

# Feenfamilie

Wenn an Ihrer Kaphornia-Runde mehrere Mädchen teilnehmen, kann es erfahrungsgemäß in einem heftigen Gerangel ausarten, wenn es darum geht zu entscheiden, wer die Fee spielen darf. Um Streit zu vermeiden, und auch um zu zeigen, wie einfach es ist, die archetypischen Helden von Kaphornia ganz nach persönlichem Geschmack zu variieren, präsentieren wir Ihnen hier drei alternative Feen.

Flämmchen ist eine Herbstfee, wie man an ihrer Farbe erkennen kann, wobei dieser Begriff irreführend ist, denn die Feen ändern regelmäßig ihr Aussehen, abhängig von der aktuellen Jahreszeit, der Umgebung, in der sie sich aufhalten, und manchmal auch der persönlichen Stimmung, in der sie sich gerade befinden. Auf den folgenden Seiten werden drei neue Feen vorgestellt: Die Winterfee Tautröpfchen, die Frühlingsfee Knöspchen und die Sommerfee Sprößchen.



Knöspchen



Sprößchen



Flämmchen



Tautröpfchen

# Knöspchen, die Frühlingsfee

Knöspchen ist eine wunderschöne, frühlingshafte Blütenfee, die auch den finsternen Gesellen noch ein Lächeln abringen kann, selbst wenn sie dazu auf ihre zauberhafte Magie zurückgreifen muss.

**Nahkampfwaffe:** Degen

**Fernkampfwaffe:** Bogen

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

**Besondere Eigenschaften:** Fliegen, Bezaubern

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

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



# Sprößchen, die Sommerfee

Sprößchen ist groß und kräftig - für eine Fee. Aufgrund ihres Gewichts fällt ihr das Fliegen schwer, aber dies gleicht sie mit ihren athletischen Fähigkeiten und ihrer Durchsetzungskraft wieder aus. Sie ist eine geborene Anführerin.

**Nahkampfwaffe:** Degen

**Fernkampfwaffe:** Bogen

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

**Besondere Eigenschaften:** Fliegen, Kampfsegen

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

**Kampfsegen:** Vor einem Kampf darf der Held einen Segen sprechen. Jeder Held, der daraufhin einen Schicksalspunkt einsetzt (einschließlich des segnenden Helden), darf während des Kampfes einmal bei einer beliebigen Herausforderung den dazugehörigen Würfelwurf einmal komplett wiederholen.



# Tautröpfchen, die Winterfee

Die blashäutige Tautröpfchen macht selbst im Vergleich mit anderen Feen einen zerbrechlichen Eindruck, dafür sind die magischen Kräfte bei ihr sehr stark ausgeprägt, insbesondere im Umgang mit der eisigen Wintermagie.

**Nahkampfwaffe:** Degen

**Fernkampfwaffe:** Bogen

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

**Besondere Eigenschaften:** Fliegen, Eisstrahl, Magische Faust

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

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

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

