

TROLLE

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 2 (Schwere Keule),
Verteidigung 3, **Ausdauer** Anzahl Spieler
Manöver: Die Trolle verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.
Schwere Keulen: Anstatt der schweren Keule eines Trolls auszuweichen, kann ein Held auch versuchen, sie zu parieren. Er muss dann einen Verteidigungswurf mit seinem Widerstandswert gegen einen Mindestwurf von 3 bestehen. Gelingt dieser Wurf, so wurde der Keulenschaden vermieden, aber der Held wird von der Wucht der Keule durch die Gegend geschleudert und muss mit einem Würfelwurf herausfinden, welche Folgen das für ihn hat: 1-2 = sanfte Landung (nichts passiert), 3-4 = gegen eine Holzkiste geschmettert (der Held verliert 1 Ausdauerpunkt), 5-6 = Weitschlag (der Held verliert 1 Ausdauerpunkt und muss sich sofort einer Herausforderung auf **Laufen (5)** stellen, bei deren Misslingen er in der nächsten Runde nicht handeln darf)

STARTSPIELER

GROSSER FIESER TROLL

Angriff 5 (gegen Willenskraft),
Schaden 1 (Übler Atem), **Verteidigung** 4,
Ausdauer Anzahl Spieler x2
Manöver: Der Große Fiese Troll greift immer den Startspieler an.
Übler Atem: Wenn ein Held durch den üblen Atem Schaden erleidet, verliert er außerdem seine Handlung in der darauffolgenden Runde.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Einen Troll einsperren (Körperkraft)
- 2) Die Trolle beleidigen (Charisma)
- 3) Einen Troll ablenken (Nahkampf oder Fernkampf)
- 4) Die Schwäche der Trolle herausfinden (Wissen)
- 5) Die Warenkisten durchsuchen (Wahrnehmung, sobald die Helden die Schwäche der Trolle herausgefunden haben)

ZUSÄTZLICHE EIGENSCHAFT DER TROLLE

Regeneration: Am Ende einer Runde regeneriert jeder Troll alle verlorenen Ausdauerpunkte, selbst wenn er in der laufenden Runde ausgeschaltet wurde.

ERZFEIND DES GROSSEN FIESEN TROLLS

Der Große Fiese Troll greift für den Rest des Kampfes nicht mehr mit seinem üblen Atem an, sondern kämpft mit seinen bloßen Fäusten (**Angriff** 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 2). Er greift ab jetzt immer den Helden an, der ihn beleidigt hat, es sei denn dieser Held ist gerade bewusstlos, dann benutzt der Große Fiese Troll seinen normalen üblen Atem.

Diese Karte bleibt auch nach dem Kampf bei diesem Helden.

REDE-PUNKTE

Auf dieser Karte wird ein Würfel platziert, der die aktuellen Redepunkte der Gruppe anzeigt.

ROLO RAMKINS AUSDAUER

Auf dieser Karte wird ein Würfel platziert, der Rolo Ramkins aktuelle Ausdauerpunkte anzeigt.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Rolo Ramkin unterstützen (Charisma)
- 2) Rolo Ramkin heilen (nur für Helden mit der besonderen Fähigkeit „Heilen“)

ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNGEN

- 3) Die Goblins ausrüsten (Wissen)
- 4) Ausruhen (keine Herausforderung)
- 5) Kopf voran in den Ring (Laufen, für Helden außerhalb des Rings)
- 6) Vom obersten Seil (Klettern)

ORK-STAAATSANWÄLTE

Angriff 6 (gegen Widerstand oder Reflexe), **Schaden** 2 (Paragrafen-Prügel), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 2

Manöver: Die Ork-Staatsanwälte versuchen, die Helden aus dem Ring zu prügeln. Zunächst muss sich der Startspieler nacheinander gegen so viele Angriffe verteidigen, bis er zum ersten Mal Schaden erleidet, anschließend macht der links vom Startspieler sitzende Held das selbe, und so weiter, bis alle Angriffe der Staatsanwälte abgehandelt wurden. Alle Helden, die bereits als „Außerhalb des Rings“ zählen (siehe unten), werden bei den Angriffen der Staatsanwälte übergangen.

Paragrafen-Prügel: Die Staatsanwälte sind clevere Kämpfer, die die Schwachpunkte ihrer Gegner ausnutzen. Ein Held muss sich deshalb entweder mit seinem Widerstand- oder seinem Reflexe-Wert gegen die Angriffe erwehren, je nachdem welcher der beiden Werte niedriger ist. Wenn ein Held durch einen Paragrafen-Prügel Schaden erleidet, so befördert ihn dies aus dem Ring und er zählt ab nun als „Außerhalb des Rings“.

ORK-STAAATSANWÄLTE

Ring-Kampf: Die Staatsanwälte können normal im Nahkampf und Fernkampf (einschließlich Kampfzaubern) angegriffen werden, solange sich der angreifende Held innerhalb des Rings befindet. Von außerhalb des Rings sind nur Fernkampfangriffe möglich. Wenn ein Staatsanwalt vom Angriff eines Helden getroffen wird, erleidet er keinen Schaden, sondern sein Angriffswert sinkt für die Dauer des Kampfes um 1 (erzielt der Held ein Vielfaches des Verteidigungswertes, so sinkt der Angriffswert des Orks entsprechend stärker). Sollte der Angriffswert dadurch auf 2 sinken, so geht der Staatsanwalt K.O. und wird aus dem Kampf entfernt. Wenn ein Staatsanwalt durch einen Nahkampfangriff getroffen wird, wird er außerdem aus dem Ring geworfen und darf am Ende der laufenden Runde keinen Angriff durchführen. Wenn der Hexenkater oder ein ähnlicher Verbündeter eingesetzt wird, so lenkt er einen der Staatsanwälte für den Rest des Kampfes ab, so dass deren Anzahl um 1 gesenkt wird.

ORK-MANNSCHAFTSFÜHRER

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

Manöver: Der Ork-Mannschaftsführer greift jeden Helden mit seinem Feuerball an.

ORK-FELDSPIELER

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

Manöver: Die Ork-Feldspieler verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Den Ball spielen (Laufen, nur für Helden, die mindestens „Hartballspieler-Anfänger“ sind)
- 2) Blutgrätsche (Heimlichkeit, nur gegen Ork-Feldspieler, die in der laufenden Runde bereits Schaden erlitten haben.

BUTTERMILCH-AMPHORE

Du trägst eine mit Buttermilch gefüllte Amphore bei dir.

HARTBALLSPIELER-
ANFÄNGER

HARTBALLSPIELER-
ANFÄNGER

HARTBALLSPIELER-
PROFI

HARTBALLSPIELER-
PROFI

HARTBALLSPIELER-
EXPERTE

HARTBALLSPIELER-
EXPERTE

KAROTTENSAFT

Eine große Feldflasche, die mit magischem Karottensaft gefüllt ist. Der Saft verleiht dir die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen, als wäre es taghell. Mit einem Schluck pro Tag kannst du sicherstellen, dass dich diese Fähigkeit nicht verlässt.

Solange der Held den Karottensaft bei sich hat, kann er ohne Probleme im Dunkeln sehen. Sollte er den Karottensaft verlieren, so muss er bei allen Herausforderungen mit zwei Würfeln weniger würfeln als üblich.

KAROTTENSAFT

Eine große Feldflasche, die mit magischem Karottensaft gefüllt ist. Der Saft verleiht dir die Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen, als wäre es taghell. Mit einem Schluck pro Tag kannst du sicherstellen, dass dich diese Fähigkeit nicht verlässt.

Solange der Held den Karottensaft bei sich hat, kann er ohne Probleme im Dunkeln sehen. Sollte er den Karottensaft verlieren, so muss er bei allen Herausforderungen mit zwei Würfeln weniger würfeln als üblich.

FREUND DER ORKS

Der Held hat sich mit den Orks angefreundet, dies verschafft der Gruppe 1 Sympathiepunkt.

FREUND DER DUNKELZWERGE

Der Held hat sich mit den Dunkelzwerge angefreundet, dies verschafft der Gruppe 1 Sympathiepunkt.

FREUND DER TROLLE

Der Held hat sich mit den Trollen angefreundet, dies verschafft der Gruppe 1 Sympathiepunkt.

FREUND DER OGER

Der Held hat sich mit den Ogern angefreundet, dies verschafft der Gruppe 2 Sympathiepunkte.

OGER-FELDSPIELER

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Keule),
Verteidigung 4, **Ausdauer** 4

Manöver: Die Oger-Feldspieler verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Ziemlich groß: Die Oger dürfen durch den Hexenkater und vergleichbare Verbündete der Helden ausgeschaltet werden, allerdings müssen sich dazu jeweils zwei dieser Verbündeten zusammentun, um einen einzelnen Oger auszuschalten.

Nochmal nachtreten: Ein Held, der während dieses Kampfes einen Adrenalinstoß durchführt, bekommt sofort einen Ausdauerpunkt zurück, und nicht erst zu Beginn der darauffolgenden Runde.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) „Ich bin zu jung zum Sterben!“ (Klettern)
- 2) „Nicht schlagen, ich bin niedrig!“ (Charisma)
- 3) Liegenbleiben (keine Herausforderung)
- 4) Die Orks stürmen das Spielfeld (nur Freund der Orks, kostet 1 Schicksalspunkt)
- 5) Skandal um Rosi (nur Freund der Trolle, kostet 3 Schicksalspunkte)

OGER-FELDSPIELER 2. Halbzeit

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Keule),
Verteidigung 4, **Ausdauer** 4

Manöver: Die Oger-Feldspieler verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Gelangweilt: Die Oger nehmen die Helden zunächst nicht ernst, deshalb beträgt ihr Angriffswert in der ersten Runde nur 4 und in der zweiten Runde nur 5. Erst ab der dritten Runde haben sie ihren vollen Angriffswert von 6.

Ziemlich groß: Die Oger dürfen durch den Hexenkater und vergleichbare Verbündete der Helden ausgeschaltet werden, allerdings müssen sich dazu jeweils zwei dieser Verbündeten zusammentun, um einen einzelnen Oger auszuschalten.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Kurze Auszeit (keine Herausforderung)
- 2) Einem Gegner den Ball zuspielen (Laufen)
- 3) Heimlicher Heiltrank (nur Freund der Dunkelzwerge, kostet 2 Schicksalspunkte)

TORSCHÜTZE?

Du hast in dieser Runde den Ball gespielt und verleiht deiner Mannschaft 1 Spielzug-Punkt. Erzielt deine Mannschaft in dieser Runde ein Tor, so bist du der Torschütze. Wenn in einer laufenden Runde mehrere Helden diese Karte erhalten, wird der Torschütze zufällig ermittelt, oder man einigt sich gemeinschaftlich.

TORSCHÜTZE?

Du hast in dieser Runde den Ball gespielt und verleiht deiner Mannschaft 1 Spielzug-Punkt. Erzielt deine Mannschaft in dieser Runde ein Tor, so bist du der Torschütze. Wenn in einer laufenden Runde mehrere Helden diese Karte erhalten, wird der Torschütze zufällig ermittelt, oder man einigt sich gemeinschaftlich.

GOBLIN-MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Die Helden dürfen zu Beginn einer Runde entscheiden, ob die Goblins in dieser Runde am Spiel teilnehmen. Tun sie dies, so erhalten die Helden in dieser Runde zusätzliche Spielzugpunkte in Höhe der Spielmarken auf dieser Karte, im Gegenzug wird allerdings eine Spielmarke von der Karte entfernt, denn dieser Einsatz ist nicht ganz ungefährlich für die kleinen Goblins.

OGER-ERSATZSPIELER

Hier platziert der Erzähler in Form von Spielmarken die Oger-Ersatzspieler, die erst ins Spiel kommen, wenn die Zahl der aktiven Oger-Feldspieler entsprechend gesunken ist.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Kurze Auszeit (keine Herausforderung)
- 2) Einem Gegner den Ball zuspielen (Laufen)
- 3) Heimlicher Heiltrank (nur Freund der Dunkelzwerge, kostet 2 Schicksalspunkte)

HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.

ZUSÄTZLICHE EIGENSCHAFT DER OGER-FELDSPIELER **2. Halbzeit**

Gucken, wagt der Oger macht: Wenn ein Held von einem Oger-Feldspieler angegriffen wird, würfelt er zunächst einen einzelnen **Verhaltenswürfel**. Zeigt dieser ein Ergebnis von 1-5, so greift der Oger den Helden ganz normal an. Zeigt er dagegen eine 6, so verzichtet der Oger auf seinen Angriff und spielt stattdessen den Ball. Dem Helden muss dann eine Herausforderung auf **Reflexe** gelingen, oder die Oger-Mannschaft erhält in der laufenden Runde einen Spielzug-Punkt. Der Mindestwurf der Reflexe-Herausforderung hängt von den Hartball-Kenntnissen des Helden ab: **6** (Hartballspieler-Anfänger), **5** (Hartballspieler-Profi) bzw. **4** (Hartballspieler-Experte). Der Held darf diese Herausforderung auch freiwillig scheitern lassen. Die Reflexe-Würfe erfolgen immer vor den Widerstands-Würfen.

ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNGEN

- 4) Den Ball spielen (Laufen, um einen Spielzugpunkt zu erringen)
- 5) Die Regeln erklären (Willenskraft, um den Bonus auf den Verhaltenswurf zu erhöhen)
- 6) Die Zuschauer anfeuern (Charisma, um den Bonus auf den Verhaltenswurf zu erhöhen)

Die Sonderhandlung „Einem Gegner den Ball zuspielen“ steht weiterhin zur Verfügung, bringt der Oger-Mannschaft aber automatisch 2 Spielzugpunkte ein.

BONUS AUF DEN VERHALTENSWURF

Auf dieser Karte wird ein Würfel platziert, der den aktuellen Bonus auf den Verhaltenswurf anzeigt.

DIE WENDE!

Der Bonus auf den Verhaltenswurf der Oger-Feldspieler erhöht sich um +1.

Das Spiel noch genau 2 Runden und ist dann beendet. Ein früheres oder späteres Ende könnt ihr mit der folgenden Sonderhandlung zu erzwingen versuchen:

7) Mit dem Schiedsrichter diskutieren (Charisma)

KAMPFSEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen.

Diese Karte muss nach Gebrauch oder am Ende des Kampfes abgelegt werden.

OGER-TRAINER

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Keule), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Oger-Trainer greift den Helden an, der zuletzt ein Tor geschossen hat. Falls noch kein Held ein Tor geschossen hat, greift er den Startspieler an.

Einpeitscher: Solange der Oger-Trainer am Kampf teilnimmt, wird der Bonus auf den Verhaltenswurf der Oger-Feldspieler um -1 reduziert.

KAMPFSEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen.

Diese Karte muss nach Gebrauch oder am Ende des Kampfes abgelegt werden.

GROSCHNIK DER SCHRECKENSMaulWURF

Die Heldengruppe wird ab jetzt von Groschnik dem Schreckensmaulwurf begleitet. Sie darf einmal pro Kampf 3 Schicksalspunkte einsetzen, um einen Gegner sofort aus dem Kampf zu entfernen. Dieser Gegner wird von dem Maulwurf abgelenkt und letzten Endes besiegt. Diese Möglichkeit besteht nicht bei Gegnern, deren Ausdauerpunkte mithilfe der Anzahl Helden berechnet werden. Die Schicksalspunkte dürfen von beliebigen Mitgliedern der Gruppe in beliebiger Höhe beitragen werden. Falls die Dunkelzwergerin in der Gruppe enthalten ist, kostet die Aktivierung des Maulwurfs nur 1 Schicksalspunkt, dieser muss jedoch der Dunkelzwergerin entrichtet werden.

KAMPFSEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen.

Diese Karte muss nach Gebrauch oder am Ende des Kampfes abgelegt werden.

KAMPFSEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen.

Diese Karte muss nach Gebrauch oder am Ende des Kampfes abgelegt werden.