

AUS DEM HUT GEZAUBERT

EIN KAPHORNIA- KURZABENTEUER



“Aus dem Hut gezaubert” ist ein Kurzabenteuer für die Fantasy-Abenteuerspielreihe **Abenteuer in Kaphornia**. Das Abenteuer ist für Helden ausgelegt, die bereits einiges an Erfahrung und magischen Gegenständen gesammelt haben, z.B. in den Abenteuern “Lugg & Trug” oder “Die Insel der Piranha-Menschen”. Alternativ kann es auch mit den verbesserten Heldendokumenten für “Die Insel der Piranha-Menschen” gespielt werden, die man zuvor noch für 150 Goldstücke mit magischen Gegenständen ausrüsten sollte. Beides findet sich im Download-Bereich von www.kaphornia.de.

Achtung! Dieses Abenteuer beinhaltet ein Gefecht von epischen Ausmaßen, sodass eine Spieldauer von 2 bis 3 Stunden keine Seltenheit darstellt.

DER VERRÜCKTE HUTMAGIER

Lesen Sie bitte folgendes vor:

Ihr befindet euch gerade in Kaphornia, um euch von den Strapazen eures Abenteuerlebens zu erholen und es euch richtig gut gehen zu lassen, als der Stadtrat mit einer Bitte an euch herantritt. In der Nacht zuvor hat es am nördlichen Horizont seltsame Lichterscheinungen gegeben, und weil dort die Alte Kaiserstraße verläuft, die Kaphornia mit den Königreichen des Nordens verbindet, macht man sich Sorgen, dass dieser Warenverkehr durch irgendein überirdisches Ereignis gefährdet sein könnte. Vielleicht sind sogar Menschen in Gefahr, deshalb lasst ihr euch nicht lang bitten, sondern willigt rasch ein, der Sache auf den Grund zu gehen. Unter anderem auch deshalb, weil der Stadtrat in seiner Großzügigkeit alle eure ausstehenden Rechnungen der Wirtsstuben und Badehäuser übernimmt, die ihr in den letzten Tagen unsicher gemacht habt.

So seid ihr denn auf eben jener Kaiserstraße unterwegs gen Norden und überquert gerade einen der zahlreichen grasbewachsenen Hügel, die diese Landschaft durchziehen, da erkennt ihr in der Ferne einen umgestürzten Jahrmakkt-Wagen, aus dem eine dünne Rauchsäule aufsteigt. Dort scheint jemand in Not geraten zu sein!

Umgehend eilt ihr zum Ort des Geschehens, um nach dem Rechten zu sehen. Auf dem Weg dorthin fällt euch auf, dass der Boden mit seltsam leuchtenden Kristallen übersät ist. Neugierig hebt ihr einige davon auf und nehmt sie mit.



Kurz darauf erreicht ihr den Unglücksort und werdet Zeugen eines grotesken Anblicks: Gegen den Wagen gelehnt seht ihr einen Mann in der bunten Kleidung eines Jahrmarkt-Magiers. In seinem rechten Arm klafft eine böse Schnittwunde, dennoch zieht er so schnell es ihm möglich ist aus seinem Zylinder ein rosa Kaninchen nach dem nächsten. Eingekreist wird er von mehreren dunklen Gestalten, die wie Goblins aussehen. Obwohl es helllichter Tag ist, wirken diese Wesen aber so, als stünden sie im tiefsten Schatten. Der einzige Grund, warum sie dem Jahrmarkt-Magier nicht den Garaus machen, sind die unzähligen Kaninchen, die wie eine unschuldig hoppelnde Mauer zwischen ihnen und ihrem Ziel stehen. Immer wieder fahren die Säbel der Schattengoblins in die Kaninchen, die sich darauf in rosa Wölkchen auflösen. Obwohl der Jahrmarkt-Magier einen stetigen Strom neuer Kaninchen aus dem Hut zaubert, schwindet die Mauer zusehends dahin. Lange wird er nicht mehr durchhalten – ihr müsst ihm helfen!

Die Helden müssen gegen **[Anzahl Helden x3]** Schattengoblins kämpfen.

Schattengoblins

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Säbel), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 2

Manöver: Der Held mit dem niedrigsten Widerstandswert wird von **[Anzahl Helden]** Schattengoblins angegriffen. Wenn mehrere Helden über den niedrigsten Widerstandswert verfügen, wird von diesen derjenige angegriffen, der am nächsten zur Linken des Startspielers sitzt. Die restlichen Schattengoblins verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, beginnend beim Startspieler.

Schattenkreaturen: Die Schattengoblins und alle weiteren Schattenkreaturen, mit denen es die Helden in diesem Abenteuer zu tun bekommen, zählen als Geister. Der zwergische Untotenjäger darf deshalb seinen besonderen Bonus einsetzen.

Darstellung: Jeder Schattengoblin sollte mit einem Würfel dargestellt werden, der seine aktuellen Ausdauerpunkte anzeigt. Sinkt die Ausdauer eines Schattengoblins auf 0, so wird der dazugehörige Würfel entfernt. Alternativ können die Ausdauerpunkte auch mit Stift und Papier festgehalten werden. Wenn Sie mit den Karten im Anhang spielen, können Sie nun die Karte mit den Kampferten der Schattengoblins sowie den in diesem Kampf zur Verfügung stehenden Sonderhandlungen vor den Helden auslegen.

Kampfende: Der Kampf endet, wenn die Anzahl der Schattengoblins unter **[Anzahl Helden]** sinkt.

Lesen Sie zu Beginn des Kampfes vor:

Während des Kampfes stehen euch die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

- 1) Die Kristalle untersuchen, eine Herausforderung auf Wissen*
- 2) Die Wunden des Magiers versorgen, eine Herausforderung auf Reflexe*
- 3) Eine Schlachtreihe bilden, eine Herausforderung auf Wahrnehmung*
- 4) Den Wagen aufrichten, eine Herausforderung auf Körperkraft*



1) DIE KRISTALLE UNTERSUCHEN

Vielleicht sind die Kristalle, die hier überall in der Gegend herumliegen, ja für irgendetwas zu gebrauchen. Dazu musst du allerdings erst einmal herausfinden, was es mit ihnen auf sich hat.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden, bis die dazugehörige Herausforderung einmal gelungen ist, anschließend steht sie nicht mehr zur Verfügung.

Es handelt sich um Mondkristalle! Anscheinend ist hier vor kurzem
ERFOLG: *ein Mondstein aus dem Himmel gestürzt und in seine Einzelteile zerbrochen. In den Kristallen ist eine große Menge magischer Energie gespeichert. Für eine nützliche Anwendung ist diese Energie aber zu roh und ungeschliffen. Nur ein Kampfmagier, falls ihr einen dabei habt, kann diese Form der magischen Energie nutzbringend entfesseln.* Der Magier darf bis zum Ende des Abenteuers als Handlung einen magischen Kristall vom Boden aufheben und mit ihm einen Blitzstrahl verschießen. Dies kostet ihn keine Schicksalspunkte und zählt als Fernkampfangriff mit 16 Würfeln. Verliert das Ziel durch den Angriff mindestens 1 Ausdauerpunkt, so darf der Magier sofort einen weiteren Fernkampfangriff mit 12 Würfeln gegen einen anderen Gegner richten.

Du bist dir sicher, dass die Kristalle magisch sind, aber ihre
MISSERFOLG: *genaue Wirkung verstehst du nicht. Vielleicht hilft gründlicheres Nachdenken?*

2) DIE WUNDEN DES MAGIERS VERSORGEN

Die Kaninchen des Jahrmarkt-Magiers werden rapide weniger. Wenn du seine Wunden versorgst, sollte er allerdings in der Lage sein, die Kaninchen-Mauer wieder zu erhöhen, was eure Chancen im Kampf deutlich verbessert.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Reflexe [4]** stellen. Wenn diese Sonderhandlung von einem Helden unternommen wird, der über einen Heilzauber verfügt (Ordenskriegerin, Hexe), so darf dieser vor dem Würfeln 1 Schicksalspunkt ausgeben, um die Herausforderung automatisch zu bestehen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden, bis die dazugehörige Herausforderung einmal gelungen ist, anschließend steht sie nicht mehr zur Verfügung.

Du versorgst die Wunden des Magiers. Er nickt dir dankbar zu,
ERFOLG: *und obwohl ihm die Erschöpfung ins Gesicht geschrieben steht, zaubert er eine wachsende Menge von Kaninchen aus dem Hut, die eure Gegner ablenken.* Der Verteidigungswert der Schattengoblins sinkt um 1.

Leider gelingt es dir nicht, die Wunden des Magiers ausreichend zu versorgen.
MISSERFOLG:



3) EINE SCHLACHTREIHE ORGANISIEREN

Diese Schattengoblins sind hinterhältige Gestalten, die gezielt auf die Schwächsten in eurer Gruppe einschlagen. Das könnt ihr nur verhindern, indem ihr eine vernünftige Schlachtreihe bildet. Das erfordert allerdings ein gewisses Maß an Übersicht.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wahrnehmung [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden, bis die dazugehörige Herausforderung einmal gelungen ist, anschließend steht sie nicht mehr zur Verfügung.

ERFOLG: *“Du sicherst nach links, du sicherst nach rechts und du hältst das Zentrum!” Ein paar Augenblicke später habt ihr euch vernünftig in Position gebracht, um den Schattengoblins Paroli zu bieten.* Für den Rest des Kampfes gilt für die Schattengoblins das Manöver: Die Schattengoblins verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

MISSERFOLG: *Ohne Disziplin ist eine Armee nur ein Haufen von Leuten, die zufällig die gleichen Klamotten anhaben. Und ihr habt noch nicht einmal die gleichen Klamotten an.*

4) DEN WAGEN AUFRICHTEN

Der Kampf tobt in unmittelbarer Nähe des umgestürzten Jahrmarkt-Wagens, aus dem noch immer Rauch hervorquillt. Dieser Rauch wird aber wohl nicht von einem Feuer verursacht, denn sonst würde der Wagen schon jetzt lichterloh brennen. Mit deinen Bärenkräften könntest du den Wagen wieder aufrichten und dabei einige unaufmerksame Goblins unter ihm begraben.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden, bis die dazugehörige Herausforderung einmal gelungen ist, anschließend steht sie nicht mehr zur Verfügung.

ERFOLG: *Du wuchtest den Wagen auf seine Achsen und begräbst zwei überraschte Schattengoblins unter seinen Rädern, die sich gleich darauf in schwarzen Rauch auflösen.* Zwei Schattengoblins werden sofort ausgeschaltet.

MISSERFOLG: *Du ziehst und zerrst an dem Wagen, bis dir der Rücken schmerzt, aber ohne Erfolg.* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

DIE FLUCHT DER GOBLINS

KAMPFENDE

Die Schattengoblins scheinen begriffen zu haben, dass sie gegen euch keine Chance haben. Wie auf einen unhörbaren Befehl hin ziehen sie sich vor euch zurück und klauben dabei so viele Kristalle vom Boden auf, wie sie tragen können, bevor sie sich mit erschreckend hoher Geschwindigkeit aus dem Staub machen.

Der Jahrmarkt-Magier schaut euch mit großen Augen an: “Hmmm ... Ihr habt mir wohl das Leben gerettet. Hmmm ... Mein Name ist Dietrath Rosenduft, der Hutmagier. Jaja, der bin ich. Die Goblins ... die haben mich plötzlich angegriffen, dabei



ist der Wagen umgefallen. Hmmm ... Jaja, so war das." Dieser Typ hat eindeutig nicht mehr alle Tassen im Schrank. Aber vielleicht ist er auch einfach nur auf seinen Kopf gefallen und hat dabei einen leichten Dachschaten zurückbehalten?

"Hmmm ... ich kann Dinge aus meinem Hut zaubern. Jaja, das ist meine Zauber-show. Hmmm ... aber nur niedliche Dinge, für andere Dinge bin ich nicht ausgebildet. Soso, jaja, so ist das. Hmmm ... deshalb hätten mich die Goblins fast erwischt. Sie sind wohl hinter den Kristallen her ... hmmm, jaja, soso."

Schlüpfen Sie in die Rolle von Dietrath Rosenduft, dem verrückten Hutmagier. Machen Sie große Augen, während Sie mit den Spielern reden und werfen Sie ihnen immer wieder Blicke zu, als hätten diese gerade etwas Ungeheuerliches gesagt. Verwenden Sie wiederholt Floskeln wie "Hmmm", „Soso“ und „Jaja“, als wären Sie ständig bemüht, ihre eigene Inkompetenz zu überspielen. Im Grunde genommen haben Sie keine weiteren wichtigen Informationen für die Helden außer dem, was im obigen Text bereits erwähnt wurde, aber das würden Sie natürlich nie zugeben. Also reden Sie mit den Helden ein bisschen um den heißen Brei herum und bringen Sie die Helden dazu, ihre eigene Meinung zum Geschehen zu äußern, was Sie dann völlig grundlos und fadenscheinig unterstützen oder vehement verneinen können.

Je nachdem, wie viel Spaß Ihre Spieler an einer solchen Unterhaltung haben, können Sie sich kurz fassen oder die Sache in die Länge ziehen. So oder so geht es anschließend mit der folgenden Szene weiter:

Plötzlich ertönen dumpfe Trommeltöne hinter euch und lassen eure Unterhaltung verstummen. Eine bedrückende, tiefschwarze Dunkelheit hat sich dort auf einem Hügel gebildet und beginnt nun allmählich, in dickflüssigen Schlieren den Hang hinabzuffließen. Aus diesem dunklen Nebel bilden sich nun mehrere Formen heraus: nachtschwarze Wölfe mit rot glühenden Augen sowie verschiedene humanoide Gestalten in schwarzen Rüstungen, schwer bewaffnet mit Schwertern, Schilden, Helmbarden und Bögen. Eine ganze Armee hat sich dort versammelt und beginnt nun damit, ins Tal vorzurücken.

An der linken und rechten Flanke der Armee huschen die euch schon wohlbekannten Goblins umher, um die am Boden liegenden Kristalle aufzuheben und zum Zentrum der Schattenarmee zu tragen. Dort könnt ihr nun eine große Gestalt in schwarzer Robe ausmachen, die von dunklen Blitzen reiner Schattenenergie umgeben ist. Die Gestalt zieht die Kapuze ihrer Robe zurück, und ihr könnt das Gesicht eines Menschen erkennen. Mit einer gutturalen Stimme, die viel zu laut ist, um natürlichen Ursprungs zu sein, beginnt der Mensch zu reden:

"Ich bin Gulgor der Vernichter, Herr der Schattenlegionen, und ihr wagt es, auf meinem Grund und Boden zu wandeln und die Schätze an euch zu reißen, die allein mir zustehen. Dieser Frevel wird euch teuer zu stehen kommen, bereitet euch auf eure Vernichtung vor!"

Das dumpfe Trommeln nimmt an Intensität zu und die Armee aus Schattenkreaturen wälzt sich unaufhaltsam auf euch zu.



Die Helden müssen gegen **[Anzahl Helden]** Schattenleibwächter, **[Anzahl Helden x 2]** Schattenwölfe, **[Anzahl Helden]** Schattenritter und **[Anzahl Helden]** Schattenschützen kämpfen. Die Helden können keine direkten Angriffe gegen Gulgor durchführen, da er von seinen Schattenleibwächtern geschützt wird. Auf der anderen Seite führt Gulgor keine direkten Angriffe gegen die Helden durch, da er viel zu sehr damit beschäftigt ist, immer weitere Schattenkreaturen zu beschwören (siehe unten).

Schattenleibwächter

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

Manöver: Die Schattenleibwächter verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, von denen sie im Nahkampf angegriffen wurden, angefangen beim Startspieler bzw. beim Spieler, der am nächsten links vom Startspieler sitzt. Wenn die Schattenleibwächter in der laufenden Runde nicht im Nahkampf angegriffen wurden, greifen sie die Helden nicht an.

Feldherrenhügel: Die Schattenschützen können normal im Fernkampf angegriffen werden. Im Nahkampf ist ein Angriff gegen sie nur möglich, wenn sich keine Schattenritter und keine Schattenwölfe im Kampf befinden.

Schattenschild: Gegen Fernkampfangriffe verfügen die Schattenleibwächter über eine Verteidigung von 5. Außerdem können sie nicht vom Hexenkater oder ähnlichen Verbündeten angegriffen werden.

Kampfende: Der Kampf endet, wenn alle Schattenleibwächter oder der Schattendrache (siehe unten) vernichtet wurden.

Schattenwölfe

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Biss), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Jeder Held wird von einem Schattenwolf angegriffen, die übrigen Schattenwölfe machen Jagd auf die verbliebenen Kaninchen. Sollten weniger Schattenwölfe als Helden anwesend sein, so gilt die übliche Regel, nach der sie sich gleichmäßig auf die Helden verteilen, angefangen beim Startspieler.

Schattenritter

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

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

Schattenschützen

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Langbogen), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3

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

Feldherrenhügel: Die Schattenschützen können normal im Fernkampf angegriffen werden. Im Nahkampf ist ein Angriff gegen sie nur möglich, wenn sich keine Schattenritter und keine Schattenwölfe im Kampf befinden.



Lesen Sie zu Beginn des Kampfes das Folgende vor:

Ihr könnt keine direkten Angriffe gegen Gulgor durchführen, da er von seinen Schattenleibwächtern geschützt wird. Auf der anderen Seite führt Gulgor auch keine direkten Angriffe gegen euch durch, da er viel zu sehr damit beschäftigt ist, immer weitere Schattenkreaturen zu beschwören. Um ihn und seine Armee in die Knie zu zwingen, stehen euch während des Kampfes die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

- 1) *Die Schattengoblins stören, eine Herausforderung auf Charisma*
- 2) *Schattenritter-Weitwurf, eine Herausforderung auf Körperkraft*
- 3) *Die Schattenwölfe an der Nase herumführen, eine Herausforderung auf Laufen*
- 4) *Hinterhältiger Angriff, eine Herausforderung auf Heimlichkeit*
- 5) *Den Hutmagier motivieren, eine Herausforderung auf Willenskraft oder Wissen*

I) DIE SCHATTENGOBLINS STÖREN

Die Schattengoblins nehmen diesmal nicht aktiv am Kampf teil, sondern haben offenbar den Befehl, die magischen Kristalle einzusammeln und zu ihrem Herrn zu bringen, damit dieser weitere Schattenkreaturen erschaffen kann. Wenn es dir gelingt, die Goblins mit falschen Kommandos abzulenken, könnte das die Nachschubversorgung des Magiers empfindlich stören.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden.

ERFOLG: *„He, nicht dort hinten! Dort habt ihr schon gesucht! Die Kristalle sind hier drüben!“ Die Goblins laufen kreuz und quer über das Schlachtfeld, und nur einige von ihnen liefern Kristalle beim Schattenmagier ab. Gulgor ist außer sich vor Zorn und hält den Goblins eine Standpauke, die sich furchtsam vor ihm in den Dreck werfen.* Die Helden dürfen zwei der folgenden Schattenkreaturentypen bestimmen, von dem Gulgor am Ende der laufenden Runde keine neuen Kreaturen beschwört: Schattenwölfe, Schattenritter oder Schattenschützen. Der Mindestwurf der Charisma-Herausforderung erhöht sich für den Rest des Kampfes um +1.

MISSERFOLG: *Du ruderst wild mit den Armen und brüllst dir die Seele aus dem Leib, aber die Goblins, denen die Angst vor ihrem Meister im Nacken sitzt, beachten dich nicht.*



2) SCHATTENRITTER-WEITWURF

Die Schattenritter mögen formidable Gegner sein, als belebte Schatten sind sie aber auch federleicht, so dass du dir einen davon schnappen und auf seine Verbündeten werfen kannst.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft durchgeführt werden.

ERFOLG: *Erfolgreich greifst du dir einen Schattenritter, hebst ihn hoch über deinen Kopf und schleuderst ihn dann in die Ansammlung von Schattenschützen direkt hinter ihm.* Ein Schattenritter und ein Schattenschütze nach Wahl des Helden verlieren jeweils 1 Ausdauerpunkt und können in der laufenden Runde nicht angreifen.

MISSERFOLG: *Hm, diese Schattenritter sind vielleicht doch nicht so federleicht, wie du angenommen hattest. Dein Vorhaben missglückt.*

3) DIE SCHATTENWÖLFE AN DER NASE HERUMFÜHREN

Die Schattenwölfe haben einen ausgeprägten Jagdinstinkt und rennen wie wild hinter allem her, das vor ihnen davonläuft. Wenn du geschickte Haken schlagend vor ihnen her rennst, kannst du sie vielleicht erschöpfen und vom Kampf ablenken.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf nur einmal pro Runde durchgeführt werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht.

ERFOLG: *Du rennst wie ein Irrer durch die Gegend und die japsenden Wölfe hinter dir her, bis tatsächlich einer erschöpft zusammenbricht und sich in rauchende Schatten auflöst.* Ein Schattenwolf wird ausgeschaltet und in der laufenden Runde greifen die Schattenwölfe nicht an.

MISSERFOLG: *Es gelingt dir mühelos, die Aufmerksamkeit der Wölfe auf dich zu lenken, aber leider bist du nicht schnell genug, um ihnen zu entkommen.* In der laufenden Runde sind alle Angriffe der Schattenwölfe (jedoch maximal **[Anzahl Helden]**) gegen den Helden gerichtet, der diese Sonderhandlung durchgeführt hat.

4) HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

Mit einem gewagten Manöver könntest du die chaotischen Zustände auf dem Schlachtfeld ausnutzen, um durch die Reihen deiner Gegner zu schleichen. Vielleicht gelingt es dir sogar, bis zu Gulgor vorzudringen und ihm das Handwerk zu legen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Heimlichkeit [6]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden, bis die dazugehörige Herausforderung einmal gelungen ist, anschließend steht sie nicht mehr zur Verfügung.



ERFOLG: *Dein Plan ist so verrückt, dass du deine Gegner tatsächlich über-
rumpeln kannst. Zeitweilig gibst du dich sogar als einer der ihnen
aus. Schließlich stehst du direkt hinter Gulgor und willst ihm schon einen
vernichtenden Hieb verpassen, da wirft sich im letzten Moment ein Schatten-
leibwächter dazwischen. Du musst dich eilig zurückziehen, bevor du von der
Übermacht erdrückt wirst, aber immerhin hast du einen von Gulgors Elite-
Kämpfern erledigt.* Ein Schattenleibwächter wird sofort ausgeschaltet.

MISSERFOLG: *Wirklich sehr knifflig, diese Aufgabe. Leider wirst du be-
merkt und schaffst es nicht, die gegnerischen Reihen uner-
kannt zu durchqueren. Vielleicht beim nächsten Versuch?*

5) DEN HUTMAGIER MOTIVIEREN

*Es mag ja sein, dass Dietrath Rosenduft ausschließlich niedliche Wesen aus seinem
Hut zaubern kann, aber das muss nicht heißen, dass diese Kreaturen auch harmlos
sind. Wenn du ihn ordentlich unter Druck setzt oder mit ein paar Ideen auf die Sprün-
ge hilfst, lässt sich mit seiner Hilfe möglicherweise eine formidable Armee aus dem
Boden stampfen.*

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Willenskraft [5]** oder **Wissen [5]** stellen.
Diese Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden. Falls
die Spieler die entsprechende Kreatur(en) bereits als Vorschlag genannt (oder vergleichsweise
gute Vorschläge gemacht) haben, so beträgt der Mindestwurf nur **4**. Sobald sie fünfmal erfolg-
reich durchgeführt wurde, steht diese Sonderhandlung nicht mehr zur Verfügung.

ERFOLG: *Lesen Sie den jeweils nächsten Eintrag im Abschnitt „Hutarmee“ vor. Die dazu-
gehörigen Hut-Kreaturen stehen ab nun zur Verfügung.*

MISSERFOLG: *Dietrath schaut dich ratlos an und du schaust ratlos zurück.
So wird das nichts ...*

Lesen Sie am Ende der 1. Runde vor:

*Gulgor ist nicht untätig. Auf seinem Feldherrenhügel führt er einen irren Tanz auf
und wirft die magischen Kristalle in die Luft, die daraufhin verpuffen und sich zu
neuen Schattenkreaturen formen. Das wird ein langer Kampf ...*

Am Ende dieser und jeder weiteren Runde, nachdem seine Kreaturen angegriffen haben, er-
schafft Gulgor **[Anzahl Helden]** Schattenwölfe, **[Anzahl Helden/2]** Schattenritter
und **[Anzahl Helden/3]** Schattenschützen. Bei Bruchzahlen startet die entsprechende
Kreatur mit weniger Ausdauerpunkten – ein halber Ritter hat 1 Ausdauerpunkt, ein Drittel-
Schattenschütze 1 Ausdauerpunkt, ein Zweidrittel-Schattenschütze 2 Ausdauerpunkte.

Um die Größe der Schlacht für die Nachwelt festzuhalten, können Sie jeweils die Art und Zahl
der neu hinzugekommenen Schattenkreaturen notieren.

ENDE 1. RUNDE



Lesen Sie am Ende der 3. Runde vor:

Gulgor hebt seine Hände hoch über den Kopf und stimmt einen dunklen Gesang an. Aus der dunklen Wolke ertönt Hufgetrappel und Pferdegewieher, und kurz darauf preschen berittene Schattenritter auf euch zu. Die scharfen Spitzen ihrer Obsidianlanzen glitzern tödlich in der Sonne.

Am Ende dieser Runde beschwört Gulgor über sein normales Pensum hinaus **[Anzahl Helden]** berittene Schattenritter.

Berittener Schattenritter

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Lanze), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** 2

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

Lesen Sie am Ende der 5. Runde vor:

Gulgor klatscht in die Hände, und eine große dunkle Wolke türmt sich neben ihm auf, aus der sich eine urwüchsige Gestalt herauswindet: Über zwei Meter groß, fast ebenso breitschultrig und mit einer gewaltigen Keule bewaffnet. Du meine Güte, jetzt haben die auch noch einen Oger! Was kommt als nächstes?

Am Ende dieser Runde beschwört Gulgor über sein normales Pensum hinaus **1 Schattenoger.**

Schattenoger

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Keule), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Schattenoger greift den Helden mit dem höchsten Widerstandswert an. Wenn mehrere Helden über den höchsten Widerstandswert verfügen, greift er denjenigen von ihnen an, der näher zur Linken des Startspielers sitzt.

Lesen Sie am Ende der 7. Runde vor:

Gulgor stößt ein Kreischen aus, das nicht von dieser Welt stammt. Wenn das ein Lockruf war, was hat er damit angelockt? Die Frage wird schon kurz darauf beantwortet, als eine gewaltige schwarze Wolke in sich zusammenstürzt und hinter ihr ein schattenhafter Drache hervortritt, um die Umgebung in ein dunkles, aber dennoch brennend heißes Drachenfeuer zu tauchen.

Am Ende dieser Runde beschwört Gulgor über sein normales Pensum hinaus **1 Schatten-drachen.**



Schattendrache

Angriff 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Schattenfeuer), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

Manöver: Der Schattendrache greift jeden Helden einmal mit seinem Schattenfeuer an.

Drache: Der zwergische Drachenjäger darf im Kampf gegen den Schattendrachen auf seine besondere Drachenjäger-Fähigkeit zurückgreifen.

Kampfende: Der Kampf endet, wenn alle Schattenleibwächter (siehe oben) oder der Schattendrache vernichtet wird.

VERBÜNDETE: DIETRATHS HUT-KREATUREN

Am Ende jeder Runde, nachdem Gulgor seine Beschwörung durchgeführt hat, darf Dietrath drei Kreaturen aus dem Hut zaubern. Bei kleineren Kreaturen zieht er ganze Rudel oder Schwärme aus dem Hut, die jedoch regeltechnisch als jeweils eine Kreatur zählen. Pro Runde darf von jeder Kreaturenart nur maximal eine Kreatur beschworen werden; die einzige Ausnahme hierzu stellen die Kaninchenrudel dar, von denen beliebig viele beschworen werden dürfen.

Zu Beginn des Kampfes besteht Dietraths Repertoire nur aus Kaninchen, aber mit jeder erfolgreichen Durchführung der Sonderhandlung „Den Hutmagier motivieren“ erhöht sich dieses Repertoire um zwei weitere Kreaturen in der unten aufgeführten Reihenfolge. Lesen Sie den Helden den jeweils dazugehörigen Vorlesetext vor, wenn die entsprechenden Kreaturen zum Repertoire hinzugefügt werden, und erklären Sie ihnen auch die Sonderregeln der Kreaturen.

Zu Beginn des Kampfes hat Dietrath bereits **5 Kaninchen** herbeigezaubert.

Wenn die Helden Spaß daran haben, sich eigene Kreaturen auszudenken und zu beschreiben, dann erlauben Sie es ihnen und wählen Sie aus den unten aufgeführten Wirkungen eine passende aus, oder erfinden Sie eine eigene Wirkung. Achten Sie darauf, dass die Wirkung weder zu stark noch zu schwach ausfällt. Als Belohnung für ihre Kreativität können Sie die Helden mit Schicksalspunkten belohnen.

Um die Größe der Schlacht für die Nachwelt festzuhalten, können Sie jeweils die Art und Zahl der neu hinzugekommenen Hutkreaturen notieren.

Schritt 0: Kaninchenrudel

Lesen Sie das Folgende bei Kampfbeginn vor:

Die bewährte Mauer aus hoppelnden, rosafarbenen Mümmlern. Die Schattenkreaturen bahnen sich gnadenlos einen Weg durch die unschuldige Kaninchenhorde, aber es bremst sie immerhin ein bisschen ab.

Kaninchenrudel: Jedes beschworene Kaninchenrudel stellt der Heldengruppe 5 Würfel zur Verfügung, die in beliebiger Anzahl bei den Verteidigungswürfen der Helden verbraucht werden können. Unverbrauchte Kaninchen können über mehrere Runden hinweg aufgespart werden. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 5 Kaninchen.)



Schritt 1: Wurzelkobolde & Kätzchen

Lesen Sie das Folgende vor, sobald die Sonderhandlung "Den Hutmagier motivieren" zum ersten Mal erfolgreich durchgeführt wurde:

Du drückst Dietrath einige der magischen Kristalle in die Hand, und sein Hut beginnt in hellen Pastellfarben aufzuleuchten. Durch die erhöhte magische Energie ist es Dietrath möglich, Wesen herbeizuzaubern, die etwas größer sind als Kaninchen. Zum Beispiel ... Kätzchen! Die kleinen Racker können sich auf den nächsten Schattenritter stürzen und ihm ordentlich den Tag vermiesen. Oder wie wäre es mit Wurzelkobolden? Diese drahtigen kleinen Kerle tragen selbst kleine Zylinder und können Dietrath bei seiner Arbeit unterstützen.

Wurzelkobold: Ab der nächsten Runde darf der Hutmagier pro Runde eine weitere Kreatur aus seinem Hut ziehen. Es dürfen nur insgesamt drei Wurzelkobolde aus dem Hut gezogen werden, und wie üblich nur maximal einer pro Runde. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 1 Wurzelkobold.)

Kätzchenrudel: Die Kätzchen stürzen sich auf einen Schattenritter, lenken ihn für den Rest des Gefechts ab und schalten ihn letzten Endes aus. Regeltechnisch betrachtet wird ein Schattenritter nach Wahl der Helden sofort ausgeschaltet, danach verschwinden die Kätzchen wieder. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 5 Kätzchen.)

Schritt 2: Bezaubernde Assistentin & Blütenfeen

Lesen Sie das Folgende vor, sobald die Sonderhandlung "Den Hutmagier motivieren" zum zweiten Mal erfolgreich durchgeführt wurde:

Zu einem echten Zauberkünstler gehört auch eine bezaubernde Assistentin, nicht nur als Augenweide für die Zuschauer, sondern auch um den Zauberer zu unterstützen und zu motivieren. Etwas offensiver ist ein Rudel daumengroßer Blütenfeen, die mit ihren Schmetterlingsflügeln über den feindlichen Schützenreihen hin und her fliegen und die Schützen mit ihren winzigen Pfeilen piesacken.

Bezaubernde Assistentin: Ab der nächsten Runde darf der Hutmagier gratis pro Runde 2 Kaninchenrudel aus seinem Hut ziehen. Die Bezaubernde Assistentin darf in diesem Gefecht nur einmal herbeigezaubert werden. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 1 Bezaubernde Assistentin.)

Blütenfeen: Die Blütenfeen stürzen sich auf einen Schattenschützen, lenken ihn für den Rest des Gefechts ab und schalten ihn letzten Endes aus. Regeltechnisch betrachtet wird ein Schattenschütze nach Wahl der Helden sofort ausgeschaltet, danach verschwinden die Blütenfeen wieder. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 3 Blütenfeen.)



Schritt 3: Zwergpony & Einhorn

Lesen Sie das Folgende vor, sobald die Sonderhandlung "Den Hutmagier motivieren" zum dritten Mal erfolgreich durchgeführt wurde:

Ein niedliches kleines, rosafarbenes Zwergpony dürfte dennoch schnell und stark genug sein, um den Schattenwölfen eine ordentliche Abreibung zu verpassen. Und dass Einhörner nicht nur hübsch aussehen, sondern auch formidable Gegner für die Schattenkavallerie darstellen, liegt auf der Hand.



Zwergpony: Das Zwergpony stürzt sich auf einige Schattenwölfe, lenkt diese für den Rest des Gefechts ab und schaltet sie letzten Endes aus. Regeltechnisch betrachtet werden **[Anzahl Helden x2]** Schattenwölfe sofort ausgeschaltet, danach verschwindet das Zwergpony wieder. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 1 Zwergpony.)

Einhorn: Das Einhorn stürzt sich auf einen berittenen Schattenritter, lenkt diesen für den Rest des Gefechts ab und schaltet ihn letzten Endes aus. Regeltechnisch betrachtet wird ein berittener Schattenritter nach Wahl der Helden sofort ausgeschaltet, danach verschwindet das Einhorn wieder. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 1 Einhorn.)

Schritt 4: Glitzerdrache & Engelchen

Lesen Sie das Folgende vor, sobald die Sonderhandlung "Den Hutmagier motivieren" zum vierten Mal erfolgreich durchgeführt wurde:

An offensiven niedlichen Wesen stehen euch jetzt schon überraschend viele zur Verfügung, also wie wäre es zur Abwechslung mal mit einem süßen Engelchen, dass eure Wunden heilt und eure Lebenskräfte belebt? Außerdem wäre ein Drache nicht schlecht. Ein niedlicher kleiner Glitzerdrache, der gezielt auf einen Gegner zufliegt und ihm einen heftigen Stormstoß versetzt. Sehr effizient gegen harte und schwer zu erreichende Ziele, und nebenbei auch noch hübsch anzuschauen.

Engelchen: Das Engelchen gibt einem beliebigen Helden 1 Ausdauerpunkt zurück und schenkt ihm darüber hinaus noch 1 Schicksalspunkt. Danach schaut es aus sicherer Entfernung zu, wie sich die Schlacht entwickelt. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 1 Engelchen.)

Glitzerdrache: Der Glitzerdrache stürzt sich auf ein Ziel nach Wahl der Helden und verursacht einen schweren Treffer, bevor er sich darauf beschränkt, über dem Schlachtfeld dahin zu düsen und glitzernde Regenbogenstrahlen hinter sich her zu ziehen. Regeltechnisch verliert ein Gegner nach Wahl der Helden sofort 2 Ausdauerpunkte, danach verschwindet der Glitzerdrache wieder. Gulgor kann auf diese Weise nicht angegriffen werden. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 1 Glitzerdrachen.)



Schritt 5: Marshmallow-Riese

“Hmmm ... Ich hab mich als kleiner Junge immer darauf gefreut, über dem Feuer Marshmallows zu rösten ...” Ja, die Geschichte kennst du schon, aber was dir vor-schwebt, ist ein wirklich GROSSER Marshmallow-Riese. Einer, der den Gegnern richtig Kopfschmerzen bereitet, falls diese Schattenviecher überhaupt Kopfschmerzen haben können.

Marshmallow-Riese: Der Marshmallow-Riese zählt wie drei aus dem Hut gezogene Kreaturen. Ab der nächsten Runde dürfen die Helden am Ende jeder Runde eine Gegnerart bestimmen. Alle Gegner dieser Art greifen in dieser Runde nicht die Helden an, sondern konzentrieren sich voll und ganz auf den Marshmallow-Riesen, ohne bei ihm nennenswerten Schaden zu hinterlassen. Der Riese bleibt deshalb bis zum Ende des Kampfes aktiv und schaltet seinerseits am Ende jeder Runde zwei Schattenritter aus. Der Marshmallow-Riese darf nur einmal herbeigezaubert werden. (Notieren Sie auf Seiten der Hutarmee 1 Marshmallow-Riesen.)

ERZÄHLERAKTION: GULGOR DREHT AUF

Ab dem Beginn der 4. Runde, wenn sich die Helden als sehr kampfstark erweisen und eine wachsende Armee aus Hutkreaturen um sich geschart haben, können Sie sich einen Erzähler-Schicksalspunkt nehmen und das Folgende vorlesen:

So langsam kommt der Schattenmagier richtig in Fahrt. Ein wahrer Wirbelsturm aus dunkler Energie umtost seinen Feldherrenhügel und eine wachsende Schar von Schattenkreaturen tritt aus der Dunkelheit hervor.

Ab nun beträgt Gulgors Beschwörungspotenzial am Ende jeder Runde **[Anzahl Helden]** Schattenwölfe, **[Anzahl Helden]** Schattenritter, **[Anzahl Helden]** Schattenschützen und **[Anzahl Helden/2]** berittene Schattenritter. Bei Bruchzahlen startet die entsprechende Kreatur mit weniger Ausdauerpunkten – ein halber berittener Ritter hat 1 Ausdauerpunkt. Wenn sich im späteren Verlauf des Kampfes herausstellt, dass Sie die Kampfkraft der Helden überschätzt haben, können Sie den Erzähler-Schicksalspunkt auch zurücklegen und Gulgors Beschwörungspotenzial wieder auf den Normalwert reduzieren.



DAS ENDE DER SCHLACHT

Das Gefecht läuft gefühlt schon eine halbe Ewigkeit. Ihr seid völlig außer Atem und an allen Seiten von rosa Staub umgeben – die Überreste Hunderter Kaninchen, die an eurer Stelle ins Gras gebissen haben. Dafür werden gerade die letzten Mondkristalle von euch aufgeklaut und an Dietrath weitergegeben, um noch ein paar weitere Blütenfeen und Kätzchen hervorzuzaubern. Das scheint aber gar nicht mehr nötig zu sein, denn nach dem Verlust [seiner Leibgarde/seines Drachen] ist Gulgor dem Vernichtor wohl der Spaß vergangen, falls er überhaupt jemals eine humorvollen Seite gehabt hat. „Ich werde wiederkehren, und meine Rache wird furchtbar sein!“, hallt seine aufgebrauchte Stimme über das Schlachtfeld, danach verschwindet er mitsamt dem Rest seiner Armee in einer Wolke aus Dunkelheit.

Ihr habt es geschafft, mithilfe von Dietrath und seinen Hutkreaturen einen gefährlichen Unhold in die Schranken zu weisen. Eines Tages wird er vielleicht wirklich zurückkehren, und dann hoffentlich an einem besser besuchten Ort, damit es genug Zuschauer gibt, die eure Heldenhaftigkeit bezeugen können. So seid ihr einfach nur um ein paar Erfahrungen reicher und konntet immerhin eine Handvoll Mondkristalle ergattern. Von einem begabten Zauberschmied könnt ihr sie euch in eure magischen Waffen einbauen lassen, um deren Kraft zu verstärken.

Jeder Held bekommt **10 Erfahrungspunkte** für die erfolgreiche Bewältigung des Abenteuers, **+5 Erfahrungspunkte**, falls sich der Erzähler einen Erzähler-Schicksalspunkt genommen hat. Außerdem bekommt jeder Held einen Mondkristall.

MONDKRISTALL

Ein daumennagelgroßer Kristall, der in einer unbeschreiblichen Farbe glänzt, die nicht von dieser Welt ist.

Der Held kann den Kristall für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen.



SCHATTENGOBLINS

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Säbel),
Verteidigung 3, **Ausdauer** 2

Manöver: Der Held mit dem niedrigsten Widerstandswert wird von [**Anzahl Helden**] Schattengoblins angegriffen. Wenn mehrere Helden über den niedrigsten Widerstandswert verfügen, wird von diesen derjenige angegriffen, der am nächsten zur Linken des Startspielers sitzt. Die restlichen Schattengoblins verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, beginnend beim Startspieler.

Schattenkreaturen: Die Schattengoblins und alle weiteren Schattenkreaturen, mit denen es die Helden in diesem Abenteuer zu tun bekommen, zählen als Geister. Der zwergische Untotenjäger darf deshalb seinen besonderen Bonus einsetzen.

STARTSPIELER

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Die Kristalle untersuchen (Wissen)
- 2) Die Wunden des Magiers versorgen (Reflexe)
- 3) Eine Schlachtreihe bilden (Wahrnehmung)
- 4) Den Wagen aufrichten (Körperkraft)

KRISTALLE

Geben Sie den Helden diese Karte, sobald sie die Sonderhandlung „Die Kristalle untersuchen“ erfolgreich durchgeführt haben.

Der Magier darf bis zum Ende des Abenteuers als Handlung einen magischen Kristall vom Boden aufheben und mit ihm einen Blitzstrahl verschießen. Dies kostet ihn keine Schicksalspunkte und zählt als Fernkampfangriff mit 16 Würfeln. Verliert das Ziel durch den Angriff mindestens 1 Ausdauerpunkt, so darf der Magier sofort einen weiteren Fernkampfangriff mit 12 Würfeln gegen einen anderen Gegner richten.

GEHEILTER HUTMAGIER

Geben Sie den Helden diese Karte, sobald sie die Sonderhandlung „Die Wunden des Magiers versorgen“ erfolgreich durchgeführt haben.

Der Verteidigungswert der Schattengoblins sinkt um 1.

SCHLACHTREIHE

Geben Sie den Helden diese Karte, sobald sie die Sonderhandlung „Eine Schlachtreihe organisieren“ erfolgreich durchgeführt haben.

Für den Rest des Kampfes gilt für die Schattengoblins das Manöver:
Die Schattengoblins verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

SCHATTENLEIBWÄCHTER

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

Manöver: Die Schattenleibwächter verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, von denen sie im Nahkampf angegriffen wurden, angefangen beim Startspieler bzw. beim Spieler, der am nächsten links vom Startspieler sitzt. Wenn die Schattenleibwächter in der laufenden Runde nicht im Nahkampf angegriffen wurden, greifen sie die Helden nicht an.

Feldherrenhügel: Die Schattenschützen können normal im Fernkampf angegriffen werden. Im Nahkampf ist ein Angriff gegen sie nur möglich, wenn sich keine Schattenritter und keine Schattenwölfe im Kampf befinden.

Schattenschild: Gegen Fernkampfangriffe verfügen die Schattenleibwächter über eine Verteidigung von 5. Außerdem können sie nicht vom Hexenkater oder ähnlichen Verbündeten angegriffen werden.

SCHATTENWÖLFE

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Biss),
Verteidigung 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Jeder Held wird von einem Schattenwolf angegriffen, die übrigen Schattenwölfe machen Jagd auf die verbliebenen Kaninchen. Sollten weniger Schattenwölfe als Helden anwesend sein, so gilt die übliche Regel, nach der sie sich gleichmäßig auf die Helden verteilen, angefangen beim Startspieler.

SCHATTENRITTER

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

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

SCHATTENSCHÜTZEN

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Langbogen), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3

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

Feldherrenhügel: Die Schattenschützen können normal im Fernkampf angegriffen werden. Im Nahkampf ist ein Angriff gegen sie nur möglich, wenn sich keine Schattenritter und keine Schattenwölfe im Kampf befinden.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Die Schattengoblins stören (Charisma)
- 2) Schattenritter-Weitwurf (Körperkraft)
- 3) Die Schattenwölfe an der Nase herumführen (Laufen)
- 4) Hinterhältiger Angriff (Heimlichkeit)
- 5) Den Hutmagier motivieren (Willenskraft oder Wissen)

BERITTENER SCHATTENRITTER

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Lanze), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** 2

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

SCHATTENOGER

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Keule), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Schattenogger greift den Helden mit dem höchsten Widerstandswert an. Wenn mehrere Helden über den höchsten Widerstandswert verfügen, greift er denjenigen von ihnen an, der näher zur Linken des Startspielers sitzt.

SCHATTENDRACHE

Angriff 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Schattenfeuer), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

Manöver: Der Schattendrache greift jeden Helden einmal mit seinem Schattenfeuer an.

Drache: Der zwergische Drachenjäger darf im Kampf gegen den Schattendrachen auf seine besondere Drachenjäger-Fähigkeit zurückgreifen.

KANINCHENRUDEL

Jedes beschworene Kaninchenrudel stellt der Heldengruppe 5 Würfel zur Verfügung, die in beliebiger Anzahl bei den Verteidigungswürfeln der Helden verbraucht werden können. Unverbrauchte Kaninchen können über mehrere Runden hinweg aufgespart werden.

WURZELKOBOLD

Ab der nächsten Runde darf der Hutmagier pro Runde eine weitere Kreatur aus seinem Hut ziehen. Es dürfen nur insgesamt drei Wurzelkoblode aus dem Hut gezogen werden, und wie üblich nur maximal einer pro Runde.

KÄTZCHENRUDEL

Die Kätzchen stürzen sich auf einen Schattenritter, lenken ihn für den Rest des Gefechts ab und schalten ihn letzten Endes aus. Regeltechnisch betrachtet wird ein Schattenritter nach Wahl der Helden sofort ausgeschaltet, danach verschwinden die Kätzchen wieder.

BEZAUBERENDE ASSISTENTIN

Ab der nächsten Runde darf der Hutmagier gratis pro Runde 2 Kaninchenrudel aus seinem Hut ziehen. Die Bezaubernde Assistentin darf in diesem Gefecht nur einmal herbeigezaubert werden.

BLÜTENFEEN

Die Blütenfeen stürzen sich auf einen Schattenschützen, lenken ihn für den Rest des Gefechts ab und schalten ihn letzten Endes aus. Regeltechnisch betrachtet wird ein Schattenschütze nach Wahl der Helden sofort ausgeschaltet, danach verschwinden die Blütenfeen wieder.

ZWERGPONY

Das Zwergpony stürzt sich auf einige Schattenwölfe, lenkt diese für den Rest des Gefechts ab und schalten sie letzten Endes aus. Regeltechnisch betrachtet werden **[Anzahl Helden x2]** Schattenwölfe sofort ausgeschaltet, danach verschwindet das Zwergpony wieder.

EINHORN

Das Einhorn stürzt sich auf einen berittenen Schattenritter, lenkt diesen für den Rest des Gefechts ab und schaltet ihn letzten Endes aus. Regeltechnisch betrachtet wird ein berittener Schattenritter nach Wahl der Helden sofort ausgeschaltet, danach verschwindet das Einhorn wieder.

ENGELCHEN

Das Engelchen gibt einem beliebigen Helden 1 Ausdauerpunkt zurück und schenkt ihm darüber hinaus noch 1 Schicksalspunkt. Danach schaut es aus sicherer Entfernung zu, wie sich die Schlacht entwickelt.

GLITZERDRACHE

Der Glitzerdrache stürzt sich auf ein Ziel nach Wahl der Helden und verursacht einen schweren Treffer, bevor er sich darauf beschränkt, über dem Schlachtfeld dahin zu düsen und glitzernde Regenbogenstrahlen hinter sich her zu ziehen. Regeltechnisch verliert ein Gegner nach Wahl der Helden sofort 2 Ausdauerpunkte, danach verschwindet der Glitzerdrache wieder. Gulgor kann auf diese Weise nicht angegriffen werden.

MARSHMALLOW-RIESE

Der Marshmallow-Riese zählt wie drei aus dem Hut gezogene Kreaturen. Ab der nächsten Runde dürfen die Helden am Ende jeder Runde eine Gegnerart bestimmen. Alle Gegner dieser Art greifen in dieser Runde nicht die Helden an, sondern konzentrieren sich voll und ganz auf den Marshmallow-Riesen, ohne bei ihm nennenswerten Schaden zu hinterlassen. Der Riese bleibt deshalb bis zum Ende des Kampfes aktiv und schaltet seinerseits am Ende jeder Runde zwei Schattenritter aus. Der Marshmallow-Riese darf nur einmal herbeigezaubert werden.

GULGOR

Am Ende dieser und jeder weiteren Runde, nachdem seine Kreaturen angegriffen haben, erschafft Gulgor **[Anzahl Helden]** Schattenwölfe, **[Anzahl Helden/2]** Schattenritter und **[Anzahl Helden/3]** Schattenschützen. Bei Bruchzahlen startet die entsprechende Kreatur mit weniger Ausdauerpunkten – ein halber Ritter hat 1 Ausdauerpunkt, ein Drittel-Schattenschütze 1 Ausdauerpunkt, ein Zweidrittel-Schattenschütze 2 Ausdauerpunkte.

GULGOR DREHT AUF

Ab nun trägt Gulgors Beschörungspotenzial am Ende jeder Runde **[Anzahl Helden]** Schattenwölfe, **[Anzahl Helden]** Schattenritter, **[Anzahl Helden]** Schattenschützen und **[Anzahl Helden/2]** berittene Schattenritter. Bei Bruchzahlen startet die entsprechende Kreatur mit weniger Ausdauerpunkten – ein halber berittener Ritter hat 1 Ausdauerpunkt.

MONDKRISTALL

Ein daumennagelgroßer Kristall, der in einer unbeschreiblichen Farbe glänzt, die nicht von dieser Welt ist.

Der Held kann den Kristall für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen.

MONDKRISTALL

Ein daumennagelgroßer Kristall, der in einer unbeschreiblichen Farbe glänzt, die nicht von dieser Welt ist.

Der Held kann den Kristall für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen.

MONDKRISTALL

Ein daumennagelgroßer Kristall, der in einer unbeschreiblichen Farbe glänzt, die nicht von dieser Welt ist.

Der Held kann den Kristall für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen.

MONDKRISTALL

Ein daumennagelgroßer Kristall, der in einer unbeschreiblichen Farbe glänzt, die nicht von dieser Welt ist.

Der Held kann den Kristall für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen.

MONDKRISTALL

Ein daumennagelgroßer Kristall, der in einer unbeschreiblichen Farbe glänzt, die nicht von dieser Welt ist.

Der Held kann den Kristall für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen.

MONDKRISTALL

Ein daumennagelgroßer Kristall, der in einer unbeschreiblichen Farbe glänzt, die nicht von dieser Welt ist.

Der Held kann den Kristall für 50 Goldstücke verkaufen oder einem Zauberschmied 30 Goldstücke zahlen, um den Kristall in eine seiner magischen Waffen einbauen zu lassen. Dieser Einbau kann später nicht mehr rückgängig gemacht werden, der Wert der Waffe erhöht sich aber um 50 Goldstücke. Wenn diese Waffe bei einem Angriffswurf eingesetzt wird, darf der Held einen zusätzlichen Würfel werfen.