

JÄGER DER VERLORENEN SMARAGDE

KURZABENTEUER (VOLLVERSION)

Herzlich willkommen zur Vollversion von „Jäger der verlorenen Smaragde“! Dieses Szenario gibt es auch als sofort spielbare Einsteigerversion in Form eines 8-seitigen Heftchens, mit abgespeckten Regeln und einer kurzen Spieldauer von 20 Minuten. Hier jedoch wollen wir die selbe Geschichte mit den vollständigen Kaphornia-Regeln präsentieren. Gespielt wird es mit den als „Einsteiger-Helden“ benannten Heldendokumenten im Download-Bereich von www.kaphornia.de. Wenn Sie das Abenteuer mit stärkeren Helden spielen, die bereits Erfahrungspunkte und magische Gegenstände gesammelt haben, so können Sie es herausfordernder gestalten, indem Sie den Angriffswert der Gelben Ninjas um +1 erhöhen. Bei sehr starken Helden kann auch der Angriffswert der Magischen Steinkugel um +1 erhöht werden.

IM MANGROVENDSCHUNDEL

Seit Tagen kämpft ihr euch durch den dichten Mangrovendschunzel südlich von Kaphornia. Begleitet werdet ihr von eurem Auftraggeber, dem Paradiesvogelmenschen Lavanir LePuPu, der der Legende eines uralten Mayo-Tempels auf der Spur ist. Die Mayo sind ein ausgestorbenes Volk, das für seine Sammelleidenschaft schöner - und teurer! - Kunstgegenstände bekannt ist.

Schließlich erreicht ihr ein pyramidenförmiges, mit Schlingpflanzen überwuchertes Gebäude. Lavanir LePuPu gurrte vor Freude, denn dies ist zweifellos der Tempel der Mayo. Für euch beginnt nun allerdings der eigentliche Teil eures Auftrags – in den Tempel einzudringen, die gefährlichen Fallen zu überwinden und die Schätze der Mayo ans Tageslicht zu befördern. Dafür gehört die Hälfte von allem, was ihr findet, anschließend euch.

Also frisch ans Werk! Zunächst müsst ihr die Spitze des Tempels erklimmen, in der sich der Eingang befinden soll.

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [3]** stellen.

ERFOLG: *Du hältst dich geschickt an den Schlingpflanzen fest und ziehst dich locker und leicht nach oben.*

MISSERFOLG: *Diese Schlingpflanzen sind ganz schön glitschig. Immer wieder rutschst du ab und ziehst dir blaue Flecken zu. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*



An der Spitze des Tempels findet ihr den gesuchten Eingang und hackt euch mit euren Buschmessern einen Weg durch das Gestrüpp. Nach einigen Metern endet die Vegetation, wie durch einen Zauberbann zurückgehalten, und macht kunstvoll gestalteten Gängen und Kammern Platz, die mit kostbaren Teppichen verkleidet sind. Hier können natürlich allerorten Fallen lauern, deshalb ist größte Vorsicht angebracht.

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Wahrnehmung [Anzahl Helden x4]** stellen.

ERFOLG: *Sorgfältig arbeitet ihr euch voran und seid gut vorbereitet, als der Boden erzittert und sich direkt unter euch eine Fallgrube mit böseartigen Speerspitzen öffnet. Ihr könnt euch an den Wänden festhalten und die Falle vorsichtig balancierend überwinden.*

MISSERFOLG: *Leider seid ihr nicht aufmerksam genug, als sich unter euch eine Fallgrube öffnet und euch in die Tiefe stürzen lässt. Nur mit Glück entgeht ihr den böseartigen Speerspitzen, mit denen der Boden der Falle gespickt ist. Mühsam klettert ihr aus der Fallgrube und setzt euren Weg fort. Jeder Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*

Schließlich gelangt ihr in eine große Kammer, die durch ein Loch in der Decke spärlich erleuchtet wird. Der Lichtstrahl fällt direkt auf einen Sockel im Zentrum der Kammer, auf dem sich eine Schatulle befindet, die randvoll mit Smaragden gefüllt ist. Die Smaragde glitzern verführerisch ...

Ein Held muss sich einer Herausforderung auf **Heimlichkeit [5]** stellen.

ERFOLG: *Du greifst nach der Schatulle und rechnest dabei jederzeit mit einer Falle, deshalb bist du nicht überrascht, als sich unter dir erneut der Boden auftut. Geschickt manövriert du um die Fallgrube herum. Nehmen sie die ausgeschnittene Karte „Smaragd-Schatulle“ aus dem Anhang und legen Sie zwei Würfel darauf, die insgesamt den Wert „12“ anzeigen. Geben Sie sie anschließend an den Helden, der sich der Heimlichkeits-Herausforderung gestellt hat.*

MISSERFOLG: *Du greifst nach der Schatulle und rechnest dabei jederzeit mit einer Falle, aber dass sich ein weiteres Mal der Boden unter dir öffnet, überrascht dich dann doch ein wenig. Die Erbauer dieser Pyramide waren nicht besonders einfallsreich! Du kannst der Falle gerade so entgehen, musst dabei aber mit ansehen, wie einer der Smaragde aus der Schatulle rutscht und unerreichbar zwischen den Speeren der Fallgrube verschwindet. Nehmen sie die ausgeschnittene Karte „Smaragd-Schatulle“ aus dem Anhang und legen Sie zwei Würfel darauf, die insgesamt den Wert „11“ anzeigen. Geben Sie sie anschließend an den Helden, der sich der Heimlichkeits-Herausforderung gestellt hat.*

Leider war das nicht die einzige Falle in diesem Raum, müsst ihr erschrocken feststellen, als eine gewaltige Steinkugel aus einer Wand hervor bricht und direkt auf euch zu rumpelt!



Wenden Sie sich anschließend an den Helden mit der Schatulle und lesen Sie vor:

Die Schatulle ist ganz schön schwer, so dass dir beim Laufen rasch die Puste ausgeht, deshalb beschließt du, sie wie bei einem Staffellauf an einen deiner Begleiter abzugeben.

Der Held mit der Schatulle muss diese an einen beliebigen anderen Helden abgeben.

So schnell euch eure Füße tragen rennt ihr den Gang zurück, durch den ihr zuvor gekommen seid. Schließlich gelangt ihr zur ersten Fallgrube, und weil ihr nicht die Zeit habt, an ihrem Rand entlang zu balancieren, bleibt euch nichts anderes übrig als ein beherzter Sprung.

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [5]** stellen.

ERFOLG: *Dein Tempo reicht aus, um dich über die Fallgrube hinweg zu kapultieren. Du landest sicheren Fußes und rennst direkt weiter.*

MISSERFOLG: *Leider gerätst du ins Taumeln und schaffst keinen vernünftigen Absprung. Hart schlägst du an die gegenüberliegende Wand der Fallgrube und kannst dich mühselig mit der Hilfe deiner Kameraden in die Höhe ziehen und weiterlaufen.* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt. Wenn es der Held mit der Schatulle war, so geht 1 Smaragd verloren. Dies wird angezeigt, indem der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ um 1 gesenkt wird.

Bei all ihrer Gefährlichkeit stellt die Fallgrube auch eine Rettung für euch dar, denn sie ist groß genug, um die Steinkugel zu stoppen. Das dachtet ihr jedenfalls, doch leider hüpf die Kugel im letzten Moment in die Höhe und springt damit mühelos über die Grube hinweg. Es sieht ganz so aus, als wäre die Kugel mit einem intelligenten Eigenleben erfüllt. Das hat euch gerade noch gefehlt!

Zu allem Überfluss verlauft ihr euch in der Eile und gelangt so in einen abschüssigen Bereich. Um eure Geschwindigkeit zu erhöhen, greift sich jeder einen Wandteppich und gleitet damit den Gang hinunter. Nur so könnt ihr hoffen, schnell genug zu sein, um der Steinkugel zu entgehen. Diese Rutschpartie wird euren Reflexen einiges abverlangen, wenn ihr nicht in eine Sackgassen rutschen oder mit einem der zahlreichen Hindernisse kollidieren wollt.

Der Held mit der Schatulle muss diese an einen beliebigen anderen Helden abgeben.

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

ERFOLG: *Mit einem Affenzahn rutschst du die Pyramidengänge entlang und entgehst mehrfach nur haarscharf einem Zusammenstoß mit der Architektur oder deinen Begleitern.*

MISSERFOLG: *Du bist viel zu schnell unterwegs und eckst mehrmals an verschiedenen Hindernissen an. Der Teppich wird dir unter dem Allerwertesten weggezogen und den Rest der Reise musst du leider auf deinem Hosenboden zurücklegen.* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt. Wenn es der Held mit der Schatulle war, so geht 1 Smaragd verloren. Dies wird angezeigt, indem der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ um 1 gesenkt wird.



Nach einer turbulenten Rutschpartie durch die Pyramide, bei der euch Hören und Sehen vergeht, purzelt ihr durch eine Geheimtür in den matschigen Dschungelboden zu Füßen der Pyramide. Hier wartet bereits euer Auftraggeber Lavanir LePuPu auf euch, der sich in der Begleitung einer riesigen Heerschar gelbgekleideter Gestalten befindet. Der Paradiesvogelmensch ist offensichtlich überrascht, euch zu sehen: „Sieh an, was mir die Pyramide da ausgespuckt hat, gurr, gurr! Nun da ihr die Wahrheit zu Gesicht bekommen habt, brauche ich mich nicht weiter zu verstellen. Tatsächlich hatte ich niemals vor, den Schatz mit euch zu teilen. Schnappt sie euch, meine Schergen! Gurr, gurr!“

So sieht das also aus. Euer eigener Auftraggeber will euch hintergehen und den Schatz abjagen. Aber das werdet ihr euch nicht kampflos bieten lassen!

Bei den gelbgekleideten Gestalten handelt es sich um Gelbe Ninjas. An der Farbe erkennt ihr, dass es sich um die schlechteste Ninjaklasse handelt, mit der Intelligenz von dressierten Affen. Das liegt vor allem daran, dass es sich bei ihnen tatsächlich um dressierte Affen handelt, die man in gelbe Ninja-Roben gesteckt hat. Ihr solltet deshalb aber nicht den Fehler machen, sie zu unterschätzen, denn sie sind sehr gut dressiert und euch außerdem zahlenmäßig haushoch überlegen.

Die Helden müssen gegen **Lavanir LePuPu** und **[Anzahl Helden x40]** Gelbe Ninjas kämpfen.

Lavanir LePuPu

Angriff 6 (gegen Willenskraft), **Schaden** - (Hypnosetanz), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Wenn Lavanir in der laufenden Runde mindestens einen Ausdauerpunkt verloren hat, verzichtet er auf seinen Angriff und heilt stattdessen seine Wunden mit einem Heilzauber, der ihm alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückgibt. Ansonsten greift er den Startspieler mit seinem Hypnosetanz an.

Lavanir ausschalten: Wenn es den Helden gelingt, Lavanirs Ausdauer auf 0 zu reduzieren, bevor er an der Reihe ist, so kann er sich nicht mehr heilen, sondern gilt als ausgeschaltet.

Distanz: Lavanir sorgt dafür, dass sich immer genug Gelbe Ninjas zwischen ihm und den Helden befinden, sodass er nur im Fernkampf angegriffen werden kann.

Hypnosetanz: Bei diesem Angriff vollführt Lavanir einen hypnotischen Tanz, der das Ziel dazu zwingt, ebenfalls das Tanzbein zu schwingen. Wenn der Angriff erfolgreich ist, darf sich der Held nicht gegen den nachfolgenden Angriff der Gelben Ninjas verteidigen, verliert also automatisch 1 Ausdauerpunkt, und darf außerdem in der darauffolgenden Runde keine Handlung unternehmen. Danach verfliegt die Wirkung des Hypnosetanzes.

Darstellung: Stellen Sie Lavanirs Ausdauer mit einem Würfel dar, der sich optisch von denen der Gelben Ninjas unterscheidet, damit es nicht zu Verwechslungen kommt.



Gelbe Ninjas

Angriff 4 (gegen Wahrnehmung), **Schaden** 1 (Dolch), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 [Hordenregel]

Manöver: Jeder Held wird pro Runde nur einmal von den Gelben Ninjas angegriffen, unabhängig von ihrer aktuellen Anzahl.

Hinterhältig: Die Taktik der Gelben Ninjas besteht darin, die Helden mit ihrem Gekreische und Herumgespränge abzulenken, während einer von ihnen versucht, in den Rücken des jeweiligen Helden zu gelangen und mit seinem Dolch zu piesaken. Der Verteidigungswurf wird deshalb auf Wahrnehmung durchgeführt.

Feige: Für jeden Gelben Ninja, den ein Held mit einem Nah- oder Fernkampfangriff ausschaltet, ergreift ein weiterer Gelber Ninja die Flucht.

Darstellung: Notieren Sie die Anzahl der Gelben Ninjas auf einem Blatt Papier. Alternativ können Sie auch drei zehenseitige Würfel benutzen, die jeweils die 1er-, 10er- und 100er-Stelle anzeigen.

Kampfende: Der Kampf endet, wenn die Zahl der Gelben Ninjas unter **[Anzahl Helden x20]** reduziert wurde, frühestens allerdings am Ende der 5. Runde.

Lesen Sie bei Kampfbeginn vor:

Zu Beginn jeder Runde muss die Smaragd-Schatulle von ihrem derzeitigen Besitzer an einen beliebigen anderen Helden abgegeben werden. Wenn der aktuelle Träger der Schatulle in der laufenden Runde einen oder mehrere Ausdauerpunkte verliert, so geht außerdem ein Smaragd verloren. Dies wird angezeigt, indem der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ um 1 gesenkt wird.

Während des Kampfes stehen euch die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

- 1) Verteidigungsstellung einnehmen, eine Herausforderung auf Laufen*
- 2) Gelbe Ninjas einschüchtern, eine Herausforderung auf Körperkraft oder Charisma*
- 3) Gib dem Affen Zucker, eine Herausforderung auf Fernkampf, die nur dem aktuellen Träger der Schatulle zusteht*

KAMPFBEGINN

I) VERTEIDIGUNGSSTELLUNG EINNEHMEN

Wenn es dir gelingt, dich in einer Engstelle zwischen den Außenmauern des Tempels in Position zu bringen, dann kannst du den hinterhältigen Angriffen der Gelben Ninjas entgehen und ihnen deine Kampfweise aufzwingen. Zu dieser Position zu gelangen, ist allerdings alles andere als einfach.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden.



ERFOLG: *Du läufst zwischen der Heerschar aus Ninjas hindurch und stellst dich in die gewünschte Verteidigungsstellung. Das wird es deinen Gegnern deutlich schwerer machen, an dich heranzukommen.* Der Held bekommt den Vorteil „In Verteidigungsstellung“. Solange er diesen Vorteil genießt, sinkt der Angriffswert der Gelben Ninjas gegen ihn um 1, außerdem darf er seine Verteidigungswürfe mit seinem Widerstands-Wert anstelle seines Wahrnehmungs-Wert durchführen, wenn er möchte. Sobald er eine andere Handlung als Nah- oder Fernkampfangriffe unternimmt, endet der Vorteil „In Verteidigungsstellung“.

MISSERFOLG: *Du übersiehst eine geschickt in deinen Weg geworfene Bananenschale und rutschst darauf aus. Sofort kommen von allen Seiten Ninjas angesprungen und pieksen dich mit ihren Dolchen.* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

2) GELBE NINJAS EINSCHÜCHTERN

Die Gelben Ninjas sind ziemlich feige, sodass eine Zurschaustellung deiner körperlichen Überlegenheit einige von ihnen in die Flucht schlagen könnte. Alternativ kannst du ihnen auch mit bösen Grimassen einen Schrecken einjagen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft** oder **Charisma** stellen. Für jeden Erfolg wird die Zahl der Gelben Ninjas um 1 reduziert. Diese Sonderhandlung kann pro Runde maximal einmal mithilfe der Körperkraft-Eigenschaft und einmal mithilfe der Charisma-Eigenschaft unternommen werden.

3) GIB DEM AFFEN ZUCKER

Die Gelben Ninjas sind nicht nur feige, sie sind auch gierig. Du beschließt, diese Gier auszunutzen und einen eurer Smaragde zu opfern. An der richtigen Stelle in die Reihen der Gelben Ninjas geworfen sollte er für eine ordentliche Keilerei sorgen und euch ein bisschen Ruhe verschaffen.

Diese Sonderhandlung steht nur dem aktuellen Träger der Schatulle zur Verfügung. Der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ wird um 1 gesenkt, anschließend muss sich der Held einer Herausforderung auf **Fernkampf [4]** stellen.

ERFOLG: *Du wirfst den Smaragd einer größeren Gruppe Gelber Ninjas direkt vor die Füße, die sich sofort gierig darauf stürzen und sich gegenseitig grün und blau schlagen, bis sich schließlich einer von ihnen durchsetzt und mit der Beute davon macht.* Fünf Gelbe Ninjas werden sofort ausgeschaltet und der Angriffswert der Gelben Ninjas sinkt in der laufenden Runde um 1.

MISSERFOLG: *Du wirfst den Smaragd so ungeschickt, dass nur zwei deiner Gegner darauf aufmerksam werden und sich zeternd damit aus dem Staub gemacht haben, bevor es irgendjemand anderes mitbekommt.* Zwei Gelbe Ninjas werden sofort ausgeschaltet.



Lesen Sie zu Beginn der dritten Runde vor:

Die Lage scheint aussichtslos. Ein einzelner Gelber Ninja ist zwar keine Bedrohung für euch, aber in ihrer großen Zahl gelingt es euren Gegnern, in euren Rücken zu geraten und ihr Arsenal an hinterhältigen Waffen zum Einsatz zu bringen. Und als ob das noch nicht genug Probleme wären, bricht plötzlich hinter euch die magische Steinkugel aus der Geheimtür hervor und rollt direkt auf euch zu! Trotz ihrer glatten, gesichtslosen Oberfläche kann man ihr den Zorn darüber, dass sie euch bis jetzt noch nicht erwischt hat, deutlich ansehen. Auch das noch!

Ab nun nimmt die Magische Steinkugel am Kampf teil.

Magische Steinkugel

Angriff 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 2 (harter Stein), **Verteidigung** -, **Ausdauer** -

Manöver: Die Magische Steinkugel greift den Helden rechts vom Startspieler an.

Unzerstörbar: Die Magische Steinkugel kann auf keine Weise zerstört werden. Sie verfügt deshalb weder über einen Verteidigungs- noch einen Ausdauerwert.

Nachdem Sie den Spielern die Spielwerte und -regeln der Magischen Steinkugel erklärt haben, lesen Sie vor:

Auf der anderen Seite könnte dies die Gelegenheit sein, um LePuPu und seine Gelben Ninjas loszuwerden. Die Taktik ist klar: Einer von euch muss die Kugel hinter sich her direkt in die Schlachtreihe der Gelben Ninjas locken, und so bei diesen eine größtmögliche Verwirrung stiften.

Ab nun steht euch die folgende zusätzliche Sonderhandlung zur Verfügung:

4) Die Magische Steinkugel hinter dir herlocken, eine Herausforderung auf Charisma

4) DIE MAGISCHE STEINKUGEL HINTER DIR HERLOCKEN

Klingt lebensmüde, könnte aber klappen: Die Steinkugel auf dich aufmerksam zu machen und so hinter dir her zu locken, dass sie bei ihrer Verfolgungsjagd einige der Gelben Ninjas überrollt und den Rest so sehr in Panik versetzt, dass sie sich nicht mehr voll auf euch konzentrieren können.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [4]** stellen. Wenn es sich um den Helden handelt, der rechts vom Startspieler sitzt, beträgt der Mindestwurf nur 3. Diese Herausforderung darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden, danach steht sie erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung.



ERFOLG: *Du lockst die Steinkugel mit dummen Sprüchen wie „Du bist aber ganz schön lahm für so ‚ne große runde Kugel“ hinter dir her, direkt durch die Kampfformation der Gelben Ninjas hindurch, die vor Schreck große Augen bekommen. Das hat prima funktioniert, jetzt musst du nur noch darauf achten, nicht selbst überrollt zu werden!* Fünf gelbe Ninjas werden sofort ausgeschaltet. Der Angriffswert der Gelben Ninjas wird in dieser Runde um 1 gesenkt. Der Held, der die Steinkugel hinter sich herlockt, wird in dieser Runde von ihr angegriffen, selbst wenn er nicht der rechts vom Startspieler sitzende Held ist.

MISSERFOLG: *Die blöde Kugel beachtet dich einfach nicht.*

ERZÄHLERAKTION: NACHSCHUB

Wenn die Zahl der Gelben Ninjas zu Beginn der vierten Runden auf **[Anzahl Helden x30]** oder darunter gesenkt wurde und sich die Helden noch in guter Verfassung befinden (mindestens 2 Ausdauerpunkte und 3 Schicksalspunkte übrig), dürfen Sie einen Erzähler-Schicksalspunkt nehmen und folgendes vorlesen:

Die von euch verjagten Ninjas haben wohl doch keine heillose Flucht angetreten, sondern sich nur kurz zurückgezogen, um ihre Kumpels herbeizurufen. Jetzt sind sie wieder da und ihre Zahl ist Legion.

Die Zahl der Gelben Ninjas erhöht sich um **[Anzahl Helden x5]**.

5. RUNDE

Wenn Lavanir LePuPu zu Beginn der 5. Runde noch nicht ausgeschaltet ist, lesen Sie das Folgende vor:

„Gurr! Gurr! Jetzt bleibt endlich stehen, ihr verdammten ... Arghs!“ Und da hat die magische Steinkugel den Paradiesvogelmenschen überrollt. Eine Welle des Entsetzens läuft durch die Gelben Ninjas, aber ganz so feige scheinen sie nicht zu sein, denn sie setzen euch weiter zu.

Lavanir LePuPu wird ausgeschaltet.

KAMPFENDE

DIE FLUCHT

Ihr habt es geschafft, so viele Gelbe Ninjas niederzustrecken oder zu verjagen, dass es den übrigen nicht mehr gelingt, euch vernünftig einzukreisen. Ohne ihren Anführer machen die Ninjas außerdem einen ungeordneten und zunehmend weniger motivierten Eindruck. Mit einem entschlossenen Angriff sollte euch der Durchbruch und die Flucht gelingen.



Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Nahkampf [Anzahl Helden x3]** stellen. Bewusstlose Helden können zuvor einen Schicksalspunkt ausgeben, um sich mit einem Adrenalinstoß 1 Ausdauerpunkt zurückzugeben und an der Herausforderung teilnehmen zu können. Dieser Schicksalspunkt darf ausnahmsweise auch von einem anderen Helden stammen.

ERFOLG: *Ihr nutzt eine Lücke in der Kampfformation eurer Gegner und brecht mit einem Sturmangriff hindurch.*

MISSERFOLG: *Mit Mühe und Not brecht ihr durch die Reihen eurer Gegner, dabei gehen aber leidiger einige Smaragde verloren.* Der Würfelwert auf der Karte „Smaragd-Schatulle“ wird um 2 gesenkt wird.

Hals über Kopf rennt ihr durch den Dschungel, verfolgt von der magischen Steinkugel und den zornig kreischenden Ninjas. Schließlich erreicht ihr die Kanus, mit denen ihr hierher gekommen seid und könnt euch über den Fluss von euren Verfolgern absetzen. Das war knapp! Und immerhin konntet ihr sogar einige Smaragde erbeuten!

Die Helden haben das Abenteuer bestanden und jeder von ihnen erhält dafür 10 Erfahrungspunkte. Für jeden Smaragden, den die Gruppe am Ende noch übrig hat, bekommt jeder Held 5 Goldstücke.



STARTSPIELER

SMARAGD-SCHATULLE

LAVANIR LEPUPU

Angriff 6 (gegen Willenskraft), **Schaden** - (Hypnosetanz),
Verteidigung 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Wenn Lavanir in der laufenden Runde mindestens einen Ausdauerpunkt verloren hat, verzichtet er auf seinen Angriff und heilt stattdessen seine Wunden mit einem Heilzauber, der ihm alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückgibt. Ansonsten greift er den Startspieler mit seinem Hypnosetanz an.

Lavanir ausschalten: Wenn es den Helden gelingt, Lavanirs Ausdauer auf 0 zu reduzieren, bevor er an der Reihe ist, so kann er sich nicht mehr heilen, sondern gilt als ausgeschaltet.

LAVANIR LEPUPU

Distanz: Lavanir sorgt dafür, dass sich immer genug Gelbe Ninjas zwischen ihm und den Helden befinden, sodass er nur im Fernkampf angegriffen werden kann.

Hypnosetanz: Bei diesem Angriff vollführt Lavanir einen hypnotischen Tanz, der das Ziel dazu zwingt, ebenfalls das Tanzbein zu schwingen. Wenn der Angriff erfolgreich ist, darf sich der Held nicht gegen den nachfolgenden Angriff der Gelben Ninjas verteidigen, verliert also automatisch 1 Ausdauerpunkt, und darf außerdem in der darauffolgenden Runde keine Handlung unternehmen. Danach verfliegt die Wirkung des Hypnosetanzes.

GELBE NINJAS

Angriff 4 (gegen Wahrnehmung), **Schaden** 1 (Dolch),
Verteidigung 2, **Ausdauer** 1 [Horde[n]regel]

Manöver: Jeder Held wird pro Runde nur einmal von den Gelben Ninjas angegriffen, unabhängig von ihrer aktuellen Anzahl.

Hinterhältig: Die Taktik der Gelben Ninjas besteht darin, die Helden mit ihrem Gekreische und Herumgespränge abzulenken, während einer von ihnen versucht, in den Rücken des jeweiligen Helden zu gelangen und mit seinem Dolch zu piesaken. Der Verteidigungswurf wird deshalb auf Wahrnehmung durchgeführt.

Feige: Für jeden Gelben Ninja, den ein Held mit einem Nah- oder Fernkampfangriff ausschaltet, ergreift ein weiterer Gelber Ninja die Flucht.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Verteidigungsstellung einnehmen, eine Herausforderung auf Laufen
- 2) Gelbe Ninjas einschüchtern, eine Herausforderung auf Körperkraft oder Charisma
- 3) Gib dem Affen Zucker, eine Herausforderung auf Fernkampf, die nur dem aktuellen Träger der Schatulle zusteht

IN VERTEIDIGUNGSSTELLUNG

Der Angriffswert der Gelben Ninjas gegen dich ist um 1 gesenkt, außerdem darfst du deine Verteidigungswürfe mit deinem Widerstands-Wert anstelle deines Wahrnehmungs-Wertes durchführen, wenn du möchtest. Sobald du eine andere Handlung als Nah- oder Fernkampfangriffe unternimmst, endet der Vorteil „In Verteidigungsstellung“.

ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNG

- 4) Die Magische Steinkugel hinter dir herlocken, eine Herausforderung auf Charisma