

DUELL AM STEINFISCHBACH

Abenteuer in Kaphornia Kurzabenteuer RPC 2014

Ihr seid mit euren Kajaks auf dem träge dahinfließenden Lahmfluss unterwegs, als sich am rechten Flussufer urplötzlich ein atemberaubendes Schauspiel entfaltet. Wie von einer unsichtbaren Hand gezogen teilt sich die Steilwand in der Mitte und gibt den Blick auf eine bis dahin verborgene Schlucht frei, in die ein kleiner Wildbach abzweigt. Hoch oben auf einem frisch entstandenen Felsvorsprung explodiert ein imposanter Feuerball, und in dem Rauch und Feuer erscheint ein altersgebeugtes Männlein, vollständig nackt bis auf einen langen weißen Bart, der bis zum Boden hinab reicht und in dem sich zahlreiche Äste und Blätter verfangen haben.

Mit gewichtiger Stimme beginnt das Männlein zu sprechen: "Ich bin Alisanus, der Druide. Ihr wisst dies nicht, aber ich habe euren Weg hierher geleitet, denn ihr müsst eine wichtige Aufgabe erfüllen. Alle 77 Jahre verlassen die legendären Steinfische ihren üblichen Lebensraum hoch über den Wolken, um ... ja, was ist denn?!?"

"Du weißt dies wahrscheinlich nicht", ruft einer von euch zu dem Männlein hinauf, "aber dein Bart brennt!"

Tatsächlich hat der imposante Feuerball als unerwünschten Nebeneffekt den langen, weißen Bart des Druiden in Brand gesetzt. Ach ja, immer diese Magier und ihre überdramatischen Spezialeffekte ...

Entsetzt blickt Alisanus an seinem Bart hinab, der nun lichterloh brennt. Mit einem Aufschrei des Entsetzens hüpfert er herum, verliert dabei den Halt und purzelt kopfüber in den Wildbach. "Hilfäää!", hört ihr nur noch, dann ist der Druide in den Fluten verschwunden.

Mit einem Augenrollen lenkt ihr eure Kajaks in den Bach hinein. Als echte Helden könnt ihr den dummen, alten Mann schließlich nicht ertrinken lassen.

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

Erfolg: Der Sog des Wildbachs zieht heftig an deinem Kajak, aber es gelingt dir, die Kontrolle über dein Gefährt zu bewahren.

Misserfolg: Der plötzliche Sog des Wildbachs lässt dich kentern, und du schluckst eine ordentliche Portion Wasser, bevor du die Lage wieder unter Kontrolle bekommst. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

Dieser Wildbach ist wilder als ihr dachtet. Ihr müsst darauf achten, nicht in einen Strudel zu geraten.

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

Erfolg: *Du entscheidest dich für einen halbwegs sicheren Weg durch das wirbelnde Wasser.*

Misserfolg: *Du gerätst in einen Strudel und musst dich mit äußerster Anstrengung dort herauskämpfen.* Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [4]** stellen, bei deren Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert.

Nach einer kurzen, rasanten Schussfahrt durch die tosenden Fluten des Wildbachs findet ihr euch in einem engen Tal wieder, das von steilen Felswänden umgeben ist. Der Bach verästelt sich hier in einem breiten Bett aus Flusskieseln und moosbewachsenen Felsen. Die Umgebung hat etwas geheimnisvolles, magisches an sich, und ihr seid euch sicher, zu den ganz wenigen zu gehören, die jemals dieses Tal betreten haben. Das zauberhafteste ist allerdings das Schauspiel, das sich vor euch abspielt. Dort erheben sich eine Reihe steinerner Bälle aus dem Wasser und schweben langsam hinauf, aus der Schlucht hinaus. Bei näherer Betrachtung entpuppen sich die Bälle als kugelrunde Fische, die aus purem Stein zu bestehen scheinen.

Urplötzlich ist die Luft von einem drückenden, heißen Wabern erfüllt, das die kleinen Steinfische nach unten drückt. Kurz darauf erscheint über euren Köpfen ein großer, brennender Vogel: "Ich bin der Große Phönix, und ich werde nicht zulassen, dass die Brut meiner Feinde ihren Aufstieg in den Himmel vollendet. Jeder, der versucht mich davon abzuhalten, ist des Todes!" Und damit lösen sich mehrere kleinere Phönixe aus dem großen Vogel und greifen euch an!

Ihr wisst nicht, was es mit dieser Feindschaft zwischen den Phönixen und den Steinfischen auf sich hat, aber die wehrlosen kleinen Steinfisch-Babys anzugreifen ist definitiv nicht die feine kaphornische Art, deshalb werdet ihr das natürlich verhindern!

Die Helden müssen gegen den **Große Phönix** sowie **[Anzahl Helden x2]** Raubphönixe kämpfen. An diesem Kampf nehmen außerdem **[Anzahl Helden]** Steinfische teil, die von den Helden beschützt werden müssen.

Angepasste Anzahl Steinfische

Um das Spiel zu beschleunigen, kann die Anzahl der Steinfische mithilfe der folgenden Tabelle festgelegt werden:

Anzahl Helden	Anzahl Steinfische	Anzahl Helden	Anzahl Steinfische
2	2	4 oder 5	4
3	3	6 oder mehr	5



Raubphönixe

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Schnabel), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

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

Darstellung: Die Raubphönixe können mit einem oder mehreren Würfeln dargestellt werden, die die Anzahl der Raubphönixe anzeigen. Alternativ kann die Anzahl auch auf einem Blatt Papier notiert werden.

Der Große Phönix

Angriff speziell, **Schaden** speziell, **Verteidigung** 4*, **Ausdauer** -

Manöver: Der Große Phönix senkt bei **[Anzahl Helden]** Steinfischen die Höhe um 1. Für jeden Schadenspunkt, den er in der laufenden Runde erlitten hat, sinkt diese Anzahl um 3, sie kann dadurch auch bis auf 0 sinken. Der Große Phönix senkt die Steinfische in Reihenfolge ihrer Höhe, beginnend beim höchsten. Er kann jeden anwesenden Steinfisch nur maximal einmal senken.

Leibgarde: Der Verteidigungswert des Großen Phönix beträgt 4 oder **[Anzahl Raubphönixe]**, je nachdem welcher der beiden Werte höher ist.

Unsterblich: Der Große Phönix kann nicht ausgeschaltet werden.

Darstellung: Der Große Phönix wird am besten mit einem Würfel dargestellt, der anzeigt, wie viele Schadenspunkte er in der laufenden Runde erlitten hat.

Kampfe: Die Helden können den Kampf siegreich beenden, indem sie alle Steinfische retten.

Steinfische

Jeder Steinfisch wird mit einem einzelnen Würfel dargestellt, dessen Augenzahl seine aktuelle Höhe anzeigt. Bei Spielbeginn hat jeder Steinfisch eine Höhe von 2.

Für jeden Steinfisch, dessen Höhe durch den Einfluss des Großen Phönix auf 0 sinken würde, verlieren die Helden stattdessen 1 Ausdauerpunkt, weil sie im letzten Moment dazwischen springen (der Steinfisch bleibt dadurch auf Höhe 1). Dieser Ausdauerverlust wird gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

Wenn die Höhe eines Steinfischs auf 7 oder mehr steigt, so hat er den Gefahrenbereich verlassen und zählt als gerettet - sein Würfel wird aus dem Spiel genommen. Um den Kampf zu gewinnen, müssen die Helden alle Steinfische retten.

Nachdem Sie den Helden die Spielwerte und Sonderregeln der Gegner und der Steinfische erklärt und die dazugehörigen Karten in die Tischmitte gelegt haben, lesen Sie folgendes vor:

In diesem Kampf stehen euch außerdem noch verschiedene Sonderhandlungen zur Verfügung, die auf den folgenden Karten erklärt werden.

Legen Sie die Karten "Den Steinfischen helfen" und "Alisanus helfen" aus.



DEN STEINFISCHEN HELFEN

Anstatt zu kämpfen hilfst du einem der Steinfische dabei, an Höhe zu gewinnen und dem Einfluss des Großen Phönix zu entrinnen. Du kannst versuchen, mit den Steinfischen zu jonglieren, einen Steinfisch hochzuwerfen, einen Steinfisch hochzutragen oder einen Steinfisch zu motivieren.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wahrnehmung, Körperkraft, Klettern** oder **Charisma / Willenskraft** stellen. Der Mindestwurf beträgt **4**. Diese Herausforderung darf beliebig oft durchgeführt werden.

**Erfolg
(Reflexe):**

Du erweist dich als begabter Steinfisch-Jongleur. Der Held darf bei bis zu drei Steinfischen, die sich in einer Höhe von 1 oder 2 befinden, die Höhe um jeweils 1 anheben.

**Erfolg
(Körperkraft):**

Es gelingt dir, den Steinfisch auf eine beachtliche Höhe zu katalpultieren. Der Held darf die Höhe eines Steinfischs auf die Anzahl seiner Erfolge erhöhen.

**Erfolg
(Charisma,
Willenskraft):**

“Vorwärts! Nur nicht schlappmachen! Wir alle hier zählen auf dich!” Tatsächlich gibt der kleine Steinfisch alles, um aus eigener Kraft in die Höhe zu schweben. Der Held darf die Höhe eines beliebigen Steinfischs um 2 anheben.

**Erfolg
(Klettern):**

Du packst dir einen Steinfisch und kletterst mit ihm an der Wand der Schlucht empor. Der Held darf die Höhe eines beliebigen Steinfischs auf Wert 5 anheben. Hat er die besondere Eigenschaft “Fliegen” genutzt, so darf er stattdessen die Höhe eines beliebigen Steinfischs um 2 anheben.

**Misserfolg
(Charisma):**

Du nimmst den armen kleinen Steinfisch viel zu hart ran und hast deshalb leider keinen Erfolg. Beim nächsten Mal bitte mit etwas mehr Gefühl!

**Misserfolg
(andere):**

Du verlierst auf dem rutschigen Untergrund den Halt und stößt dir den Kopf. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.



ALISANUS HELFEN

Der alte Druiden strampelt immer noch im Wasser herum. Wenn du ihm dort heraus hilfst, kann er euch vielleicht gegen die Raubphönixe beistehen, wer weiß?

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [4]** oder **Körperkraft [4]** stellen. Diese Sonderhandlung steht zur Verfügung, bis die damit verbundene Herausforderung einmal gelungen ist, danach steht sie nicht mehr zur Verfügung.

Erfolg:

Dankbar und ein bisschen beschämt blickt dich der Druiden an: "Ich wusste, dass ich mich auf euch verlassen kann. Die Steinfische sind die Wächter des Himmels, und die räuberischen Phönixe versuchen bereits seit Jahrtausenden, ihnen die Herrschaft zu entreißen. Dabei schrecken sie noch nicht einmal vor heimtückischen Angriffen auf den hilflosen Nachwuchs ihrer Feinde zurück. Da die Steinfische nur alle 77 Jahre zum Laichen hierher kommen, würden sie ohne eure Hilfe einen unwiederbringlichen Verlust erleiden. Der Große Phönix wirkt einen Zauber, der die kleinen Steinfische schwächt, so dass sie aus eigener Kraft nicht mehr aufsteigen können. Habt dank für eure Hilfe!" Der Druiden holt aus seinem Bart eine Handvoll Wurfsicheln hervor, mit denen er sich ab nun am Kampf beteiligt. Geben Sie den Helden die Karte "Alisanus, der Druiden".

Misserfolg:

Du stellst dich zu ungeschickt an, um den Druiden aus seiner misslichen Lage befreien zu können.

Alisanus, der Druiden

Am Ende einer Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, schaltet Alisanus automatisch einen Raubphönix aus. Wenn alle Raubphönixe ausgeschaltet sind, verursacht er stattdessen 1 Schadenspunkt beim Großen Phönix.





RAUBPHÖNIX AUSGESCHALTET?

Lesen Sie das folgende am Ende der Runde vor, wenn die Helden mindestens 1 Raubphönix ausgeschaltet haben:

Sobald der erste Raubphönix ausgeschaltet wurde, lesen Sie bitte folgendes vor:

Die von euch erledigten Phönixe zerfallen augenblicklich zu Aschehaufen, die träge in das Tal hinab rieseln und dabei Funken und kleine Blitze ausstoßen. Sieht ganz so aus, als würde sich die Legende von den aus ihrer Asche erhebenden Phönixen bestätigen ...

Die Raubphönixe erhalten die folgende zusätzliche Eigenschaft:

Asche: Für jeden ausgeschalteten Raubphönix erhöht sich der Asche-Wert um +1. Am Ende jeder Runde, nachdem die Raubphönixe an der Reihe waren, wirft der Startspieler eine Anzahl Würfel in Höhe des Asche-Wertes. Für jedes Wurfresultat von 6 erhebt ein Raubphönix in einem explosiven Feuerball aus der eigenen Asche! Für jeden solchen Phönix sinkt der Asche-Wert um 1 und die Zahl der Raubphönixe erhöht sich um +1. Wenn auf diese Weise mindestens 1 Raubphönix aus seiner Asche erhebt, muss der Startspieler einen Verteidigungswurf auf **Reflexe** mit einem Mindestwurf von 5 durchführen, bei dessen Misslingen er 1 Schadenspunkt erleidet.

Nachdem Sie den Helden die zusätzliche Eigenschaft erklärt haben, legen Sie bitte die beiden Karten "Raubphönix, Teil 2" und "Die Asche verteilen" in die Tischmitte und lesen Sie das folgende vor:

Außerdem steht ab nun die folgende zusätzliche Sonderhandlung zur Verfügung:

Die Asche verteilen, eine Herausforderung auf Laufen

DIE ASCHE VERTEILEN

Der Wildbach fließt an dieser Stelle zu langsam, um die Asche der Phönixe rasch genug fortzuspülen, bevor sie daraus neu erstehen können. Aber mit ein bisschen Laufarbeit kannst du selbst dafür sorgen, die Asche weiter zu verstreuen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [3]** stellen. Diese Sonderhandlung steht nur zur Verfügung, wenn der Asche-Wert über 0 liegt.

Erfolg: *Du verstreust die Asche und verhinderst dadurch erfolgreich das Wiedererscheinen eurer Gegner. Der Asche-Wert wird um bis zu 1 Punkte reduziert. Wenn der Held ein Vielfaches der benötigten Erfolge erzielt, wird der Asche-Wert um ein entsprechendes Vielfaches verringert.*

Misserfolg: *Du stolperst auf dem rutschen Untergrund und kannst gerade noch verhindern, in den Bach zu fallen.*



IO FÜR DIE STEINFISCHE!

Wenn die Helden den Kampf erfolgreich beendet haben, lesen Sie bitte folgendes vor:

“Aaaargh! Nein! Nein! Nein! Wie könnt ihr es wagen?!?”, kreischt der Große Phönix erbost, als er die kleinen Steinfische oberhalb seines magischen Einflussbereichs in sichere Höhe aufsteigen sieht. Zornentbrannt plustert er sich zu seiner doppelten Größe auf - und schaut plötzlich ganz komisch aus der Wäsche. “Oh oh.” Bumm! Und hat sich gerade selbst in die Luft gesprengt. Ihr beeilt euch, die Asche im Fluss zu verteilen, bevor der Große Phönix neu erscheinen kann.

Ihr habt es geschafft! Ihr habt die bösen Phönixe zurückgeschlagen und die kleinen Steinfische gerettet. Als Dank erhält jeder von euch von Alisanus dem Druiden einen goldenen Würfel, der mit einem Glücksregen belegt ist. Außerdem überreicht er euch eine geheimnisvolle Blechdose mit den Worten: “Bewahrt diesen Gegenstand sicher auf! Eines Tages wird er euch sein Geheimnis enthüllen und euch zu eurem größten Abenteuer führen.”

Jeder Spieler bekommt einen goldenen Kaphornia-Würfel, der als unverkäuflicher magischer Gegenstand zählt. Die magische Wirkung besteht darin, dass der Held mit einem zusätzlichen Schicksalspunkt in jedes Abenteuer startet. Die magische Blechdose wird dagegen im kommenden Abenteuer “Die Rückkehr der Yeti-Elfen” eine tragende Rolle spielen.

STARTSPIELER

ALISANUS, DER DRUIDE

Am Ende einer Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, schaltet Alisanus automatisch einen Raubphönix aus. Wenn alle Raubphönixe ausgeschaltet sind, verursacht er stattdessen 1 Schadenspunkt beim Großen Phönix.



RAUBPHÖNIXE

Angriff 4 (gegen Widerstand),
Schaden 1 (Schnabel), **Verteidigung** 3,
Ausdauer 1 (Hordenregel)

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

DEN STEINFISCHEN HELFEN

Anstatt zu kämpfen hilfst du einem der Steinfische dabei, an Höhe zu gewinnen und dem Einfluss des Großen Phönix zu entrinnen. Du kannst versuchen, mit den Steinfischen zu jonglieren (Reflexe), einen Steinfisch hochzuwerfen (Körperkraft), einen Steinfisch hochzutragen (Klettern) oder einen Steinfisch zu motivieren (Charisma oder Willenskraft).

Herausforderung auf **Reflexe** (Jonglieren),
Körperkraft (Hochwerfen), **Klettern** (Hochtragen)
oder **Charisma** bzw. **Willenskraft** (motivieren).

DER GROSSE PHÖNIX

Angriff speziell, **Schaden** speziell, **Verteidigung** 4*, **Ausdauer** –
Manöver: Der Große Phönix senkt bei **[Anzahl Helden]** Steinfischen die Höhe um 1. Für jeden Schadenspunkt, den er in der laufenden Runde erlitten hat, sinkt diese Anzahl um 3, sie kann dadurch auch bis auf 0 sinken. Der Große Phönix senkt die Steinfische in Reihenfolge ihrer Höhe, beginnend beim höchsten. Er kann jeden anwesenden Steinfisch nur maximal einmal senken.

Leibgarde: Der Verteidigungswert des Großen Phönix beträgt 4 oder **[Anzahl Raubphönixe]**, je nachdem welcher der beiden Werte höher ist.

Unsterblich: Der Große Phönix kann nicht ausgeschaltet werden.

STEINFISCHE

Jeder Steinfisch wird mit einem einzelnen Würfel dargestellt, dessen Augenzahl seine aktuelle Höhe anzeigt. Bei Spielbeginn hat jeder Steinfisch eine Höhe von 2.

Für jeden Steinfisch, dessen Höhe durch den Einfluss des Großen Phönix auf 0 sinken würde, verlieren die Helden stattdessen 1 Ausdauerpunkt, weil sie im letzten Moment dazwischen springen (der Steinfisch bleibt dadurch auf Höhe 1). Dieser Ausdauerverlust wird gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

Wenn die Höhe eines Steinfisches auf 7 oder mehr steigt, so hat er den Gefahrenbereich verlassen und zählt als gerettet - sein Würfel wird aus dem Spiel genommen. Um den Kampf zu gewinnen, müssen die Helden alle Steinfische retten.

ALISANUS HELFEN

Der alte Druide strampelt immer noch im Wasser herum. Wenn du ihm dort heraus hilfst, kann er euch vielleicht gegen die Raubphönixe beistehen, wer weiß?

Herausforderung auf **Klettern** oder
Körperkraft.

RAUBPHÖNIXE, TEIL 2

Asche: Für jeden ausgeschalteten Raubphönix erhöht sich der Asche-Wert um +1. Am Ende jeder Runde, nachdem die Raubphönixe an der Reihe waren, wirft der Startspieler eine Anzahl Würfel in Höhe des Asche-Wertes. Für jedes Wurfresultat von 6 ersteht ein Raubphönix in einem explosiven Feuerball aus der eigenen Asche! Für jeden solchen Phönix sinkt der Asche-Wert um 1 und die Zahl der Raubphönixe erhöht sich um +1. Wenn auf diese Weise mindestens 1 Raubphönix aus seiner Asche ersteht, muss der Startspieler einen Verteidigungswurf auf **Reflexe** mit einem Mindestwurf von 5 durchführen, bei dessen Misslingen er 1 Schadenspunkt erleidet.

DIE ASCHE VERTEILEN

Der Wildbach fließt an dieser Stelle zu langsam, um die Asche der Phönixe rasch genug fortzuspülen, bevor sie daraus neu erstehen können. Aber mit ein bisschen Laufarbeit kannst du selbst dafür sorgen, die Asche weiter zu verstreuen

Herausforderung auf **Laufen**.

ASCHE-WERT