

LAUTSTÄRKE- PUNKTE

STARTSPIELER

EINBRECHERHANDLUNGEN

- 1) Nachtwächter ausschalten (Heimlichkeit)
- 2) Brücke zum Tresor bauen (Wisse)
- 3) Tresor knacken (Reflexe)
- 4) Fluchtweg freiräumen (Körperkraft)
- 5) Ablenkungsmanöver in Position bringen (Klettern)

DOBERMÄNNER

Angriff 3 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Biss),
Verteidigung 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

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

Rudelangriff: Jeder Held muss sich pro Runde nur einmal gegen die Dobermänner verteidigen, aber für jeden Dobermann nach dem ersten erhöht sich der Angriffswert um +1.

DIE UNABHÄNGIGKEITSVASE VON KAPHORNIA

Auf ihr haben die Stadtgründer damals die unveräußerlichen Grundsätze des Bürgertums verewigt. Bei der anschließenden Feierlichkeit, bei der die Vase mit Hochprozentigem aufgefüllt und herumgereicht wurde, kamen auch noch einige Trinksprüche hinzu. So geht jedenfalls die Legende. Das einzigartige, unschätzbar wertvolle Trinkgefäß besteht aus kostbarem Porzellan und ist obendrein auch noch ziemlich schwer. Also Obacht, denn ihr wollt das gute Stück ja nicht beschädigen!

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Dobermänner abschütteln (Laufen)
- 2) Ninja-Tricks (Heimlichkeit)

MILITANTE TIERSCHÜTZER

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Knüppel),
Verteidigung 3, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Jeder Held wird pro Runde von einem Militanten Tierschützer angegriffen. Die restlichen Tierschützer versorgen die verletzten Dobermänner, sodass am Ende jeder Runde für jeden Tierschützer, der keinen Helden angreift, ein Dobermann in den Kampf zurückgebracht wird. Wenn weniger als **[Anzahl Helden]** Tierschützer am Kampf teilnehmen, verteilen sie sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

WURZELFRIED, DER BAUMMENSCH

„Honk, Honk, Honkatonk. Der Goldschatz gehört euch, wenn ihr die Bewohner von Ziegelheim befreit. Also strengt euch an, Honkatonk!“ Euer Auftraggeber Wurzelfried, der Baumannsch, begleitet euch auf eurer Reise. Er ist etwas langsam, aber sehr robust, und findet sich öfter mal in der Mitte des Geschehens wieder.

Zu Beginn jedes Kampfes erhält jeder Held eine Karte „**Honkatonk!**“.

NACHTKRISTALL

Ein daumennagelgroßer Kristall, der jedes Licht in sich aufzusaugen scheint.

Nachdem das Abenteuer beendet ist, kann der Held 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. Der Nachtkristall darf mit Kristallen anderer Arten kombiniert werden, nicht jedoch mit weiteren Nachtkristallen.

NINJA-AUSBILDUNG

Du bist in den geheimen Künsten des Ninjutsu ausgebildet worden. Wann ist das denn passiert!?!?

Der Held darf bei misslungenen Herausforderungen auf Heimlichkeit oder Klettern 1 Schicksalspunkt ausgeben, um den Würfelwurf komplett zu wiederholen. Er darf beliebig viele Wiederholungswürfe durchführen, aber jeder davon kostet ihn einen weiteren Schicksalspunkt.

HONKATONKI

Gerade stehst du kurz davor, von deinem Gegner getroffen zu werden, da siehst du im letzten Moment Wurzelfried im Weg herumstehen und kannst dich hinter ihm in Deckung werfen. „Honk!“ ruft der Baumensch, während der Angriff von seiner robusten Borke abprallt, „Pass doch auf, wo ihr kämpft, Honkatonki!“

Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, der 1 Schadenspunkt verursacht, so darfst du diese Karte abwerfen, um den Treffer mit allen dazugehörigen Nebenwirkungen zu ignorieren. Gegen Angriffe, die mehr als 1 Schadenspunkt verursachen, kann diese Karte nicht eingesetzt werden. Wenn die Karte bis zum Ende des Kampfes nicht genutzt wurde, wird sie unbenutzt abgeworfen.

NINJA-MOJO

NINJA-SEELE

NINJA-ANFÄNGER

Wenn du die Sonderhandlung „Spezialmanöver“ oder „Ultra-Kombo“ durchführst, darfst du bei den dazugehörigen Herausforderungen **2 zusätzliche Würfel** werfen.

NINJA-PROFI

Wenn du die Sonderhandlung „Spezialmanöver“ oder „Ultra-Kombo“ durchführst, darfst du bei den dazugehörigen Herausforderungen **3 zusätzliche Würfel** werfen.

NINJA-EXPERTE

Wenn du die Sonderhandlung „Spezialmanöver“ oder „Ultra-Kombo“ durchführst, darfst du bei den dazugehörigen Herausforderungen **4 zusätzliche Würfel** werfen.

ULTRAVIOLETTEN NINJA

Angriff 6 (gegen Widerstand/Reflexe/Willenskraft), **Schaden** 2, **Verteidigung** 6+Anzahl Helden, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Ultraviolette Ninja führt **[Anzahl Helden]** Angriffe durch. Für jeden Angriff wird mit einem Würfelwurf die Art des Angriffs ermittelt: **1-3** Kampfkunst-Manöver (gegen Widerstand), **4-5** Ninja-Sterne (gegen Reflexe), **6** Betäubungstechnik (gegen Willenskraft). Er greift jeweils den Helden an, der in der angegriffenen Fertigkeit über den höchsten Wert verfügt, gefolgt von dem Helden, der über den zweithöchsten Wert verfügt, usw. Haben mehrere Helden einen gleich hohen Wert, so greift er von diesen denjenigen an, der näher am Startspieler sitzt.

ULTRAVIOLETTEN NINJA

Gegenschlag: Ein Held, der den Ultravioletten Ninja erfolglos im Nah- oder Fernkampf angreift, verliert sofort 1 Ausdauerpunkt. Hat er den Angriff unter Zuhilfenahme eines oder mehrerer magischer Gegenstände durchgeführt, so nimmt der Ultraviolette Ninja dem Helden statt dessen den oder die Gegenstände weg. Der Held verliert keinen Ausdauerpunkt, kann diese Gegenstände aber für den Rest des Kampfes nicht mehr einsetzen.

Meisterhafter Gegner: In Wirklichkeit verfügt der Ultraviolette Ninja über eine deutlich höhere Ausdauer. Die in seinem Profil angegebenen Ausdauerpunkte spiegeln wieder, wie viele Treffer die Helden anbringen müssen, um ihn von ihrer Kampfkraft zu überzeugen.

RANGFOLGE HELDEN

Widerstand Reflexe Willenskraft

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

INTERESSANTES WIDERSTAND-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die Fertigkeit **Widerstand** gegen den Ultravioletten Ninja eingesetzt.

SONDERHANDLUNG

1) Interessantes Manöver (beliebige Fertigkeit außer Nahkampf oder Fernkampf)

INTERESSANTES REFLEXE-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die Fertigkeit **Reflexe** gegen den Ultravioletten Ninja eingesetzt.

INTERESSANTES CHARISMA-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die Fertigkeit **Charisma** gegen den Ultravioletten Ninja eingesetzt.

INTERESSANTES HEIMLICHKEIT-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die Fertigkeit **Heimlichkeit** gegen den Ultravioletten Ninja eingesetzt.

INTERESSANTES KLETTERN-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die
Fertigkeit **Klettern** gegen den
Ultravioletten Ninja eingesetzt.

INTERESSANTES KÖRPERKRAFT-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die
Fertigkeit **Körperkraft** gegen den
Ultravioletten Ninja eingesetzt.

INTERESSANTES LAUFEN-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die
Fertigkeit **Laufen** gegen den
Ultravioletten Ninja eingesetzt.

INTERESSANTES WAHRNEMUNG-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die
Fertigkeit **Wahrnehmung** gegen den
Ultravioletten Ninja eingesetzt.

INTERESSANTES WILLENSKRAFT-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die
Fertigkeit **Willenskraft** gegen den
Ultravioletten Ninja eingesetzt.

INTERESSANTES WISSEN-MANÖVER

Ihr habt erfolgreich die
Fertigkeit **Wissen** gegen den
Ultravioletten Ninja eingesetzt.

SPIONAGE- PUNKTE

KAMPFUMGEBUNGEN

Das Labyrinth der Spiegel
Die Vulkanspitze
Der Glockenturm
Die Schlammgruben
Die Schwarzblüter-Arena

GEGNER

Nummer 357, der Rote Ninja
Ivan Platschnek, der stumpfsinnige Golem-Kämpfer
Der Große Mumbu, ein großer Gelber Gorilla-Sumo-Ninja
Der Zong, ein Mönch mit Peitsche
Der Weichmacher, ein orkischer Ringer
Bumm-Bumm, ein fieser Straßenschläger
Der Alte Meister, „er hat schon mehr vergessen als du jemals lernen wirst“
Jung-Jung, ein kleines Mädchen mit Teddybär
Lukrezia LePupu, die Paradiesvogel-Menschen-Hypnosetänzerin

SONDERREGELN, TEIL 1

- 1) Die Startspieler-Karte kommt in diesem Kampf nicht zum Einsatz. Stattdessen nimmt sie der Erzähler an sich und gibt sie zu Beginn des nächsten Kampfes an den Spieler, der zu seiner Linken sitzt.
- 2) Jedem Helden wird ein Gegner zugeordnet.
- 3) Jeder Held darf nur seinen eigenen Gegner angreifen.
- 4) Jeder Gegner greift nur den Helden an, gegen den er kämpft.
- 5) Bei Kampfbeginn legt der Erzähler die beidseitige Karte „Austeilrunde/Einsteckrunde“ mit der Seite „Austeilrunde“ vor sich ab. Dann führt der Spieler zu seiner Linken wie üblich eine Handlung durch, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war. Anschließend dreht der Erzähler die Karte „Austeilrunde/Einsteckrunde“ um, diesmal mit der Seite „Einsteckrunde“ nach oben. Nun wird der Spieler zu seiner Linken von dessen Gegner angegriffen, wiederum gefolgt allen anderen Spielern im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler an der Reihe waren. Erneut dreht der Erzähler die Karte um, usw., bis die Siegbedingung des Kampfes erfüllt ist.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Waffenloser Angriff (Nahkampf)
- 2) Die Gunst der Zuschauer gewinnen (Charisma)
- 3) Spezialmanöver (kostet 1 Mojo-Punkt)
- 4) Hopp! (Heimlichkeit, wenn sich im Kampfbereich des Helden noch ein weiterer Turnierkampf abspielt, kostet 1 Mojo-Punkt)
- 5) Mojo-Heilung (kostet 2 Mojo-Punkte)

SONDERREGELN, TEIL 2

- 6) Normale Nah- und Fernkampfangriffe stehen nicht zur Verfügung (auch keine magischen Angriffe), stattdessen müssen die Helden mit der Sonderhandlung „Waffenloser Angriff“ vorlieb nehmen. Diese Sonderhandlung erlaubt es dem Helden außerdem, Ninja-Mojo-Punkte zu sammeln.
- 7) Helden mit einem Nahkampf-Wert von 10 oder weniger würfeln bei ihren waffenlosen Angriffen mit 11 Würfeln.
- 8) Ninja-Mojo-Punkte können wie Schicksalspunkte eingesetzt werden. Darüber hinaus erlauben sie die Durchführung spezieller Sonderhandlungen.
- 9) Der Kampfgesang umfasst nur den Kampfbereich, in dem sich der Barde aufhält.
- 10) Heilmassnahmen kann ein Held nur bei sich selbst anwenden.
- 11) Verbündete wie der Hexenkater dürfen nur per Sonderhandlung eingesetzt werden.
- 12) Alle Effekte, die einmal pro Kampf gelten, können einmal pro Turniergegner eingesetzt werden. Einzige Ausnahme hierzu sind der Kampfsegen der Ordenskriegerin und die Karte „Honkatonk“, die jeweils nur einmal für das gesamte Turnier gelten.

DER ZONG

Ein Mönch mit Peitsche

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Faustschlag), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 11

Faustschlag: Wenn der Zong mit seinem Faustschlag Schaden verursacht, sammelt er 2 Mojo-Punkte. Verursacht er keinen Schaden, so sammelt er 1 Mojo-Punkt.

Peitschenschlag: Der Zong führt dieses Spezialmanöver anstelle des Faustschlags durch, wenn er 2 oder mehr Mojo-Punkte gesammelt hat. Der Angriff verbraucht 2 Mojo-Punkte. Der Held muss sich gegen einen Angriff mit Angriffswert **6** (gegen Reflexe) und Schaden **2** verteidigen.

DER WEICHMACHER

Orkischer Ringer

Angriff 6 (gegen Reflexe), **Schaden** 0 (Haltegriff), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 6

Haltegriff: Wenn der Angriff des Weichmachers den Helden trifft, so verursacht er keinen Schaden, aber der Held befindet sich ab nun in einem Haltegriff. Solange er sich im Haltegriff befindet, darf der Held nur waffenlose Nahkampfangriffe unternehmen und muss dabei mit 4 Würfeln weniger würfeln als üblich. Wenn der Weichmacher an der Reihe ist, während sich der Held bereits im Haltegriff befindet, verliert der Held automatisch 1 Ausdauerpunkt. Um den Haltegriff zu lösen, muss der Held dem Weichmacher mindestens 1 Schadenspunkt verursachen.

Schwarzblüter: Der Weichmacher ist immun gegen die Sonderhandlung „Einmischung“.

BUMM-BUMM

Fieser Straßenschläger

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Faustschlag), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 14

Faustschlag: Wenn Bumm-Bumm mit seinem Faustschlag Schaden verursacht, sammelt er 2 Mojo-Punkte. Verursacht er keinen Schaden, so sammelt er 1 Mojo-Punkt.

Bumm-Bumm-Kopfnuss: Bumm-Bumm führt dieses Spezialmanöver anstelle des Faustschlags durch, wenn er 3 oder mehr Mojo-Punkte gesammelt hat. Die Mojo-Punkte werden dabei verbraucht. Der Held muss sich nacheinander gegen drei Angriffe mit Angriffswert **7** (gegen Widerstand) verteidigen. Diese Angriffe verursachen keinen Schaden, dem Helden muss aber mindestens einer dieser drei Verteidigungswürfe gelingen, ansonsten landet Bumm-Bumm am Ende seines Faustwirbels eine fatale Kopfnuss, die den Helden automatisch ausgeschaltet, sofern er nicht umgehend seine „Ninja-Seel“ einsetzt, um diese Wirkung zu verhindern.

DER ALTE MEISTER

Er hat schon mehr vergessen als du jemals lernen wirst.

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Tritt), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 9

Vergesslich: Bei jedem Angriff des Alten Meisters wirft der Held zunächst einen Würfel, um zu ermitteln, was der Alte Meister tut. **1-2:** Der Meister fragt dich verwirrt, wo er sich gerade befindet und wer du bist. Er greift nicht an und sein Verteidigungswert beträgt in der nächsten Runde nur **2**. **3-5:** Der Meister greift dich mit seinem normalen Tritt an. **6:** Der Meister greift dich mit seinem Vernichtungsfußleger an.

Vernichtungsfußleger: Dieser Angriff zielt darauf ab, den Helden von den Füßen zu reißen und ihm anschließend in den Bauch zu treten. Der Angriffswert beträgt **6** (gegen Widerstand) und der Schadenswert beträgt **2**. Wenn dieser Angriff den Helden trifft, blüht dieser außerdem 1 Mojo-Punkt ein, falls er über mindestens 1 Mojo-Punkt verfügt.

LABYRINTH DER SPIEGEL

Sonderhandlung: Blendwerk (kostet 2 Mojo)

Herausforderung auf **Wahrnehmung [5]**

Erfolg: Der Gegner verliert 2 Ausdauerpunkte und darf in der laufenden Runde nicht angreifen. Außerdem sinken alle seine Angriffswerte gegen diesen Helden für den Rest des Kampfes um 1 Punkt. Mehrere erfolgreiche Anwendungen dieses Spezialmanövers bewirken eine weitere Absenkung der Angriffswerte des Gegners.

Misserfolg: Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

VULKANSPITZE

Sonderhandlung:

Tanz auf dem Vulkan (kostet 2 Mojo)

Herausforderung auf **Reflexe [5]**

Erfolg: Der Gegner verliert 4 Ausdauerpunkte.

Misserfolg: Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

GLOCKENTURM

Sonderhandlung: Kletteräffchen (kostet 2 Mojo)

Herausforderung auf **Klettern [5]**

Erfolg: Der Gegner verliert 2 Ausdauerpunkte und darf in der laufenden Runde nicht angreifen. Außerdem sinken alle seine Angriffswerte gegen diesen Helden für den Rest des Kampfes um 1 Punkt. Mehrere erfolgreiche Anwendungen dieses Spezialmanövers bewirken eine weitere Absenkung der Angriffswerte des Gegners.

Misserfolg: Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

SCHLAMMGRUBEN

Sonderhandlung: Schmutzige Tricks (kostet 2 Mojo)

Herausforderung auf **Laufen [5]**

Erfolg: Der Gegner verliert 2 Ausdauerpunkte und darf in der laufenden Runde nicht angreifen. Außerdem sinken alle seine Angriffswerte gegen diesen Helden für den Rest des Kampfes um 1 Punkt. Mehrere erfolgreiche Anwendungen dieses Spezialmanövers bewirken eine weitere Absenkung der Angriffswerte des Gegners.

Misserfolg: Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

SCHWARZBLÜTER-ARENA

Sonderhandlung: Einmischung (kostet 2 Mojo)

Herausforderung auf **Charisma [5]**

Erfolg: Der Gegner verliert 2 Ausdauerpunkte und darf in der laufenden Runde nicht angreifen. Außerdem sinken alle seine Angriffswerte gegen diesen Helden für den Rest des Kampfes um 1 Punkt. Mehrere erfolgreiche Anwendungen dieses Spezialmanövers bewirken eine weitere Absenkung der Angriffswerte des Gegners.

Misserfolg: Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

NUMMER 357

Roter Ninja

Angriff 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Kusarigama),

Verteidigung 2, **Ausdauer** 10

IVAN PLATSCHNEK

Stumpsinniger Golem-Kämpfer

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Faustschlag),

Verteidigung 3, **Ausdauer** 12

Energiemangel: Ivan wurde von seinem „Trainer“, dem Magier Stolztoy, ins Turnier eingeschrieben. Seine innere magische Reserve verbraucht sich sehr schnell, sodass er am Ende jeder Runde, nachdem er an der Reihe war, automatisch 3 Ausdauerpunkte verliert. Wenn seine Ausdauer dadurch auf 0 sinkt, zählt er sofort als ausgeschaltet und der Held darf sich sofort einen neuen Gegner für seine Austeilrunde auswählen.

DER GROSSE MUMBU

Großer Gelber Gorilla-Sumo-Ninja

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (kleine Mumbus),

Verteidigung 2, **Ausdauer** 12

Kletterexperte: Die Sonderhandlung „Kletteräffchen“ darf im Kampf gegen den Großen Mumbu nicht eingesetzt werden.

Kleine Mumbus: Im Anzug vom Großen Mumbu verbergen sich mehrere kleine Gelbe Ninja-Affchen, die versuchen, den Helden zu beißen. Er muss sich deshalb in jeder Runde gegen drei Angriffe verteidigen. Wenn dies beim Helden mindestens 1 Schadenspunkt verursacht, so sammelt der Große Mumbu 2 Mojo-Punkte. Wird kein Schaden verursacht, so sammelt er 1 Mojo-Punkt.

Sumo-Wurf: Der Große Mumbu führt dieses Spezialmanöver anstelle der kleinen Mumbus durch, wenn er 2 oder mehr Mojo-Punkte gesammelt hat. Die Mojo-Punkte werden dabei verbraucht. Der Held muss sich gegen einen Angriff mit Angriffswert 6 (gegen **Körperkraft**) und Schaden 2 verteidigen.

LUKREZIA LEPUPU

Paradiesvogel-Mensch Hypnosetänzerin

Angriff 5 (gegen Willenskraft), **Schaden** * (Hypnosetanz),

Verteidigung 3, **Ausdauer** 8

Mojo-Magnet: Der Held kann im Kampf gegen Lukrezia keine Mojo-Punkte sammeln.

Hypnosetanz: Wenn der Held vom Hypnosetanz-Angriff getroffen wird, verliert er keine Ausdauerpunkte, sondern erleidet 1 Halluzinationspunkt. Bei allen Würfelwürfen außer Verteidigungswürfen muss der Held mit **[Anzahl Halluzinationspunkte]** Würfeln weniger würfeln. Wenn der Held insgesamt 5 Halluzinationspunkte erlitten hat, muss er sofort seine „Ninja-Seele“ einsetzen, wodurch die Halluzinationspunkte wieder auf 0 sinken. Hat er die „Ninja-Seele“ bereits verbraucht, so wird er besiegt und scheidet aus dem Turnier aus. Wenn er Lukrezia besiegt, darf der Held sofort 2 Halluzinationspunkte ablegen; am Ende jeder folgenden Runde darf er 1 weitere Halluzinationspunkt ablegen, bis er sich vollständig erholt hat.

HALLUZINATION

JUNG-JUNG

Kleines Mädchen mit Teddybär

Angriff 6 (gegen Reflexe), **Schaden** * (Eleganter Sprung), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** 5

Auflaufen lassen: Wenn dem Held ein waffenloser Nahkampfangriff gegen Jung-Jung misslingt, verliert er automatisch 1 Ausdauerpunkt.

Eleganter Sprung: Jung-Jung springt in weiten Bögen um den Helden herum und trifft ihn immer wieder mit ihren Fußangriffen, die jedoch zu wenig Wucht haben, um ernsthaften Schaden zu verursachen. Dafür verschafft ihr dies die Gunst des Publikums, sodass sie für jeden erfolgreichen Angriff gegen den Helden 1 Mojo-Punkt bekommt.

Bärenangriff: Wenn Jung-Jungs Ausdauer auf 0 sinkt, führt sie sofort außerhalb der Reihe den Bärenangriff durch: Sie wirft ihren Teddybären in die Luft, der sich daraufhin in einen echten, extrem zornigen Bären verwandelt und den Helden anfällt. Der Angriffswert beträgt **[Jung-Jungs aktuelles Mojo +3]** gegen Widerstand, der Schadenswert beträgt **[Jung-Jungs aktuelles Mojo +1]**. Der Bärenangriff darf selbst dann durchgeführt werden, wenn Jung-Jung in der laufenden Runde nicht angreifen darf, dann sinkt der Angriffswert aber um 1. Wenn der Held durch diesen Angriff ausgeschaltet wird und sich nicht mittels einer „Ninja-Seele“ in den Kampf zurückbringen kann, gewinnt Jung-Jung den Kampf und erhält 1 Ausdauerpunkt zurück.

BLEIBENDE VERLETZUNG

Dein Ausdauer-Maximalwert ist bis zum Ende des Abenteuers um 1 gesenkt.

MCGIMMIK

Orangener Illusions-Ninja

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Ninjaschwert),

Verteidigung 5, **Ausdauer** *

Multiplikation: McGimmik verfügt über die Fähigkeit, sich in mehrere Kämpfer aufzusplitten, sodass immer einer übrig bleibt, egal wie sehr sich der Held auch bemüht, ihn komplett zu besiegen (aus diesem Grund kann McGimmik auch an mehreren Turnierkämpfen gleichzeitig teilnehmen). Wenn McGimmik durch einen Angriff Schaden erleidet, bekommt der Held, der gerade gegen den Champion kämpft, sofort 1 Mojo-Punkt geschenkt. Wird ein von der Kampfumgebung zur Verfügung gestelltes Kampfmanöver erfolgreich gegen McGimmik eingesetzt, so gilt anstelle der normalen Wirkung, dass der Held, der gerade gegen den Champion kämpft, sofort 1 Mojo-Punkt geschenkt bekommt.

DER CHAMPION

Schwarzer Schatten-Ninja

Angriff 5 (gegen Heimlichkeit), **Schaden** 2 (Schattenangriff),

Verteidigung 4, **Ausdauer** 12

Turnierexperte: Die Mindestwürfe der Spezialmanöver, die von der Kampfumgebung zur Verfügung gestellt werden, sind gegen den Champion um +1 erhöht.

Kampf der Schatten: Bei seinen waffenlosen Angriffen gegen den Champion muss der Held auf seinen Heimlichkeitswert anstelle seines Nahkampf-Wertes würfeln (der hinterhältige Schlagstock kann dabei nicht genutzt werden, weil es sich um einen waffenlosen Angriff handelt). Verteidigungswürfe gegen den Schattenangriff des Champions werden ebenfalls mit dem Heimlichkeitswert durchgeführt. Für jeden erfolgreichen Schattenangriff sammelt der Champion 2 Mojo-Punkte, für jeden misslungenen Schattenangriff 1 Mojo-Punkt.

BLENDPULVER

Alle Angriffs- und Verteidigungswerte des Champions sind für dich für den Rest des Kampfes um +1 erhöht.

Solltest du den Kampf verlieren, so bekommst du zum Ausgleich am Ende des Abenteuers **10 zusätzliche Erfahrungspunkte**. Gewinnst du dagegen den Kampf, so nimmt der Erzähler für diese Erzähler-Aktion wie üblich einen Erzähler-Schicksalspunkt.

DER CHAMPION

Böse Aura: Ein Held, der gegen den Champion kämpft, darf die Sonderhandlung „Mojo-Heilung“ nicht durchführen.

Knochenbrecher: Der Champion führt dieses Spezialmanöver anstelle des Schattenangriffs durch, wenn er 2 oder mehr Mojo-Punkte gesammelt hat. Der Angriff verbraucht 2 Mojo-Punkte. Der Held muss sich gegen einen Angriff mit Angriffswert **6** (gegen Widerstand) und Schaden **2** verteidigen. Misslingt der Verteidigungswurf, so erleidet der Held außerdem eine bleibende Verletzung, die seinen Ausdauer-Maximalwert bis zum Ende des Abenteuers um 1 senkt. Mehrere bleibende Verletzungen haben keine weitere Auswirkung.

AUSTEILRUNDE

EINSTECKRUNDE

GRUNDAUSBILDUNG

Du hast vom Ultravioletten Ninja eine Grundausbildung erhalten und darfst beim Manöver „Waffenloser Kampf“ mit **11** Würfeln werfen, anstelle auf deinen normalen Nahkampf-Wert zurückgreifen zu müssen.

GRUNDAUSBILDUNG

Du hast vom Ultravioletten Ninja eine Grundausbildung erhalten und darfst beim Manöver „Waffenloser Kampf“ mit **11** Würfeln werfen, anstelle auf deinen normalen Nahkampf-Wert zurückgreifen zu müssen.

DER SCHWARZE DOLCH

120 Goldstücke*

Ein Dolch mit einer gefährlich aussehenden geflammten Klinge. Außerhalb eines Kampfes sollte man ihn besser nicht offen herumzeigen, wenn man sich keinen schlechten Ruf einhandeln möchte.

Magische Waffe – darf nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Der Schwarze Dolch darf einmal pro Kampf für einen Nah- oder Fernkampfangriff eingesetzt werden. Wenn das Ziel durch diesen Angriff Schaden erleidet, verliert es durch den Dolch einen zusätzlichen Ausdauerpunkt. Wenn das Ziel durch den Angriff keinen Schaden erleidet, wird die Ladung des Dolchs nicht verbraucht.

(*Der Schwarze Dolch kann nur als Preis des Nin-Bou-Kans erworben werden.)

ZEITPUNKTE

YO, MOJO!

Der Tempel des Ninja-Gottes ist bis zum Bersten gefüllt mit Ninja-Mojo, deshalb bekommt jeder Held, der zu Beginn einer Runde bei Bewusstsein ist, 1 Ninja-Mojo-Punkt. Die Ninja-Mojo-Punkte können wie Schicksalspunkte eingesetzt werden, oder sie werden zur Aktivierung von Sonderhandlungen benutzt.

BLEIBENDE VERLETZUNG

Dein Ausdauer-Maximalwert ist bis zum Ende des Abenteurers um 1 gesenkt.

KAGEMUSHA

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Axt), **Verteidigung** Anzahl Helden (maximal 6), **Ausdauer** 1
Manöver: Kagemusha greift den Startspieler an.
Realitätsbeeinflussung: Kagemusha verändert die Realität zu Ungunsten der Helden. Die Helden dürfen keine Schicksals- oder Mojo-Punkte einsetzen, um zusätzliche Würfel zu werfen, zusätzliche Erfolge zu kaufen oder Würfelwürfe zu wiederholen, solange Kagemushas Ausdauerwert über 0 liegt. Andere Effekte, die Schicksals- oder Mojo-Punkte kosten, dürfen dagegen normal aktiviert werden. Auch der Segen der Ordenskriegerin darf normal eingesetzt werden.

KAGEMUSHA

Schattenkrieger: Immer wenn Kagemusha Schaden erleidet, stellt sich heraus, dass die Helden statt dessen eine Strohuppe erledigt haben, mit der er unbemerkt den Platz getauscht hat. Kagemusha zählt als ausgeschaltet und kann weder angreifen noch seine Realitätsbeeinflussungs-Fähigkeit einsetzen, kehrt aber zu Beginn der darauffolgenden Runde automatisch in den Kampf zurück.
Geisterkrieger: Kagemusha zählt für den zwergischen Geisterjäger als Untoter.

WEISSE NINJAS

Angriff 5 (gegen Widerstand oder Reflexe), **Schaden** 1 (Ninjaschwert oder Ninjasterne), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3
Manöver: Die Weißen Ninjas verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, beginnend beim Startspieler. Bei jedem Angriff wird zunächst mit einem Würfel ermittelt, auf welche Weise der Ninja angreift: 1-3 Ninjaschwert (gegen Widerstand), 4-6 Ninjasterne (gegen Reflexe).
Anti-Ninja: Ein Held, der durch einen Weißen Ninja Schaden erleidet, verliert alle seine Ninja-Mojo-Punkte und erhält zu Beginn der darauffolgenden Runde keinen neuen Ninja-Mojo-Punkt.

DIE DUELLANTIN

Angriff 5 (gegen Reflexe oder Widerstand), **Schaden** 1 (Ninjaschwert oder Ninjasterne), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden
Wahl der Waffen: Wenn der Fernkampfwert der Duellgegnerin höher ist als ihr Nahkampfwert, so greift die Duellantin mit ihren Ninjasternen an (Verteidigungswurf auf Reflexe). Ist dagegen der Nahkampfwert der höhere Wert, so benutzt die Duellantin ihr Ninjaschwert (Verteidigungswurf auf Widerstand). Bei gleich hohen Werten darf die Duellgegnerin entscheiden.
Duellregeln: Der Verteidigungswert der Duellantin von 5 gilt nur gegen ihre Duellgegnerin. Gegen alle anderen Helden verfügt sie über einen Verteidigungswert von 6.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Ultra-Kombo (erlaubt drei aufeinanderfolgende Angriffe, kostet 2 Ninja-Mojo-Punkte)
- 2) Vollstrecker (Angriffswurf auf Nahkampf oder Fernkampf, nur gegen Gegner erlaubt, deren Ausdauer auf 1 gesunken ist)
- 3) Mojo-Heilung (kostet 1 Ninja-Mojo-Punkt)
- 4) Den Sklavenstein beschädigen (Körperkraft oder Wahrnehmung)
- 5) Steinschlag (Klettern, sobald die Sonderhandlung „Den Sklavenstein beschädigen“ erfolgreich durchgeführt wurde.

DER (EX-)CHAMPION

Angriff 5 (gegen Heimlichkeit), **Schaden** 1 (Schattenangriff), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden
Manöver: Der Champion greift immer den Startspieler an.
Ex-Champion?: Falls die Helden das Nin-Bou-Kan gewonnen haben, verfügt der Ex-Champion über Angriff 6 und Verteidigung 3 und greift immer den Helden an, der ihn im Turnier besiegt hat; sollte dessen Ausdauer dadurch auf 0 sinken, so zieht sich der Ex-Champion zufrieden aus dem Kampf zurück.
Schattenangriff: Ein Held, der den (Ex-)Champion angreift, muss auf seinen Heimlichkeitswert anstelle seines Nah- oder Fernkampf-Wertes würfeln. Verteidigungswürfe gegen den Schattenangriff des (Ex-)Champions werden ebenfalls mit dem Heimlichkeitswert durchgeführt.

PIRSCHER

Angriff *, **Schaden** 1 (Hinterhältiger Angriff), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden
Manöver: Pirscher greift den Helden an, der gerade über die meisten Ausdauerpunkte verfügt. Ist dies bei mehreren Helden der Fall, so greift Pirscher denjenigen von ihnen an, der am nächsten links vom Startspieler sitzt.
Hinterhältiger Angriff: Pirscher verursacht automatisch 1 Schadenspunkt. Dieser Schaden kann auf keine Weise verhindert werden. Nur die Diebin darf ihre Fähigkeit „Flink“ nutzen, um anstelle des Ausdauerpunktes 1 Schicksalspunkt zu verlieren.
Immer in Bewegung: Pirschers Verteidigungswert von 5 gilt nur gegen den Helden, den er in der vorangegangenen Runde angegriffen hat. Gegen alle anderen Helden hat er einen Verteidigungswert von 6.

DIE DUELLANTIN

Duell: Die Duellantin wählt bei Kampfbeginn eine zufällig ermittelte Heldin als Duellgegnerin aus (jede Heldin wirft einen Würfel und diejenige mit dem höchsten Ergebnis wird zur Duellgegnerin). Die Duellantin greift immer ihre Duellgegnerin an, bis deren Ausdauerwert einmal auf 0 gesunken ist. Danach zählt diese Duellgegnerin als besiegt und die Duellantin wählt aus den restlichen Heldinnen eine neue Gegnerin aus. Wenn keine Heldinnen am Kampf teilnehmen oder bereits alle Heldinnen einmal besiegt wurden, führt die Duellantin diese Prozedur mit den männlichen Helden durch. Sollte sie jeden Helden der Gruppe einmal besiegt haben, so ist sie zufriedengestellt und zieht sich aus dem Kampf zurück. Ausgenommen von dieser Prozedur ist der bzw. die Gewinner(in) des Nin-Bou-Kan, sofern die Helden dieses gewonnen haben.

GELBE MEISTERIN

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** * (Rauchbombe), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Die Gelbe Meisterin attackiert den Helden, der rechts vom Startspieler sitzt, mit ihrer Rauchbombe. Am Ende jeder Runde ruft sie automatisch [**Anzahl Helden**] neue Gelbe Ninjas herbei.

Rauchbombe: Die Rauchbombe verursacht keinen Schaden. Statt dessen sind für den betroffenen Helden in der nächsten Runde alle Mindestwürfe um +1 erhöht.

GELBE NINJAS

Angriff 3 (gegen Wahrnehmung), **Schaden** 1 (Dolch), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Jeder Held wird pro Runde nur einmal von den Gelben Ninjas angegriffen.

Überzahl-Vorteil: Wenn [**Anzahl Helden x2**] oder mehr Gelbe Ninjas am Kampf teilnehmen, beträgt ihr Angriffswert 4. Nehmen [**Anzahl Helden x4**] oder mehr Gelbe Ninjas am Kampf teil, so beträgt ihr Angriffswert 5.

Hinterhältig: Der Verteidigungswurf gegen die Gelben Ninjas wird auf Wahrnehmung durchgeführt.

Feige: Für jeden Gelben Ninja, den ein Held ausschaltet, ergreift ein weiterer Gelber Ninja die Flucht. Wird die Gelbe Meisterin ausgeschaltet, so flieht die Hälfte (aufrunden) aller anwesenden Gelben Ninjas

RAUCHBOMBE

In der nächsten Runde sind für dich alle Mindestwürfe um +1 erhöht!

GEFESSELT

In der nächsten Runde sind für dich alle Mindestwürfe um +1 erhöht!

ROTE MEISTERIN

Angriff 6 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Kusarigama), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Die Rote Meisterin attackiert den Helden, der links vom Startspieler sitzt, mit ihrer Kusarigama. Am Ende jeder Runde ruft sie automatisch einen neuen Roten Ninja herbei.

Kusarigama: Wenn der Held bei seinem Verteidigungswurf gegen diese Waffe weniger als 4 Erfolge erzielt, sind für ihn in der nächsten Runde alle Mindestwürfe um +1 erhöht.

ROTE NINJAS

Angriff 4 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Kusarigama), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 2

Manöver: Die Roten Ninjas verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, beginnend beim Startspieler

Mutig: Wenn die Rote Meisterin ausgeschaltet wird, kämpfen die Roten Ninjas unbeindruckt weiter, es kommen aber keine neuen Roten Ninjas mehr hinzu.

DER FLIEGENDE SKLAVENSTEIN

Immer mehr hell glühende Risse bilden sich auf dem wie wild umher fliegenden Sklavenstein und erzeugen dabei Blitze, die in die unter ihm stehenden Kampfteilnehmer einschlagen. Lange wird der Stein nicht mehr halten, bevor er auseinander bricht, aber so bis dahin müsst ihr noch durchhalten.

Am Ende einer Runde, nachdem die Helden an der Reihe waren, aber bevor die Gegner an der Reihe sind, wirft der Startspieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 bis 4 muss sich der Startspieler gegen einen Angriff mit Angriffswert **5** (gegen Reflexe) und Schaden **1** verteidigen. Bei einem Ergebnis von 5 oder höher dürfen die Helden einen beliebigen Gegner bestimmen, der sofort 1 Schadenspunkt erleidet.

ORANGENE NINJAS

Angriff 5 (gegen Widerstand oder Reflexe), **Schaden** 1 (Ninjaschwert oder Ninjasterne), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3

Manöver: Die Orangenen Ninjas verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, beginnend beim Startspieler. Bei jedem Angriff wird zunächst mit einem Würfel ermittelt, auf welche Weise der Ninja angreift: 1-3 Ninjaschwert (gegen Widerstand), 4-6 Ninjasterne (gegen Reflexe).