aber ohne Erfolg. Um die Tortenburg zu stoppen, wird euch nichts anderes übrig bleiben, als an Bord zu klettern, doch dazu müsst ihr das rasch voranstampfende Ding erst einmal einholen. Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [5]** stellen und verliert bei einem Misserfolg 1 Ausdauerpunkt (Sollte er bewusstlos werden, wird er von den Halblingen in den Kampf getragen und beginnt den Kampf bewusstlos). Helden mit der Sonderfähigkeit „Fliegen“, die einen Schicksalspunkt ausgeben, um die Herausforderung automatisch zu bestehen, bestehen dadurch automatisch auch die anschließende Klettern-Herausforderung. Lesen Sie weiter bei „An Bord klettern“.*



## AN BORD KLETTERN

Ihr werft eure mit Enterhaken ausgestatteten Wurfseile und zieht euch an der Seite des Tortenungetüms hoch, um in den Innenhof zu gelangen.

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

**ERFOLG:** *Ohne große Mühe gelingt es dir, dich an dem Seil hinaufzuziehen und das Innere der Burg zu erreichen.* Der Held gelangt erfolgreich in die Burg.

**MISSERFOLG:** *Du rutschst mehrmals ab und verstauchst dir die Knöchel, bevor du mit Verspätung das Innere der Burg erreichst.* Der Held gelangt erfolgreich in die Burg, verliert aber 1 Ausdauerpunkt und kann in der ersten Runde nicht handeln. Sollte er durch den Ausdauerpunktverlust bewusstlos werden, so wird er von den Halbblingen in den Kampf getragen und beginnt den Kampf bewusstlos).

Lesen Sie weiter bei „Im Burghof“.

## IM BURGHOF

*Als ihr den mit Zuckerguss und kandierten Früchten verzierten Innenhof betretet, erblickt ihr zwei große Tortenfiguren: Einen etwa vier Meter großen, furchterregenden Turm aus schwarzer Schokolade und einen nicht minder bedrohlich erscheinenden Drachen aus rot glasiertem Marzipan. Während der Drache mit einem Fauchen auf euch zu gestampft kommt, öffnet sich eine Tür im Turmabsatz und eine Horde menschengroßer Lebkuchenmännchen stürmt daraus hervor. Anschließend erhebt sich der Turm auf zwei massive Beine und an seiner Oberseite öffnen sich Luken, aus den sich die Mündungen von Kanonen hervorschieben, um brennend heiße Schokolade in eure Richtung abzufeuern.*

*Immerhin habt ihr die Halbblinge auf eurer Seite, die sich den anstürmenden Lebkuchenmännchen mit ihren Hellebarden entgegenstellen, so dass ihr euch nicht um den Kleinkram kümmern müsst, sondern euch auf die wirklich gefährlichen Gegner konzentrieren könnt.*

Die Helden müssen gegen den **Schokoladenturm** und den **Marzipandrachen** kämpfen. Wenn die Helden erfolgreich die Beine der Tortenburg beschädigt haben (siehe oben), dann reduzieren sich die Ausdauerpunkte des Schokoladenturms um 1.

### Der Schokoladenturm

**Angriff** [Anzahl Helden] (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Schokoladenkanone), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

**Manöver:** Der Schokoladenturm greift den Startspieler und den Helden links vom Startspieler mit seinen Schokoladenkanonen an. Der Angriffswert der Schokoladenkanonen entspricht der Anzahl Helden, die am Abenteuer teilnehmen (siehe oben).



**Kampfende:** Der Kampf endet, sobald die Ausdauer des Schokoladenturms auf 0 gesunken ist. Lesen Sie weiter bei „Das Ende der Torte“.

**Glitschig:** Der Schokoladenturm steht in einer Lache aus klebriger Schokoladensauce, deshalb verfügt er über einen Verteidigungswert von 4 gegen Nahkampfangriffe.

**Regeneration:** Am Ende jeder Runde regeneriert der Schokoladenturm **[Anzahl Helden]** Ausdauerpunkte. Seine Ausdauerpunkte können dadurch nicht über ihren Anfangswert steigen. Die Regeneration kann verhindert werden, indem ein Held in der laufenden Runde die Sonderhandlung „Sich den Bauch vollschlagen“ erfolgreich absolviert.

**Unzerstörbar:** Die Ausdauer des Schokoladenturms lässt sich erst auf 0 senken, wenn das magische Kochbuch vernichtet wurde. Vorher bleibt die Ausdauer bei einem Mindestwert von 1 stehen, egal wie viel Schaden der Turm erleidet.

## Der Marzipandrache

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Lebkuchenklauen), **Verteidigung** 7, **Ausdauer** Anzahl Helden

**Manöver:** Der Marzipandrache greift den Helden, der über die meisten aktuellen Ausdauerpunkte verfügt, mit seinen Lebkuchenklauen an. Verfügen mehrere Helden über die selbe Menge an Ausdauerpunkten, so greift er denjenigen von ihnen an, der am nächsten links vom Startspieler sitzt.

**Drache:** Der Marzipandrache zählt als Drache. Gegen die Angriffe eines Drachenjägers beträgt sein Verteidigungswert nur 5.

**Zerbröseln:** Wenn der Marzipandrache bereits mindestens einen Ausdauerpunkt verloren hat, verliert er am Ende jeder Runde einen Ausdauerpunkt.

Lesen Sie zu Beginn des Kampfes Folgendes vor:

*Während des Kampfes stehen euch die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:*

- 1) *Sich den Bauch vollschlagen, eine Herausforderung auf Willenskraft*
- 2) *Den Marzipandracen ablenken, eine Herausforderung auf Laufen*
- 3) *Den Giftschrank finden, eine Herausforderung auf Wahrnehmung, sobald die Ausdauerpunkte des Schokoladenturms auf [Anzahl Helden] oder darunter gesunken sind*
- 4) *Zum Giftschrank schleichen, eine Herausforderung auf Heimlichkeit, sobald der Giftschrank gefunden wurde*
- 5) *Den Giftschrank öffnen, eine Herausforderung auf Reflexe, sobald der Giftschrank geborgen wurde*
- 6) *Das Kochbuch flambieren, eine Herausforderung auf Wissen, sobald der Giftschrank geöffnet wurde*





## SICH DEN BAUCH VOLLSCHLAGEN

*Die Stücke, die ihr vom Schokoladenturm abschlagt oder herunterschießt, verflüssigen sich nach kurzer Zeit und fügen sich wieder in den Turm ein, wodurch er seinen Schaden mit hoher Geschwindigkeit regeneriert. Die einzige Möglichkeit, dies zu verhindern, besteht darin, sich die heruntergefallene Schokolade einzuverleiben, bevor sie es zurück in den Turm schafft. Es ist ein harter Job, aber irgendjemand muss ihn ja tun ...*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Willenskraft [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden, allerdings darf ein Held, wenn er sie erfolgreich absolviert hat, sie in der darauf folgenden Runde nicht sofort erneut unternehmen. Der Barbar darf bei dieser Herausforderung 2 zusätzliche Würfel werfen.

**ERFOLG:** *Beherzt greifst du zu und verleibst dir eine ordentliche Portion Schokoladenturm ein. Hmmm, lecker!* Der Schokoladenturm kann am Ende der Runde seine Regenerationsfähigkeit (siehe oben) nicht einsetzen. Der Mindestwurf der Willenskraft-Herausforderung erhöht sich für diesen Helden für jedes Mal, dass er sich den Bauch erfolgreich vollgeschlagen hat, um +1. Dies wird am besten mithilfe von „Völlegefühl“-Karten aus dem Anhang dargestellt.

**MISSERFOLG:** *Du bist dir nicht sicher, ob es daran liegt, dass du schon pappsatt bist, oder einfach an der Vorstellung, belebte Schokolade in dich hinein zu schieben, jedenfalls kriegst du auf die Schnelle nicht genug von dem Zeug hinuntergeschluckt.*

## DEN MARZIPANDRACHEN ABLENKEN

*Für einen Drachen ist der Marzipandrache nicht besonders intelligent, was vielleicht daran liegt, dass sein Gehirn aus Marzipan besteht. Jedenfalls hast du seinen Jagdinstinkt schnell geweckt und bringst ihn dazu, unter erheblichem Materialverlust hinter dir herzulaufen.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf pro Runde von maximal einem Helden durchgeführt werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht. Sobald die dazugehörige Herausforderung einmal gelungen ist, steht die Sonderhandlung nicht mehr zur Verfügung.

**ERFOLG:** *Der Drache hetzt hinter dir her, ohne dich zu erwischen, während durch den anstrengenden Lauf Teile von ihm abbrechen. Vom Herumlafen hat der erst einmal genug.* Der Marzipandrache verliert 1 Ausdauerpunkt und kann in der laufenden Runde nicht angreifen.

**MISSERFOLG:** *Leider stolperst du beim Laufen, sodass der Drache dich trotz seiner Schwerfälligkeit mit seinen angeschärften Lebkuchenklauen zu fassen kriegt.* Der Held verliert 2 Ausdauerpunkte und der Marzipandrache greift in der laufenden Runde nicht mehr an.



## DEN GIFTSCHRANK FINDEN

*Mit der Vernichtung des Kochbuchs sollte auch dieser ganze Spuk mit den belebten Tortengestalten ein rasches Ende finden. Aber dafür musst du erst einmal den Giftschränk finden, in dem es sich befindet. Gar nicht so einfach in dieser lebenden, ständig wachsenden Tortenburg.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wahrnehmung [5]** stellen. Diese Herausforderung darf nur unternommen werden, wenn die aktuellen Ausdauerpunkte des Schokoladenturms **[Anzahl Helden]** oder weniger betragen. Diese Herausforderung darf so oft unternommen werden, bis die dazugehörige Herausforderung einmal gelungen ist, danach steht sie nicht mehr zur Verfügung.

**ERFOLG:** *An der Rückseite des inzwischen arg in Mitleidenschaft gezogenen Schokoladenturms erkennst du eine Wölbung, die dem von Volkbart Käseweis beschriebenen Giftschränk entspricht. Die Frage ist nur, wie um alles in der Welt ihr an dieses Ding herankommen wollt, ohne zuerst den kompletten Turm in seine Einzelteile zu zerlegen. Den Helden steht ab nun die Sonderhandlung „Zum Giftschränk schleichen“ zur Verfügung.*

**MISSERFOLG:** *Du hast jetzt gewiss die halbe Burg abgesucht, ohne eine Spur von diesem blöden Schränk zu finden. Der Mindestwurf der Wahrnehmungs-Herausforderung sinkt um 1.*

## ZUM GIFTSCHRANK SCHLEICHEN

*Um an den Giftschränk zu gelangen, müsst ihr den Schokoladenturm nicht zwingend in seine Einzelteile zerlegen. Du kannst dich auch von hinten an ihn heranschleichen und den Schränk mit einem beherzten Griff herausreißen.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Heimlichkeit [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf pro Runde von maximal einem Helden durchgeführt werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht. Sobald die dazugehörige Herausforderung bewältigt wurde, steht die Sonderhandlung nicht mehr zur Verfügung.

**ERFOLG:** *Während deine Kameraden den Schokoladenturm ablenken, schleichst du dich in seinen Rücken und ziehst den Giftschränk aus ihm heraus. Den Helden steht ab nun die Sonderhandlung „Den Giftschränk öffnen“ zur Verfügung.*

**MISSERFOLG:** *Leider bemerkt der Turm deinen Anschleichversuch und macht einen Schritt rückwärts – direkt auf dich drauf. Autsch! Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*

## DEN GIFTSCHRANK ÖFFNEN

*Ihr habt nun den schokoladenverkrusteten Giftschränk in euren Besitz gebracht, jetzt musst du ihn nun noch öffnen, um an das Kochbuch in seinem Inneren heranzukommen.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Reflexe [5]** stellen. Wenn sich die Diebin dieser Herausforderung stellt, darf sie 4 zusätzliche Würfel werfen. Diese Sonderhandlung darf



pro Runde von maximal einem Helden durchgeführt werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht. Sobald die dazugehörige Herausforderung bewältigt wurde, steht die Sonderhandlung nicht mehr zur Verfügung.

**ERFOLG:** *Überhaupt kein Problem. Mit ein paar geschickten Handgriffen hast du das Schloss des Giftschrankes geknackt und das Buch fällt in eure Hände.* Den Helden steht ab nun die Sonderhandlung „Das Kochbuch flambieren“ zur Verfügung.

**MISSERFOLG:** *Du fummelst an den Schloss herum und hörst auch ein vielversprechendes Klicken, aber mehr ist im Augenblick nicht drin.* Der Mindestwurf der Reflexe-Herausforderung sinkt um 1.

## DAS KOCHBUCH FLAMBIEREN

*Ein magisches Kochbuch zu vernichten ist gar nicht so einfach wie es sich anhört. Die magische Macht, die von ihm ausgeht, ist fast körperlich zu spüren, und du meinst aus seinem Inneren ein leises Flüstern zu vernehmen. Zum Glück hast du die extra starke Flambiersoße von Meister Käseweiß dabei. Aber wie genau willst du das Gebräu anwenden, um das Kochbuch auch wirklich zu zerstören?*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen [5]** stellen. Sobald die dazugehörige Herausforderung bewältigt wurde, steht die Sonderhandlung nicht mehr zur Verfügung.

**ERFOLG:** *Mit präzisen Handgriffen verteilst du die Soße auf dem Buch, das sich daraufhin mit einem lauten Schrei entzündet und dir direkt ins Gesicht springt, bevor es mit einem lauten Knall in Rauch aufgeht. Ein Ruck geht durch die Tortenburg und auch der Schokoladenturm gerät ins Wanken. Ihr seid eurem Ziel nun deutlich näher!* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt. Der Schokoladenturm verliert seine Regenerationsfähigkeit und seine Ausdauer lässt sich nun auf 0 reduzieren.

**MISSERFOLG:** *Du hast bereits eine Vorstellung, wie sich die Flambiersosse erfolgreich einsetzen lässt, bist dir deiner Sache aber noch nicht so sicher, denn schließlich muss es beim ersten Versuch klappen!* Der Mindestwurf der Wissen-Herausforderung sinkt um 1.

### ERZÄHLERAKTION: LEBKUCHEN-ALARM!

Diese Erzähleraktion darf am Ende einer Runde aktiviert werden, wenn die Ausdauerpunkte des Schokoladenturms auf **[Anzahl Helden]** oder weniger gesunken ist oder wenn der Marzipandrache ausgeschaltet wurde. Nehmen Sie sich einen Erzählerschicksalspunkt und lesen Sie vor:

*Ein weiterer Wachstumsschub durchläuft die Tortenburg und aus einem neu entstandenen Wachgebäude strömen weitere, mit kleinen Törtchen bewaffnete Lebkuchenmännchen auf den Innenhof. Es sind zu viele, als dass die Halblinge allein mit ihnen fertig werden könnten, und die Törtchen machen einen scharf gewürzten Eindruck.*





Die Helden müssen zusätzlich gegen **[Anzahl Helden]** Lebkuchenmännchen-Tortenwerfer kämpfen.

### **Lebkuchenmännchen-Tortenwerfer**

**Angriff** 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Chili-Törtchen), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

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

## DAS ENDE DER TORTE

Noch ein gut gezielter Schlag, dann bricht der mächtige Schokoladenturm haltlos in sich zusammen. Ein dämonisches Kreischen fährt euch durch Mark und Bein, und ihr seht wie ein schwarzer Nebel aus dem Schokoladenturm hinausfährt. Kurz darauf verwandelt sich die Tortenburg in genau das, was sie sein sollte: eine pampige, süße und ganz und gar unbelebte Masse, die unter ihrem eigenen Gewicht in sich zusammenfällt.

Falls sich die Tortenburg noch in Bewegung befand, lesen Sie bitte vor:

*Ihr legt eine sanfte Landung im leckeren Kuchenteig hin.*

*Ihr habt es geschafft, das magische Kochbuch zu vernichten und den Tortendämon auszutreiben, bevor er Buddelsburg dem Erdboden gleichmachen konnte. Herzlichen Glückwunsch!*

*Nachdem ihr mit der frohen Kunde in das Halbling-Dorf zurückgekehrt seid, erweitern die dankbaren Halblinge den Kindergeburtstag zu einem großen Volksfest, zu dem die Reste der Tortenburg als Leckereien aufgefahren werden. Zum Glück gibt es auch einen saftigen Braten mit deftigen Kartoffeln und sauren Gurken, denn der ganze Süßkram hängt euch allmählich zum Hals heraus.*

*Die Bürgermeisterin erhöht eure Belohnung auf 60 Goldstücke pro Kopf, außerdem seid ihr ab nun gern gesehene Ehrengäste von Buddelsburg.*

*Und die meisten von ihnen lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage. Die Helden aber zogen weiter auf der Suche nach Ruhm, Reichtum und Abenteuern.*

*- Ende -*

Die Helden bekommen 60 Goldstücke, sowie **10 Erfahrungspunkte + 5 Erfahrungspunkte** für jeden Erzähler-Schicksalspunkt, den sich der Erzähler genommen hat.



## TORTENSOLDATEN

**Angriff** 5 (gegen Widerstand),  
**Schaden** 1 (Zuckerstange), **Verteidigung** 3,  
**Ausdauer** 6

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

**Zerbröseln:** Am Ende einer Runde verliert jeder Tortensoldat, der über eine Ausdauer von 5 oder weniger verfügt, einen Ausdauerpunkt.

## STARTSPIELER

## SONDERHANDLUNGEN

- ◆ Die kleinen Halblinge retten (Charisma, darf nur vom aktuellen Startspieler unternommen werden)
- ◆ Tortensoldat auseinander reißen (Körperkraft)
- ◆ Wasser marsch! (Klettern)

## HELDEN DES ALLTAGS

Die Helden werden von den kleinen Hablingen bewundert.

## MAGISCHE ZUCKERSTANGEN

Ein Held darf vor einer Herausforderung auf Nahkampf gegen ein Tortenwesen ansagen, dass er eine Zuckerstange benutzt. Er darf dann 2 zusätzliche Würfel werfen, anschließend ist die Zuckerstange verbraucht (sie zerbricht beim Aufprall).

Die Helden müssen die Zuckerstangen nicht untereinander aufteilen, die ganze Gruppe kann jederzeit darauf zugreifen, solange noch Zuckerstangen übrig sind.

## SCHOKOLADENTURM

**Angriff** [Anzahl Helden] (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Schokoladenkanone),  
**Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

**Manöver:** Der Schokoladenturm greift den Startspieler und den Helden links vom Startspieler mit seinen Schokoladenkanonen an.

**Glitschig:** Der Schokoladenturm steht in einer Lache aus klebriger Schokoladensauce, deshalb verfügt er über einen Verteidigungswert von 4 gegen Nahkampfgriffe.

**Regeneration:** Am Ende jeder Runde regeneriert der Schokoladenturm [Anzahl Helden] Ausdauerpunkte. Seine Ausdauerpunkte können dadurch nicht über ihren Anfangswert steigen. Die Regeneration kann verhindert werden, indem ein Held in der laufenden Runde die Sonderhandlung „Sich den Bauch vollschlagen“ erfolgreich absolviert.

**Unzerstörbar:** Die Ausdauer des Schokoladenturms lässt sich erst auf 0 senken, wenn das magische Kochbuch vernichtet wurde. Vorher bleibt die Ausdauer bei einem Mindestwert von 1 stehen, egal wie viel Schaden der Turm erleidet.

## MARZIPANDRACHE

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Lebkuchenklauen),  
**Verteidigung** 7, **Ausdauer** Anzahl Helden

**Manöver:** Der Marzipandrache greift den Helden, der über die meisten aktuellen Ausdauerpunkte verfügt, mit seinen Lebkuchenklauen an. Verfügen mehrere Helden über die selbe Menge an Ausdauerpunkten, so greift er denjenigen von ihnen an, der am nächsten links vom Startspieler sitzt.

**Drache:** Der Marzipandrache zählt als Drache. Gegen die Angriffe eines Drachenjägers beträgt sein Verteidigungswert nur 5.

**Zerbröseln:** Wenn der Marzipandrache bereits mindestens einen Ausdauerpunkt verloren hat, verliert er am Ende jeder Runde einen Ausdauerpunkt.

## SONDERHANDLUNGEN

- ◆ Sich den Bauch vollschlagen (Willenskraft)
- ◆ Den Marzipandracen ablenken (Laufen)
- ◆ Den Giftschränk finden (Wahrnehmung, sobald die Ausdauerpunkte des Schokoladenturms auf [Anzahl Helden] oder darunter gesunken sind)
- ◆ Zum Giftschränk schleichen, (Heimlichkeit, sobald der Giftschränk gefunden wurde)
- ◆ Den Giftschränk öffnen (Reflexe, sobald der Giftschränk geborgen wurde)
- ◆ Das Kochbuch flambieren (Wissen, sobald der Giftschränk geöffnet wurde)

## VÖLLEGEFÜHL

*Noch einen Bissen mehr, und dann platzt du ...*

Der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Sich den Bauch vollschlagen“ gehörenden Willenskraft-Herausforderung erhöht sich für dich um +1.

## VÖLLEGEFÜHL

*Noch einen Bissen mehr, und dann platzt du ...*

Der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Sich den Bauch vollschlagen“ gehörenden Willenskraft-Herausforderung erhöht sich für dich um +1.

## VÖLLEGEFÜHL

*Noch einen Bissen mehr, und dann platzt du ...*

Der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Sich den Bauch vollschlagen“ gehörenden Willenskraft-Herausforderung erhöht sich für dich um +1.

## VÖLLEGEFÜHL

*Noch einen Bissen mehr, und dann platzt du ...*

Der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Sich den Bauch vollschlagen“ gehörenden Willenskraft-Herausforderung erhöht sich für dich um +1.

## VÖLLEGEFÜHL

*Noch einen Bissen mehr, und dann platzt du ...*

Der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Sich den Bauch vollschlagen“ gehörenden Willenskraft-Herausforderung erhöht sich für dich um +1.

## VÖLLEGEFÜHL

*Noch einen Bissen mehr, und dann platzt du ...*

Der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Sich den Bauch vollschlagen“ gehörenden Willenskraft-Herausforderung erhöht sich für dich um +1.

## DER CLOWN

Am Ende dieser und jeder weiteren Runde muss der Startspieler einen Reflex-Verteidigungswurf [5] ablegen. Bei einem Misserfolg verliert er 1 Ausdauerpunkt. Ein direkter Angriff gegen den Clown verbietet sich, weil die Halbling-Kinder in der Nähe sind. Ein Held darf sich aber als Sonderhandlung einer Herausforderung auf Heimlichkeit [5] stellen, bei deren Erfolg er den Clown in einem unbemerkten Augenblick hinterücks K.O. schlägt, so dass dieser für den Rest des Kampfes keinen Unsinn mehr anstellen kann.

## LEBKUCHENMÄNNCHEN- TORTENWERFER

**Angriff** 4 (gegen Reflexe),  
**Schaden** 1 (Chili-Törtchen), **Verteidigung** 3,  
**Ausdauer** 1 (Hordenregel)

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