

# SCHNELLÜBERSICHT

## RUNDENÜBERSICHT (S. 11)

Janken spielen. Der Gewinner hat die Initiative für die Runde und aktiviert die erste Figur.

### 1. Aktivierungsphase

Wechselt euch mit der Aktivierung von Figuren ab. Wenn eine Figur aktiviert wird, kann sie sich bewegen und dann eine der folgenden Aktionen ausführen: Rennen, Angriff, Fernkampfangriff, Suchen, Heimlichkeit oder eine Fähigkeit nutzen, die eine Aktion kostet.

### 2. Verwaltungsphase

Spielerverwaltung, Mondleiste weiterrücken, Rundenleiste weiterrücken.

## KAMPFRESULTATE (S. 13)

**Erde:** Der Verteidiger wird Betäubt.

**Feuer:** Alle Figuren im Einflussbereich des Angreifers, inklusive des Angreifers, werden Betäubt.

**Geist:** Der Angreifer wird Verletzt.

**Leere:** Der Verteidiger wird Verletzt.

**Luft:** Der Angreifer darf den Verteidiger um bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen.

**Wasser:** Der Spieler, der Wasser als Resultat gewählt hat, darf den Angreifer um bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen. Der verteidigende Spieler platziert dann den Verteidiger im vorderen Einflussbereich des Angreifers.

## KAMPFBERECHNUNG

GEIST				LEERE
ERDE				LUFT
WASSER				FEUER

## KAMPFBONI

- +1  oder  für jede Unterstützung
- +1  für einen Rückenangriff
- +1  für einen Angriff aus Heimlichkeit heraus

## ZUSTÄNDE (S. 16)



**Betäubt:** Eine Betäubte Figur kann nicht unterstützen. Wenn eine Figur drei Betäubungs-Marker erhält, wird sie sofort Verletzt. Entferne zu Beginn der Aktivierung einer Figur alle Betäubungs-Marker, die sie besitzt. Während dieser Aktivierung darf die Figur sich entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, aber nicht beides.



**Fluch:** Wenn eine Verfluchte Figur einen Wurf durchführt, darf ein feindlicher Spieler den Marker entfernen, um die Figur dazu zu zwingen, alle Würfel neuzuwürfeln.



**Gift:** Wenn eine Figur Vergiftet wird, wirf am Ende ihrer Aktivierung einen Würfel. Ist das Ergebnis Wasser, wird die Figur Betäubt. Ist das Ergebnis Geist, wird die Figur Verletzt. Entferne den Gift-Marker, nachdem der Wurf durchgeführt wurde. Durch Gift verursachte Betäubungen und Verletzungen geben weder EP noch erzielen sie Punkte.



**Glücklich:** Wenn eine Glückliche Figur einen Wurf durchführt, darf sie einen Glück-Marker entfernen, um alle ihre Würfel neuzuwürfeln.



**Hast:** Eine Figur mit Hast darf zu Beginn ihrer Aktivierung einen Hast-Marker entfernen, um sich zu einem beliebigen Zeitpunkt während ihrer Aktivierung entweder ein zweites Mal zu bewegen oder eine zweite Aktion auszuführen.



**Langsam:** Entferne zu Beginn der Aktivierung einer Verlangsamten Figur einen Langsam-Marker. Während dieser Aktivierung darf sich die Figur nur mit ihrer halben Bewegung (aufgerundet) fortbewegen.



**Mondkraft:** Eine Figur mit Mondkraft kann nicht Betäubt oder Verletzt werden. Wenn eine Figur Mondkraft erhält, entferne alle Betäubungs-Marker, die sie besitzt. Darüber hinaus ignoriert die Figur Einflussbereiche und andere Figuren, wenn sie sich bewegt. Entferne den Mondkraft-Marker am Ende der Aktivierung der Figur.



**Schutz:** Wenn eine Beschützte Figur Verletzt wird, darf sie einen Schutz-Marker entfernen, um stattdessen Betäubt zu werden. Wenn die Figur Betäubt wird, darf sie einen Schutz-Marker entfernen, um das Resultat vollständig zu ignorieren.



**Verzögert:** Nur Figuren im Heilhaus können Verzögert werden. Eine Verzögerte Figur kann nicht auf den Trainingsplatz gestellt werden. Entferne zu Beginn einer neuen Runde einen Verzögerungs-Marker von jeder Figur, die einen besitzt.

# NINJA

ALL STARS



NINJA DIVISION

SODA POP ANIMATIONS

## INHALT

<b>Die Geburt von Kagejima</b> .....	4	<b>Clan Tora</b> .....	22
<b>Spielmaterial</b> .....	6	<b>Clan Yamazaru</b> .....	28
<b>Spielkonzepte</b> .....	7	<b>Clan Kitsune</b> .....	34
Attribute.....	7	<b>Clan Ika</b> .....	40
Affinität und Proben.....	7	<b>Clan Tanchyo</b> .....	46
Neuwürfeln .....	8	<b>Clan Ijin</b> .....	52
Ausrichtung .....	8	<b>Ronin</b> .....	58
Einflussbereich .....	8	<b>Ligen</b> .....	68
Sichtlinie .....	8	Eine Liga beginnen .....	68
<b>Spielaufbau</b> .....	9	Ninja-Meister.....	68
1. Janken Spielen .....	9	Spielwertungen.....	68
2. Ninja-Teams Auswählen .....	9	Ausfallzeit .....	69
3. Herausforderung Auswählen.....	9	Erfahrung.....	69
4. Turnierplatz Aufbauen .....	9	EP verdienen.....	69
5. Ninja Aufstellen.....	9	Aufstiegswürfe.....	70
6. Los, Ninja, Los!.....	10	Neue Schlüsselwörter.....	70
<b>Spielablauf</b> .....	11	Pasch.....	70
Aktivierung.....	11	Einnahmen .....	70
Verwaltung.....	11	Teambewertung.....	71
Neue Runde .....	11	<b>Herausforderungen</b> .....	72
<b>Bewegung</b> .....	12	Regeln für Herausforderungen.....	72
Ausweichen .....	12	Wachen.....	72
Ninja auf großer Basis .....	12	Medaillen .....	73
<b>Kampf</b> .....	13	Zielfelder .....	73
Bewegung als Resultat eines Kampfes 14		Spiele mit 3-4 Spielern.....	73
Verletzt .....	14	<b>Attentat</b> .....	74
Unterstützungen.....	14	<b>Abfangen des Boten</b> .....	74
Rückenangriff .....	14	<b>Champion</b> .....	74
Fernkampf.....	14	<b>König des Hügels</b> .....	75
Shuriken.....	14	<b>Infiltration</b> .....	75
<b>Phasen des Mondes</b> .....	15	<b>Rauferei</b> .....	76
Mondeck .....	15	<b>Suchen</b> .....	76
<b>Weiterführende Regeln</b> .....	16	<b>Eroberer die Medaille</b> .....	76
Timing von Fähigkeiten und Karten ..16		<b>Anhang</b> .....	77
Widersprüchliche Effekte.....	16	Zustände.....	77
Schlüsselwort-Fähigkeiten .....	16	Schlüsselwort-Fähigkeiten .....	77
Zustände.....	16	Allgemein.....	77
Heimlichkeit .....	16	Erde.....	78
Ausweichen.....	16	Feuer .....	78
Heimlich.....	17	Geist.....	78
Heimlicher Kampf .....	17	Leere .....	78
Suche .....	17	Luft.....	79
Gelände .....	17	Wasser .....	79
Spezielle Geländetypen .....	18	Einzigartig.....	79
<b>Aufbau eines Teams</b> .....	20		
Ninja-Typ .....	20		

## IMPRESSUM

**Ninja All-Stars Created By:**  
Chris Birkenhagen, John Cadice, David Freeman, Kai Nesbit, Deke Stella  
**Game Design:** David Freeman  
**Additional Game Design:** John Cadice, Deke Stella  
**Creative Director:** John Cadice  
**Production Manager:** Deke Stella  
**Manufacturing Manager:**  
Chris Birkenhagen  
**Layout and Graphic Design:** Kris Aubin  
**Illustration:** Elmer Damaso, Ein Lee, Gunship Revolution, Juan Caruso  
**Fiction:** Chris Bodan, Deke Stella, David Freeman, John Cadice  
**Editing:** Deke Stella, Rebecca Stella, Nick Toennis  
**Sculpting:** Ben Misenar, Daniel Melendez, Third Man Studio  
**Painting:** Minx Studio  
**Photography:** Nick Toennis  
**Photo Editing:** Gabriel Herrin  
**Sales:** Kai Nesbit, Otto Rehfeld  
**Community Manager:** Ross Thompson  
**Special Thanks To:** Ninja Corps Volunteers, Playtesters, and Kickstarter Backers.

---

**Deutsche Ausgabe ©Ulisses Spiele:**  
**Redaktion:** Michael Mingers  
**Übersetzung und Layout:**  
Kai Großkordt  
**Lektorat:** Andreas Föll, Timo Roth

©Ninja Division Publishing™ LLC, All Rights Reserved. Designed and published by Ninja Division Publishing™ LLC, Garden City, ID 83714. Ninja All-Stars® is a trademark of Ninja Division Publishing™ LLC.

Soda Pop Miniatures™ LLC,  
Garden City, ID 83714.

Designed in the USA  
Made in China  
Erste Auflage



[WWW.NINJADIVISION.COM](http://WWW.NINJADIVISION.COM)  
[WWW.SODAPOPMINIATURES.COM](http://WWW.SODAPOPMINIATURES.COM)  
[WWW.ULISSES-SPIELE.DE](http://WWW.ULISSES-SPIELE.DE)



## WANDLE AUF DEM PFAD DER LEGENDEN

Willkommen auf der Insel Kagejima und im Königreich des Mondes. Stelle ein Team der sechs mächtigen Clans zusammen, ein jeder mit seinen eigenen Strategien und Traditionen, mit denen sie auf dem Pfad des Ninja wandeln. Setze all dein Können und dein taktisches Geschick ein, um die Herausforderungen der Mondprinzessin zu überleben und den Sieg gegen deine Rivalen davonzutragen. Leite die Entwicklung deines Teams und beweise, dass es würdig ist, der Mondprinzessin als Beschützer Kagejimas zu dienen.

# DIE GEBURT VON KAGEJIMA



In der Zeit vor der Sonne warfen allein die Sterne schimmernde Spiegelbilder auf den schwarzen Wassern. Ameratsu tauchte ihren großen Speer tief in die Fluten ein, und das erste Licht wogte durchs Wasser. Als sie die mit Juwelen besetzte Waffe wieder heraus zog, stieg das Licht auf und loderte über den Himmel. Tröpfchen regneten von der glänzenden Klinge und verteilten sich über das Angesicht der Wasser, wo sie die Länder der Welt bildeten und alles, was darin lebt. Das junge Licht jedoch fiel nicht gleich hell auf alles. Ein Tropfen ging weit von den anderen entfernt nieder, ungesehen und verdunkelt, und das Strahlen der Sonne traf ihn nur schwach. Hier vertiefte die Sonne die Schatten nur. Hier fanden jene Dinge, die sich vor der neuen Welt zu verbergen suchten, unter den Bäumen und Hügeln eine Zuflucht.

Doch alle Schatten lieben es, wenn das Licht ihnen schmeichelt und ihnen Gestalt verleiht. Das kühle Leuchten des Mondes fand in diesem dunklen Land einen Halt, den der heiße Glanz der Sonne niemals finden konnte, und all jene, die dort hausten, begrüßten seine fahle Macht. Und so entstand das schattenverhüllte und von Nebel umgebene Kagejima, das keine Spuren als die des Meeres trug.

Die ersten Menschen kamen aus dem Reich der Sonne, als dieses noch in der frühesten Blüte seiner Jugend und Kraft war. Diese Entdecker waren kühne, schroffe Männer und Frauen, die den Rand der Zivilisation mehr liebten als deren Herz, und sie liebten die wilde Schönheit und die Mysterien der Insel. Doch gaben sie der Insel nicht ihren Namen. Sie erfuhren ihren Namen. Die Geister dieses neuen Landes, die Kami, die diese Leute beobachteten, wie sie ihre ersten behutsamen Schritte unter den Bäumen taten und Feuer auf dem Strand entfachten, wisperten in die Stille des aufgehenden Mondes hinein: „Kagejima“. Und so war es.

Kagejima ist ein Land der Mysterien. Hier fließen die sechs Elemente mit einer Freiheit und Ungehemmtheit, die es in helleren Landen nicht gibt. Die ersten Menschen fanden heraus, dass das Wasser süßer schmeckte und die

Blumen kräftiger durfteten. Auch die Dunkelheit fühlte sich kälter an und die Orte des Todes schwächten den Geist. Doch so nahe der mystischen Macht dieses Landes – einer Macht, die nicht vom Licht der Sonne verbrannt war – fanden sie ein Leben, das viel lebhafter war, als sie es je gekannt hatten.

Kagejima sang zu diesen Sterblichen im Murmeln der Flüsse und dem Heulen des Sturms. So fern des kaiserlichen Hofes und so lebendig, verschwendeten sie keinen Gedanken mehr an Rückkehr und breiteten sich rasch über die Insel aus, um dort zu siedeln, wo ihnen das Lied am besten gefiel. Über Generationen verirrteten sich nur die dürftigsten Gerüchte über die von Schatten heimgesuchte Insel und ihren Namen zurück ins Kaiserreich.

Im Laufe der Jahre entzweite und versöhnte sich das Volk von Kagejima, zog weiter und siedelte, kämpfte und arbeitete gemeinsam, bis sechs unterschiedliche Clans in unterschiedlichen Regionen der Insel entstanden. Ein jeder hatte sein eigenes Verständnis der sechs Elemente und jeder gebot über seine eigene mystische Verbindung mit dem Land und dem Meer. Unausweichlich führten diese einzigartigen Ansichten zum Konflikt zwischen ihnen. Dispute über Handel und Grenzen wurden zu Streit über Philosophie und Lebensart, und schon bald zogen die Clans in den Krieg um die Vorherrschaft auf Kagejima.

Die Sutras sagen, dass das Leben aus Konflikt besteht. Jahrzehnte des offenen und unterschweligen Unfriedens hatten die Krieger zu tödlicher Perfektion gestählt, doch sie hatten die Ressourcen und die Stärke der Clans geschwächt. Eine Familie, lange Zeit Gelehrte der Mysterien des Landes, erhob sich schließlich mit einer Vision, um Kagejima zu einen, statt es zu erobern. Im sanften Licht des Mondes lernten sie, die sechs Elemente in Einklang miteinander zu bringen. Indem sie weise Frauen und Männer von der gesamten Insel hinzu zogen, nutzten sie diese Weisheit, um auch die Clans in Einklang miteinander zu bringen. Und so wurde das Königreich des Mondes gegründet.

Der Hof des Mondes versuchte nie, die Konflikte zu beenden, sondern vielmehr sie zu kanalisieren. Die Künste der Heimlichkeit und List wurden wichtiger als alles andere, als das Volk seine Methoden an die Magie ihres Landes anlich. Das durch die Mondkönigin verkörperte Gleichgewicht erlaubte den Clans, ihre eigenen Pfade zu verfolgen und so die Insel als Ganzes zu stärken. Diese neue Richtung wurde allerdings schon bald auf die Probe gestellt, als das Reich der Sonne auf den Wellen nahte.

Das Reich der Sonne, arrogant aufgrund seiner Macht, schickte Gesandtschaften in das Königreich des Mondes, um Gehorsam einzufordern. Sie fanden den Hof des Mondes stark und standhaft vor. „Wir begrüßen den Handel und die Kameradschaft unserer Brüder“, sagte die herrschende Mondkönigin in freundlichem Ton und mit der Weisheit ihres Alters. „Doch maßt Euch nicht mehr an als das. Der Panther mag dem Tiger beim Erlegen seiner Beute helfen, doch er verneigt sich nicht.“ Der Sendbote des Reichs der Sonne verneigte sich tief, und in Geschichten heißt es, dass alle Anwesenden glaubten, sein Respekt sei ehrlich. „Der Mond ist wandelbar und verblasst mit dem Verstreichen der Tage“, sagte er. „Die Sonne ist unveränderlich und geduldig.“

Doch nicht allzu geduldig. Innerhalb eines Jahres hatten sich Agenten des Hofes der Sonne am Mondpalast und Sitz jedes Clans aufgestellt. Sie flüsterten den Ehrgeizigen und Unzufriedenen unterschwellige Worte zu. Sie gaben den Gierigen Gold und den Leichtgläubigen Sicherheiten. Sie schmiedeten Ränke und suchten nach Geheimnissen, doch sie waren wie Welpen unter Tigern. Die Clans von Kagejima spielten solche Spiele bereits seit Generationen. Schon bald lagen die Pläne des Hofes der Sonne in Trümmern, seine Agenten waren enttarnt und ausgestoßen und all die Schätze waren umsonst ausgegeben worden. Und so kamen die ersten Eroberer nach Kagejima.

Im Laufe der Jahrhunderte schickten die Sonnenkaiser elf Armeen nach Kagejima. Jedes Mal schien das Land selbst sich gegen die Angreifer verschworen zu haben. Das Meer erhob sich in wilden Stürmen, die Segel und Gebälk zerrissen. Der Frost des Winters setzte früh ein oder verweilte lange. Die Gezeiten ebten so tief ab wie seit Menschengedenken nicht mehr und entblößten Felsen, die majestätische Schiffsrümpfe zu Kleinholz zerschmetterten.

Jene wenigen Feldzüge, die das Glück hatten, die Ufer zu erreichen, bildeten ihre Formationen, machten sich auf den Weg in die Bäume und verschwanden. Wieder und wieder entkam niemand außer verstörten, geschlagenen Seeleuten, die Geschichten des Unglücks mit sich brachten, wenn überhaupt jemand zurückkehrte.

Es heißt, dass manche Sonnenkaiser fluchten und tobten, während andere weise nickten, doch sie alle gaben den Bau weiterer Schiffe in Auftrag.

Die Agenten des Hofes des Mondes berichteten von dem anhaltenden Sturm des Ehrgeizes, der in den Besitztümern des Reichs der Sonne vorherrschte. Niedere Herrscher hätten diese Uneinigkeiten genutzt, um ihre Feinde anzugreifen, wie es der Hof der Sonne getan hatte. Doch Mondprinzessin Kaeko entschied sich dazu, sie zu nutzen, um das Problem ihres Feindes zu lösen, und somit auch ihr eigenes. Auch wenn sie zu Anfang mit kühler Zurückhaltung aufgenommen wurde, führte ihre Einladung einer Gesandtschaft dazu, dass nach über vier Jahrhunderten die ersten Würdenträger des Hofes der Sonne unbehelligt Fuß auf Kagejima setzten. In ihrem Westgarten traf Prinzessin Kaeko sich bei Einbruch des Abends mit den Botschaftern. Sie leuchtete fahl wie ihr Namenspatron und unterbreitete den Vorschlag, dem Hof der Sonne zu helfen. Sie versprach, eine Gruppe ihrer fähigsten Shinobi für ein ganzes Jahr in den Dienst des Sonnenkaisers zu stellen. Sie sagte, sie würden alles tun, was von ihnen verlangt würde, um die rechtmäßige Ordnung in seinen Landen aufrecht zu erhalten, außer gegen den Hof des Mondes zu arbeiten. Darüber hinaus würde sie jedes Jahr eine neue Gruppe Shinobi entsenden, wenn er in einen dauerhaften Frieden mit Kagejima einwilligte.

Und so versammeln sich jedes Jahr am Mitsommertag eifrige und ehrgeizige Krieger aus allen Clans zum Mondscheinturnier. Von einem Vollmond zum nächsten messen sich diese Shinobi in geregelten Prüfungen in Schläue, Listigkeit, Ausdauer und Sinnesschärfe. Jeder Sieg bringt dem Clan Ehre, dem Krieger Ruhm und die Gunst der Mondprinzessin. Diese Spiele sind so hoch angesehen, dass das Turnier zum vorrangigen Austragungsort für Streitigkeiten innerhalb des Clans geworden ist. Viele Fehden und Fragen der Ehre werden zu dieser Zeit geregelt. Der Hof des Mondes fördert dies auf subtile Weise, denn dort weiß man, dass Kagejima stark bleibt, wenn die Clans konzentriert sind. Man weiß dort auch, dass er nur durch die besten Shinobi vor dem Sonnenkaiser vertreten werden kann und dass die Spiele stets die stärksten, tauglichsten und raffiniertesten ihrer Untertanen auserlesen. Jedes Jahr strömen Anwärter und Zuschauer in Scharen zum Mondpalast, um herauszufinden, wessen Name sich zur Elite gesellen wird – wer das schwere Pergament mit dem Mondsiegel zum Hof der Sonne tragen wird, das ihn als einen der besten Shinobi Kagejimas auszeichnet.

So heißt es zumindest ...

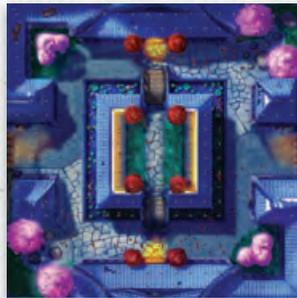
# SPIELMATERIAL



Regelbuch



Monddeck  
52 Karten



Doppelseitiges Spielbrett



Blaues Team: 1 Chunin, 3 Kaiken,  
2 Yajiri, 2 Kunoichi, 1 Madoushi



Rotes Team: 1 Chunin, 3 Kaiken,  
2 Yajiri, 2 Kunoichi, 1 Madoushi



Violettes Team: 1 Chunin, 3 Kaiken,  
2 Yajiri, 2 Kunoichi, 1 Madoushi



Oranges Team: 1 Chunin, 3 Kaiken,  
2 Yajiri, 2 Kunoichi, 1 Madoushi



6 Samurai-Wachen



8 Weiße  
Elementwürfel



8 Schwarze  
Elementwürfel



Dojo-Bretter



Teamlisten



Heimlich-  
keits-  
Marker



Aktivierungs-  
Marker



Mond-  
stand-  
Marker



Runden-  
zahl-  
Marker



Schrein-  
Marker



Laternen-  
Marker



Truhen-  
Marker



Neuwürfeln-  
Marker



Gift-  
Marker



Schutz-  
Marker



Hast-  
Marker



Schnellspiel-  
Referenzkarten



Mondkraft-  
Marker



Fluch-  
Marker



Verzögerungs-  
Marker



Punktstand-  
Marker



Medaillen-  
Marker



Zielfeld-  
Marker



Langsam-  
Marker



Betäubungs-  
Marker



Glück-  
Marker

# SPIELKONZEPTE

Vor dem Beginn des Spiels sollte sich zumindest ein Spieler das Regelbuch vollständig durchlesen, damit er weiß, wie das Spiel gespielt wird.

## ATTRIBUTE

Jede Figur verfügt über einen Satz Werte und Schlüsselwörter, die widerspiegeln, wie effektiv sie im Spiel ist. Dies sind ihre **Attribute**. Die Attribute einer Figur sind Bewegung (B, BW), Angriff (AN, RN), Verteidigung (V, VT), Affinität, Schlüsselwort-Fähigkeiten, Spezialfähigkeiten und Koban-Kosten (KB, KB).

## CHUNIN

Titel

Bewegung	Angriff	Verteidigung	Koban	Affinität
 <b>5</b>	 <b>4</b>	 <b>2</b>	 <b>20</b>	

**Schlüsselwort-fähigkeiten**

**Feldmaximum:** 1  
**Feuermeisterschaft, Nahkampfmeister**

**Spezial-fähigkeiten**

**Wähle 1 Fähigkeit:**  
**Tigerschlag:** +3  bis zum Ende des Zuges; für den Rest der Runde würfelt der Chunin keinerlei Verteidigungswürfel.  
**Jagsprung:** Vor dem Angriff darf sich der Chunin um bis zu drei Felder bewegen. Nach dem Angriff ist der Chunin Verlangsamt.



*Illustration*

## AFFINITÄT UND PROBEN

Ninja All-Stars verwendet spezielle Würfel, um alle Spielaktionen abzuhandeln. Die Ninja-All-Stars-Würfel zeigen sechs verschiedene Symbole, die die sechs heiligen Elemente von Kagejima darstellen.



Jede Figur besitzt eine Affinität zu einem oder mehreren Elementen, was in den Attributen einer Figur unter „Affinität“ aufgeführt wird.

Der häufigste Einsatz der Ninja-All-Stars-Würfel und dem Affinität-Attribut wird **Affinitätsprobe** genannt. Wenn das Spiel fordert, dass eine Figur eine Affinitätsprobe durchführt, wirft ihr Spieler drei Würfel. Zeigt zumindest einer der Würfel das Symbol des Elements, zu dem die Figur eine Affinität besitzt, ist die Affinitätsprobe erfolgreich.

Wird eine Figur aufgefordert, eine **vergleichende Affinitätsprobe** durchzuführen, führen beide betroffenen Spieler eine Affinitätsprobe durch. Der Spieler, der die meisten zu seiner Affinität passenden Elementensymbole würfelt, gewinnt die Affinitätsprobe. Bei einem Unentschieden würfeln die Spieler erneut.

Figuren mit mehr als einer Affinität müssen sich entscheiden, welches Element genutzt wird, bevor die Figur die Affinitätsprobe durchführt.

Beim Durchführen einer Affinitätsprobe für das gesamte Team muss der Spieler eine einzelne Figur auswählen, die sich auf dem Spielbrett befindet und die Probe durchführt.

Affinität besitzt weitere Effekte während des Angriffs und in Verbindung mit Schlüsselwort-Fähigkeiten. Diese Regeln werden in einem späteren Teil der Regeln in den jeweiligen Abschnitten behandelt.

## NEUWÜRFELN

Gelegentlich können Würfel neugewürfelt werden. Würfel, die neugewürfelt wurden, können nicht ein weiteres Mal neugewürfelt werden. Verweist eine Fähigkeit oder Karte auf ein Element, das gewürfelt werden muss, so bezieht sich dies auf die Ergebnisse, nachdem alle etwaigen Würfel neugewürfelt wurden.

## EINFLUSSBEREICH

Die Felder, die an eine Figur angrenzen, sind deren **Einflussbereich**. Diese Felder stellen einen Bereich dar, auf den die Figur einwirken kann.

Viele Fähigkeiten wirken sich nur auf Figuren aus, die sich innerhalb des Einflussbereichs der Figur befinden, welche die Fähigkeit einsetzt. Diese Regeln werden in einem späteren Teil der Regeln in den jeweiligen Abschnitten behandelt.



## AUSRICHTUNG

Bei Ninja All-Stars besitzt jede Figur eine Ausrichtung. Auf der Basis jeder Figur befindet sich eine Markierung, die anzeigt, wo ihre Vorderseite liegt. Die drei Felder auf der anderen Seite der Basis, die dem Feld, auf das die Figur ausgerichtet ist, genau gegenüberliegen, stellen ihren hinteren Bereich dar. Alle anderen Felder stellen ihren vorderen Bereich dar.

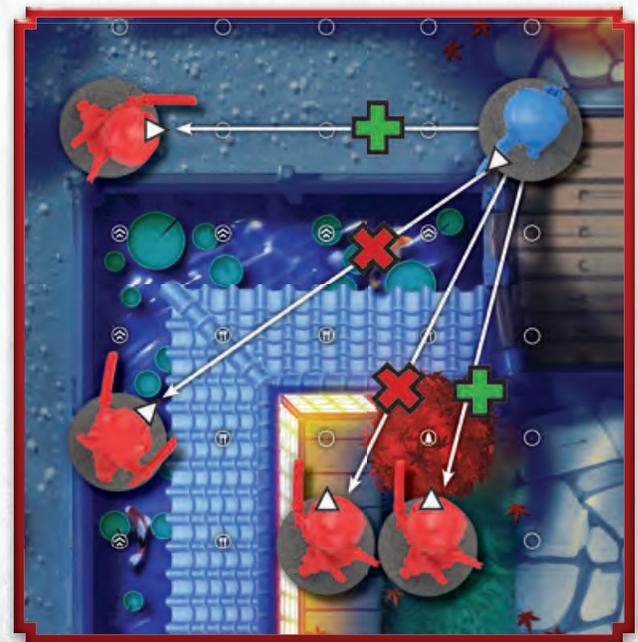
## SICHTLINIE

Figuren benötigen immer eine Sichtlinie (SL), um feindliche Figuren mit Aktionen, Fähigkeiten und Angriffen anzuvisieren, sofern nicht anders angegeben.

Eine Figur darf ihre SL nur durch Felder in ihrem vorderen Einflussbereich ziehen. Um zu bestimmen, ob eine Figur SL auf eine andere Figur besitzt, ziehe eine gerade, imaginäre Linie von einem beliebigen Punkt auf der Basis der Figur zu einem beliebigen Punkt auf der Basis des gewünschten Ziels. Sieh dir dann jedes Feld an, das der Linie am nächsten ist. Befinden sich auf diesen Feldern keine Figuren, kein Gelände und keine Effekte, die die SL blockieren, hat die Figur SL auf ihr Ziel. Figuren haben immer SL auf sich selbst.

Die folgenden Dinge blockieren die SL:

- Figuren, sowohl befreundete als auch feindliche.
- Einige Geländeelemente, wie etwa Mauern oder Laub (siehe „Gelände“, S. 17).
- Der eigene hintere Einflussbereich der Figur.



# SPIELAUFBAU

Befolge die Schritte in diesem Abschnitt, um das Spiel vorzubereiten.

## 1. JANKEN SPIELEN (STEIN, SCHERE, PAPIER)

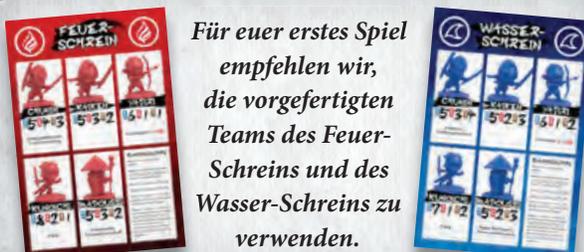
Der Gewinner der Janken-Runde hat die **Initiative**. Viele Schritte des Aufbaus und des Spielablaufs beginnen mit dem Spieler, der die Initiative hat, und gehen dann der Reihe nach im Uhrzeigersinn um den den Tisch.

## 2. NINJA-TEAMS AUSWÄHLEN

Ninja All-Stars enthält genügend Plastikfiguren, um vier Teams in vier unterschiedlichen Farben zu spielen. Die Spieler können sie verwenden, um sie als eines der vorgefertigten Schrein-Teams zu spielen oder können sich ihr eigenes Clan-Team zusammenstellen (siehe „Aufbau eines Teams“, S. 20).

Jedes vorgefertigte Schrein-Team verfügt über eine eigene Referenzkarte mit all seinen Regeln und verwendet alle neun Figuren derselben Farbe.

Alle Figuren im Team eines Spielers sind **befreundete** Figuren und alle Figuren, die nicht dem Team des Spielers angehören, sind **feindliche** Figuren.



*Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die vorgefertigten Teams des Feuer-Schreins und des Wasser-Schreins zu verwenden.*

## 3. HERAUSFORDERUNG AUSWÄHLEN

Herausforderungen sind einzigartige Szenarien, die vorgeben, welche Ziele die Spieler erfüllen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Darüber hinaus geben sie Sonderregeln vor, die sich auf das Spiel auswirken. Die Spieler sollten gemeinschaftlich entscheiden, welche Herausforderung sie in der jeweiligen Partie spielen möchten (siehe „Herausforderungen“, S. 72).

*Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die Herausforderung „Rauferei“ zu spielen.*

## 4. TURNIERPLATZ AUFBAUEN

Das Spielbrett bietet zwei Turnierplätze, aus denen man wählen kann, einer auf jeder Seite. Die Spieler können jeden Turnierplatz unabhängig von der gespielten Herausforderung auswählen.

Nachdem das Spielbrett ausgelegt wurde, werden die zwei Dojo-Bretter auf beiden Seiten des Spielbretts platziert.



Lege den Rundenzahl-Marker auf das Feld von Runde Eins, mit der „10“ nach unten.



Jeder Spieler legt einen Punktstand-Marker auf das Feld „0“ der Dojo-Punkteleiste, mit der „10“ nach unten.



Wirf einen Würfel, um zufällig zu bestimmen, auf welcher Position der Mondstand-Marker startet. Lege den Marker auf das Mondstandfeld, das dem gewürfelten Element entspricht.

Mische das Monddeck und lege es auf das Dojo-Brett. Anschließend zieht jeder Spieler, beginnend mit demjenigen, der die Initiative hat, eine Hand aus drei Mondkarten (siehe „Mondphasen“, S. 15).

Schrein



Laterne



Der Spieler mit der Initiative platziert dann entweder einen Laternen- oder Schrein-Marker auf dem Spielbrett. Laternen und Schreine können auf jedem Feld platziert werden, das mindestens zwei Felder von jeder  Aufstellungszone entfernt liegt.

Die Spieler platzieren anschließend abwechselnd entweder Laternen oder Schreine. Nachdem mindestens vier Laternen platziert wurden, kann ein Spieler sich entschließen, beim Platzieren von weiteren Laternen oder Schreinen zu „passen“. Sobald alle Spieler nacheinander gepasst haben, wird der Spielaufbau fortgesetzt. Maximal dürfen sechs Laternen und vier Schreine platziert werden, sofern nicht anders angegeben. Laternen und Schreine werden auf S. 18 genauer beschrieben.

Viele Herausforderungen erfordern weitere Elemente auf dem Spielbrett, wie etwa Medaillen oder Wachen. Ist dies der Fall, befolge die unter der jeweiligen Herausforderung aufgelisteten Regeln.

## 5. NINJA AUFSTELLEN

Der Spieler mit der Initiative wählt einen Spieler aus, der eine Kante des Spielbretts als seine **Aufstellungszone** auswählt. Der ausgewählte Spieler hat nun die Initiative und wird auch die erste Figur platzieren und den ersten Zug haben.

In einem Zwei-Spieler-Spiel ist die gegenüberliegende Spielbrettkante die Aufstellungszone des gegnerischen Spielers. Gibt es mehr als zwei Spieler, spielen die übrigen Spieler Janken, und der Gewinner jeder Runde ist der Nächste, der sich eine Spielbrettkante aussucht.

Die Spielbrettkante jedes Spielers verfügt über besondere Aufstellungsfelder, die mit einem Quadrat um den Punkt herum markiert sind. Die Figuren der Spieler dürfen nur auf diesen Feldern aufgestellt werden.

Die Spieler wechseln sich anschließend mit dem Aufstellen einzelner Figuren ab, immer eine nach der anderen, bis alle von der Herausforderung erlaubten Figuren in den Aufstellungszonen der jeweiligen Spieler aufgestellt

wurden. Platziert alle übrigen Figuren aus den Teams der Spieler auf ihrem jeweiligen Trainingsplatz. Komplettiert anschließend die restliche, für die Herausforderung erforderliche Aufstellung.

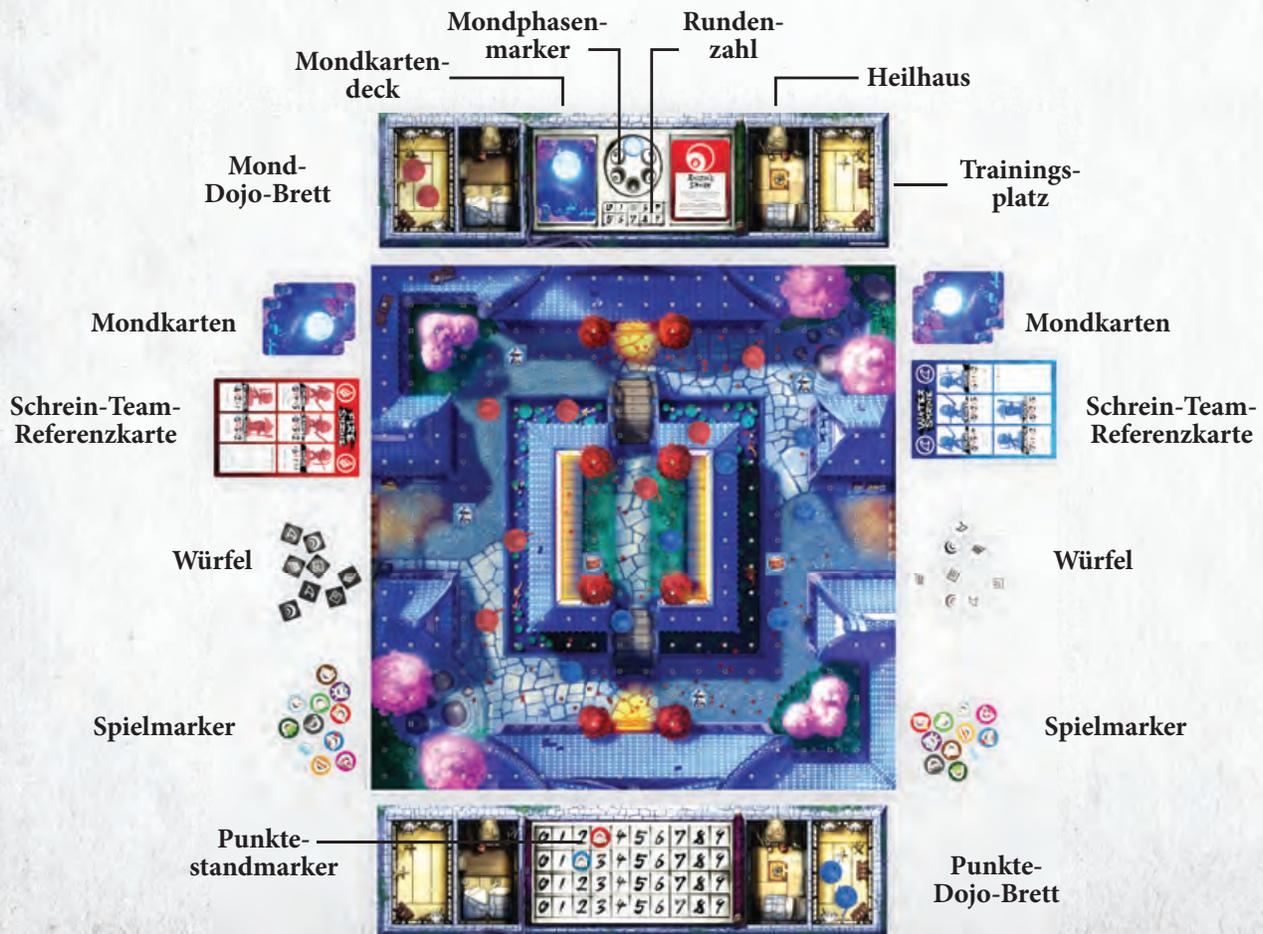
Figuren, die sich auf dem Trainingsplatz befinden, werden für einen späteren Zeitpunkt in der Herausforderung in Reserve gehalten. Herausforderungen erlauben normalerweise nur wenige Figuren gleichzeitig auf dem Spielbrett. Alle Figuren eines Teams, die darüber hinaus gehen, müssen auf dem Trainingsplatz ihres Teams warten.



Der Trainingsplatz

## 6. LOS, NINJA, LOS!

Es ist Zeit, mit Runde Eins zu beginnen! Der Spieler mit der Initiative hat den ersten Zug.



# SPIELABLAUF

## AKTIVIERUNG

Während jeder **Runde** wechseln sich die Spieler in ihren **Zügen** damit ab, einzeln ihre Figuren zu aktivieren, bis alle Figuren jedes Teams aktiviert wurden. Der Spieler mit der Initiative hat den ersten Zug.

Während seines Zuges darf ein Spieler eine Figur aus seinem Team aktivieren, die sich auf dem Spielbrett befindet und in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde. Sobald alle auf dem Spielbrett befindlichen Figuren jedes Teams aktiviert wurden, endet die Runde und eine neue beginnt.

Wenn eine Figur aktiviert wird, darf sie sich **bewegen** und anschließend eine einzelne **Aktion** ausführen.

Die Aktion, die Figuren am häufigsten ausführen, ist **Angriff**. Eine Figur kann keine Aktion ausführen und sich dann weiterbewegen, selbst wenn sie ungenutzte Bewegungspunkte übrig hat. Sobald eine Figur eine Aktion ausführt, ist ihre Aktivierung vorüber.

Sobald eine Figur ihre Aktivierung beendet hat, darf sie bis zur nächsten Runde nicht mehr aktiviert werden. Während eines Zuges darf nur eine Figur aktiviert werden.



*Verwendet Aktivierungs-Marker, um den Überblick zu behalten, welche Figuren während der Runde bereits aktiviert wurden. Entfernt all diese Marker am Ende der Runde.*



## VERWALTUNG

Am Ende jeder Runde führen die Spieler die Verwaltung durch.

1. Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative handeln alle Spieler im Uhrzeigersinn die folgenden Schritte ab:

- Bewege eine befreundete Figur vom Heilhaus auf den Trainingsplatz (siehe „Verletzt“, S. 14).
- Entferne Aktivierungs-Marker.
- Tu eins der folgenden Dinge:
  - Ziehe eine Mondkarte.
  - Bewege eine zusätzliche befreundete Figur vom Heilhaus auf den Trainingsplatz.
  - Entferne alle Betäubungs-Marker von einer befreundeten Figur.
- Stelle befreundete Figuren vom Trainingsplatz in der Aufstellungszone ihres Spielers auf, bis sich die maximale von der Herausforderung erlaubte Anzahl an Figuren auf dem Spielbrett befindet. Dies sind die Verstärkungen des Teams.

2. Rückt den Mondstand-Marker im Uhrzeigersinn um ein Feld weiter auf die neue Mondphase (siehe „Mondphasen“, S. 15).

3. Rückt den Rundenzahl-Marker um ein Feld weiter. Erreicht dieser das Ende der Leiste, dreht den Marker um und bewegt ihn an den Anfang der Leiste.

## NEUE RUNDE

Spielt weitere Runden Janken, um zu ermitteln, wer in folgenden Runden des Spiels die erste Figur aktiviert. Der Gewinner hat für eine Runde die Initiative und aktiviert die erste Figur.



*Eine alternative Möglichkeit, um über die Initiative zu entscheiden, ist eine vergleichende Affinitätsprobe. Der Gewinner hat die Initiative.*

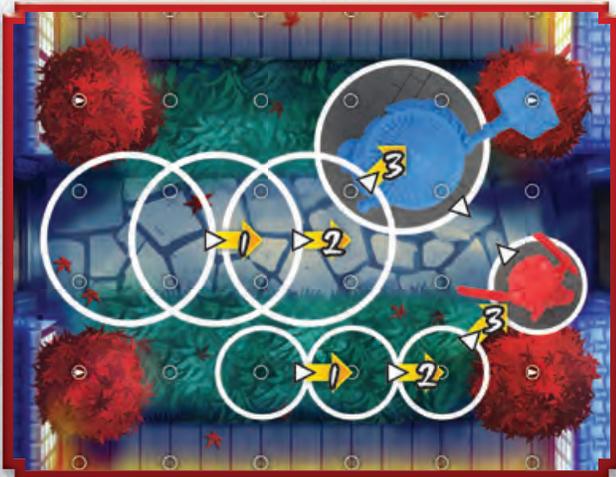
# BEWEGUNG

Das Spielbrett von Ninja All-Stars besteht aus einem Raster aus Punkten. Jeder Punkt ist ein **Feld**. Eine Figur wird so auf das Brett gestellt, dass ihre Basis einen Punkt bedeckt, um anzuzeigen, dass sie sich auf diesem Feld befindet. Die Basis einer Figur darf nur einen einzigen Punkt bedecken und sollte auf diesem zentriert werden.

Wenn sie aktiviert wird, darf eine Figur sich höchstens um eine Anzahl Felder bewegen, die ihrer Gesamtanzahl an Bewegungspunkten entspricht. Wann immer sich eine Figur um ein Feld bewegt, darf sie sich auf jedes beliebige der acht Felder bewegen, die an das Feld angrenzen, auf dem sie sich momentan befindet, sofern sich dort keine andere Figur befindet.

Sobald eine Figur ihre Bewegung abgeschlossen hat, muss der Spieler sie so drehen, dass ihre Vorderseite auf ein angrenzendes Feld ausgerichtet ist. Selbst wenn sich eine Figur nicht bewegt, darf sie während ihrer Aktivierung ihre Ausrichtung frei ändern, ohne dafür Bewegungspunkte auszugeben.

Beachte, dass eine Figur, wann immer sie bewegt wird, am Ende der Bewegung **von dem Spieler auf ein Feld ausgerichtet wird, der sie bewegt hat**.



Sobald eine Figur ihre Bewegung abgeschlossen hat, darf sie eine Aktion ausführen.

Eine Figur darf ihre Aktion nutzen, um zu **rennen** und sich damit ein weiteres Mal um ihren Bewegungswert zu bewegen.

Einige Felder verfügen über **Gelände**, das spezielle Effekte verursacht, oder sie erfordern zusätzliche Bewegungspunkte, wenn sich eine Figur auf sie bewegen will. Solche Felder besitzen besondere Punkte, die ihren Geländetyp darstellen (siehe „Gelände“, S. 17).

## AUSWEICHEN

Den Versuch, ein Feld zu verlassen, das sich im Einflussbereich von mindestens einer feindlichen Figur befindet, wird **Ausweichen** genannt. Wenn eine Figur auszuweichen versucht, muss sie eine Affinitätsprobe durchführen. Ist die Affinitätsprobe erfolgreich, darf sich die Figur normal auf das neue Feld bewegen. Misslingt der Figur ihre Affinitätsprobe, erhält sie einen Betäubungs-Marker, kann sich nicht von ihrem Feld weg bewegen und ihre Aktivierung endet sofort (siehe „Betäuben“, S. 77).

Eine Figur muss versuchen auszuweichen, um ein Feld verlassen zu können, das sich im Einflussbereich einer feindlichen Figur befindet, selbst wenn sie sich auf ein anderes Feld im Einflussbereich derselben Figur bewegen möchte.

## NINJA AUF GROSSER BASIS

Einige Figuren verfügen über größere Basen als andere. Statt nur eines einzelnen Feldes bedecken Figuren auf großer Basis vier Felder gleichzeitig. Eine Bewegung vorwärts, rückwärts, in seitlicher oder diagonaler Richtung auf einen neuen Satz Felder kostet eine Figur auf großer Basis einen Bewegungspunkt, selbst wenn ihre Basis mehrere neue Felder bedeckt.

Bewegt sich ein beliebiger Teil der Basis einer Figur auf großer Basis über irgendein Feld mit Gelände, wird es von diesem Gelände beeinflusst.

Beendet eine Figur auf großer Basis ihre Bewegung mit einem Teil ihrer Basis auf erhöhtem Gelände, gilt die Figur auf großer Basis nur dann als auf erhöhtem Gelände befindlich, wenn mindestens zwei der vier von ihrer Basis bedeckten Felder erhöhtes Gelände sind.

Wie auch Figuren auf kleiner Basis können Figuren auf großer Basis nur in acht Richtungen ausgerichtet werden. Wenn sie auf ein diagonales Feld ausgerichtet wird, richte eine Figur auf großer Basis auf dieselbe Weise aus wie eine Figur auf kleiner Basis. Wenn sie auf ein nicht-diagonales Feld ausgerichtet wird, positioniere die Markierung auf der Basis zwischen zwei Feldern, wie im Schaubild unten gezeigt.



# KAMPF

Eine Figur darf ihre Aktion nutzen, um eine andere Figur **anzugreifen**. Die Figur darf eine feindliche Figur im Umkreis von einem Feld und innerhalb ihres vorderen Einflussbereichs angreifen.

Die aktivierte Figur, die den Angriff einleitet, ist der **Angreifer**. Das Ziel des Angriffs ist der **Verteidiger**.

Der Angreifer wirft eine Anzahl Ninja-All-Stars-Würfel in Höhe seines Angriff **AN**-Attributs. Der Verteidiger wirft eine Anzahl Würfel in Höhe seines Verteidigung **VT**-Attributs.

*Angreifer und Verteidiger sollten Würfel unterschiedlicher Farben werfen, um leichter zu sehen, welche Würfel zu welcher Figur gehören.*

Die Ergebnisse der beiden Würfe werden miteinander verglichen und Würfel werden basierend auf den folgenden Elementpaaren eliminiert:



*Geist und Leere eliminieren sich gegenseitig.*

*Erde und Luft eliminieren sich gegenseitig.*

*Feuer und Wasser eliminieren sich gegenseitig.*

Wenn sich zwei Würfel gegenseitig eliminieren, werden sie aus den geworfenen Würfeln entfernt. Vom Angreifer geworfene Würfel können nur vom Verteidiger geworfene Würfel eliminieren und umgekehrt. **Es müssen alle möglichen Eliminierungen durchgeführt werden.**

Nachdem alle Eliminierungen durchgeführt wurden, wählt derjenige Spieler mit den meisten übrig gebliebenen Würfeln einen dieser Würfel als Resultat des Angriffs aus.

Der Spieler darf nur einen seiner eigenen geworfenen **Würfel auswählen**. Wenn beide Spieler dieselbe Anzahl an Würfeln übrig haben, wählt der Angreifer das Resultat aus seinen Würfeln aus.

Das Resultat des Angriffs wird vom Element des ausgewählten Würfels bestimmt:



**GEIST**

Der Angreifer wird Verletzt.



**LEERE**

Der Verteidiger wird Verletzt.



**ERDE**

Der Verteidiger wird Betäubt (siehe „Betäuben“, S. 77).



**LUFT**

Der Angreifer darf den Verteidiger um bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen.



**WASSER**

Der Spieler, der Wasser als Resultat gewählt hat, darf den Angreifer um bis zu drei Felder in eine beliebige Richtung bewegen. Der verteidigende Spieler platziert dann den Verteidiger im vorderen Einflussbereich des Angreifers.



**FEUER**

Alle Figuren im Einflussbereich des Angreifers, inklusive des Angreifers, werden Betäubt (siehe „Betäuben“, S. 77).

## BEWEGUNG ALS RESULTAT EINES KAMPFES

Wenn ein Kampfresultat dafür sorgt, dass sich Angreifer oder Verteidiger bewegen, werden die Einflussbereiche aller anderen Figuren und Gelände ignoriert. Alle anderen Bewegungsregeln gelten normal.

## VERLETZT

Wenn eine Figur Verletzt wird, wird sie vom Spielbrett entfernt und im Heilhaus des Spielers platziert.



Heilhaus

## UNTERSTÜTZUNGEN

Befreundete Figuren dürfen Angreifer und Verteidiger in einem Kampf unterstützen, wodurch sie ihnen zusätzliche Würfel verleihen. Eine Figur kann nicht unterstützen, wenn sie Betäubt ist oder wenn sie sich im Einflussbereich einer anderen feindlichen Figur befindet als dem Angreifer oder dem Verteidiger.

Der Angreifer erhält für jede befreundete Figur, die sich im Einflussbereich des Verteidigers befindet, +1 Angriff.

Der Verteidiger erhält für jede befreundete Figur, die sich im Einflussbereich des Angreifers befindet, +1 Verteidigung.

## RÜCKENANGRIFF

Wenn sich ein Angreifer auf einem der Felder im hinteren Einflussbereich des Verteidigers befindet, erhält der Angreifer +1 Angriff.



## FERNKAMPF

Figuren, die „Fernkampf“ in ihrem Profil aufgelistet haben, dürfen eine **Fernkampfangriffsaktion** ausführen. Die angegebene Zahl ist die Anzahl an Feldern, die das Ziel der Figur entfernt sein kann, um noch angegriffen werden zu können.

Fernkampfangriffe funktionieren ganz genau wie normale Angriffe, mit dem Unterschied, dass Erde und Leere die einzigen Elementresultate sind, die irgendwelche Effekte auslösen. Andere Elementresultate dürfen ausgewählt werden (was üblicherweise der Fall ist, wenn der Verteidiger gewinnt), haben jedoch keine Auswirkungen, sofern die Figur nicht über eine Fähigkeit verfügt, die etwas anderes besagt.

Eine Figur, die sich im Einflussbereich einer feindlichen Figur befindet, kann keine Fernkampfangriffe durchführen. Fernkampfangriffe können nicht von Unterstützungen oder Rückenangriffen profitieren.

**Fernkampfangriffe gelten nicht als normale Angriffe und werden nur von Effekten betroffen, die ausdrücklich Fernkampfangriffe betreffen.**



## SHURIKEN

Jede Figur hat Zugriff auf kleine, leichte Wurfaffen wie Shuriken oder Kunai. Diese erlauben jeder Figur, einen Fernkampfangriff mit einer Reichweite von drei Feldern auszuführen. Wenn er diese Waffen einsetzt, darf der Angreifer nur einen Würfel für den Angriff werfen, ungeachtet dessen, wie hoch das Angriff-Attribut der Figur ist, und kann keinerlei Boni nutzen. Diese Fernkampfangriffe sind Heimlich (siehe S. 17).



# MONDPHASEN

Die Phasen des Mondes und die wankelmütige Gunst der Mondprinzessin können eine wichtige Rolle bei der Ermittlung des Siegers einer Herausforderung spielen. Diese launenhaften Elemente werden durch den Mondstand und das Monddeck dargestellt. Der Mond nimmt in einem sich ständig wiederholenden Zyklus zu und wieder ab.



## MONDDECK

Das Monddeck stellt die vielen schmutzigen Tricks, Strategien oder mystischen Fallen dar, die ein Team aus Ninja vorbereitet und einsetzt, um eine Herausforderung zu gewinnen.

Ein Spieler kann niemals mehr als drei Karten des Monddecks gleichzeitig auf der Hand haben. Sollte ein Spieler, nachdem er eine Mondkarte gezogen hat, mehr als drei Karten besitzen, muss er sofort Karten abwerfen, bis er noch drei übrig hat.

Jede Mondkarte beschreibt, wann sie ausgespielt werden kann und welche Auswirkungen sie auf das Spiel hat.

Sobald eine Mondkarte ausgespielt und ihr Effekt abgehandelt wurde, wird sie abgeworfen. Es gibt nur einen Monddeck-Ablagestapel, den sich alle Spieler teilen. Wurden alle Karten vom Monddeck gezogen, dann mischt den Ablagestapel, um ein neues Monddeck zu erstellen.

Karten im Monddeck verfügen über mächtigere oder zusätzliche Effekte, die genutzt werden dürfen, falls die Karte ausgespielt wird, während sich der Mondstand-Marker auf einer bestimmten Phase des Mondes befindet. Diese zusätzlichen Effekte sind auf jeder Mondkarte aufgeführt.



# WEITERFÜHRENDE REGELN

## TIMING VON FÄHIGKEITEN UND KARTEN

Gelegentlich wollen mehrere Spieler Fähigkeiten einsetzen oder Mondkarten ausspielen, die sich auf dieselbe Spielsituation auswirken.

Tritt der Effekt nicht während des Kampfes ein, handeln die Spieler ihre Effekte beginnend mit dem Spieler ab, der für diese Runde die Initiative hat. Tritt der Effekt während des Kampfes ein, spielt immer der Angreifer Effekte zuerst aus und handelt sie ab. Anschließend geht das Spiel im Uhrzeigersinn um den Tisch herum weiter, bis jeder Spieler die Gelegenheit hatte, Effekte auszuspielen.

Effekte, die Neuwürfeln erlauben oder erfordern, müssen ausgespielt werden, bevor Eliminierungen durchgeführt werden.

Tritt ein Effekt nur ein, wenn ein bestimmtes Element oder Kombinationen aus Elementen gewürfelt wird, wird der Effekt erst nach dem Neuwürfeln aber vor den Eliminierungen abgehandelt.

## WIDERSPRÜCHLICHE EFFEKTE

Wenn zwei Spieleffekte einander direkt widersprechen, wie etwa eine Fähigkeit, die eine Aktion immer misslingen lässt gegen eine, die diese immer oder automatisch gelingen lässt, tritt nur der Effekt ein, der den gegensätzlichen Effekt misslingen lässt.

## SCHLÜSSELWORT-FÄHIGKEITEN

Viele Figuren verfügen über eine oder mehrere Schlüsselwort-Fähigkeiten. Dies sind Spezialfähigkeiten, die die Leistung der Figur modifizieren.

Während des Ligaspiels können Figuren neue Schlüsselwörter erlernen. Sobald eine Figur über ein bestimmtes Schlüsselwort verfügt, kann sie es nicht ein weiteres Mal erhalten – **mehrfache Instanzen desselben Schlüsselworts sind nicht erlaubt!**

Die einzelnen Schlüsselwort-Fähigkeiten werden im Anhang ab S. 77 im Detail beschrieben, zur Schnellübersicht während des Spiels.

## ZUSTÄNDE

Einige Regeln oder Fähigkeiten verursachen anhaltende Effekte. Diese werden **Zustände** genannt.

Wenn eine Figur von einem Zustand betroffen ist, wird der zugehörige Marker neben die betroffene Figur gelegt. In den Regeln wird oft darauf verwiesen, dass Figuren „Betäubt“, „Verflucht“ usw. werden. Dies bedeutet, dass die Figur einen Marker des entsprechenden Zustands auf sich liegen hat oder dass ihr ein Marker des entsprechenden Typs zugewiesen werden soll.

**Eine Figur darf eine beliebige Anzahl an Zuständen ansammeln, sogar mehrere desselben Typs.** Jeder Zustand beschreibt, wie lange er anhält. Wenn eine Figur Verletzt wird, werden alle Zustandsmarker entfernt, mit Ausnahme von Verzögerung.

Die einzelnen Zustände werden im Anhang ab S. 77 im Detail beschrieben, zur Schnellübersicht während des Spiels.

## HEIMLICHKEIT



Befindet sich eine Figur nicht in SL einer feindlichen Figur, darf sie ihre Aktion nutzen, um den Zustand Heimlichkeit anzunehmen. Lege einen Heimlichkeits-Marker neben die Figur.

Figuren in Heimlichkeit können nicht angegriffen oder zum Ziel von Fähigkeiten werden. Betrifft ein Spieleffekt einen Bereich des Spielbretts, der das Feld dieser Figur enthält, betrifft er die Figur auf normale Weise.

Auf eine Figur in Heimlichkeit kann keine Sichtlinie gezogen werden und SL kann beliebig durch das Feld gezogen werden, das sie besetzt.

Eine Figur in Heimlichkeit besitzt nur während ihrer Aktivierung einen Einflussbereich, daher sind feindliche Figuren nicht dazu verpflichtet, auszuweichen, um sich an ihr vorbei zu bewegen, und sie kann befreundete Figuren nicht im Kampf unterstützen.

Wenn eine Figur in Heimlichkeit eine Aktion ausführt oder eine Affinitätsprobe außer Ausweichen durchführt, verliert sie Heimlichkeit.

## AUSWEICHEN

Wenn eine Figur in Heimlichkeit ausweicht, muss sie wie üblich eine Affinitätsprobe durchführen. Misslingt ihr die Probe, entferne den Heimlichkeits-Marker, statt die üblichen Effekte eines misslungenen Ausweichens zu erleiden. Die Figur darf anschließend weiter versuchen, sich aus dem Einflussbereich heraus zu bewegen und normal ausweichen oder stationär bleiben.



## SPEZIELLE GELÄNDETYPEN

Einige spezielle Geländetypen erfordern etwas mehr Erklärung, da sie entweder wie eine Mischung aus den oben genannten Geländetypen funktionieren oder Spezialregeln besitzen, die zum Tragen kommen, sobald sie genutzt werden.



**Bauwerke:** Bauwerke sind sowohl verdeckendes als auch erhöhtes Gelände. Bauwerke blockieren SL zwischen Figuren, die sich nicht auf erhöhtem Gelände befinden.



**Laub:** Laub ist sowohl verdeckendes als auch schwieriges Gelände. Bewegt sich eine Figur in Heimlichkeit durch ein Laubfeld, ohne dort seine Bewegung zu beenden, verliert es seine Heimlichkeit sofort. Bewegt sich eine Figur in Heimlichkeit auf ein Laubfeld und beendet dort seine Bewegung, verliert es seine Heimlichkeit nicht und darf sich in späteren Aktivierungen von dem Laubfeld weg bewegen, ohne seine Heimlichkeit zu verlieren.



**Laternen:** Laternen sind Marker, die Gelände darstellen, das Spieler zwischen Herausforderungen auf dem Spielbrett platzieren dürfen. Laternen dürfen auf jedem anderen Geländetyp platziert werden, der kein Marker ist. Laternen sind verdeckendes Gelände, über das man sich nicht hinweg bewegen darf. Bewegt sich eine Figur in Heimlichkeit auf ein Feld mit einer Laterne, verliert es seine Heimlichkeit durch das Licht der Laterne.



**Schreine:** Schreine sind Marker, die Gelände darstellen. Schreine dürfen auf jedem anderen Geländetyp platziert werden, der kein Marker ist. Schreine sind verdeckendes Gelände, über das man sich nicht hinweg bewegen darf.

Wenn ein Schrein auf dem Spielbrett platziert wird, wählt der Spieler einen der folgenden Zustände, der von diesem Schrein ausgeht: Fluch, Gift, Glückliche, Hast, Langsam oder Schutz. Fluch, Gift und Langsam sind schädliche Zustände. Glückliche, Hast und Schutz sind positive Zustände.

Wenn sich eine Figur bis auf ein Feld an einen Schrein heran bewegt, von dem ein schädlicher Zustand ausgeht, muss sie eine Affinitätsprobe durchführen. Misslingt ihr die Probe, erhält die Figur einen Zustandsmarker des entsprechenden Zustands des Schreins.

Befindet sich eine Figur innerhalb eines Felds um einen Schrein, von dem ein positiver Zustand ausgeht, darf sie ihre Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, erhält die Figur einen Zustandsmarker des entsprechenden Zustands des Schreins.



**Truhen:** Truhen sind Marker, die Gelände darstellen. Truhen dürfen nur in Herausforderungen genutzt werden, die ihren Einsatz ermöglichen. Truhen sind verdeckendes Gelände, über das man sich nicht hinweg bewegen darf.





# AUFBAU EINES TEAMS



Statt mit den in der Box enthaltenen vorgefertigten Teams zu spielen, können sich Spieler ihre eigenen Teams zusammenstellen.

Ein Spieler erhält 100 Koban, die er zur Rekrutierung von Figuren für sein Team ausgeben kann. Der Eintrag jeder Figur gibt an, wie viel Koban die Rekrutierung der Figur kostet. Ein Spieler muss einen einzelnen Clan wählen und darf nur Ninja des ausgewählten Clans rekrutieren.

Darüber hinaus dürfen Spieler Ronin rekrutieren, Söldner, die sich jedem Clan anschließen. Während die Namen oder Beschreibungen einiger Ronins auf bestimmte Clans verweisen können, dürfen sie von jedem Clan normal rekrutiert werden.

*Die enthaltenen Figuren dürfen genutzt werden, um jeden beliebigen Clan darzustellen. Alternativ kannst du auch Clanboxen erstellen, die einzigartige Figuren enthalten, um deinen Clan darzustellen.*

Jeder Figurtyp führt in seinem Eintrag ein **Feldmaximum** in Form eines Zahlenbereichs auf. Die niedrigere Zahl ist die Mindestanzahl an Figuren dieses Typs, die für ein Team rekrutiert werden müssen, damit es legal ist. Die höhere Zahl ist die Maximalanzahl an Figuren dieses Typs, die in ein Team aufgenommen werden dürfen. Ist das Feldmaximum eine einzelne Zahl, muss das Team exakt die angegebene Anzahl enthalten.

Einige Figuren besitzen einzigartige Spezialfähigkeiten. Gibt der Eintrag an, dass die Figur eine bestimmte Menge an Spezialfähigkeiten aus der aufgeführten Liste auswählt, muss der Spieler die Fähigkeiten auswählen, sobald die Figur rekrutiert wird.

Jedes Mal, wenn eine Figur rekrutiert wurde, trage ihre Attribute und Fähigkeiten in eine Teamliste ein. Nutze die Teamliste auch, um Erfahrung, neue Fähigkeiten und neue Teammitglieder festzuhalten.

## NINJA-TYP

Auch wenn die Ninja eine vielseitige und bunte Gruppe von Charakteren und Clans sind, so fallen sie doch alle in mehrere festgelegte Kategorien an Typen, die dabei helfen, ihre Rolle im Team eines Spielers zu definieren.

## CHUNIN

Aufstrebende Anführer und fähige Kämpfer innerhalb des Clans werden ausgewählt, um ihr Team aus Ninja während des Mondscheinturniers als Chunin anzuführen. Dies ist eine unglaubliche Ehre und die bevorstehenden Prüfungen werden nicht nur die Führungskraft und das Können eines Chunin auf die Probe stellen, sondern auch seinen Geist.



## KAIKEN

Kaikens sind das Rückgrat der Clans. Ein Kaiken zu sein bedeutet keinesfalls, eine niedere oder untergeordnete Rolle inne zu haben. Die Ausbildung zum Kaiken beginnt mit der Geburt und wird durch Mühsal, Konditionierung und Prüfungen verankert, die normale Menschen nicht ertragen könnten. Kaikens sind Meister in der Kunst der Heimlichkeit, des Schwertes und der Shuriken. Mit zunehmender Erfahrung lernen sie, sich die Elementarmagie von Kagejima zunutze zu machen, und eignen sich wirkungsvolle Fähigkeiten an, die sogar jenen der großen Helden gleichkommen.



## YAJIRI

Yajiri spezialisieren sich auf den Angriff aus der Ferne. Ihre Pfeile mit den schwarzen Schäften sind berühmt für ihre tödliche Genauigkeit. Wenngleich der Bogen von allen Clans eingesetzt wird, haben viele von ihnen ihre eigenen Formen der Kriegsführung auf Entfernung entwickelt. Die Blasrohre der Kitsune schalten Wachen mit kaum mehr als dem Geräusch leise flüsternden Windes aus, während das Donnern der Gewehre der Tora Verwirrung in den feindlichen Reihen sät und für fürchterliche Zerstörung sorgt. Ganz gleich, welche Form er annimmt, der Nutzen eines Yajiri für seinen Clan ist nicht zu unterschätzen.



## ONI

Die Verbindung, die das Volk von Kagejima zu seinem Land hat, ist unbestreitbar. Es heißt, dass Mensch und Oni einander zuerst als Feinde begegneten, schon bald jedoch einen widerwilligen Respekt füreinander entwickelten: für die Oni wegen ihrer Größe und Stärke und für die Menschen wegen ihrer Technologie und Hartnäckigkeit. Viele Oni, wie launenhaft sie auch sein mögen, schließen sich einem Team an, um Vereinbarungen zu ehren, ihre Stärke zu zeigen oder einfach nur aus Spaß. Zwar zählen sie nicht zu den verstohlensten Kämpfern, doch ihre Wirkung auf den Feind ist bemerkenswert.



## KUNOICHI

Kunoichi sind spezialisierte Kämpferinnen und Späherinnen der Clans. Wenngleich tödlich und in vielen Künsten der Ninja ausgebildet, legen die Kunoichi vor allem großen Wert auf Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Im Kampf konzentrieren sich Kunoichi auf die wichtigsten Missionsziele, wie etwa das Ausspähen von Zielen und das Überbringen von Sendschreiben. Ist der Kampf unvermeidbar, sind die Kunoichi besonders effektiv darin, Ziele mit einem Hagel aus tödlichen Shuriken oder Kunai auszuschalten.



## MADDOUSHI

Alle Clans verfügen über die als Madoushi bekannten Mystiker. In einigen Clans werden sie als Weise, Alchemisten und Heiler verehrt. Andere Clans wiederum sehen sie als Hexen an und dulden sie mit kaum verhohlenen Misstrauen und Furcht. Doch ob sie nun verehrt oder gefürchtet werden, alle Madoushi sind dazu fähig, die den Landen ihres Clans innewohnenden Kräfte einzusetzen. Durch Ausbildung, Studium und Meditation lernt ein Madoushi, sich der Linien des Ki zu bedienen, die durch die Landschaft Kagejimas verlaufen, und die Elemente selbst seinem Willen zu unterwerfen.





## CLAN TORA

Der Große Getsu-san beherrscht die Silhouette Kagejimas. Benannt nach dem kühlen Glanz seiner schneebedeckten Gipfel – die in der Sonne erstrahlen und im Mondlicht schimmern – ist er von überall auf der Insel zu sehen. Der majestätische Anblick ist besonders dramatisch, wenn man sich von der Ostküste her ins Landesinnere bewegt. Dort steigt das Land von den Klippen der Küste zum Vorgebirge von Getsu-san an. Dörfer dringen in die Ränder der großen nördlichen Waldgebiete vor und verteilen sich entlang der Grenze zum raueren Land im Süden. Jenseits von Reis und Holz birgt diese Region die seltenen und wundersamen Mineralien, Metalle und das schwarze Blut der Erde, welche die Schmieden der Insel erklingen lassen. Dies sind die Ländereien des Tora-Clans.

Die Tora sind oft ein schwieriger Clan. Wie auch ihr Totem können sie stolz und hochmütig sein und jederzeit bereit, sich eine Gelegenheit vermeintlicher Schwäche zunutze zu machen. Sie lieben Spiele und Wettkämpfe des körperlichen Könnens, der Kraft und des Geschicks. Höhnische Bemerkungen und das Ausstechen des Gegenüber sind besonders unter den jungen Tora an der Tagesordnung, und Herausforderungen zum Wettlauf, Klettern, Schwimmen oder ähnliche Wettstreite folgen häufig kurz darauf. Arroganz, Beleidigungen oder ausuferndes Ego werden jedoch nicht geduldet. Es gibt immer jemand Schnelleres oder Stärkeres, und erfahrenere und fähigere Clanmitglieder haben keine Skrupel, ungezogene junge Tora ordentlich zurechtzustutzen, wenn nötig.

Diese Aktivitäten sind mehr als nur Spaß und Spiel. Die Tora sehen solche Herausforderungen als den besten Weg an, sich selbst und ihren Clan zu verbessern. Wenn du der Beste bist, dann sag es, doch sei auch dazu bereit, es unter Beweis zu stellen. Von einem jeden wird erwartet, dass er das Beste gibt, was er hat, und ein genügend dickes Fell zu haben, um über Spott zu lachen. Alles andere wird als mangelnder Sportsgeist angesehen. Ebenso wird farbenfrohe Angeberei und Maulheldentum als genau das angesehen – mehr Spaß als Ernst. Jeder, der es zu ernst meint, sieht sich rasch mehr Herausforderungen gegenüber, als er meistern kann.

Diese Haltungen machen es den Tora schwer, anderen Verständnis oder Vertrauen entgegenzubringen, die ihre Leidenschaft und Energie nicht so offen zeigen wie sie. Ist jemand ein exzellenter Schwertkämpfer, dann soll er es sagen. Ist jemand anders eine unglaubliche Reiterin, dann sollte sie dies auch stolz nach außen tragen. Ebenso lässt jeder, der nicht für seine Überzeugungen und seine Ideale kämpft, die Tora kalt und zieht sich ihren Argwohn zu. Ehre ist für die Mitglieder dieses Clans von herausragender Wichtigkeit und sie zeigen, verfolgen und verteidigen sie ebenso lautstark und prahlerisch wie sie auch alles andere tun.

Auf Kagejima wird ein Clan, der sich zu sehr spezialisiert und sich nicht mehr anpassen kann, verwundbar. Die Tora hätten nicht so lange gedeihen können, wenn sie nichts wären als umher stolzierende Athleten und prahlerische Angeber. Trotz ihrer nach außen getragenen Betonung körperlichen Könnens erkennen die Tora Geschick in nahezu jeder Form an und sie haben ihre unnachgiebige Vervollkommnung von Talent durch ständiges Fordern auf viele Arenen angewandt.

Tora lernen rasch, die Vorteile der unzähligen Ressourcen ihres Heimatlandes zu nutzen. Die bergige Landschaft hat sie sowohl körperlich abgehärtet als auch ihnen Zugang zu reichlich Mineralien und Metallen ermöglicht: Blei, Kupfer, Zinn, Schwefel, Glimmer, Jade, Kalkstein, Granit, Feuerstein, Salz, Salpeter und Eisen, um nur einige zu nennen. Tatsächlich hat sich das unwirtliche Gelände als Segen erwiesen. Während viele Gebiete der Ländereien der Tora für den Ackerbau ungeeignet sind, bieten sie viele robuste und schnell wachsende Bäume, die eine ständige Versorgung an Holzkohle ermöglichen. All dies zusammen macht die Tora zu den herausragendsten Schmieden und Alchemisten von Kagejima.

Die Schmiede der Tora versuchen sich ständig gegeneinander in der Schönheit und Qualität ihrer Schöpfungen zu übertreffen und rüsten ihre Krieger mit einigen der

besten und tödlichsten Waffen und Rüstungen der Welt aus. Ihr Verständnis der Metallurgie ist auf der Insel unerreicht und nur einige wenige Meister aus den wichtigsten und namhaftesten Großstädten des Reichs der Sonne können sich mit ihnen messen. Ihre Meisterschaft der Alchemie mag nicht ganz so groß sein, doch haben sie diese Disziplin in gänzlich andere Richtungen entwickelt als die pedantischen und engstirnigen Trankbrauer des Hofes der Sonne.

Dieses Zusammenspiel aus Umständen, Herangehensweise und materiellem Reichtum hat es dem Clan der Tora ermöglicht, die Entwicklung und Verbesserung zahlreicher neuer Technologien anzuführen. Sie bauten die ersten Feuerwaffen auf Kagejima und stellen nach allgemeiner Meinung nach wie vor die besten her. Sie waren wegbereitend bei der Herstellung kleiner, unauffälliger Gebräue und durchdachter Werkzeuge, die ihre Shinobi mit herausragender Wirkung einsetzen. Tatsächlich führen alle Krieger dieses Clans eine enorme Bandbreite an hochwertiger Ausrüstung mit sich, die ihre sorgfältig verfeinerten Fähigkeiten ergänzt. Sie zählen zu den furchterregendsten Gegnern, sowohl dank ihrer rohen Körperlichkeit als auch ihrer überraschend subtilen Tricks. Im Verlauf des letzten Jahrzehnts enthielt jede Mission zum Hof der Sonne mindestens einen Tora-Shinobi und die Clan-Ältesten denken nicht daran, etwas daran zu ändern.





## CHUNIN

**BW** 5 **RN** 4 **VT** 3 **KB** 20 

Feldmaximum: 1

Nahkampfmeister, Feuermeisterschaft

*Wähle 1 Fähigkeit:*

**Jagdsprung:** Vor dem Angriff darf sich der Chunin um bis zu drei Felder bewegen. Diese Bewegung darf nur durchgeführt werden, wenn sie es dem Chunin ermöglicht, eine feindliche Figur anzugreifen. Nach dem Angriff ist der Chunin Verlangsamt.

**Tigerschlag:** Bevor der Chunin angreift, darf sein Spieler ihm bis zum Ende des Zuges +3 **RN** verleihen. Für den Rest der Runde würfelt der Chunin keinerlei Verteidigungswürfel.



## KAIKEN

**BW** 5 **RN** 3 **VT** 2 **KB** 10 

Feldmaximum: 2-4

## YAJIRI

**BW** 5 **RN** 2 **VT** 1 **KB** 8 

Feldmaximum: 0-2

Fernkampf 5: +2 **RN**



# MADOUSHI

BW 5 RN 3 VT 2 KB 13 

Feldmaximum: 0-2

Einhüllen, Feuermeisterschaft

*Wähle 1 Fähigkeit:*

**Metall zu Staub:** Führe zu Beginn der Runde eine Affinitätsprobe durch. Ist die Probe erfolgreich, erleiden Angriffe gegen den Madoushi bis zum Ende der Runde -2 RN, bis zu einem Minimum von 1.

**Vulkantöpfe:** Der Madoushi darf diese Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, werden eine feindliche Figur innerhalb von sechs Feldern um den Madoushi und alle an diese feindliche Figur angrenzenden Figuren Betäubt.



# KUNOICHI

BW 8 RN 2 VT 1 KB 9 

Feldmaximum: 0-2

Flink

# ONI

BW 4 RN 2 VT 5 KB 18 

Feldmaximum: 0-2

Präzisionsschlag, Unverwüstlich

# BYAKKO

BW 5 AN 4 VT 3 KB 24  

Held, Nahkampfmeister, Präzisionsschlag, Regeneration, Toras Krallen, Unverwüchtlich

**Hechten:** Byakko darf sich durch von anderen Figuren besetzte Felder hindurch bewegen.

Vielleicht ist Byakko verrückt. Allerdings sagen das viele auch über die Tora. Doch sogar innerhalb eines Clans, der sein Totem auf so vielen verschiedenen Gebieten verehrt, gilt Byakko als seltsam. Zielstrebig und erbittert kämpft dieser junge Krieger mit der Wildheit seines Clans, verbindet dies jedoch mit einer untypischen Gerissenheit. Auch liegt Byakkos Wagemut jenseits aller Vernunft, denn er glaubt wahrhaftig daran, dass er die Verkörperung des Weißen Tigers ist. Von diesem speziellen Kami heißt es, er trüge ein Stück des Mondes in seinem Herzen, und man sagt, dass er seinen Wirt mit mystischem Schutz ausstattet. Jeden anderen, der so kämpft wie Byakko, würde man leichtsinnig oder selbstmörderisch nennen, doch er ist der



festen Überzeugung, dass er beschützt wird, und bisher scheint dies der Wahrheit zu entsprechen. Solch eine wahnwitzige Überzeugung ist seltsam, sogar unter den Tora. Vielleicht ist Byakko verrückt. Allerdings könnte er auch Recht haben.

# RYU

BW 5 AN 3 VT 4 KB 20 

Einhüllen, Feuermeisterschaft, Held, Unverwüchtlich

**Drachennodem:** Ryu darf seine Aktion nutzen, um alle Figuren in seinem vorderen Einflussbereich eine Affinitätsprobe durchführen zu lassen. Misslingt einer Figur die Probe, wird sie Betäubt.

Ryu hatte Glück in seiner Kindheit. Er zeigte Interesse an der Alchemie, hatte Talent und konnte in diesem Beruf bei seinem Vater in die Lehre gehen. Gemeinsam reisten sie viel durch den Norden Kagejimas, wo sie exotische Ingredienzen sammelten und Geschäfte tätigten. Auf einer schicksalhaften Reise durch die Berge wurden sie jedoch Opfer einer brüllenden Gruppe Banditen. Und wieder hatte Ryu in gewisser Weise Glück. Er überlebte, auch wenn er sich vielleicht wünschte, dass er das nicht getan hätte, und wandernde Yamazaru-Mönche fanden



ihn. Er saß alleine und untröstlich schluchzend in den Überresten des Wagens seines Vaters. Während er in ihrem Kloster heranwuchs, zeigte Ryu eine Begabung für die Kampfpraktiken der Mönche, und schon bald wurde er zu einem starken und konzentrierten Kämpfer mit einem nachvollziehbaren Hass auf jene, die sich an den Schwachen vergriffen. Als er mündig wurde, entschied er sich, zu den Tora zurückzukehren, und mit sich brachte er sein beträchtliches Können und den Drang nach Gerechtigkeit.

# TORA-GALERIE



*Tora-Chunin*



*Tora-Kaiken*



*Tora-Yajiri*



*Tora-Kunoichi*



*Tora-Madoushi*



*Tora-Oni*

## HELDEN



*Ryu*



*Byakko*





# CLAN YAMAZARU

An der nördlichsten Spitze der Insel steht der üppige Bambus und Wälder weichen zerfurchten Fichten und niedrigen Bergen. Die Erde wird dünn und die Granitgebeine Kagejimas brechen aus dem grünen Bewuchs hervor, und auf ihm wachsen Pflanzen, die ebenso zäh und rau sind wie die Steine um sie herum. Die Luft wird kühl und riecht gelegentlich nach Schnee, sogar im Sommer. Sich windende Pfade zerschneiden die scharfkantigen Hügel und Berge, und hier und da finden sich vereinzelte Schreine und schneebedeckte Torii-Bögen. Die Stürme hier sind berüchtigt. Winde, die heulen wie die hungrigen Toten, peitschen die Erde mit schneidendem, böigem Regen. Innerhalb einer Stunde kann metertiefer

Schnee fallen. Nur die kühnsten und stoischsten Menschen und Tiere lassen sich hier nieder. Schon so mancher Reisende hat ein Dankgebet beim Anblick von Rauch ausgestoßen, der von den Häusern aus schwerem Holz aufsteigt, die plötzlich hinter einer scharfen Wegbiegung erscheinen. Diese abgelegenen und robusten Dörfer sind die spärlichen Anzeichen von Zivilisation zwischen dem kalten Fels und den dunklen Bäumen in den Landen des Yamazaru-Clans.

Die Yamazaru sind stark und belastbar, wie auch das Land, das sie bewohnen, und berührt von den Geistern der Kälte. Sie legen eine beizeiten verwunderliche Mischung aus eisiger Gleichgültigkeit und glühender Wärme

an den Tag. Unter der schroffen Schale, die auf ihre Lebensumstände zurückzuführen ist, sind die meisten von ihnen gutmütig, gastfreundlich und sogar scherzhaft. Ihre Umwelt kann harsch sein. Oft müssen sie dem gleichgültigen Land ihre Lebensgrundlage durch Hacken und Scharren abringen und das Klima ihrer Heimat ist gnadenlos. Während die Yamazaru stoischen Gleichmut und harte Sachlichkeit als Überlebensfähigkeiten schätzen, sehen sie die harsche Kälte ihrer bergigen Heimat als guten Grund dafür an, warme und offene Leben zu führen. Oft schränkt das Wetter das Reisen ein und zwingt Clanmitglieder und etwaige Besucher dazu, eng miteinander zusammenzuleben. Häufig spielen sie Freunden, Familienmitgliedern und Besuchern gleichermaßen voller Vergnügens Streiche. Für benachbarte Dörfer ist es nicht unüblich, einen so genannten „Krieg des Lächelns“ auszutragen, in dessen Zuge sie einander eine Reihe aufwändiger und komplizierter Narrenstreiche spielen, und das über Jahre hinweg.

Auch sind sie bekannt für ihre Neugier. Jeder Fremde, der ein Spielzeug, einen Juxartikel, ein Gerät oder eine andere Art von Objekt mit interessanter Funktion oder von ungewöhnlicher Herkunft herstellen kann, wird von den Yamazaru ganz besonders warm willkommen geheißen. Auch wenn ihm jeder Sake ausgegeben wird, wird er natürlich nur wenig Ruhe haben, da Jung und Alt von weither kommen werden, um solche Wunder zu sehen. Dieses Interesse haben sie auch an neuen Geschichten, Gerüchten, Ideen, Techniken und dem Tun und Lassen der großen und kleinen Leute überall auf Kagejima. Trotz ihrer Abgeschlossenheit sind die Yamazaru oft erstaunlich gut informiert. Viele Händler und Reisende berichten von der Bereitschaft des Clans, neue Dinge auszuprobieren und mit Ideen von außerhalb zu experimentieren.

Trotz ihres berühmten Interesses für Gegenstände und Spielzeuge sehen beinahe alle Yamazaru materiellen Besitz lediglich als glitzernde Unterhaltung an. Werkzeuge sind nützlich, um Körper und Seele zusammenzuhalten, und pfiffige Gerätschaften oder solche von guter Qualität können eine große Hilfe sein. Doch wie schön oder nützlich oder unterhaltsam sie auch sein mögen, letztendlich sind sie nur Hilfsmittel für den Einzelnen oder das Dorf. Die wirklich wertvollen Dinge im Leben findet man in sich selbst und den Beziehungen zu Anderen – Familie, Freunde und dem Clan.

Der Großteil von Yamazaru führt ein sehr spirituelles Leben. Die Verbindung mit ihrer bergigen Heimat und ihren vielen Kami stützt ihre Gemeinschaft ebenso, wie sie ihre Tage bereichert. Die Möglichkeit, ohne die Ablen-

kung einer geschäftigeren, städtischen Lebensweise mit dem Berg zu sprechen, war der Grund, der die Vorfahren des Clans hierher lockte, und ist nun der Grund, aus dem so viele ihrer Nachkommen bleiben.

Krieger der Yamazaru sind berühmt (oder berüchtigt, je nach dem, wer die Geschichte erzählt) für ihre unerreichte Zähigkeit, Ausdauer und Widerstandskraft. Ihre Ausbildung ist ein Beispiel für diese Eigenschaften. Studenten stehen tagelang still wie eine Statue – die Ausbilder nennen es ‚Schneefangen‘ – und durchschwimmen breite Bergseen, ohne Atem zu schöpfen. Übungen beinhalten häufig tagelanges Reisen ohne Schlaf, das Schlagen von Bäumen mit der bloßen Hand, ohne zu bluten, oder gewaltige Steine zu bewegen, ohne nachzugeben. Diese Art der Konditionierung des Körpers erlaubt es den Yamazaru, ihren Verstand von ihrer körperlichen Mühsal loszulösen. Auf diesem Wege können sie sowohl schwere Verletzungen aushalten als auch lernen, die größere Weisheit zu sehen, die sich im Offensichtlichen verbirgt.

Seit über einer Generation hat kein Yamazaru-Krieger am Mondscheinturnier teilgenommen, ohne zuvor die Prüfung zu durchlaufen, welche ‚Der Berg Sieht‘ genannt wird. Außenseiter haben dieses Ritual nie verstanden. Selbst jene, die es mehrere Male gesehen haben, sehen es lediglich als einen weiteren Vorwand an, um bei schlechtem Wetter im Freien herumzustehen. Doch jeden Frühling suchen sich jene, die sich im Turnier messen wollen, Plätze auf dem Berg, von wo aus sie weit blicken und den Wind spüren können, und beim ersten Neumond nach der Tagundnachtgleiche stehen sie an diesen Orten, um zu sehen, was ihnen der Berg zeigen wird. Es ist eine Zeit des Nachdenkens, eine Prüfung der spirituellen Ausdauer, denn jeder Teilnehmer erhält Visionen. Nur wenige teilen mit anderen, was sie sehen, denn solche Erfahrungen sind oft von zutiefst persönlicher Art, doch viele vielversprechende Krieger haben sich nach dieser Prüfung dazu entschlossen, nicht an den Hof des Mondes zu reisen.



# CHUNIN

**B** **W** 4 **R** **N** 4 **V** **T** 4 **K** **B** 20 

Feldmaximum: 1

Nahkampfmeister, Erdmeisterschaft

Wähle 1 Fähigkeit:

**Rückwärtssalto:** Bevor sich der Chunin bewegt, darf er sich auf ein beliebiges freies Feld in seinem hinteren Einflussbereich bewegen. Der Chunin besteht automatisch alle erforderlichen Ausweichen-Würfe und kann sich auf jeden Geländetyp bewegen, auf den er sich auch normalerweise bewegen könnte.

**Yama-Faust:** Bevor der Chunin angreift, darf sein Spieler ihm bis zum Ende der Runde +2 **RN** und -2 **VT** verleihen.



# KAIKEN

**B** **W** 5 **R** **N** 3 **V** **T** 3 **K** **B** 12 

Feldmaximum: 2-4

# YAJIRI

**B** **W** 5 **R** **N** 1 **V** **T** 1 **K** **B** 6 

Feldmaximum: 0-2

Fernkampf 5: +1 **RN**, Heimlich



# MADOUSHI

**BW** 5 **AN** 2 **VT** 3 **KB** 13 

Feldmaximum: 0-2

Erdmeisterschaft

Wähle 1 Fähigkeit:

**Bergflöte:** Fernkampf 10, Heimlich. Sowohl Erde- als auch Leere-Resultate Betäuben das Ziel.

**Heilkräuter:** Wenn eine befreundete, an den Madoushi angrenzende Figur Verletzt wird, darf ihr Spieler den Madoushi Betäuben, um dafür zu sorgen, dass die Figur die Verletzung ignoriert.



# KUNOICHI

**BW** 7 **AN** 2 **VT** 2 **KB** 9 

Feldmaximum: 0-2

Flink

# ONI

**BW** 4 **AN** 4 **VT** 4 **KB** 20 

Feldmaximum: 0-2

Unverwüchtlich, Yamazarus Schwanz

# SON GOKU

**B**W 7 **A**N 3 **V**T 3 **K**B 19 

Erdmeisterschaft, Held, Springen, Unverwüchtlich

**Glücklich:** Son Goku erhält zu Beginn jeder seiner Aktivierungen einen Glück-Marker.

Kagejima ist vor allem ein unheimlicher Ort. Die Art, auf die sich die sechs Elemente vermischen und die ihnen innewohnende Macht beeinflusst jeden Aspekt des Lebens, und sei es nur ganz subtil. Jedes Jahr werden zahlreiche Kinder mit einer Spur des Übernatürlichen geboren. Son Goku wurde mit dem Aspekt des Affen geboren. Seine Munterkeit und seine sorgenfreie Einstellung werden nur von seinem Können, seiner Geschicklichkeit und Wanderlust übertroffen. Als Kind einer Familie aus Webern zeigte Son Goku sein Wesen bereits in jungen Jahren, als der Dorfälteste ihn im Alter von Sieben zum Training mit den besten Kriegern des Clans schickte. Auch wenn viele zum Mondscheinturnier gehen, um Ehre und Ruhm zu ernten, sehnen sich wenige

# MIZARU

**B**W 5 **A**N 2 **V**T 4 **K**B 23 

Bewachen, Fokus, Held, Nahkampfmeister, Unverwüchtlich

**Erstaunliche Wahrnehmung:** Mizaru darf diese Aktion nutzen, um jede Figur innerhalb von acht Feldern Heimlichkeit verlieren zu lassen. Es ist keine SL nötig.

Als er 14 war, verlor Mizaru sein Augenlicht durch einen Hexenfluch, und seine Geschichte hätte an diesem Punkt enden können. Das harsche Heimatland der Yamazuru bedeutet, dass solche Verletzungen einen zu einer liebevoll umsorgten Belastung machen und zu häuslichen Pflichten verbannen. Mizaru lehnte ein solches Leben ab. Er weigerte sich, bitter zu werden und konzentrierte seinen Zorn darauf zu lernen sein Gebrechen zu überwinden. Er schärfte seine Sinne, bis er sich auf Straßen und Pfaden allein durch das Geräusch und Tasten seiner Schwertscheide zurechtfinden, andere Leute an ihrem Geruch erkennen und jede Bewegung nur durch das



so sehr nach dem Sieg wie Son Goku, und das aus keinem anderen Grund, als in die Ferne zu reisen. Kagejima ist einfach zu klein, um ihn zu halten.



leiseste Geräusch verfolgen konnte. Viele außerhalb des Clans sahen es als merkwürdig an, als er sich den berühmten Spähern von Yamazuru anschloss, und hielten es für Wahnsinn, als er nur wenige Jahre später zu ihrem Hauptmann wurde. Jeder, der gesehen hat, wie er sich im Übungskampf mit den besten Schwertkämpfern misst, eine Steindrossel mit seinem Kunai an einen Baum nagelt oder ohne Fehl durch einen felsigen Wald rennt, hat keine solchen Zweifel mehr.

# YAMAZARU-GALERIE



*Yamazaru-Chunin*



*Yamazaru-Kaiken*



*Yamazaru-Oni*



*Yamazaru-Yajiri*



*Yamazaru-Kunoichi*



*Yamazaru-Madoushi*

## HELDEN



*Mizaru*

*Son Goku*





# CLAN KITSUNE

Das Rückgrat von Kagejimas Gebirge verläuft vom großen Getsu-san aus in nord-nordöstlicher Richtung und dann ins dunkle Wasser. Entlang der westlichen Hänge dieser Hügel und Gipfel türmen sich Wolken zu wirbelnden Massen auf, die das Land darunter mit Regen überziehen. Dunkle Wälder – üppig, feucht und voller Farne – bedecken den Nordwesten und Reisende stellen sich dieser regnerischen und geheimnisvollen Weite nur in größter Not. Man sagt, dass mystische Kreaturen frei unter ihren gebeugten Zweigen wandeln. Die Kami dieser Lande sind launisch, schadenfroh, leicht zu erzürnen und neigen zu Schabernack. Sie reisen weit umher, so sagen es die Geschichten, und locken nichts ahnende Reisende von den

verschlungenen Pfaden fort, unbekanntem Schicksalen entgegen. Dies sind die Lande des Kitsune-Clans.

Für die meisten Völker in Kagejima gibt es keinen Unterschied zwischen dem zurückgezogenen Volk dieser Wälder und den seltsamen, unberechenbaren Kami, die dem Clan seinen Namen geben. Tatsächlich gibt es unzählige Geschichten von Reisenden, die abseits der verschlungenen Straßen moosbedeckte Dörfer entdeckten und einhundert Jahre später wieder auftauchten, obgleich es ihnen nur wie eine Nacht vorkam. Andere sprechen von Siedlungen, die im Nebel verschwinden, nur um meilenweit entfernt wieder zu erscheinen, als hätten sie schon immer dort gestanden. Die meisten Leute sind sich

darüber einig, dass die Wälder zu gefährlich sind, um sie zu betreten, außer in größter Not, und dass die Bewohner den Aufwand nicht wert sind.

Für ihren Teil sind die Kitsune eins der offeneren und gastfreundlicheren Völker auf der Insel. Sie nehmen mit Freuden Besucher auf und freunden sich mit jenen an, die sie als ihrer Wertschätzung würdig erachten. Sie besitzen allerdings die lebhaft und schelmische Veranlagung ihrer Namensvettern, was ihre Gesellschaft für stoischere Gefährten zu einer Herausforderung machen kann. Normalerweise äußert sich dies in Streichen und Scherzen, doch ihr Spiel kann rasch düster und verletzend werden, je nach ihrer Laune. Ob nun weise Scherzbolde oder unzuverlässige Schurken, diejenigen, die die Kitsune kennen, respektieren sie für ihren Scharfsinn, ihr Geschick und ihre merkwürdigen Kräfte.

Ein Teil ihrer Macht entstammt der Fülle und Vielfalt an Leben unter ihren heimatlichen Baumwipfeln. Der Wald quillt nahezu über vor natürlichen und magischen Pflanzen und anderem Leben, das für die Herstellung von Tränken und Umschlägen nützlich ist. Die Kitsune sind bekannt dafür, die besten Kräuterkundler von Kagejima zu sein, die mit außergewöhnlichem Geschick Salben, Tränke und Gifte von unerreichter Wirksamkeit herstellen. Jedes kleine Dorf, das an einem der sicheren Pfade kauert, verfügt über wenigstens einen äußerst fähigen Brauer und ein Dutzend weiterer abenteuerlustiger oder waghalsiger (oder beides) Halbwüchsiger, die auf der Suche nach Zutaten in die Wälder ziehen. Unter den Kitsune gilt es als notwendig für das Erwachsenwerden, zu lernen, die Wälder sicher zu durchsuchen und die verschiedenen Pilze, Blätter, Rinden und andere Zutaten angemessen zu ernten. Trotz der Sorgfalt und Vorsicht bei ihrer Unterweisung gelingt es viel zu vielen ihrer Kinder nicht, diese Lektionen zu meistern, und sie verschwinden für immer zwischen den Bäumen.

Überall treiben die Kitsune mit ihren Gebräuen Handel. Da der Clan Zugang zu Ingredienzen hat, die man nirgendwo sonst in der Welt findet, stellt er eine schwindelerrigende Vielfalt an Gebräuen mit einer erstaunlichen Bandbreite an Wirkungen her. Köche und Adlige überall auf Kagejima zahlen Höchstpreise für die Gewürze und Gemische der Kitsune. Einige Ika-Braumeister mischen heimlich Mischungen aus Kitsune-Kräutern in ihren Sake. Verzweifelte Individuen stecken Kitsune unerhörte Geldsummen – oder, so besagen einige Gerüchte, sogar noch obskurere Zahlungsmittel – für Elixiere zu, die sie ihre Schmerzen vergessen oder diese mit ihren Feinden teilen lassen. Einige Wenige unter den Mystikern oder Verwirr-

ten sind Mäzene bestimmter Kitsune-Dörfer, um Kreationen zu erhalten, mit deren Hilfe ihr Verstand die Grenzen des Fleisches verlassen und ihrem merkwürdigen inneren Streben nachgehen kann.

Sowohl daheim als auch draußen auf Kagejima werden jene Kitsune, die sich dazu entschließen, ihre Wälder zu verlassen, gleichermaßen geschätzt, gehasst, empfangen und gemieden. Sobald sie ihre Herkunft entdecken, sind die meisten Leute ihnen gegenüber gleichgültig. Einige Clans haben abergläubische Ansichten über den Umgang mit diesem Clan. Viele Ijin zum Beispiel weigern sich, einen Kitsune zu berühren, aus Angst vor Berührungsgiften. Trotzdem haben jene, die ihnen als Gefährten oder Freunde begegnet sind, die Kitsune als warmherzig, fröhlich und hilfsbereit kennen gelernt. Ihr Geschick im Kampf und der Kräuterkunde hat sie in den Mondscheinturnieren zu mächtigen Verbündeten gemacht.

Einer der seltsamsten Aspekte dieses Clans ist jedoch seine ungewöhnliche Verbindung zum Hof des Mondes. Während eine Verbindung zu den Kitsune logisch ist – denn wer könnte auch nur hoffen, Gift an den wachsam Sinnen von Kräuterkundlern der Kitsune vorbeizuschmuggeln? – stehen die Ehren und die Privilegien, die sie für ihre offensichtlichen Dienste erhalten, damit in keinem Verhältnis. Einige unzufriedene Stimmen sprechen im Flüsterton von einer Verschwörung und dass das „Gleichgewicht“ und der Frieden Kagejimas durch Kitsune-Tränke durchgesetzt wird statt durch die elementare Macht der Prinzessin. Tatsächlich behaupten einige Verrückte, dass die Insel nur geeint wurde, weil die Kitsune dazu überredet wurden, mächtige Elixiere zu brauen, die die Anführer der anderen Clans umstimmten, im Austausch gegen eine bevorzugte Stellung im Königreich des Mondes. Immerhin, so sagen sie, hätten die Kitsune ihren Status als einer der großen Clans nicht durch Gewalt erringen können. Nicht ein einziger dieser Leute hat je einem Shinobi der Kitsune gegenüber gestanden.

*Manche sagen, dass die Kitsune die ersten waren, die Fuß auf Kagejima setzten – sie selbst sagen dies mit Bestimmtheit. Andere behaupten, dass die Tengu als erste eintrafen und großen Gefallen an den ausladenden Bäumen fanden. Allein die Tanuki wissen dies mit Sicherheit, doch sie sind von Natur aus Lügner und hüten ihre Wahrheiten ebenso erbittert, wie sie alles andere tun.*



## CHUNIN

**B** 6 **RN** 3 **V** 4 **K** 22 

Feldmaximum: 1

Geistmeisterschaft, Nahkampfmeister

Wähle 1 Fähigkeit:

**Geistkraft:** Der Chunin darf seine Aktion nutzen, um dafür zu sorgen, dass alle Figuren, die versuchen, aus seinem Einflussbereich hinaus auszuweichen, bis zum Ende der Runde scheitern.

**Vergiftete Waffen:** Falls der Chunin angreift und die feindliche Ziel-Figur nicht Betäubt oder Verletzt, wird diese Vergiftet.



## KAIKEN

**B** 6 **RN** 2 **V** 3 **K** 10 

Feldmaximum: 1-3

## YAJIRI

**B** 6 **RN** 2 **V** 1 **K** 9 

Feldmaximum: 1-3

**Fernkampf 5:** +1 **RN**, **Heimlich**. Würfelt der Yajiri ein Geist-Ergebnis, wird das Ziel Vergiftet, ungeachtet des ausgewählten Resultats.



## MADOUSHI

**B** **W** 6 **R** **N** 2 **V** **T** 3 **K** **B** 14 

Feldmaximum: 0-2

Geistmeisterschaft, Heilung

Wähle 1 Fähigkeit:

**Heilender Nebel:** Der Madoushi darf seine Aktion nutzen, um sich selbst zu Betäuben, und dann alle Betäubungs-Marker von bis zu zwei befreundeten Figuren innerhalb von 4 Feldern um sich zu entfernen. Es ist keine SL nötig.

**Wanderlust:** Der Madoushi darf diese Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, bewege alle feindlichen Figuren innerhalb von 6 Feldern um den Madoushi um bis zu vier Felder, wobei Einflussbereiche ignoriert werden. Es ist keine SL nötig.



## KUNOICHI

**B** **W** 7 **R** **N** 1 **V** **T** 2 **K** **B** 8 

Feldmaximum: 0-2

Flink

## ONI

**B** **W** 5 **R** **N** 4 **V** **T** 3 **K** **B** 19 

Feldmaximum: 0-2

Unverwundlich

**Geistersinne:** Nach seiner Bewegung darf der Kitsune-Oni eine Affinitätsprobe durchführen. Ist die Probe erfolgreich, verlieren alle Figuren im Einflussbereich des Oni Heimlichkeit.

# TAMAMO NO MAE

**BW** 7 **AN** 2 **VT** 2 **KB** 14 ☺

Flink, Held, Unverwüßlich

**Verlockung:** Wähle zu Beginn jeder Runde eine feindliche Figur. Bis zum Ende der Runde kann die ausgewählte Figur nicht ausweichen, während sie sich in Tamamo no Maes Einflussbereich befindet.

Es hat schon immer eine Tamamo no Mae gegeben. Solange Menschen die nebelverhangenen Wälder Nord-Kagejimas durchwandert haben, hat Tamamo no Mae sie beobachtet. Während all der Jahrhunderte, die der Kitsune-Clan seinen verschleierte Wäldern eine verwunschene Existenz abgerungen hat, hat Tamamo no Mae ihre Tränke gebraut und ihre Zaubere gewoben. Ungeachtet dessen, dass andere Clans sie Hexe oder Dämon schimpfen oder sie finsterner Taten beschuldigen, kennt ihr Clan sie als meisterhafte Zauberin und Kräuterkundige, die auch den ungewöhnlichsten Substanzen Elixiere zu entlocken weiß. Doch auch Tamamos dunklere Seite haben

# UZUMAKI

**BW** 6 **AN** 3 **VT** 3 **KB** 18 ☺

Held, Nahkampfmeister, Unverwüßlich, Wimpernschlag

**9 Schwänze:** Falls Uzumaki nicht Verlangsamt ist, darf er zu Beginn der Runde Mondkraft erhalten. Am Ende der Runde wird Uzumaki zweimal Verlangsamt.

In jedem anderen Clan – außer vielleicht den Tora – wäre Uzumaki ein frühreifer Jugendlicher. Unter den zurückgezogenen Kitsune allerdings ist er ein Quell des Ärgers und ständiger Frustration. Während die meisten Kitsune es vorziehen, in ihren lehmigen, von Farn verhangenen Wäldern zu bleiben, ist Uzumaki oft der erste, der Reisende begrüßt und ihnen Schutzrunen und Medizin im Austausch gegen Geschichten aus der Welt draußen anbietet. Der junge Shinobi ist zweifelsohne geschickt und offenkundig nicht geeignet für ein Leben zwischen den



die Kitsune niemals geleugnet. Nur wenige, das geben sie offen zu, können ihrem Lockruf widerstehen. Niemand, das fügen sie dräuend hinzu, entgeht ihren Fallen.



von Geistern heimgesuchten Bäumen seines Clans. Aus diesem Grund haben die Clan-Ältesten den umstrittenen Schritt unternommen, Uzumaki zum Mondscheinturnier zu schicken. Die meisten Kitsune melden sich freiwillig und aufgrund persönlicher Beweggründe zu diesem Wettkampf. Dieser seltsamste aller Clans hat seit über einem Jahrhundert keinen der Seinen mehr offiziell zum Turnier entsandt. Viele Beobachter fragen sich, was dies über Uzumaki, seine Fähigkeiten und seinen Clan aussagt.

# KITSUNE-GALERIE



*Kitsune-Chunin*



*Kitsune-Kaiken*



*Kitsune-Oni*



*Kitsune-Yajiri*

## HELDEN



*Kitsune-Kunoichi*



*Kitsune-Madoushi*



*Tamamo No Mae*



*Uzumaki*





## CLAN IKA

Die Wasser zwischen Kagejima und den Inseln des Reichs der Sonne sind in Wahrheit nicht besonders breit, aber für Seeleute wirken sie wie ein riesenhafter Golf. Kagejima ist groß und in Nebel und Dunkelheit gehüllt, die nicht durch Sonnenlicht oder Brisen verschwinden. Die Strömungen sind sonderbar, die Wasser rau und schreckliche Kreaturen lauern unter den rastlosen Wellen. Sobald ein Schiff den Ring aus Nebelschleiern durchbricht, die die Insel einhüllen, sieht es sich den Schwarzen Klippen gegenüber, an denen sich die schäumende See bricht. Diese senkrechten Wälle erheben sich über hundert Meter über der Brandung und blicken auf die Wracks der fehlgeschlagenen Invasionen des Reichs der Sonne hinab.

Die Überreste von tausend Schiffen, so sagt man, liegen am Fuß dieser Klippen verstreut, und ihr faulendes Holz bleicht aus wie die Knochen eines lange toten Leviathans.

Über Hunderte von Meilen winden sich die Ufer, steigen an und fallen ab, voller Pockennarben aus Buchten, Meeresarmen und kleinen Wasserwegen, in denen geschäftige Fischer- und Handelsdörfer kauern. In den Schatten der dunklen Klippen gedeihen bescheidene Stelzenstädte und robuste Fischerleute durch den Fang von Lachs, Thunfisch, Schwertfisch und vielem mehr, was rund um die Insel zu finden ist. Näher an der Küste fangen arbeitsame Dorfbewohner Krabben und Muscheln aller Arten mit Käfigen oder Schnüren. Nur hier leben die berüchtigten

Uotoki-Klaffmuscheln und die gigantische, tödliche Delikatessenspezialität, die Iiko-Krabbe genannt wird. Die Gefahren des Wassers sind sehr real und die Kreaturen der Tiefe fordern jedes Jahr einen Tribut an Schiffen und Seelen. Doch diese Seeleute befahren die Wogen mit nur wenig Furcht vor allem, was über die natürlichen Gefahren des Meeres hinausgeht, denn sie und ihre Vorfahren haben schon vor langer Zeit Bündnisse und Frieden mit den Wassern und ihren Bewohnern geschlossen. Dies sind die Lande und Wasser des Ika-Clans.

Dieses Volk von Kagejima ist berühmt für sein eigenbrötlerisches Leben. In diesem Land der Einsamkeit und Paranoia gibt es einen feststehenden Ausdruck, „freundlich wie ein Ika“, der jemanden beschreibt, der Außenstehenden gegenüber verschlossen, geheimnistuerisch und misstrauisch ist. Dafür haben sie natürlich ihre Gründe. Die Herrschaft über ihr Land ist manchmal unsicher und andere Clans haben in der Vergangenheit versucht, sie ihnen streitig zu machen. Tatsächlich ziehen die Ijin häufig aus ihren kargen Landen aus, um Fischerdörfer der Ika zu überfallen. In besonders mageren Zeiten haben sie auch schon Ikas befestigte Hafenzentren belagert, was zu langen und bitteren Konflikten führte, die ein Quell großen Leids für beide Clans waren. Die Agenten des Hofes der Sonne waren hier besonders aktiv und versuchten, Landestellen zu sichern oder mehr Spione, Soldaten und Schwarzmarktwaren nach Kagejima zu schmuggeln.

Die Feinde Ikas beschränken sich nicht nur auf diejenigen auf dem Festland und den Ufern. Viele Schrecken der See attackieren unachtsame Fischerboote und die größten Kreaturen der Tiefe vermögen größere Schiffe im Ganzen zu verschlingen. Die heimtückischsten Schrecken gehen hier in menschlicher Gestalt an Land und sähen tage- oder wochenlang Furcht von innen heraus, bis es dem Clan gelingt, sie unschädlich zu machen.

Doch trotz all dieser Gefahren sind die Ika ein warmherziges, hilfsbereites und fürchterlich beschützerisches Volk, wenn man einmal ihr Vertrauen gewonnen hat. Geschichten von schiffbrüchigen Seeleuten, auch solchen von fremden Gestaden, die an den Stränden von Ika angespült werden und schließlich zu Mitgliedern des Clans werden, tauchen immer und immer wieder in Liedern und auf der Theaterbühne auf. Das berühmte Gedicht *Der Siebenblumenstrauch*, ein Zyklus, der die Geschichte eines Kami erzählt, der aus Liebe zur Tochter eines Ika-Fischers ein menschliches Leben annahm, ist fast achthundert Jahre alt und wird auch heute noch überall auf der Insel aufgeführt.

Der Clan ist allerdings eigentümlich. Auch wenn sie nahezu alle Küsten Kagejimas befahren, um zu fischen, Handel zu treiben und Waren zu verschiffen, verkehren sie kaum und nur sehr widerwillig mit den Ortsansässigen, denen sie begegnen. Der Clan reist nur selten in offiziellen Angelegenheiten über seine Grenzen hinaus, abgesehen von seinen Abgesandten für den Hof des Mondes und dem Mondscheinturnier. Die Ika scheinen in ihren Familien und mit ihren eigenen Ländern zufrieden zu sein und nehmen nur selten an der Gesellschaft der restlichen Insel teil. Kagejimas Politik und Machtkämpfe scheinen sie nur wenig zu interessieren. Die anderen Clans würden sie gerne ignorieren, doch gelegentlich mischen sich die Ika tatsächlich ein. Warum, wann, auf welche Weise und aus welchen Gründen sie dies tun, scheint arkanen Kriterien zu folgen, die nur die Anführer des Clans kennen, vielleicht eine Kombination aus der Bewegung der Sterne und des Meeres. Der Krieg der Blumenstraße vor einem Jahrhundert war ihre letzte große Intervention (auch wenn viele sie beschuldigen, sich in die Sieben Nächte des Eisens eingemischt zu haben, gibt es dafür keinen Beweis).

Noch seltsamer ist, dass die Ika ihren Namen von der tintenfischartigen Inkarnation des Wasserelements übernommen haben. Sie verehren diesen Kami mit fast schon fanatischer Hingabe, die auf die anderen Clans verstörend wirkt. Die Ika behaupten, dass dies die natürliche Ordnung sei und diese Verehrung aus ihrem uralten Bund mit dem Meer erwächst und ihn gleichzeitig aufrechterhält. Die anderen Clans schütteln darüber nur ihre Köpfe und halten sich fern.

Der Zorn der Ika ist wie die See, unberechenbar, zerstörerisch und erhebt sich ebenso rasch, wie er wieder vorüberzieht. Ihre Krieger sind auf ganz Kagejima bekannt für ihre Fähigkeit, gleichmütig und ruhig zu bleiben, bevor sie abrupt zu Handgreiflichkeiten übergehen.

Der Clan steht auch in dem Ruf, den feinsten, wohl-schmeckendsten und stärksten Sake der Insel zu brauen. Viele Shinobi, darunter auch viele außerhalb der Ika, behaupten, dass diese starken Getränke sie zu besseren Kämpfern machen.

Wahr oder nicht, der Sake der Ika ist ein Begleiter vieler Konfrontationen, besonders während des Mondscheinturniers.



# CHUNIN

**BW** 5 **AN** 3 **VT** 4 **KB** 21 

Feldmaximum: 1

Nahkampfmeister, Wassermeisterschaft

Wähle 1 Fähigkeit:

**Netz:** Wann immer der Chunin eine Figur Verletzt, darf er eine Figur innerhalb von drei Feldern um sich Betäuben.

**Speer des Fischers:** Der Chunin darf Figuren in bis zu zwei Feldern Entfernung angreifen.



# KAIKEN

**BW** 5 **AN** 2 **VT** 3 **KB** 9 

Feldmaximum: 2-4

# YAJIRI

**BW** 5 **AN** 1 **VT** 2 **KB** 7 

Feldmaximum: 0-2

Fernkampf 5: +1 **AN**, Heimlich



## MADOUSHI

**B** **W** **5** **R** **N** **2** **V** **T** **3** **K** **B** **13** 

Feldmaximum: 0-2

Ertränken, Wassermeisterschaft

Wähle 1 Fähigkeit:

**Sog:** Wenn der Madoushi aktiviert wird, führt er eine Affinitätsprobe durch. Ist die Probe erfolgreich, bewege eine befreundete Figur, die sich innerhalb von vier Feldern um den Madoushi befindet, in dessen Einflussbereich und ignoriere dabei andere Einflussbereiche.

**Übles Wetter:** Der Madoushi darf seine Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, kann die SL bis zum Ende der Runde nicht weiter als vier Felder gezogen werden und Figuren in Heimlichkeit dürfen Affinitätsproben neuwürfeln, wenn sie versuchen, den Einflussbereich einer Figur zu verlassen. Es ist keine SL nötig.



## KUNOICHI

**B** **W** **7** **R** **N** **1** **V** **T** **2** **K** **B** **8** 

Feldmaximum: 0-2

Flink

## ONI

**B** **W** **5** **R** **N** **3** **V** **T** **4** **K** **B** **20** 

Feldmaximum: 0-2

Umschlingen, Unverwüstlich

**Tintenangriff:** Wird der Oni Betäubt oder Verletzt, darf er eine feindliche Figur innerhalb seines Einflussbereichs Betäuben.

# MIZUCHI

**W** 5 **A** 3 **V** 5 **K** 23 

Fokus, Held, Nahkampfmeister, Sensei, Unverwüstlich

**Blitzender Speer:** Mizushi kann nicht zum Ziel von Fernkampfgriffen werden.

Die Ika sind mehr als nur Fischer und Kaufleute. Sie wurden von der Prinzessin selbst damit betraut, Kagejimas Küsten zu bewachen und zu beschützen. Ihre Geschwader aus Langschiffen, die aus geteeter Eiseneiche bestehen, patrouillieren auf dem Meer rund um die Insel, und fahren gelegentlich weit hinaus, um sicherzustellen, dass niemand sich ungesehen ihren Gewässern nähert oder in sie eindringt. Viele versuchen es. Zweimaster des Reichs der Sonne, fremde Galeonen und andere Schiffe stellen die Randgebiete des Meeres rund um Kagejima auf die Probe. Und wenn sie das tun, ist es meistens Kapitän Mizuchi, die sich ihnen entgegenstellt. Mit unheimlicher Geschwindigkeit schießt Mizuchi über das Wasser hinweg wie die silberne Spitze eines Speers und hat bereits

# AKKOROKAMUI

**W** 6 **A** 4 **V** 3 **K** 23 

Held, Nahkampfmeister, Springen, Umschlingen, Unverwüstlich

**Ikas Anker:** Akkorokamui kann Angriffe über bis zu drei Felder hinweg ausführen.

Seit zwei Jahrhunderten hat jeder Herrscher im Mondpalast verfügt, dass Kagejimas Clans nur eingeschränkten Kontakt mit Fremden haben dürfen. Nur Diplomaten, ausgewählte Ninja und registrierte Kaufleute, vor allem unter den Ika, haben regelmäßigen, offiziellen Umgang mit der Außenwelt. Inoffiziell gewähren die Ika einigen der bösartigsten Piraten des großen Meeres Unterschlupf – der mächtige Akkorokamui, die Geißel des Reichs der Sonne, ist einer von ihnen. Akkorokamui besitzt eine Charta der Mondprinzessin, die ihn ermächtigt, als Freibeuter zu segeln und gleichsam



Flotillen besiegt, die dreimal so groß waren wie ihre eigene, und Schiffe bezwungen, die das Zehnfache der Masse ihres Schiffes besaßen. Mizuchi hat eine ernste Art, ist strategisch gerissen und gnadenlos in der Schlacht. Ihr Schiff, die Ishikas Ehre, und ein Feuerpfeilhagel sind oft das Letzte, was Mächtetern-Eroberer zu sehen bekommen.



Schätze und Informationen von jedem fremden Schiff zu beanspruchen, dem er begegnet. Er zählt zu den erfolgreichsten Kaperern, die je Kagejimas Gewässer heimsuchten, und während seiner langen Laufbahn hat er bereits gewaltige Mengen wertvoller Waren und wichtige Informationen an den Hof des Mondes geliefert. Einen nicht unerheblich großen Teil hat er für sich behalten.

# IKA-GALERIE



*Ika-Chunin*



*Ika-Kaikun*



*Ika-Oni*



*Ika-Yajiri*



*Ika-Kunoichi*



*Ika-Madoushi*

## HELDEN



*Akkorokamui*



*Mizuchi*





# CLAN TANCHYO

Der Norden von Kagejima wird beherrscht von weiten, schützenden Waldgebieten und scheinbar endlosen Hainen aus wisperndem Bambus. Diese Wälder wachsen sowohl dicht als auch spärlich und sind kreuz und quer durchzogen von verschlungenen Wegen, Wildpfaden und undeutlichen Spuren. Besucher dieses dämmrigen, nebelverhangenen Ortes sagen immer, sie fühlten sich beobachtet. Damit liegen sie richtig. Die Geister sind stark und aktiv in diesem Teil von Kagejima. Die meisten stehen mit den großen Bäumen in Verbindung, die die hier Lebenden mit Kordeln umwickeln und mit Tamagushi als Opfertgabe behängen. Diese majestätischen Wächter haben ganze Zeitalter der Welt kommen und gehen sehen, und sie flüstern mit dem

Wind, wenn es jemanden gibt, der gewillt ist, ihnen zu lauschen. Zumindest erzählt man es sich so.

Häufig verirren sie sich auf den sich windenden Pfaden, verlieren sich in der Schönheit der Bäume oder werden von den seltsamen Geräuschen um sie herum verwirrt. Viele sind auch verstört darüber, dass es keine Dörfer oder Städte gibt. Menschen sind schon tagelang umher gewandert und haben nur Bäume gesehen, doch waren sie nur einen Steinwurf von florierenden Siedlungen entfernt, denn das Volk hier lebt in den Bäumen. Dutzende Meter oder mehr über dem Waldboden verteilen sich gut durchdachte Behausungen über die Äste und Stämme, verbunden durch Laufstege und Seilbrücken. Die Dörfer erstrecken sich über Meilen, gänzlich verborgen durch das Blätterdach, und sind voller

unerwarteter Biegungen, versteckter Räume und ständig kreisender Vögel, die ihrem Volk als Augen und Boten dienen. Dies ist das Land des Tanchyo-Clans.

Kagejima ist kein Ort der unverdienten Gastfreundschaft oder voreiligen Begrüßungen. Die eigentümliche Natur und streitsüchtige Geschichte der Insel sorgen für eine natürliche Vorsicht gegenüber Fremden. Obgleich offener Krieg seit der Gründung des Hofes des Mondes selten war, besteht die verdeckte Gewaltbereitschaft fort. Dies, gepaart mit den fremdartigen und manchmal schrecklichen Dingen, die gerade außer Sicht überall auf der Insel hausen, hat zurückgezogene, vorsichtige Bewohner hervorgebracht, die Neuankömmlingen nur langsam vertraut.

Und trotz alledem wirken die Tanchyo oft unnahbar und reserviert, sogar nach den Maßstäben Kagejimas. Das Leben in diesen von Geistern heimgesuchten Wäldern hat ihnen eine auffallend andersartige Einstellung verliehen. Sie scheinen der Ansicht zu sein, über die Belange Anderer erhaben zu sein. Vielleicht haben sie mehr gemeinsam mit den Geistern der Luft und der Erde, die sie umgeben, als mit den anderen Clans. Schon oft haben sie eingegriffen, um die Wälder vor Übergriffen der Menschheit zu schützen und behauptet, dass es ihre heilige Pflicht sei, die Unberührtheit ihrer Ländereien für folgende Generationen zu erhalten. Sie sind trügerisch und schwer zu fassen, selbst für jene, die regelmäßig mit ihnen zu tun haben. Händler, Handwerker und sogar Diplomaten können jahrzehntelang Geschäfte mit den Tanchyo machen und niemals viel mehr als nur einen flüchtigen Blick auf eines ihrer berühmten Baumdörfer zu erhaschen. Diese sind, ebenso wie die Clans, die sie beherbergen, ein Rätsel, das der Rest von Kagejima ebenso gerne unergründet lässt.

Wie groß genau diese Dörfer und Baumstädte sind, wo sie sich befinden und wie viele es gibt, bleibt ein Geheimnis, das die Tanchyo eifersüchtig hüten, sogar vor der Mondprinzessin. Jene wenigen Vertrauten, die das Glück eines Besuchs haben, beschreiben verworrene Pfade und Brücken in den Nebel, in Schatten gehüllte Durchgänge und verborgene Türen, die die gesamte Gemeinschaft im Wald verbergen. Diese erstaunlichen Meisterleistungen des Zimmermannshandwerks sind nicht die einzigen Beispiele für das großartige Können der Tanchyo in der Holzverarbeitung. Die Langbögen des Clans sind auf Kagejima ohnegleichen und im Reich der Sonne heiß begehrt (wo sie allein als Geschenke für außergewöhnliche Personen vorkommen, die den Tanchyo oder Kagejima große Dienste erwiesen haben). Ausgeklügelte Kletterausrüstung und ein ganzes Leben unter dem Blätterdach des Waldes erlauben diesem Clan, sich mit einer Eleganz und Schnelligkeit fort zu bewegen, mit der sich niemand auf dem Boden messen kann.

Trotz ihrer distanzierten Art können Tanchyo treue, verständnisvolle und warmherzige Freunde sein, was manchmal sogar übertriebene Ausmaße annehmen kann. Ihre Familien sind eher klein – ein oder zwei Kinder sind die Norm – und sehr vertraut. Sie neigen dazu, Andere zu „adoptieren“ und enge Kreise aus innigen Freunden zu bilden. Diese eng verbundenen Gruppen sind die Grundlage für die Verbindung zwischen Dörfern und dem Clan als Ganzem. Außerhalb ihres weiten Landes sehen die Tanchyo Andere als soziale Schmetterlinge an, denen man nicht leichtfertig trauen sollte. Sobald sie jedoch akzeptiert wurden, erfahren solche Freunde all die Loyalität und enge Bindung, die die Tanchyo einander zuhause zuteil werden lassen und die auf Außenstehende fast erdrückend wirkt.

Während nur Wenige die wechselhaften Tengu je als Freunde bezeichnen konnten, sehen die Tanchyo sie als enge Verbündete an. Scharen von Tengu nisten häufig in der Nähe von Tanchyo-Dörfern. Mit der Zeit und nach Jahren (manchmal auch Jahrzehnten) enger Zusammenarbeit schließt sich eine Schar unter Umständen einem Dorf gänzlich an. Der Zusammenschluss erfolgt oft schnell, fast schon überraschend, denn Tengu beginnen dann Nester in den Ecken und Ästen mitten zwischen den Behausungen und Laufstegen des Clans zu bauen. Tengu hüten Geheimnisse gut und auch wenn sie sterbliche Wesen sind, so sind sie doch eng verbunden mit den Kami, die Kagejima bewohnen, was die Beweggründe für ihre Entscheidungen oft fremdartig erscheinen lässt. Trotzdem gelten Tanchyo-Dörfer, denen sich Tengu-Scharen angeschlossen haben, als vom Glück gesegnet. Die Verbindung der Tengu mit Kagejima und den Reichen der Kami gewährt dem Clan Hilfe, Schutz und jenseitige Erkenntnisse, die nur das unnahbare Wesen des Clans verstärken.

Die Tanchyo haben das Bogenschießen zur Kunstform erhoben. Jeder Clan auf Kagejima nutzt den Bogen, doch die Krieger Tanchyos ziehen ihn allen anderen Waffen vor. Es heißt, die ersten Lektionen, die ihre Kinder lernen, sind Trittsicherheit auf den Seilen und das Spannen eines Bogens. Die Schlacht am Fluss Utuchi, die ununterbrochene vierzehn Stunden dauerte und während derer Bogenschützen der Tanchyo von Baum zu Baum sprangen und Pfeile auf die Invasoren des Reichs der Sonne niederprasseln ließen, ist ein hervorragendes Beispiel. In den Händen der Krieger, die der Clan ausbildet und zum Mondscheinturnier entsendet, sind die Signaturwaffen der Tanchyo in jeder Hinsicht ebenso elegant, schön und tödlich wie die allerbesten Schwerter.



# CHUNIN

**B**W 6 **R**N 4 **V**T 3 **K**B 23 

Feldmaximum: 1

Luftmeisterschaft, Nahkampfmeister

Fernkampf 6

Wähle 1 Fähigkeit:

**Klingenwind:** Wenn der Chunin angreift, darf er sich selbst Betäuben, um einen zweiten Angriff auszuführen.

**Windstoß des Himmels:** Befinden sich, nachdem der Chunin angegriffen oder einen Fernkampfangriff ausgeführt hat, keine feindlichen Figuren in seinem Einflussbereich oder sind alle feindlichen Figuren in seinem Einflussbereich Betäubt, darf sich der Chunin um bis zu vier Felder bewegen, wobei andere Figuren, Einflussbereiche und Gelände ignoriert werden.



# KAIJEN

**B**W 6 **R**N 3 **V**T 2 **K**B 11 

Feldmaximum: 0-2

# YAJIRI

**B**W 5 **R**N 1 **V**T 1 **K**B 7 

Feldmaximum: 2-4

**Fernkampf 5: +2RN** Zusätzlich zu Erde und Leere darf auch Luft als Resultat eines Fernkampfangriffs ausgewählt werden.

# MADOUSHI

**B** **W** 6 **R** **N** 3 **V** **T** 2 **K** **B** 16 

Feldmaximum: 0-2

Luftmeisterschaft

Wähle 1 Fähigkeit:

**Segen der Tengu:** Der Madoushi darf diese Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, erhalten befreundete Figuren im Einflussbereich des Madoushi bis zum Ende der Runde +1 **RN**.

**Windlauf:** Statt sich normal zu bewegen, darf sich der Madoushi gemeinsam mit jeder befreundeten Figur in seinem Einflussbereich um jeweils fünf Felder bewegen, wobei andere Figuren, Einflussbereiche und Gelände ignoriert werden. Figuren müssen diese Bewegung innerhalb des Einflussbereichs des Madoushi beenden. Am Ende des Zuges des Madoushi, wird der Madoushi Betäubt.



# KUNOICHI

**B** **W** 8 **R** **N** 2 **V** **T** 1 **K** **B** 9 

Feldmaximum: 0-2

Flink

# ONI

**B** **W** 6 **R** **N** 4 **V** **T** 3 **K** **B** 19 

Feldmaximum: 0-2

Tanchyos Schwingen, Unverwüsthch

# KARURA

**B** **W** **8** **R** **N** **2** **V** **T** **2** **K** **B** **14** 

Held, Unverwüstlich

**Sprungausrüstung:** Während er sich bewegt, ignoriert Karura Figuren, Einflussbereiche und Gelände.

Der kleine Tanchyo-Clan lebt an hochgelegenen, unzugänglichen Stellen rund um die nördlichen und westlichen Gipfeln des Getsu-san. Er hat nur wenige Verbündete und noch weniger Freunde, doch die wenigen Clanmitglieder, die ihre mehrstöckigen Horste verlassen, sind treue Gefährten und geschickte Krieger. Karura ist sogar unter diesen seltenen, abenteuerlustigen Clanmitgliedern ein Sonderling, denn er verspürt eine engere Zugehörigkeit zu den Verwandten der Tengu – den Adlern – als zu jedem Menschen, den er getroffen hat. Auch wenn er einen Hang zum Einsiedlertum hat und oft wochenlang hoch über den tückischen Pfaden kauert, die kreuz und quer durch das Territorium seines Clans verlaufen, lockt



Karuras neugieriges Wesen ihn immer wieder an andere Orte in Kagejima. Es hat ihn auch dazu gebracht, unentwegt zu basteln, und so hat er viele wundersame Dinge erfunden. Zuletzt war es eine Vorrichtung aus Schlingen, Strippen und Haken, die es ihm ermöglicht, mit der Anmut und Schnelligkeit seiner geliebten gefiederten Vettern zwischen Bäumen, Klippen und Hausdächern umher zu fliegen.

# ZENYO RYU

**B** **W** **6** **R** **N** **4** **V** **T** **2** **K** **B** **21** 

Fernkampfmeister, Fernschuss, Held, Zielgenau  
Fernkampf 7

**Luftdrachenedem:** Statt normal anzugreifen, darf Zenyo Ryu drei Angriffe mit Fernkampf 5 durchführen. Am Ende ihrer Aktivierung wird Zenyo Ryu Betäubt.

Beim Clan der Tanchyo ist das Bogenschießen die höchste Kunst des Krieges. Nur wenige Anwender dieser Kunst sind so berühmt wie die Frau mit Namen Zenyo Ryu, oder einfacher, ‚Der Drache‘. Getrieben vom Spott ihrer Stammesgenossen und ausgebildet von ihrem sehr geschickten Bruder, übte sie sich unablässig im Bogenschießen. Sie gewöhnte sich an, tagelang zu verschwinden, wobei sie nur ihren Bogen und ihre Messer mit sich nahm, sich ihre Nahrung jagte und die schwierigsten Ziele unter den schlechtesten Bedingungen traf. In ihrer



ersten echten Schlacht hielt sie acht Stunden lang einen engen Pfad gegen wiederholte Versuche der Yamazaru, ihre Freunde zu flankieren – manchmal pickte sie einzelne Krieger heraus, manchmal ließ sie ganze Wolken aus Pfeilen auf sie niederprasseln wie Regen. Sie lernte, sich angepasste Munition herzustellen und setzt halbmondähnliche Pfeilspitzen ein, um Seile zu durchtrennen, pfeifende Krachmacher, um ihren Freunden oder Soldaten Signale zu senden, und lange, schmale Spitzen, die sie Fänge nennt, um Rüstungen zu durchdringen.

# TANCHYO-GALERIE



*Tanchyo-Chunin*



*Tanchyo-Yajiri*



*Tanchyo-Oni*



*Tanchyo-Kaiken*

## HELDEN



*Tanchyo-Kunoichi*



*Tanchyo-Madoushi*



*Karura*



*Zenyō Ryū*





## CLAN IJIN

Kagejima ist kein Land, das Schwäche verzeiht. Südlich des Hofs des Mondes, entlang des halbmondförmigen Bogens der großen Westküste, liegt der Schädelgolf. Hier weigern sich sogar die berühmten Seeleute der Ika zu segeln. Die beste Begründung, die sie dafür anbieten können, ist, dass das Meer hier „falsch“ sei, und zucken ihre wettergegerbten Schultern. Die strudelartigen Strömungen, scherbenartigen Klippen und grausamen Winde machen Reisen in diesem Gebiet töricht, und den abgebrühten Eingeborenen sind Reisende nicht willkommen.

Diese Gewässer haben stabile Schiffe spurlos verschlungen und andere an den gnadenlosen Felsen zu Kleinholz zerschmettert. Das hiesige Volk sperrt Reisende bekann-

termaßen tief in ihren Bergfestungen in Eisenkäfige ein. Die Zugänge über Land sind weder sicherer noch freundlicher, denn kaum etwas in diesem unwirtlichen Land kann man sicher oder freundlich nennen. Da ein Großteil der Erde vom nackten Stein fortgerissen wurde und die wilderen Gebiete von offen feindseligen Kreaturen bewohnt werden, ist nichts an dieser Region gastfreundlich oder einfach. Dies ist das Land des Clans Ijin.

Hier, in tiefen Höhlen – verbarrikadiert mit Eisen und Eiche und bewacht von aus Stein gehauenen Kriegsgöttern – leben die hartherzigen Ijin mit ihrer barschen Redeweise und ihrem rauen Benehmen. Niemand kann für sich in Anspruch nehmen, dieses Land gezähmt zu haben,

doch die Ijin sind möglicherweise das einzige Volk, dem es nahezu gelungen ist, es seinem Willen zu unterwerfen. Fast monströs in ihrem Verhalten und ihrer Erscheinung, konnte dieses Volk der Region ein erfolgreiches, wenn nicht sogar wohlhabendes Leben abringen.

Die Ijin sind über die Zeit sehr geschickt darin geworden, in der Dunkelheit ihrer Höhlen und unter den widrigsten Bedingungen zu arbeiten. Sie ertragen regelmäßig furchterregende Mühsale, die denen der Yamazaru gleichkommen, und zeigen körperliche Stärke, die die Tora sich nicht brüsten könnten zu besitzen. Doch haben sie dies nicht durch mystische Plattitüden oder arrogante Prahlerei erreicht. Jeden Tag kämpfen und siegen sie durch pure, rohe Stärke. Geprägt von der Dunkelheit und geformt von harter Arbeit, sind sie zäh, führen mit eiserner Faust und dulden keine Beleidigung. Warum sollten sie auch? Sie wissen, dass wenn Argumente in Hiebe ausarten – was bei allen ernsthaften Auseinandersetzungen der Fall sein muss – sie einfach all jene zermalmen können, die sich ihnen entgegenstellen.

In den Augen der Ijin kommt es bei allen Belangen letztendlich nur auf Stärke an, und diese Eigenschaft schätzen sie mehr als alles andere. In diesem Land, in dem das Überleben oft in der Schwebel hängt, können nur diejenigen führen, die die Stärke haben, um die harten Entscheidungen zu treffen, und die Kampfkraft besitzen, um sie durchzusetzen. Das ganze Leben ist ein Kampf und die Schwachen werden nicht triumphieren. Daher werden alle führenden Positionen nur durch die Schlacht errungen und verteidigt.

Jene, die nicht kämpfen können, verdienen keinen Respekt. Jene, die nicht gewinnen können, können nicht führen. Jene, die nicht führen können, müssen jenen folgen und dienen, die es können. In einer solchen Welt finden die Ijin viele Dinge recht einfach, was die anderen Clans als kompliziert und beschwerlich ansehen. Und sollten unnötige oder störende Komplikationen auftauchen, lassen sich derartige Fragen leicht auf dem Feld klären. An dieser Stelle werden alle Entscheidungen sehr unkompliziert.

Diese brutale, ehrliche Haltung ist perfekt an das Heimatland des Clans angepasst. Ebenso, wie sie ständig mit ihrer harschen Umgebung ringen müssen, so sind sie jederzeit bereit, auch miteinander zu wetteifern. Aus diesem Grund haben sie eine schlanke, aggressive und konzentrierte Kultur entwickelt, ohne Spielraum für Nachsicht oder Hätschelei, die all den anderen Clans so wichtig ist und die diese ihren weniger nützlichen Mitgliedern gegenüber zeigen.

Nur diejenigen Außenstehenden, die Stärke und kämpferisches Können unter Beweis stellen, können den Respekt der Ijin erringen und somit die Möglichkeit erhalten, überhaupt mit den Ijin Verhandlungen zu führen. Auch wenn sie rebellisch, zänkisch und schwer zu kontrollieren sind, bleiben sie doch treue Untertanen des Hofes des Mondes. Nur die Tora übertreffen die Ijin noch, wenn es um Störungen des Friedens des Hofes geht, doch wenn die Mondprinzessin ruft, neigt dieser Clan sein Haupt und gehorcht. Niemand außerhalb der königlichen Familie kann sagen, weshalb genau das so ist, und es ist niemals erklärt worden.

Die Ijin machen nur wenige Ausnahmen von ihrer Doktrin, doch die berühmtesten sind die Hexen der Leere. Diese geheimnisvollen uralten Mystiker dienen den Anführern des Clans als Ratgeber und ganz gleich, welche Familie gerade die Ijin kontrolliert, diese Regel wird stets eingehalten. Die meisten Mitglieder des Clans betrachten die Hexen der Leere abergläubisch, denn die Ijin misstrauen prinzipiell allem Arkanen und Esoterischen. Dennoch flößen ihnen die übernatürlichen Kräfte und Zauber der Hexen seit Generationen Respekt ein.

Diese vom Schatten berührten Individuen haben bewiesen, dass sie für die Ijin von unermesslichem Nutzen sind. Sie waren maßgeblich daran beteiligt, die rasche Freundschaft zwischen den Ijin und den monströsen Oni zu schließen, die ihr Land bewohnen. In Wahrheit hat der Clan meist mehr mit diesen Wesen gemein als mit dem Rest des Königreichs des Mondes, doch die Hexen haben den aktuellen Grad der Zusammenarbeit erst möglich gemacht.





# CHUNIN

**BW** 5 **AN** 4 **VT** 3 **KB** 20

Feldmaximum: 1

Leeremeisterschaft, Nahkampfmeister

Wähle 1 Fähigkeit:

**Seelenfang:** Wann immer der Chunin eine Figur Verletzt, erhält er einen Hast-Marker.

**Tyrann:** Befreundete Figuren innerhalb von vier Feldern um den Chunin erhalten +1 **AN**, wenn sie einen Angriff ausführen. Greift eine befreundete Figur innerhalb des Bereichs dieser Fähigkeit eine feindliche Figur an und Verletzt sie nicht, wird die angreifende Figur Betäubt.



# KAIKEN

**BW** 5 **AN** 3 **VT** 3 **KB** 12

Feldmaximum: 1-3



# YAJIRI

**BW** 5 **AN** 1 **VT** 2 **KB** 7

Feldmaximum: 0-2

Fernkampf 6: +2 **AN**



## MADOUSHI

**BW** 5 **RN** 3 **VT** 3 **KB** 15

Feldmaximum: 0-2

Leeremeisterschaft

Wähle 1 Fähigkeit:

**Bluttausch:** Wenn der Madoushi aktiviert wird, führt er eine Affinitätsprobe durch. Ist die Probe erfolgreich, erhält eine befreundete Figur innerhalb von vier Feldern einen Hast-Marker.

**Schädelfluch:** Der Madoushi darf diese Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, wähle eine feindliche Figur innerhalb von sechs Feldern aus. Die ausgewählte Figur und jede feindliche Figur in ihrem Einflussbereich erhalten bis zum Ende der Runde -1 **VT**, bis zu einem Minimum von 1.



## KUNOICHI

**BW** 7 **RN** 2 **VT** 1 **KB** 9

Feldmaximum: 1-3

Hinterhältig, Flink

## ONI

**BW** 4 **RN** 5 **VT** 2 **KB** 18

Feldmaximum: 0-2

Ijins Hörner, Unverwüsthch

# YOBUKO

**B**W 5 **A**N 5 **V**T 4 **K**B 25 

Flink, Held, Nahkampfmeister, Schmutziger Kämpfer, Überheblichkeit, Unverwüstlich

**Oberster Meister der Faust:** Besitzt eine Figur auf dem Spielbrett ein Angriffs- oder Verteidigungsattribut, das gleich hoch oder höher ist als Yobukos Angriffsattribut, ist diese Figur sein Rivale und er muss sich während jeder seiner Aktivierungen auf sie zu bewegen und sie angreifen. Auf sie zu bedeutet näher heran, aber eine geradlinige Bewegung ist nicht erforderlich. Auch wenn Yobuko versuchen muss, näher an seinen Rivalen heranzukommen, braucht er sich nicht durch oder in feindliche Einflussbereiche hinein zu bewegen, wenn sein Spieler dies nicht möchte. Yobuko erhält +1 **A**N, wenn er seinen Rivalen angreift. Gibt es mehrere Figuren, die Yobukos Rivalen sind, entscheidet sein Spieler während jeder Aktivierung, auf welchen davon sich Yobuko zu bewegt und versucht, ihn anzugreifen. Kann Yobuko keinen Rivalen angreifen, nachdem er sich bewegt hat, kann er agieren, wie auch immer sein Spieler möchte.

# BOMECHAN

**B**W 7 **A**N 3 **V**T 2 **K**B 22 

Hinterhältig, Held, Ijins Hörner, Flink, Unverwüstlich

**Wirbelwind:** Bomechan darf ihre Aktion nutzen, um jede Figur in ihrem Einflussbereich anzugreifen. Handle den Angriff gegen jede Figur vollständig ab, bevor du die nächste Figur angreifst. Wählt Bomechan Leere aus, wird das Ziel Betäubt statt Verletzt. Wird Bomechan Verletzt oder Betäubt, hört sie auf anzugreifen und geht nicht zu einem neuen Ziel über.

Nur wenige fähige Fachleute, egal von welchem Schlag – ob nun Dichter, Baumeister, Gelehrte oder Schwertkämpfer – können einer Herausforderung widerstehen. Einige sehen Bomechan als Herausforderung an. Sie ist eine berühmte Schönheit, vor allem für eine Tochter des Ijin-Clans, und ihr Haar fällt wie eine weiße Woge, wenn es nicht von bezauberndem Schmuck gebändigt wird. Wenn sie sich bewegt, ist ihr wirbelndes Seidenkleid ebenso verlockend wie verschleiern. Bernsteinfarbene Flecken in ihren Augen



Yobuko ist groß, stark und kühn, doch auch jung und recht unerfahren, was vielleicht das Furchterregendste an ihm ist. Seine Kraft und sein Können reichen bereits an das vieler seiner Meister heran. Zu was für einem Schrecken mag er erst werden, wenn er seine Kräfte erst besser beherrscht? Er hat bereits angefangen, sich gefährliche Gegner und Kreaturen als „Sparringspartner“ zu suchen. Gerne misst er sich auch mit Vollblut-Oni, die doppelt so groß sind wie er. Diese „freundschaftlichen Wettkämpfe“ werden beizeiten so heftig, dass seine Clangenossen fürchten, der Berg könnte ihnen auf den Kopf fallen.



versprühen den schroffen Reiz ihres Heimatlandes. Doch von all ihren berühmten Qualitäten sind ihre fesselndsten Eigenschaften vermutlich die beiden mit Eisendornen bewehrten Tetsubo, die beinahe so groß sind wie sie selbst, und ihr herzhaftes, ehrliches Lachen, wenn sie sie schwingt. Das Mondscheinturnier ist eine neue Herausforderung für Bomechan, doch für sie ist der Preis größer, als die Meisten ahnen. Bomechan macht keinen Hehl daraus, dass sie sich selbst auf dem Thron des Mondes sieht. Wie groß die Schwierigkeit auch sein mag, es ist eine Herausforderung, der sie nicht widerstehen kann.

# IJIN-GALERIE



*Ijin-Chunin*



*Ijin-Kunoichi*



*Ijin-Madoushi*



*Ijin-Kaiken*



*Ijin-Yajiri*



*Ijin-Oni*



## HELDEN



*Bomechan*



*Yobuko*



# RONIN

Vor den Übergriffen durch das Reich der Sonne waren jene, die Kagejima durchwanderten, ohne einem Clan anzugehören, als *Hourousha* bekannt. Dieser Begriff wurde von den Clans als Schmähung verwendet, denn jene ohne Clan wurden als nur wenig mehr als Landstreicher angesehen.

Als die Samurai-Diener des Reichs der Sonne in immer größerer Zahl an den Ufern Kagejimas erschienen, begannen diejenigen, die auf der Insel strandeten, durch das Land zu ziehen. Sie folgten ihrem eigenen, einzigartigen Ehrenkodex, der den Clans gänzlich fremd war. Sie nannten sich selbst *Ronin*, oder herrenlose Samurai, und wurden bald zu romantischen Gestalten am Rande der Gesellschaft und in abgelegenen Dörfern der Insel.

Als das Gedicht *Die Geschichten von Hideyoshi* um die Heldentaten eines fast mythischen Ronin, am Hof des Mondes zum Lieblingsgedicht avancierte, verbreitete sich der Begriff auch unter den Clans. Mit der Zeit verblasste viel vom negativen Beiklang der Clanlosigkeit, als die Clans erkannten, dass die einzigartigen Fähigkeiten, Techniken und Zauberkräfte dieser herrenlosen Krieger ihnen oft von großem Nutzen sein konnten. Hinzu kam, dass ein Ronin entbehrlich war und dass, wenn er gefangen genommen wurde oder auf sonstige Weise bei seinem Auftrag versagte, seine Verbindung zum Clan leicht geleugnet werden konnte.



## BENKEI

**B**W 3 **R**N 3 **V**T 4 **K**B 16/5 

Erdmeisterschaft, Ronin, Unerschrocken, Unverwüstlich

**Unnachgiebig:** Wurde Benkei während der Runde nicht aktiviert, erhält er +2 **VT**.

Aufopferung für die Pflicht ist das Kennzeichen Vieler auf Kagejima, doch für manche ist es ein entscheidender Charakterzug. Benkei wurde in Sichtweite des Mondpalastes geboren. Er war für sein Alter schon immer groß und stark und trat mit nur sieben Jahren ins berühmte Kloster von Usagi Senshi ein, welches nördlich des Palastes liegt. Das Usagi Senshi wird schon seit langer Zeit vom Mondpalast unterstützt und ist weithin bekannt dafür, Krieger von großem Können und Entschlossenheit hervorzubringen. Benkei hat sie alle übertroffen. Auch wenn er noch recht jung ist, ist er bereits einmal quer über Kagejima gereist. Er hat Oni und andere Monster erschlagen, finsternen Kavernen getrotzt, Dispute zwischen Familien und Clans beigelegt und Geburten und Tode überall im Reich betreut. Auch wenn ihm seine Kampfkünste gut dienen, ist es seine vollkommene Aufopferung dem Thron des Mondes gegenüber, die ihm seine berühmte Stärke und Furchtlosigkeit verleiht. Es heißt, dass nicht einmal die Götter ihn verrücken könnten, wenn er im Namen der Prinzessin Stellung bezieht.



## BLINDER SCHWERTKÄMPFER

**B**W 5 **R**N 3 **V**T 2 **K**B 16/5  

Nahkampfmeister, Ronin, Schicksal, Schlaghagel, Unverwüstlich

**Übernatürliche Wahrnehmung:** In jeder Hinsicht behandelt der Blinde Schwertkämpfer Figuren, die sich in Heimlichkeit befinden, als würden sie sich nicht in Heimlichkeit befinden.

Im Laufe vieler Jahre haben Leute aus allen gesellschaftlichen Schichten diesen freundlichen, hilfsbereiten Mann entweder engagiert oder unterstützt. Er hat als Koch, Heiler, Lehrer, Masseur und in noch vielen anderen Bereichen gearbeitet. Stets kommt er aus unbekanntem Gegenden heran geschlendert und niemals verweilt er lange und entschwindet wieder still und leise mit seinem wunderschönen hölzernen Gehstock, der leise die Straße vor ihm abklopft. Nur wenige Menschen wissen, dass er es ist, dem ausbeuterische Kriegsherren, korrupte Magistrate, Banditenanführer und Gauner, die verstümmelt, ruiniert oder erschlagen hinter ihm zurückbleiben, ihren Niedergang schulden. Noch weniger Menschen wissen um die Klinge, die in seinem Gehstock versteckt ist, ein Familienerbstück aus einem dichten, unbekanntem Metall, das trotz seiner matten Lackierung zu schimmern scheint. Viele, die diesen geheimnisvollen Schwertkämpfer in ihre Dienste genommen haben, haben herausgefunden – manchmal sehr zu ihrem Schaden – dass er viel mehr ist, als er zu sein scheint.



## DUNKLER KITSUNE

**BW** 7 **RN** 2 **VT** 2 **KB** 15/5  

Flink, Plagen, Ronin, Unverwüchtlich, Wimpernschlag

**Tödliches Gift:** Fernkampf 6. Würfelt die Dunkle Kitsune ein Geist-Ergebnis, wird das Ziel Vergiftet, unabhängig vom ausgewählten Resultat.

Einige Kitsune sind nicht geeignet für das Leben unter den schattenverhangenen Bäumen ihres Clans. Sie träumen von einer größeren Welt und sehnen sich danach, ihre Wunder zu sehen. Oft betrübt es den Clan, solche von Fernweh geplagten Mitglieder ziehen zu lassen, doch niemals betrauern sie das Fortgehen der Dunklen Kitsune. Wie auch die Kami, deren Namen sie tragen, besitzen sie eine boshafte Ader, die sie gleichermaßen zu hervorragenden Kameraden als auch lästigen Begleitern machen kann. Einige neigen allerdings zu wirklich bössartigen und verletzenden Streichen. Der Clan geht sehr streng mit diesen so genannten Dunklen Kitsune um. Wenn sich einer oder mehr von ihnen entscheiden, das Territorium des Clans zu verlassen, ob nun freiwillig oder nicht, werden sie nur selten vermisst. Natürlich nehmen sie das Wissen um die Kräuterkunde und Magie ihres Clans mit sich und die meisten schlagen daraus Kapital, indem sie lukrative Anstellungen annehmen. Es fällt ihnen nicht schwer, Krieger zu finden, die ihre manchmal haarsträubenden Löhne zu zahlen bereit sind.



## FAHRENDER SAMURAI DES REICHS DER SONNE

**BW** 4 **RN** 4 **VT** 4 **KB** 22/6  

Fokus, Nahkampfmeister, Ronin, Sensei, Unverwüchtlich

**Ehre:** Der Fahrende Samurai des Reichs der Sonne kann keine Figur angreifen, in deren hinterem Einflussbereich er sich befindet.

Im Laufe der letzten fünf Jahre sind so viele Untertanen des Reichs der Sonne nach Kagejima gekommen wie niemals zuvor, seit vor Jahrhunderten die erste Botschaft eingerichtet wurde. Unter den vielen Diplomaten und staunenden Besuchern sind auch solche, die sich auf den Nebenstraßen und Hinterhofgassen „verlaufen“. Diese Reisenden sehen und merken sich, soviel sie können, und berichten ihrem Kaiser dann von allem, was sie erfahren haben. Die Agenten des Reichs der Sonne sind stets auf der Suche nach Schwächen und können überall auftauchen, und sie aufzuspüren und höflich fortzuschicken hat sich bei vielen Clans zu einem Spiel entwickelt. In letzter Zeit sind jedoch immer mehr fähige Krieger vom Hof der Sonne erschienen und haben interessierten Parteien ihre Dienste angeboten. Kagejimas Politik ist so halsabschneiderisch – vor allem hinsichtlich des Ansehens durch das Mondscheinturnier – dass sie häufig jemanden finden, der gewillt ist, sie in seine Dienste zu nehmen.



## HEULER & FIEPS

HW **5**
RN **3**
VT **4**
KB **23/5**
M
F

Nahkampfmeister, Präzisionsschlag, Ronin, Unverwüstlich, Zäh

**Meisterhafter Schwertkämpfer:** Figuren, die Heuler und Fieps angreifen, können keine Unterstützungs- oder Rückenangriff-Boni erhalten.

Man nennt ihn lediglich Heuler. Heuler, ein hervorragender Krieger von seltsamem Gemüt, und das kleine Kind, das er Fieps nennt, ziehen über Kagejima und leben das harte Leben eines Ronin. Doch so war es nicht immer. Einst vor langer Zeit trug Heuler einen anderen Namen und führte die persönliche Wache der Mondprinzessin an. Dann, so heißt es, verliebte er sich in eine bezaubernde Kunoichi, die am Mondscheinturnier teilnahm, und sie sich in ihn. Er wusste nichts von ihrem Verlöbnis mit dem Fürsten ihres Clans bis nach der Geburt ihres gemeinsamen Sohnes. Der Fürst forderte Heulers Kopf, um seiner Ehre Genüge zu tun, doch die Prinzessin hatte selbst eine Ehre um die sie sich zu sorgen hatte. Sie würde Heulers Leben verschonen, sagte sie, wenn er den Mondpalast verließ und das Kind aufzog und so die Schande des Fürsten aufhob. Heuler willigte ein, doch er gab seinen Namen auf und schwor dem Fürsten Rache. Wehe seinen Feinden an dem Tage, an dem er sie einfordert.



## JOROGUMO

HW **5**
RN **2**
VT **2**
KB **16/5**
W
V

Ronin, Überheblichkeit, Umschlingen, Unverwüstlich, Wassermeisterschaft

**Fesselnde Braut:** Wenn eine feindliche Figur den Einflussbereich der Jorogumo betritt, muss die Figur ihre Bewegung sofort beenden. Die Figur darf sich bis zu ihrer nächsten Aktivierung nicht bewegen.

**Spinnenbeine:** Die Jorogumo benötigt nur einen Bewegungspunkt, um sich auf erhöhtes Gelände zu bewegen.

Schrecken, mahnende Geschichten und mächtige Gegner – die Spinnenfrauen, die Jorogumo genannt werden, sind nützliche, wenn auch fragwürdige Verbündete. Ihre Wurzeln gehen auf eine Hexe zurück. Vor Jahrhunderten suchte sie die Flüsse und Seen Kagejimas heim und rettete die Unachtsamen und Unglückseligen vor dem Ertrinken. Mit gütigen Worten half sie ihnen zu ihrer Behausung und gab ihnen trockene Kleidung und warme Suppe. Ganz langsam vergiftete sie sie, umfing sie mit lähmender Macht und nutzte sie für finstere und schreckliche Zauber. Die Zauberkräfte, die sie wirkte, konnte das Land nicht ertragen, und Kagejima selbst verfluchte die bössartige Frau mit einer Gestalt, die ihr entsetzliches Wesen widerspiegelte. Diese schreckliche Strafe übertrug sich auf ihre Nachkommen, die fortan ihre Erscheinung und ihren Namen trugen. Niemand traut den Jorogumo, doch einige wenige skrupellose Krieger nehmen sie ihrer Schnelligkeit, Kraft und ihres verlockenden Gesangs wegen in ihre Dienste.



## KAIKEN DES INU-CLANS

**BW** 6 **AN** 2 **VT** 3 **KB** 13/3 

Ronin, Springen, Unerschrocken, Unverwüßlich

**Beste Freunde:** Wähle eine Figur in deinem Team aus, bevor das Spiel beginnt. Wann immer der Kaiken des Inu-Clans der ausgewählten Figur einen Unterstützungsbonus verleiht oder durch sie erhält, beträgt dieser +2 statt +1.

Auch wenn man sie nur selten sieht, sind die Inu viel weiter verbreitet als die anderen geringeren Clans. Ihre kleinen Dorokujin-Statuen stehen vereinzelt am Rand der Straßen überall auf Kagejima, ein Hinweis darauf, dass eines ihrer versteckten Dörfer ganz in der Nähe liegen muss. Die meisten Leute sehen dies als ein gutes Omen an, denn die Inu hüten ihr Land mit großer Sorgfalt. Auch kommen sie Nachbarn, die sie gut behandeln, rasch zu Hilfe und kämpfen verbissen, um sie zu verteidigen. Daher findet man auch häufig geräuchertes Fleisch oder fettige Süßigkeiten als Opfergaben an ihren Schreinen. Die Ninja der Inu sind berühmt für ihren Eifer, ihr Können und ihre Hartnäckigkeit im Kampf. Sie unterhalten mehrere Schulen, die sich der Lehre des Schützens verschrieben haben und einige der berühmtesten Leibwächter und Fährtenleser in Kagejima hervorbringen. Auch wenn sie nur klein und kompakt sind, sind Krieger des Inu-Clans hektische Wirbelwinde der Energie und viele Gegner haben sich bereits vor dem schieren Tatendrang dieser Krieger zurückgezogen.



## KAIKEN DES ONDORI-CLANS

**BW** 6 **AN** 3 **VT** 2 **KB** 14/3 

Ronin, Sprinten, Unverwüßlich

**Ondoris Schnabel:** Wurde der Kaiken des Ondori-Clans diese Runde noch nicht aktiviert und eine feindliche Figur bewegt sich in seinen Einflussbereich, darf er die sich bewegende Figur sofort angreifen. Sobald der Kampf abgehandelt wurde, darf die sich bewegende Figur mit ihrer Aktivierung fortfahren.

Versteckt in den Hainen und Wäldchen von Nord-Kagejima ist der Ondori-Clan für den Rest der Insel kaum mehr als eine Legende. Nur gelegentlich treiben sie Handel mit ihren nächsten Nachbarn oder nehmen auch nur Kontakt mit ihnen auf. Jene, die mit ihnen zu tun haben, beschreiben die Ondori als stolz, hitzig und erstaunlich gut informiert. Im Laufe des letzten Jahrhunderts sind immer mehr dieser geheimnisvollen Shinobi erschienen und haben ihre Dienste den anderen Clans für das Mondscheinturnier angeboten. Sie haben sich zu Meistern der Verkleidung entwickelt, wenn sie außerhalb ihrer angestammten Wälder reisen, denn die meisten Leute begegnen ihnen bestenfalls mit Misstrauen. Jene, die das Glück haben, einem Krieger der Ondori zu begegnen und seinen Preis zahlen zu können (oftmals in Form exotischer Lebensmittel oder seltener Materialien, die zuhause benötigt werden), erhalten dadurch einen mächtigen und treuen Gefährten, der sich seltsamer Techniken bedient. Nur die anpassungsfähigsten Krieger können es mit den Ondori aufnehmen, denn ihr Kampfstil ist sowohl für Gegner als auch Verbündete fast gänzlich fremdartig.



## KAPPA



Hinterhältig, Ronin, Umschlingen, Unverwüsthlich, Verstohlen

**Aus der Tiefe:** Greift Kappa an, während er sich in Heimlichkeit befindet, erhält er +2 **RN**.

Die Kappa sind wilde, gefährliche und grausige Wesen – lästige Kami, die in Kagejimas Seen, Flüssen und Sümpfen hausen. Doch obwohl sie es so lieben, Boote kentern zu lassen und unachtsame Kinder zu ertränken, ist es mehreren Clans gelungen, diese unmenschlich starken und außergewöhnlich verstohlenen Kreaturen dazu zu überreden, in ihren Dienst zu treten. Die Bezahlung ist unterschiedlich. Manchmal arbeiten die Kappa für glänzenden Tinnef – sogar einfach nur polierte Flusskiesel oder geschnitzte Holzfiguren. Gelegentlich fordern sie auch Tribute oder Opfergaben. Gerüchten zufolge haben die Ika eine Vereinbarung mit den Kappa mehrerer Gezeitentümpel getroffen, im Austausch gegen regelmäßige Lieferungen verdorbenen Fisches. Hin und wieder ist der Preis jedoch höher. Einige Kappa haben auch schon Vieh, die gesamte Nahrung eines Dorfes oder (mehr als nur ein Mal) das erstgeborene Kind der Dorfältesten gefordert. Es heißt, dass verzweifte Dörfer oder auch ehrgeizige Clanhäuptlinge diese und sogar noch düsterere Belohnungen gezahlt haben sollen.



## KOMUSO



Heilung, Ronin, Unverwüsthlich, Zäh

**Elixier der Tapferkeit:** Führt der Komuso eine erfolgreiche Affinitätsprobe für Zäh durch, darf er den Schutz-Marker an eine andere Figur innerhalb von vier Feldern weitergeben.

**Melodie der Entschlossenheit:** Befreundete Figuren im Einflussbereich des Komuso erhalten +1 **VT**.

Die meisten Mönche, die auf den Straßen und Pfaden von Kagejima umher wandern, sind friedlich, wie es sich auch für ihren Orden gehört. Diese umherziehenden Mystiker sind leicht an den Weidenkörben zu erkennen, die ihre Köpfe bedecken, und die verstörenden Laute ihrer Shakuhachi-Flöten gehen ihnen voraus. Wo auch immer sie hingehen, sie erscheinen dort mit gelassenem Verhalten und weisen Worten. Doch sind sie deshalb keineswegs wehrlos, und die Arroganten und Unwissenden, die das glauben, werden rasch eines Besseren belehrt. Einige Mönche entschließen sich dazu, ihr beschauliches Leben hinter sich zu lassen und die magischen, medizinischen und martialischen Fertigkeiten, die sie sich im Kloster aneignen, im Dienst für verschiedene Gruppen auf der Insel einzusetzen. Nur die niederträchtigsten Männer kämpfen für Geld und viele Kosumo nehmen Essen oder Vorräte entgegen, doch niemals materielle Bezahlung. Stattdessen fordern sie häufig Gefallen, Gebete oder Opfergaben an bestimmten Schreinen oder ungewöhnliche Bräuche. Für derart einfache Bezahlung wie diese verheißен die verhexenden Laute ihrer Flöten mehr als nur besonnene Gespräche.



## MIYAMOTO MUSASHI

BW **5** RN **4** Vt **3** KB **20/6** 

Nahkampfmeister, Präzisionsschlag, Ronin, Unverwüchtlich

**Unbezwingbar:** Das erste Mal in jeder Runde, wenn Miyamoto Musashi Verletzt wird, wird er stattdessen Betäubt.

Musashi zeigte bereits in jungen Jahren großes Talent mit dem Schwert. Mithilfe seiner angeborenen Athletik gelang es ihm, noch in seiner Jugend eine Kampffertigkeit zu erreichen, die den Wenigsten beschieden ist. Letztendlich barg dies jedoch bald keine Herausforderungen mehr, und so dankte er seinen Meistern und ging fort auf der Suche nach weiteren Herausforderungen. Jahrelang durchwanderte Musashi Kagejima, studierte, diskutierte und kämpfte gegen und an der Seite von Meistern jeder Schule, die er finden konnte. Sein schroffes, gutes Aussehen und warmherziges Wesen brachten ihm viele Freundschaften ein, während ihm sein Können großen Respekt verschaffte. Einige Jahre später bemerkte er allerdings, dass er nicht mehr danach strebte, das Schwert zu meistern – er strebte danach, sich selbst zu meistern. Da dieses Werkzeug nun nicht länger von Bedeutung war, tauschte er seine Waffe gegen zwei Ruder, die er zu allererst aufgenommen hatte, um seine Gefährten gegen Banditen zu verteidigen. Nun reist er weiter umher, auf der Suche nach sich selbst und nach der Verfeinerung der Kunst mit den hölzernen Ruderblättern.



## MOCHIZUKI

BW **6** RN **2** Vt **2** KB **18/6**   

Fernkampfmeister, Fernschuss, Ronin, Unverwüchtlich

Fernkampf 5: +2 RN

**Kugelgewitter:** Sofern Mochizuki nicht Betäubt ist, darf sie vier Fernkampfangriffe ausführen, statt normal anzugreifen. Am Ende ihrer Aktivierung wird sie Betäubt und wirft für den Rest der Runde keinerlei Verteidigungswürfel.

Der Hof des Mondes arbeitet schon seit langem daran, den Frieden unter Kagejimas Clans zu erhalten und zu stärken. Manchmal wird dies durch das Geschäftswesen oder durch Ehre erreicht, doch manchmal muss dies auch durch Tod geschehen. Die Clans der Insel kämpfen bereits so lange in ihren geheimen Kriegen, dass sie oftmals keine andere Form der Überzeugung mehr kennen. Aus diesem Grund hat der Thron des Mondes vor drei Generationen die Doku Hana Sutajio verpflichtet, eine Schule ausschließlich weiblicher Shinobi. Mochizuki ist die bislang beste Kunoichi dieser Schule. Sie verzichtet auf die Vorliebe ihrer Schule für subtile Gifte oder das verborgene Tanto zugunsten des Schocks und der Kraft zweier Pistolen. Sie ist übernatürlich schnell und leise und berühmt dafür, urplötzlich zu erscheinen, bevor sie ihre Waffen in einem Gewitter aus Flammen und Donner auf ihr Ziel entlädt, nur um dann wieder im Rauch zu verschwinden. Seit zehn Jahren dient sie der Königsfamilie bereits als Botin, Mörderin, Leibwächterin, Vollstreckerin und sogar Freundin.



## MOMOTARO

**BW** 5 **AN** 5 **VT** 4 **KB** 2 1/6  

**Fokus, Ronin, Unverwüchtlich**

**Geisterjäger:** Wenn er eine Figur mit Geist- oder Leere-Affinität angreift oder gegen sie verteidigt, erhält Momotaro +1 **AN**, falls er angreift, oder +1 **VT**, falls er verteidigt.

Das Leben Momotaros ist ebenso seltsam wie das Land Kagejimas. Ein alter Bauer mit Namen Ichiro fand ihn als Kind in einem riesigen Pfirsich den Fluss hinunter treiben. Da ihre eigenen Kinder bereits erwachsen und fortgezogen waren, hatten Ichiro und seine Frau niemanden, der den merkwürdigen Jungen aufnehmen konnte, und so zogen sie ihn selbst auf. Sie haben es nie bereut. Schon immer war er unwahrscheinlich stark und über die Zeit Momotaro reifte zu einem gutherzigen, starrköpfigen jungen Mann mit einem unstillbaren Durst nach Gerechtigkeit heran. Er wuchs mit Geschichten vom räuberischen Ijin-Clan und ihren verbündeten Oni auf und da er wusste, dass seine Freunde in den geringeren Ondori- und Inu-Clans besonders unter ihnen gelitten hatten, verwendete er all sein Streben und seinen Tetsubo darauf, sich dieser Bedrohung zu stellen. Er hat schon viele Überfälle gegen die Ijin angeführt, stets darauf bedacht, ihre Raubzüge aufzuhalten oder das einfache Volk zu beschützen. Seine Legende, Stärke und Entschlossenheit wachsen mit jeder neuen Mission.



## MONDPRINZESSIN

**BW** 7 **AN** 2 **VT** 2 **KB** 1 8/6      

**Bewachen, Einhüllen, Ronin, Schicksal, Sprinten, Überheblichkeit, Umlenkung, Unverwüchtlich\***

**Zenith:** Zu Beginn jeder Runde, deren Mondphase ein Geistmond ist, erhält die Mondprinzessin einen Mondkraft-Marker. Die Mondprinzessin darf den Mondkraft-Marker an eine beliebige Figur in ihrem Einflussbereich weitergeben, statt ihn für sich zu nehmen.

\*Auch wenn die Mondprinzessin eine Affinität zu allen Elementen besitzt, sind Unverwüchtlich-Proben nur erfolgreich, wenn Geist, Luft oder Erde gewürfelt werden.

Von Geburt an in den uralten, esoterischen Geheimnissen ihrer Familie ausgebildet, ist es die Mondprinzessin manchmal leid, dem Mondscheinturnier einfach nur zuzusehen. Gelegentlich wünscht sie, ihre eigene seltsame und schreckliche Macht gegen die Krieger zu erproben, die zu ihren Ehren miteinander wetteifern. Und wer sollte es ihr verbieten? Sie schließt sich den Spielen in Verkleidung an, oft als Kurtisane, und leiht ihrem bevorzugten Team ihre Stärken. Nur Wenige verstehen das wahre Ausmaß der Kräfte der Prinzessin, und sie achtet darauf, dass sie es niemals enthüllt. Allerdings hat sie auch echte Feinde, und diese Exkursionen zu den Teilnehmern machen sie angreifbar. Mehrere echte Mordversuche wurden während des Turniers bereits gegen sie unternommen und weitere werden sicherlich folgen. In Wahrheit ist die Gefahr genau das, was diese Ausflüge so reizvoll macht.



## ONIBABA

**B** **W** **5** **R** **N** **2** **V** **T** **2** **K** **B** **14/5** 

Leeremeisterschaft, Ronin, Unverwüßlich

**Dunkler Fluch:** Zu Beginn jeder Runde darf Onibaba bis zu zwei Fluch-Marker in beliebiger Verteilung an beliebige Figuren innerhalb von sechs Feldern weitergeben. Es ist keine SL nötig.

Vor langer Zeit, noch bevor der Hof des Mondes die Clans von Kagejima zähmte, zogen alle Arten von Plünderern über die Schlachtfelder der Insel. Einige taten mehr als nur die Toten zu fleddern. Einst beobachtete die finstere und grausame Geistererscheinung, die man als Onibaba kennt, die Kämpfe als sterbliche Frau und grub ihre Löcher. Sie lockte Fremde von den Kämpfen fort und hinein in ihre Gruben, wo sie all jenen den Garaus machte, die ihre Fallen überlebten. Dann verkaufte sie alles, was sie ihnen abnahm. Eines Nachts nahm sie eine Maske von einem düsteren und schrecklichen Samurai, der tödlich verwundet in ihre Umklammerung getaumelt war. Angetan von ihrer Kunstfertigkeit und ihrem seltsamen Gewicht, setzte sie die Maske auf. Die finstere Macht der Maske berührte die schwärende Fäulnis in ihrer Seele und ließ sie nicht mehr los. Sie wand sich und zerrte daran, doch die sterbliche Vettel gab es nicht mehr, denn sie wurde ersetzt durch einen alterslosen, unersättlichen Schrecken, der seitdem Kagejimas Schauplätze des Gemetzels und der Fäulnis heimsucht.



## SHOJO

**B** **W** **6** **R** **N** **2** **V** **T** **2** **K** **B** **16/6**  

Flink, Nahkampfmeister, Ronin, Umlenkung, Unverwüßlich

**Geschickter Verhandlungsführer:** Befindet sich Shoyo am Ende eines Spiels im Heilhaus, erhält ihr Team zwei zusätzliche Koban.

**Yopparai:** Wähle zu Beginn jeder Runde entweder Angriff oder Verteidigung. Shoyo erhält bis zum Ende der Runde +2 auf das ausgewählte Attribut.

Shoyo, Kapitänin des Handelsschiffs Tako-Tako mit den goldenen Segeln, ist ebenso berühmt für ihre wilden Gewohnheiten wie für ihre wundersamen Waren. Shoyo liebt es zu feiern und ist stets in Gesellschaft, wenn sie an Land geht. Vor allem ist sie bekannt als Lieferantin des Ika-Sumi-Sake, eines wirkungsvollen Gebräus, das vornehmlich dazu beitrug, den Sake Ikas als den feinsten und stärksten der Insel zu etablieren. Sie ist eine furchtlose Seefahrerin, die sich bereits viermal den Gewässern Ikas gestellt hat und nicht nur entkam, um davon zu berichten, sondern behauptet obendrein, dass sie jedes Mal ordentlichen Gewinn erzielen konnte. Doch so berühmt sie auch für ihre Seefahrtskunst sein mag, so berüchtigt ist sie für ihre Fechtkunst. Wie ein wütender Taifun bricht sie über ihre Gegner herein – zumindest solange der Sake reicht.



## TENGU

BW 8 AN 2 VT 2 KB 14/5
 


Ronin, Tanchyos Schwingen, Vereinter Angriff

**Windstoß:** In der ersten Runde des Spiels erhält jede Figur im Team des Tengu +2 BW.

Es ist schwer zu sagen, was die Tengu wirklich wollen. Unter den vielen magischen Kreaturen und Völkern, die auf Kagejima leben, zählen diese vogelartigen Mystiker zu den geheimnisvollsten. Die Insel ist voller verborgener und abgelegener Schreine und primitiver heiliger Orte, die von den Tengu erbaut und bewohnt wurden, lange bevor die Menschen kamen. Viele Formen sakraler Bauten und Verzierungen wurden von jenen der Tengu übernommen. Seit Jahrhunderten bieten diese Kreaturen ihre magischen und kämpferischen Fähigkeiten den wetteifernden Clans oder Kriegerbanden zum Kauf oder Tauschhandel an. Manchmal taten sie es für Gold, für zusätzliche Opfergaben an ihren Schreinen, glänzende Kleinodien und sogar für das liebevolle Flüstern einer schönen Frau, den ersten Schrei eines Neugeborenen oder dreißig Safranstiele. Seit dem Beginn des Mondscheinturniers bieten die Tengu ihre Dienste häufiger und gegen immer merkwürdigere Bezahlungen an. Auch wenn Viele dies merkwürdig oder sogar unheilvoll finden, wollen die Meisten zumindest versuchen, ihren Preis zu zahlen.



## YAGYU JUBEI

BW 5 AN 5 VT 4 KB 24/6
 


Erdmeisterschaft, Nahkampfmeister, Ronin, Sensei, Unverwüßlich

**Banzai:** Wenn Yagyu Jubei angreift, darf er sich vor dem Angriff um ein Feld bewegen, wobei Einflussbereiche ignoriert werden.

Der Anblick keines Wappens auf dem Schlachtfeld wird so sehr gehasst wie die von Yagyu Jubei getragene strahlende Sonne. Als berühmter und geehrter Samurai im Dienste der kaiserlichen Familie des Reichs der Sonne hatte er jahrelang Geschichten über das Mondscheinturnier gehört, bevor er schließlich die Überfahrt mit Diplomaten des Kaisers nach Kagejima wagte, um das Turnier selbst zu erleben. Viele Männer in Jubeis Position wären stolz, arrogant und überheblich, doch dieser wahre Samurai ist genau das, was er zu sein scheint: ein vollendeter Schwertkämpfer mit der Bereitschaft zu lernen. Dies ist zum Teil der Grund für die Bitterkeit und den Zorn, den er bei seinen Gegnern hervorruft. Wäre er arrogant und angeberisch statt stoisch und geschickt, wäre es leichter, ihn zu hassen. Doch obwohl er ein Eindringling ist, genießt er ihren Respekt, und das stößt Vielen am sauersten auf. Er hat den Hof der Sonne darüber unterrichtet, dass er so bald nicht zurückkehren wird. Dafür gibt es schlicht zu viel zu sehen und Jubei hat geschworen, alles in Erfahrung zu bringen, was es über den Kampf gegen die Clans von Kagejima zu wissen gibt.

# LIGEN

Während einzelne Partien Ninja All-Stars spannend und sehr unterhaltsam sind, ist die beste Methode des Spielens, eine Reihe von Spielen zu absolvieren, über die Ninja Erfahrung erhalten, sich verändern und als Team wachsen.

In einer Liga müssen Spieler sowohl in jedem Spiel die taktische Oberhand erringen als auch ein Team zusammenstellen, das in mehreren aufeinander folgenden Spielen erfolgreich sein kann. Mit den richtigen Entscheidungen können Spieler ihr Team aus Ninja zu einem wahren Schwergewicht entwickeln, das auf ganz Kagejima zu Recht gefürchtet wird. Eine Liga zu veranstalten erfordert etwas mehr Arbeit, doch das großartige Gefühl, ein Ninja-Team durch alle Herausforderungen der Mondprinzessin zum Ruhm zu führen, macht es mehr als wett!

## EINE LIGA BEGINNEN

Eine Liga umfasst eine Gruppe Spieler, jeder mit seinem eigenen Team. Spieler können während der Liga Spiele gegeneinander absolvieren. Sobald die Teilnehmer feststehen, muss ein Ninja-Meister ernannt werden. Anschließend muss jeder Spieler unter Verwendung der Regeln aus „Aufbau eines Teams“ auf Seite 20 ein Team zusammenstellen, das er während der Liga einsetzt.

Ligen können unglaublich vielseitig sein und sind nur begrenzt durch die Vorstellungskraft der Spieler. Allerdings gibt es einige Dinge, die zu Beginn einer Liga festgelegt werden sollten.

Wie lange wird die Liga dauern? Ligen können unbegrenzt lange laufen oder innerhalb eines begrenzten Zeitraums abgehalten werden.

Wie viele Partien sollen gespielt werden? Manche Ligen erlauben eine unendliche Menge an Spielen und verwenden eine Teamwertung, um die Spielpaarungen fair zu halten. Andere Ligen wiederum besitzen eine festgelegte Anzahl an Spielen pro Woche.

Wie werden die Spielpaarungen ermittelt? Eine Liga kann zu Beginn einen festen Spielplan für die Spieler festlegen, zufällige wöchentliche Spielpaarungen ermitteln oder die Spieler sprechen einfach nach ihren eigenen Zeitplänen ihre Spiele selbst ab.

Wie wird der Sieger ermittelt? Ligen ermitteln einen Sieger auf mehrere mögliche Weisen: durch pro Sieg errungene Punkte, nach dem Schweizer System oder durch eine Saison, in deren Zuge ein Ausschlussprinzip vorbereitet und anschließend Meisterschaftsspiele absolviert werden.

## NINJA-MEISTER

Einer der Spieler der Liga muss zum Ninja-Meister ernannt werden. Idealerweise sollte dies der erfahrenste und am besten organisierte Spieler der Gruppe sein. Der Meister hat die Verantwortung dafür zu sorgen, dass die Liga flüssig verläuft, und die Turniere oder Stichtkämpfe zu organisieren, die sich in ihrem Verlauf ereignen.

Der Ninja-Meister hat die vollständige Kontrolle über die Liga. Er darf die Regeln von Ninja All-Stars beliebig abändern oder modifizieren, wie er es für angemessen erachtet. Allerdings empfehlen wir, dass ein Ninja-Meister im Vorfeld eindeutig erklärt, welche Regeländerungen es gibt, bevor die Liga beginnt, und spätere Änderungen auf ein Minimum beschränkt, da es die Pläne der Spieler beeinträchtigt, wenn sich Regeln mitten in der Liga ändern. Davon abgesehen ist der Meister die letzte Instanz bei Entscheidungen, die die Liga betreffen.

Der Meister kann auch Buch darüber führen, wie gut sich die einzelnen Teams schlagen, und kann sogar einen Liga-Newsletter schreiben, der Spielberichte, Ligatabellen, Fakten, Statistiken und alles Weitere enthält, was er für die Unterstützung der Spielerfahrung für sinnvoll erachtet. Auch wenn der Meister ein eigenes Team haben kann, das an der Liga teilnimmt, sollte er seine Position nicht ausnutzen, um sich einen unfairen Vorteil zu verschaffen.

## SPIELWERTUNGEN

Auf der Rückseite der Teamliste findet sich ein Abschnitt für Notizen zu den Spielen, die ein Team während der Liga gespielt hat, für Gegner, gegen die gespielt wurde, gewonnen Punkte und Koban oder andere wichtige Informationen, wie etwa welcher Ninja die All-Star-Belohnung gewonnen hat. Andere kurze Notizen zu denkwürdigen Spielen oder Ereignissen können ebenfalls auf der Teamliste verewigt werden.

## RUHEZEIT

Die Herausforderungen sind eine gefährliche Prüfung und kein Spiel. Oft werden Ninja verletzt oder kampfunfähig gemacht. Zum Glück sorgen geistige Hartnäckigkeit, erstaunliche körperliche Verfassung und mystische Heilkünste dafür, dass Ninja trotz Verletzungen, die für weniger Fähige tödlich wären, weiterhin teilnehmen können. Selbst mit all diesen Vorteilen besteht eine gewisse Chance, dass Ninja, die in einem Spiel Verletzt wurden, auch in folgenden Spielen der Liga unter nachteiligen Effekten leiden. Wirf für jede Figur, die sich am Ende eines Spiels im Heilhaus befand, einen Würfel und konsultiere die Ruhezeit-Tabelle, um herauszufinden, ob etwas mit ihnen passiert:



### GEIST

Eine andere Figur, die das Spiel im Heilhaus beendet hat, braucht nicht auf dieser Tabelle zu würfeln und darf im folgenden Spiel normal teilnehmen.



### LEERE

Kann an den nächsten beiden Spielen nicht teilnehmen.



### ERDE

Kein Effekt.



### LUFT

Beginnt das nächste Spiel im Heilhaus.



### WASSER

Erhält 1 EP.



### FEUER

Kann am nächsten Spiel nicht teilnehmen.

## ERFAHRUNG

Figuren können im Verlauf von Ligaspielen Erfahrungspunkte (EP) gewinnen. Die Menge an EP, über die eine Figur verfügt, stellt ihre Expertise und die hart gelernten Lektionen dar, mit deren Hilfe sich die Figur verändern und wachsen kann. Wenn eine Figur genügend EP angesammelt hat, darf sie auf der Aufstiegstabelle würfeln, um möglicherweise ihren Angriff oder ihre Verteidigung zu steigern oder neue Schlüsselwörter zu erlernen.

## EP VERDIENEN

Jede Herausforderung beschreibt EP-Belohnungen, die in ihrem Verlauf verdient werden kann. Zusätzlich verdienen Figuren EP für die folgenden Errungenschaften:

- **Verletzungen:** Jedes Mal, wenn eine Figur eine feindliche Figur Verletzt, sei es beim Angriff oder bei der Verteidigung, erhält sie 1 EP.
- **Einen Chunin Betäuben:** Jedes Mal, wenn eine Figur, die kein Chunin ist, einen Chunin Betäubt, sei es beim Angriff oder bei der Verteidigung, erhält sie 1 EP.
- **Enthüllen:** Jedes Mal, wenn eine Figur erfolgreich sucht und dafür sorgt, dass eine Figur in Heimlichkeit ihre Heimlichkeit verliert, erhält sie 1 EP.
- **Ninja-All-Star:** Am Ende des Spiels wählt jeder Spieler eine befreundete Figur als den Ninja-All-Star (NAS) des Spiels aus. Spieler können keine Figur auswählen, die während des Spiels niemals auf dem Spielbrett war. Der Ninja-All-Star erhält 3 EP.

Wenn eine Figur während einer Partie Erfahrung erhält, hake ein Kästchen auf der EP-Leiste für die Figur auf der Teamliste ab. Radieren die EP-Haken am Ende des Spiels aus und bringe die Gesamt-EP der Figur auf den aktuellsten Stand.



## AUFSTIEGSWÜRFE

Wenn Figuren EP erhalten, durchlaufen sie Erfahrungsstufen und führen Aufstiegswürfe durch. Alle Figuren beginnen mit ihrem Grundprofil und keinen EP. Sobald sich eine Figur 8 EP verdient hat, wird sie „Erfahren“ und darf ihren ersten Wurf auf der Aufstiegstabelle durchführen. Wenn sich die Figur weitere EP verdient, wird sie gemäß dieser Tabelle weitere Erfahrungsstufen erhalten.

0-7 EP	Neuer Rekrut
8-21 EP	Erfahren
22-42 EP	Veteran
43-70 EP	Shinobi
71-105 EP	Clan-Champion
106-245 EP	Berüchtigt
246+ EP	Legendär

Wann immer eine Figur eine neue Erfahrungsstufe erreicht, führt sie einen Aufstiegswurf durch. Wirf zwei Würfel und wähle eins der Ergebnisse aus der Aufstiegstabelle unten aus:

Wirf 2 Würfel und wähle ein Ergebnis.

	<u>AUFSTIEG</u>	<u>PASCH</u>
	Neues Schlüsselwort	+1 Verteidigung
	Neues Schlüsselwort	+1 Verteidigung
	Neues Schlüsselwort	Erhalte eine zusätzliche Affinität
	Neues Schlüsselwort	+1 Bewegung
	Neues Schlüsselwort	+1 Angriff
	Neues Schlüsselwort	+1 Angriff

## NEUE SCHLÜSSELWÖRTER

Wenn eine Figur durch einen Aufstiegswurf ein neues Schlüsselwort erhält, darf der Spieler ein beliebiges Schlüsselwort aus der Kategorie Allgemein oder einer Kategorie auswählen, zu der die Figur eine Affinität besitzt.

## PASCH

Wird ein Pasch gewürfelt, hat die Figur die Möglichkeit, entweder eines der Attribute der Figur zu erhöhen, eine neue Affinität hinzuzunehmen oder die Figur darf ein Schlüsselwort ungeachtet ihrer Affinität aus einer beliebigen Kategorie außer Einzigartig auswählen.

*Denke daran, die Ergebnisse des Aufstiegswurfs der Figur auf der Teamliste festzuhalten!*

## EINNAHMEN

Nach jedem Spiel in einer Liga verdient jedes Team eine gewisse Menge Koban. Dies stellt Belohnungen dar, die von der Mondprinzessin vergeben werden, und Geld, welches das Team und der Clan erhalten, um das Team in den Herausforderungen so leistungsfähig wie möglich zu halten. Die Schatzkammer des Teams kann genutzt werden, um neue Figuren aus dessen Clan oder Ronin-Söldner zu rekrutieren. Zusätzlich müssen einige Figuren in jedem Spiel bezahlt werden, um für das nächste Spiel im Team zu bleiben. Teams erhalten eine Anzahl Koban gemäß der folgenden Tabelle:

Team hat das Spiel gewonnen	Erhält 10 Koban
Team hat das Spiel verloren	Erhält 6 Koban



# TEAMBEWERTUNG

Die Teambewertung ist ein Wert, der verwendet wird, um das Leistungsvermögen und die Effektivität eines Ninja-Teams festzuhalten. Dies hat den Grund, dass wenn Teams unterschiedlicher Leistungsstufen in einem Spiel aufeinander treffen, der Benachteiligte etwas Hilfe bekommt, um eine Chance gegen einen stärkeren Gegner zu erhalten. Auch wenn das scheinbar dem unerbittlichen Wesen der Herausforderungen der Mondprinzessin widerspricht, stellt es doch dar, dass die benachteiligten Ninja tief in die Trickkiste greifen, um auch auf höheren Ebenen mithalten zu können, und dass die Mondprinzessin nicht möchte, dass eine Herausforderung für ein Team zu einfach ist.

Um die Bewertung eines Teams zu ermitteln, zähle die Gesamtmenge an Koban zusammen, die die Spieler im Team wert sind, teile diesen Wert durch 10 und runde ab. Addiere dann +1 für jeden Aufstieg, den die Ninja in diesem Team erhalten haben. Addiere dann +1 für jeden Helden oder Ronin im Team. Das Ergebnis ist die Teambewertung. Die meisten Startteams haben eine Bewertung zwischen 10 und 12.

Vergleiche zu Beginn eines Ligaspiels die Teambewertungen der beiden teilnehmenden Teams miteinander. Hat ein Team eine Bewertung, die höher ist als die gegnerische Teambewertung, dann erhält das Team mit der niedrigeren Bewertung Boni, um seinen Nachteil auszugleichen. In einem Mehrspielerspiel wird die Bewertung jedes Teams mit der höchsten Bewertung verglichen, um zu bestimmen, welche Vorzüge die niedriger bewerteten Teams während des Spiels erhalten.



**Neuwürfeln-Marker:** Für jeden Punkt Unterschied zwischen den Bewertungen zweier Teams erhält das niedriger bewertete Team einen Neuwürfeln-Marker.

Neuwürfeln-Marker dürfen zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels ausgegeben werden, um einen beliebigen Wurf nach Wahl des Spielers neu zu würfeln, sei es ein befreundeter oder feindlicher. Es müssen alle Würfel neu gewürfelt werden.



**Mondkraft-Marker:** Für je 10 Punkte Unterschied, die das höher bewertete Team über dem niedriger bewerteten Team liegt, erhält das niedriger bewertete Team einen einzelnen Mondkraft-Marker. Zu Beginn

der Aktivierung einer Figur darf der Spieler der Figur den Mondkraft-Marker geben, den die Figur normal ausgeben darf.

**Bonus-EP:** Für je 5 Punkte, die das höher bewertete Team über dem niedriger bewerteten Team liegt, darf das niedriger bewertete Team am Ende des Spiels eine zusätzliche All-Star-Belohnung vergeben.

**Bonus-Koban:** Das niedriger bewertete Team erhält am Ende des Spiels einen Bonus auf seine Einnahmen in einer Höhe, die der Differenz zwischen den beiden Teambewertungen entspricht, bis zu einem Maximum von sechs Koban.

TEAM: Das Amt des Täters		SPIELER: Doko		BEWERTUNG: 15	
CLAN: Tora		LIGA: Los, Ninja Los		KOBAN: 14	
Feuerkralle	5	4	3	Feuer	14
Chunin	Tigerschlag: +3 AN, -3 VT				
Mr. Miss	5	3	2	Feuer	2
Kalken					
Zoro	5	4	2	Feuer	9
Kaikou					
Yamada-san	5	3	2	Feuer	11
Madoushi	Vulkankampf: All-Probe, von 2 Figur in 6 Feldern und alle angrenzenden Figuren zu Bekämpfen.				
Nami	8	2	1	Feuer	8
Kunoichi	Funk Verstärken.				
Usopp	6	2	1	Feuer	10
Yajiri	Fernkampf: 6: +2 AN				
Pulver	5	4	3	Feuer	6
Yajiri	Fernkampf: 6: +2 AN				
Yagyu Jubel	5	5	4	Luft Ende	20/5
Ronin	Banzai! Wenn Jubel angreift, darf er sich 2 Feld bewegen; Einflussbereiche werden ignoriert.				

# HERAUSFORDERUNGEN

Jeder Wettkampf, den die Mondprinzessin abhält, um die Stärke der Clans zu bestimmen, wird Herausforderung genannt. Im Laufe der Zeit hat der Hof des Mondes viele verschiedene und schwierige Herausforderungen abgehalten, in denen Teams der Clans gegeneinander antreten. Wenngleich die Herausforderungen der Mondprinzessin willkürlich und grausam erscheinen mögen, ist es das oberste Ziel, dass die besten Shinobi gefunden werden, um Kagejima zu beschützen.

## REGELN FÜR HERAUSFORDERUNGEN

Jede Herausforderung wird auf eine andere Weise gewonnen und verfügt über ihre eigenen Regeln.

**Erlaubte Ninja:** Dies ist die maximale Anzahl an Figuren in jedem Team, die sich zugleich auf dem Spielbrett befinden dürfen. Alle Figuren im Team, die diese Anzahl überschreiten, müssen auf dem Trainingsplatz in Reserve bleiben.

**Aufbau:** Alle etwaigen speziellen Spielelemente, die für die Herausforderung aufgebaut werden müssen, werden hier aufgeführt. Bedenke, dass Laternen und Schreine in allen Herausforderungen aufgestellt werden, wie unter „Spiel Aufbau“ auf S. 9 beschrieben.

**Spezialregeln:** Jede Herausforderung verfügt über spezielle Regeln, die vorgeben, wie die Herausforderung gespielt wird.

**Herausforderungsdauer:** Die Herausforderung wird innerhalb einer vorgegebenen Anzahl an Runden gespielt oder bis ein Spieler die Siegbedingungen der Herausforderung erfüllt, die in den Spezialregeln zu finden sind, oder das Spiel aufgibt.

**Zusätzlich vergebene EP:** Hier wird angegeben, auf welche Weise Figuren während eines Ligaspiels Erfahrungspunkte (EP) gewinnen können. Wird die Herausforderung nicht als Teil einer Liga gespielt, können die EP ignoriert werden. Diese EP werden zusätzlich zu den standardmäßig zu verdienenden EP vergeben.

## WACHEN

Wenn in einer Herausforderung Wachen verwendet werden, müssen die Spieler erst bestimmen, welchen Typ Wachen sie verwenden werden. Nur ein einzelner Wachentyp kann während einer Herausforderung verwendet werden, sofern nichts anderes angegeben wird. Ninja All-Stars enthält sechs Samurai-Wachen.

Wachen werden in Schritt 4 des Spielbaus aufgestellt, direkt nachdem Laternen und Schreine aufgestellt wurden.

Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative wechseln sich die Spieler damit ab, immer eine Wache nach der anderen aufzustellen. Eine Wache darf nur innerhalb von zwei Feldern um das Objekt herum aufgestellt werden, das sie bewacht, wie in den Spezialregeln der Herausforderung beschrieben. In jeder Herausforderung, die Wachen verwendet, muss die volle in ihrem Profil angegebene Anzahl an Wachen aufgestellt werden. Sobald alle Wachen aufgestellt wurden, wird der Spielbau normal fortgesetzt.

Nachdem jeder Spieler einen Zug während einer Runde hatte, führen die Spieler vergleichende Affinitätsproben durch. Der Gewinner der Probe wählt eine Wache aus und aktiviert sie. Ist die Probe unentschieden, aktiviert der Spieler mit der Initiative eine Wache.

Wenn eine Wache aktiviert wird, überprüfe, ob sie SL auf eine Figur, die keine Wache ist, innerhalb von fünf Feldern hat. Ist das der Fall, muss sie sich auf die nächste Figur, die keine Wache ist und auf die sie SL besitzt, zu bewegen und versuchen, auf ein angrenzendes Feld zu dieser zu gelangen und dann mit ihrer Aktion diese Figur anzugreifen. Befinden sich mehrere Figuren, die keine Wachen sind, in SL und derselben Entfernung, entscheidet der aktivierende Spieler, welche Figur die Wache zu erreichen und anzugreifen versucht.

Hat die Wache keine SL auf eine Figur, die keine Wache ist, darf der Spieler, der die Wache aktiviert hat, sie um bis zu drei Felder bewegen und mit ihrer Aktion suchen.

Wachen unterstützen sich gegenseitig beim Angreifen und Verteidigen, wenn möglich.

Während der Aktivierung einer Wache wirft derjenige Spieler, der sie aktiviert hat, alle Würfel und trifft alle Entscheidungen für diese Wache. Wird eine Wache angegriffen, wirft der Spieler zur Linken des angreifenden Spielers alle Würfel und trifft alle Entscheidungen für diese Wache.

Falls die Figuren aller Spieler aktiviert wurden und noch Wachen übrig sein sollten, die noch nicht aktiviert wurden, dann werden alle noch nicht aktivierten Wachen der Reihe nach aktiviert, bevor die Runde endet.

Wird eine Wache Verletzt, platziere sie mit zwei Verzögerungs-Markern im Heilhaus eines beliebigen

Spielers. Befinden sich am Ende der Runde Wachen auf einem Trainingsplatz, werden sie wie oben beschrieben aufgestellt, bevor andere Figuren aufgestellt werden.

Samurai-Wachen besitzen die folgenden Attribute:

## SAMURAI-WACHEN



B  
W

5

A  
N

3

V  
T

3

\*Samurai-Wachen dürfen jede beliebige Affinität einer Figur im Team desjenigen Spielers nutzen, der die Wache aktiviert hat oder kontrolliert.



### MEDAILLEN

Um eine Medaille aufzuheben und zu tragen, muss eine Figur auf einem angrenzenden Feld einen Bewegungspunkt ausgeben. Lege den Medaillen-Marker neben diese Figur. Das Aufheben einer Medaille ist Heimlich.



Die Medaille bewegt sich mit der Figur mit und die Figur darf sich normal bewegen und kämpfen. Wird eine Figur, die eine Medaille trägt, Verletzt, lege die Medaille auf das Feld, das die Verletzte Figur besetzt hatte.

Felder mit Medaillen-Markern dürfen nicht betreten oder besetzt werden.



### ZIELFELDER

Zielfelder stellen einen Ort dar, der auf irgendeine Weise wichtig für die Herausforderung ist. Wie genau Figuren mit einem Zielfeld interagieren, wird in der Herausforderung beschrieben, in der Zielfelder verwendet werden.



Felder mit Zielfeld-Markern dürfen nicht betreten oder besetzt werden.

### SPIELE MIT 3 - 4 SPIELERN

Die Herausforderungen werden wie üblich gespielt. Das Spiel beginnt mit dem Spieler, der die Initiative hat, und verläuft bei Spielaufbau, Aufstellung, Aktivierungen usw. im Uhrzeigersinn um den Tisch herum weiter.

Wir raten davon ab, bei einem Spiel mit 3 - 4 Spielern „Abfangen des Boten“ zu spielen, es sei denn, die Spieler können sich auf eine Unterteilung in Angreifer und Verteidiger einigen, mit der sie alle einverstanden sind. Der einfachste Weg, dies zu erreichen, ist es, die Spieler zwei Teams bilden zu lassen.

#### ZUFÄLLIGER HERAUSFORDERUNGSGENERATOR

Ermittelt, wer Spieler 1 ist und wer Spieler 2. Werft einen einzigen Würfel, um die Spalte zu bestimmen, gefolgt von einem zweiten Würfel, um die Herausforderung zu bestimmen.



Würfle erneut in Spalte 1



Würfle erneut in Spalte 2

#### SPALTE 1

-  Spieler 1 wählt die Herausforderung aus
-  Attentat
-  Abfangen des Boten
-  Champion
-  König des Hügels
-  Spieler 2 wählt die Herausforderung aus

#### SPALTE 2

-  Spieler 1 wählt die Herausforderung aus
-  Infiltration
-  Rauferei
-  Suche
-  Erobere die Medaille
-  Spieler 2 wählt die Herausforderung aus

## ATTENTAT

Bei „Attentat“ versucht jedes Team die feindliche VIP zu Verletzen, um Punkte zu erzielen. Sobald eine VIP Verletzt wurde, wird eine neue VIP ausgewählt und die Herausforderung wird fortgesetzt.

**Erlaubte Ninja:** 6

**Spezialregeln:** Nach dem Spielaufbau wählt jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler mit der Initiative, im Uhrzeigersinn nacheinander eine Figur aus dem Team des Spielers zu seiner Linken als die VIP des Teams aus. Wird eine VIP Verletzt oder auf sonstige Weise vom Spielbrett entfernt, wählt derselbe Spieler, der auch schon zu Beginn

des Spiels die VIP ausgewählt hat, sofort eine neue VIP für das Team aus.

Wann immer eine VIP Verletzt wird, erzielt das feindliche Team, das sie Verletzt hat, drei Punkte. Wann immer eine VIP Betäubt wird, erzielt das feindliche Team, das sie Betäubt hat, einen Punkt.

Das Team, das am Ende der Herausforderung die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

**Herausforderungsdauer:** 7 Runden.

**Zusätzlich vergebene EP:** Jedes Mal, wenn eine Figur eine feindliche VIP Verletzt, erhält diese Figur 2 EP.

## ABFANGEN DES BOTEN

Ein Team ist der Angreifer und das andere Team der Verteidiger. Der Verteidiger erzielt Punkte, wenn sein Bote es über die feindliche Seite der Spielbrettkante hinaus schafft. Der Angreifer erzielt Punkte, indem er die Boten Verletzt.

**Erlaubte Ninja:** 7

**Aufbau:** Alle Figuren auf kleiner Basis beginnen das Spiel in Heimlichkeit.

**Spezialregeln:** Der Spieler mit der Initiative zu Beginn des Spiels ist der Angreifer, sein Gegner ist der Verteidiger.

Nach dem Spielaufbau ernennt der Verteidiger eine befreundete Figur zum Boten. Verlässt der Bote aus irgendeinem Grund das Spielbrett, ernennt der Verteidiger eine andere befreundete Figur zum Boten. Nur Figuren, die sich auf einem Feld in einer der Aufstellungszonen des

Verteidigers befinden, können zum Boten ernannt werden. Gibt es keine Figuren, die ernannt werden können, wird die nächste Figur des Verteidigers, die eines der Felder in seiner Aufstellungszone betritt, zum neuen Boten.

Wenn der Verteidiger den Boten über ein Feld in einer der Aufstellungszonen des Angreifers vom Spielbrett bewegt, erzielt er zwei Punkte und der Bote wird auf den Trainingsplatz des Verteidigers gestellt.

Wenn der Angreifer den Boten Verletzt, erzielt er einen Punkt.

Das Team, das am Ende der Herausforderung die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

**Herausforderungsdauer:** 9 Runden.

**Zusätzlich vergebene EP:** Wann immer eine Figur den Boten Verletzt, erhält sie 2 EP. Wann immer es ein Bote über die Spielbrettkante des Angreifers hinaus schafft, erhält er 2 EP.

## CHAMPION

Bei „Champion“ wählt jedes Team einen Champion aus. Der Champion eines Teams ist die einzige Figur, die Punkte erzielen kann.

**Erlaubte Ninja:** 7

**Spezialregeln:** Nach dem Spielaufbau wählt jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler mit der Initiative, im Uhrzeigersinn nacheinander eine Figur aus ihrem Team, die kein Chunin ist, als ihren Champion aus. Wird ein Champion Verletzt oder anderweitig vom Spielbrett entfernt, wählt

der Spieler des Teams sofort einen neuen Champion aus.

Wann immer ein Champion eine feindliche Figur Verletzt, erzielt sein Team drei Punkte. Wann immer ein Champion eine feindliche Figur Betäubt, erzielt sein Team einen Punkt.

Das Team, das am Ende der Herausforderung die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

**Herausforderungsdauer:** 8 Runden.

**Zusätzlich vergebene EP:** Wann immer eine Figur als Champion ausgewählt wird, erhält sie 2 EP.

## KÖNIG DES HÜGELS

Bei „König des Hügels“ versuchen beide Teams, das Zentrum des Spielbretts zu beherrschen, um Punkte zu erzielen.

**Erlaubte Ninja:** 6

**Aufbau:** Alle Figuren auf kleiner Basis beginnen das Spiel in Heimlichkeit.

**Spezialregeln:** Ein Team erzielt einen Punkt, indem es am Ende jeder Runde die meisten Figuren im punktenden Bereich im Zentrum des Spielbretts hat.

Die vier Felder, die ein Quadrat genau im Zentrum des

Spielbretts bilden, und die zwölf Felder, die an dieses angrenzen, bilden den punktenden Bereich. Am Ende einer Runde erzielt ein Team einen Punkt, wenn es mehr Figuren in diesem punktenden Bereich hat als das feindliche Team.

Das Team, das am Ende der Herausforderung die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

**Herausforderungsdauer:** 8 Runden.

**Zusätzlich vergebene EP:** Wann immer ein Team einen Punkt erzielt, darf sein Spieler eine Figur auswählen, die sich im punktenden Bereich im Zentrum des Spielbretts befindet und 2 EP erhält.

## INFILTRATION

Bei „Infiltration“ versuchen beide Teams, den Wachen die Medaillen vor der Nase wegzuschnappen.

**Aufbau:** In Schritt 4 des Spielaufbaus, bevor Laternen und Schreine platziert werden, platziert einen Zielfeld-Marker und einen Medaillen-Marker 6 Felder von der linken Seite aus nach innen und von der Spielbrettkante des Spielers mit der Initiative aus 8 Felder nach oben. Dann platziert einen weiteren Zielfeld-Marker und Medaillen-Marker 15 Felder von der linken Seite aus nach innen und vom Spielfeldrand des Spielers mit der Initiative aus 13 Felder nach oben.

Infiltration verwendet Wachen. Stellt die Wachen auf, die die Medaillen bewachen.

Alle Figuren beginnen das Spiel in Heimlichkeit.

**Erlaubte Ninja:** 6

**Spezialregeln:** Wenn eine Figur eine Medaille aufhebt, erzielt sie einen Punkt. Wenn sich eine Figur, die eine Medaille trägt, auf ein Feld in der Aufstellungszone ihres

Teams bewegt, kehrt die Medaille sofort auf ihr Zielfeld zurück und das Team der Figur erzielt zwei Punkte.

Bewegt sich eine Wache auf ein Feld, das sich angrenzend an eine Medaille befindet, die gerade nicht getragen wird, wird die Medaille geborgen und kehrt auf ihr Zielfeld zurück. Eine Medaille zu bergen verbraucht die Aktion einer Wache nicht. Eine Wache muss versuchen, eine Medaille zu bergen, falls sie SL auf die Medaille besitzt und sich die Medaille näher an der Wache befindet als eine Figur, die keine Wache ist. Birgt eine Wache eine Medaille, darf sie ihre Bewegung normal fortsetzen und ihre Aktion zum Angriff einer Figur nutzen.

Das Team, das am Ende der Herausforderung die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

**Herausforderungsdauer:** 8 Runden.

**Zusätzlich vergebene EP:** Wenn eine Figur eine Medaille aufhebt, erhält sie 1 EP. Wenn eine Figur eine Medaille zu einem der Aufstellungsfelder ihres Teams bringt, erhält sie 3 EP.

## RAUFEREI

Die „Rauferei“ ist eine Prüfung der Stärke, um zu bestimmen, welches Ninja-Team die mächtigsten Krieger besitzt. Die Teams bekämpfen einander und haben kein anderes Ziel, als ihre Gegner zu Verletzen.

**Erlaubte Ninja:** 7

**Spezialregeln:** Ein Team erzielt einen Punkt, wann immer eine seiner Figuren eine feindliche Figur Verletzt. Wenn eine Figur, die kein Chunin ist, einen Chunin Verletzt,

werden zwei Punkte erzielt statt einem. Das Team, das am Ende der Herausforderung die meisten Punkte hat, gewinnt. Erzielt ein Team neun Punkte, gewinnt es sofort und die Herausforderung ist vorüber.

**Herausforderungsdauer:** 6 Runden.

**Zusätzlich vergebene EP:** Jedes Mal, wenn eine Figur eine feindliche Figur Verletzt, erhält sie 1 EP. Wenn ein Chunin eine Figur Verletzt, die kein Chunin ist, erhält er diese zusätzlichen EP nicht.

## SUCHE

Bei „Suche“ sind die beiden Teams auf der Suche nach wertvollen Truhen, um Punkte zu erzielen, und versuchen dabei den Wachen aus dem Weg zu gehen.

**Aufbau:** In Schritt 4 des Spielaufbaus, unmittelbar bevor Laternen und Schreine aufgestellt werden, dreht alle Truhen-Marker um, sodass die Elementsymbole nach oben zeigen, und mischt sie gründlich. Beginnend mit dem Spieler mit der Initiative platzieren die Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander Truhen mit der Elementseite nach unten, bis sechs Truhen platziert wurden. Truhen können nicht auf einem Feld mit verdecktem Gelände oder innerhalb von zwei Feldern um die Spielbrettkante oder eine andere Truhe platziert werden.

„Suche“ verwendet Wachen. Stellt die Wachen auf, die die Truhen bewachen.

Alle Figuren beginnen das Spiel in Heimlichkeit.

**Erlaubte Ninja:** 7

**Spezialregeln:** Eine Figur darf ihre Aktion nutzen, um eine Truhe in ihrem Einflussbereich zu überprüfen. Um eine Truhe zu überprüfen, decke sie auf und wirf einen Würfel. Entspricht der Wurf dem Elementsymbol der Truhe, dann hat die Figur ein Missionsziel gefunden und die Truhe wird entfernt.

Wenn eine Figur eine Truhe aufdeckt, erzielt ihr Team einen Punkt. Ist die Truhe ein Missionsziel, erzielt ihr Team drei zusätzliche Punkte.

Das Team, das am Ende der Herausforderung die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

**Herausforderungsdauer:** 9 Runden.

**Zusätzlich vergebene EP:** Wenn eine Figur eine Truhe überprüft, erhält sie 1 EP. Wenn eine Figur ein Missionsziel findet, erhält sie 2 EP.

## EROBERE DIE MEDAILLE

Bei „Erober die Medaille“ muss jedes Team die Medaille des feindlichen Teams stehlen und sie zu ihrem Zielfeld zurückbringen, während es gleichzeitig seine eigene Medaille verteidigt.

**Erlaubte Ninja:** 7

**Aufbau:** In Schritt 4 des Spielaufbaus, unmittelbar bevor Laternen und Schreine aufgestellt werden, platziert jeder Spieler einen Zielfeld-Marker und einen Medaillen-Marker auf dem Feld, das zehn Felder von seiner linken Seite des Spielbretts und vier Felder von seiner jeweiligen Spielbrettkante entfernt liegt. Dies wird getan, bevor irgendwelche Laternen oder Schreine aufgestellt werden.

Alle Figuren auf kleiner Basis beginnen das Spiel in Heimlichkeit.

**Spezialregeln:** Ein Team erzielt Punkte, indem es die Medaille des feindlichen Teams stiehlt und sie zum Zielfeld ihres eigenen Teams bringt.

Wenn eine Figur die Medaille ihres eigenen Teams aufhebt, kehrt diese sofort zum Zielfeld ihres Teams zurück. Wenn eine Figur die Medaille des feindlichen Teams aufhebt, erzielt das Team der Figur einen Punkt.

Sobald sie sich auf einem Feld befindet, das an das Zielfeld des eigenen Teams angrenzt, kann eine Figur, die eine Medaille des feindlichen Teams bei sich trägt, einen Bewegungspunkt ausgeben, um die Medaille zu erobern und vier Punkte zu erzielen. Sobald die Punkte erzielt wurden, kehrt die Medaille auf das Zielfeld des feindlichen Teams zurück.

Das Team, das am Ende der Herausforderung die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

**Herausforderungsdauer:** 9 Runden.

**Zusätzlich vergebene EP:** Wenn eine Figur eine Medaille aufhebt, erhält sie 1 EP. Wenn eine Figur ihre eigene Team-Medaille zum Zielfeld des Teams zurückkehren lässt, erhält sie 1 EP. Wenn eine Figur eine feindliche Medaille erobert, erhält sie 3 EP.



# ANHANG

## ZUSTÄNDE



**Betäubt:** Eine Betäubte Figur kann nicht unterstützen. Wenn eine Figur drei Betäubungs-Marker erhält, wird sie sofort Verletzt. Entferne zu Beginn der Aktivierung einer Figur alle Betäubungs-Marker, die sie besitzt. Während dieser Aktivierung darf die Figur sich entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, aber nicht beides.



**Fluch:** Wenn eine Verfluchte Figur einen Wurf durchführt, darf ein feindlicher Spieler den Marker entfernen, um die Figur dazu zu zwingen, alle Würfel neuzuwürfeln.



**Gift:** Wenn eine Figur Vergiftet wird, wirf am Ende ihrer Aktivierung einen Würfel. Ist das Ergebnis Wasser, wird die Figur Betäubt. Ist das Ergebnis Geist, wird die Figur Verletzt. Entferne den Gift-Marker, nachdem der Wurf durchgeführt wurde. Durch Gift verursachte Betäubungen und Verletzungen geben weder EP noch erzielen sie Punkte.



**Glücklich:** Wenn eine Glückliche Figur einen Wurf durchführt, darf sie einen Glück-Marker entfernen, um alle ihre Würfel neuzuwürfeln.



**Hast:** Eine Figur mit Hast darf zu Beginn ihrer Aktivierung einen Hast-Marker entfernen, um sich zu einem beliebigen Zeitpunkt während ihrer Aktivierung entweder ein zweites Mal zu bewegen oder eine zweite Aktion auszuführen.



**Langsam:** Entferne zu Beginn der Aktivierung einer Verlangsamten Figur einen Langsam-Marker. Während dieser Aktivierung darf sich die Figur nur mit ihrer halben Bewegung (aufgerundet) fortbewegen.



**Mondkraft:** Eine Figur mit Mondkraft kann nicht Betäubt oder Verletzt werden. Wenn eine Figur Mondkraft erhält, entferne alle Betäubungs-Marker, die sie besitzt. Darüber hinaus ignoriert die Figur Einflussbereiche und andere Figuren, wenn sie sich bewegt. Entferne den Mondkraft-Marker am Ende der Aktivierung der Figur.



**Schutz:** Wenn eine Beschützte Figur Verletzt wird, darf sie einen Schutz-Marker entfernen, um stattdessen Betäubt zu werden. Wenn die Figur Betäubt wird, darf sie einen Schutz-Marker entfernen, um das Resultat vollständig zu ignorieren.



**Verzögert:** Nur Figuren im Heilhaus können Verzögert werden. Eine Verzögerte Figur kann nicht auf den Trainingsplatz gestellt werden. Entferne zu Beginn einer neuen Runde einen Verzögerungs-Marker von jeder Figur, die einen besitzt.

## SCHLÜSSELWORT-FÄHIGKEITEN

Die Regeln für Schlüsselwort-Fähigkeiten finden sich auf S. 16.

## ALLGEMEIN

**Erfahrener Kletterer:** Eine Figur mit Erfahrener Kletterer gibt nur zwei statt drei Bewegungspunkte aus, wenn sie sich auf erhöhtes Gelände bewegt.

**Fernkampfmeister:** Eine Figur mit Fernkampfmeister darf einen ihrer Würfel neuzuwürfeln, wenn sie eine Fernkampfangriffsaktion ausführt.

**Flink:** Wenn eine Figur mit Flink ausweicht, darf sie beliebig viele ihrer Würfel neuzuwürfeln.

**Fokus:** Eine Figur mit Fokus darf auf ihre Bewegung verzichten, um einen zusätzlichen Würfel zu werfen, wenn sie im selben Zug angreift.

**Nahkampfmeister:** Eine Figur mit Nahkampfmeister darf einen ihrer Würfel neuzuwürfeln, wenn sie einen Kampfwurf durchführt.

**Sensei:** Ein Mal pro Runde darf ein von einer beliebigen Figur im selben Team wie die Figur mit Sensei geworfener Würfel neugewürfelt werden.

**Springen:** Während sie sich bewegt, darf sich eine Figur mit Springen ein Mal pro Zug auf erhöhtes Gelände bewegen, indem sie nur einen Bewegungspunkt ausgibt.

**Trittsicher:** Eine Figur mit Trittsicher gibt nur einen Bewegungspunkt aus, um sich auf ein Feld mit schwierigem Gelände zu bewegen, und darf sich durch Laub bewegen und trotzdem in Heimlichkeit verbleiben.

**Verstohlen:** Eine Figur mit Verstohlen beginnt das Spiel in Heimlichkeit, unabhängig von den Spezialregeln der Herausforderung. Eine Figur mit Verstohlen darf in Heimlichkeit übergehen, indem sie entweder ihre gesamte Bewegung oder ihre Aktion ausgibt.

**Wachsamkeit:** Bewegt sich eine feindliche Figur in den Einflussbereich einer Figur mit Wachsamkeit, verliert die sich bewegende Figur sofort Heimlichkeit.

**Wind im Wald:** Eine Figur mit Wind im Wald darf während ihrer Bewegung anhalten, um eine Angriffsaktion auszuführen. Wird das Ziel des Angriffs Betäubt oder Verletzt, darf die Figur ihre Bewegung normal fortsetzen. Nachdem sie diese Fähigkeit genutzt hat, kann die Figur keine Aktion ausführen.

## ERDE

**Bewachen:** Wenn eine Figur mit Bewachen eine befreundete Figur, die verteidigt, unterstützt, erhält die verteidigende Figur +2 **Vf** statt +1.

**Erdmeisterschaft:** Ein Mal pro Runde, nachdem eine Figur mit Erdmeisterschaft einen Wurf durchgeführt hat, darf sie beliebig viele Würfel neuwürfeln, die kein Erde-Ergebnis zeigen.

**Regeneration:** Wenn sich eine Figur mit Regeneration im Heilhaus befindet, führt sie am Ende der Runde eine Affinitätsprobe durch, bevor Figuren auf den Trainingsplatz gestellt werden. Ist die Probe erfolgreich, wird sie zusätzlich zu etwaigen anderen Figuren auf den Trainingsplatz gestellt.

**Unerschrocken:** Wenn eine Figur mit Unerschrocken verteidigt und ihre Verteidigung niedriger ist als der Angriff des Angreifers (inklusive aller Boni), wirft der Verteidiger dieselbe Anzahl Würfel wie der Angreifer.

**Yamazarus Schwanz:** Angriffe, die gegen eine Figur mit Yamazarus Schwanz durchgeführt werden, erhalten keine Rückenangriff-Boni.

**Zäh:** Zu Beginn ihrer Aktivierung darf eine Figur mit Zäh eine Affinitätsprobe durchführen. Ist die Probe erfolgreich, erhält sie einen Schutz-Marker.

## FEUER

**Einhüllen:** Wenn eine Figur mit Einhüllen angreift und sich ein Feuer-Element unter den Würfeln befindet, das nicht als Kampfesultat ausgewählt wurde, wird der Verteidiger Vergiftet.

**Feuermeisterschaft:** Ein Mal pro Runde, nachdem eine Figur mit Feuermeisterschaft einen Wurf durchgeführt hat, darf sie beliebig viele Würfel neuwürfeln, die kein Feuer-Ergebnis zeigen.

**Präzisionsschlag:** Wenn eine Figur mit Präzisionsschlag Feuer als Kampfesultat auswählt, werden nur feindliche Figuren im Einflussbereich des Angreifers Betäubt.

**Raserei:** Eine Figur mit Raserei muss eine feindliche Figur angreifen, wenn sie dazu in der Lage ist. Wann immer eine Figur mit Raserei angreift, muss sie dasselbe Ziel zwei Mal angreifen. Nach dem Angriff wird das Verteidigung-Attribut der Figur für den Rest der Runde halbiert (abgerundet).

**Toras Krallen:** Eine Figur mit Toras Krallen erhält +1 **FN**, wenn sie Figuren mit einem Betäubungs-Marker angreift.

**Vereinter Angriff:** Wenn eine Figur mit Vereinter Angriff eine Figur, die angreift, unterstützt, erhält der Angreifer +2 **FN** statt +1.

## GEIST

**Geistmeisterschaft:** Ein Mal pro Runde, nachdem eine Figur mit Geistmeisterschaft einen Wurf durchgeführt hat, darf sie beliebig viele Würfel neuwürfeln, die kein Geist-Ergebnis zeigen.

**Heilung:** Eine Figur mit Heilung darf ihre Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, darf die Figur alle Zustandsmarker von einer befreundeten Figur in ihrem Einflussbereich entfernen.

**Kitsunes Biss:** Wenn eine Figur mit Kitsunes Biss angreift und sich ein Geist-Element unter den Würfeln des Angreifers befindet, das nicht als Kampfesultat ausgewählt wurde, wird der Verteidiger Verflucht.

**Plagen:** Eine Figur mit Plagen darf ihre Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, wird jeder Feind in ihrem Einflussbereich Vergiftet.

**Schicksal:** Zu Beginn ihrer Aktivierung darf eine Figur mit Schicksal eine Affinitätsprobe durchführen. Ist die Probe erfolgreich, darf die Figur einen Glück-Marker erhalten oder einen Glück-Marker an eine beliebige befreundete Figur innerhalb ihres Einflussbereichs weitergeben.

**Wimpernschlag:** Bevor sich eine Figur mit Wimpernschlag bewegt, führt sie eine Affinitätsprobe durch. Ist die Probe erfolgreich, ignoriert die Figur alle Figuren, Gelände und Einflussbereiche, wenn sie sich bewegt. Die Figur muss ihre Bewegung auf einem legalen Feld beenden. Misslingt die Probe, halbiert die Figur ihre Bewegung (abgerundet).

## LEERE

**Blutdurst:** Zu Beginn ihrer Aktivierung darf eine Figur mit Blutdurst eine Affinitätsprobe durchführen. Ist die Probe erfolgreich, erhält sie einen Hast-Marker. Der Hast-Marker darf während dieser Aktivierung oder folgenden Aktivierungen normal eingesetzt werden.

**Hinterhältig:** Eine Figur mit Hinterhältig erhält +2 **FN** statt +1, wenn sie einen Rückenangriff ausführt.

**Ijins Hörner:** Bewegt sich eine Figur mit Ijins Hörnern um drei oder mehr Felder, bevor sie angreift, erhält sie +1 **FN**.

**Leeremeisterschaft:** Ein Mal pro Runde, nachdem eine Figur mit Leeremeisterschaft einen Wurf durchgeführt hat, darf sie beliebig viele Würfel neuwürfeln, die kein Leere-Ergebnis zeigen.

**Schmutziger Kämpfer:** Wenn eine Figur mit Schmutziger Kämpfer angreift, muss der Verteidiger nach den Eliminierungen mindestens zwei Würfel mehr haben als der Angreifer, um das Resultat des Angriffs auszuwählen.

**Überheblichkeit:** Eine Figur mit Überheblichkeit erhält +1 **FN**, falls die Figur, die sie angreift, einen Unterstützungsbonus erhält und sie selbst nicht.

## LUFT

**Fernschuss:** Eine Figur mit Fernschuss darf ihre gesamte Bewegung ausgeben, um die Reichweite beliebig vieler Fernkampfangriffe um +2 zu erhöhen, die sie während dieser Aktivierung durchführt.

**Luftmeisterschaft:** Ein Mal pro Runde, nachdem eine Figur mit Luftmeisterschaft einen Wurf durchgeführt hat, darf sie beliebig viele Würfel neuwürfeln, die kein Luft-Ergebnis zeigen.

**Schlaghagel:** Nachdem eine Figur mit Schlaghagel angegriffen hat, darf sie einen zweiten Angriff mit -2 **FN** durchführen. Sie darf weitere Angriffe mit zusätzlichen -2 **FN** pro Angriff durchführen, bis ihr Angriff-Attribut 0 erreicht.

**Sprinten:** Wenn eine Figur mit Sprinten rennt, darf sie sich um +2 zusätzliche Felder bewegen, d.h. doppelte Bewegung +2 Felder.

**Tanchyos Schwingen:** Eine Figur mit Tanchyos Schwingen kann sich durch Felder bewegen, die von anderen Figuren besetzt sind. Versucht sie, sich über das Feld einer feindlichen Figur hinweg zu bewegen, muss sie versuchen auszuweichen. Gelingt es der Figur nicht auszuweichen, wird sie auf einem leeren, vom Spieler der feindlichen Figur gewählten Feld im Einflussbereich der feindlichen Figur platziert und wird Betäubt. Eine Figur mit Tanchyos Schwingen kann ihre Bewegung nicht auf einem von einer anderen Figur besetzten Feld beenden.

**Zielgenau:** Wenn eine Figur mit Zielgenau einen Fernkampfangriff ausführt, erhält sie +1 **FN**.

## WASSER

**Ertränken:** Eine Figur mit Ertränken darf ihre Aktion nutzen, um eine Affinitätsprobe durchzuführen. Ist die Probe erfolgreich, werden alle feindlichen Figuren in ihrem Einflussbereich Verlangsamt.

**Flutwelle:** Ein Mal pro Runde erhält eine Figur mit Flutwelle +1 **Vt** gegen einen einzelnen Angriff.

**Ikas Tentakel:** Wenn eine feindliche Figur versucht, von einem Feld im Einflussbereich einer Figur mit Ikas Tentakeln auszuweichen, muss die feindliche Figur ein zusätzliches Affinitätselement würfeln als normalerweise erforderlich, um erfolgreich auszuweichen.

**Umlenkung:** Wenn eine Figur mit Umlenkung zum Ziel eines Fernkampfangriffs wird, darf sie eine Affinitätsprobe durchführen. Ist die Probe erfolgreich, darf die Figur eine beliebige befreundete oder feindliche Figur in Reichweite des Angreifers als neues Ziel des Angriffs auswählen.

**Umschlingen:** Eine Figur mit Umschlingen besitzt einen Einflussbereich, der sich zwei Felder um ihre Basis herum erstreckt. Die Figur kann nur angrenzende Figuren angreifen und unterstützen. Ihr vorderer und hinterer Einflussbereich sind im Schaubild unten abgebildet.



**Wassermeisterschaft:** Ein Mal pro Runde, nachdem eine Figur mit Wassermeisterschaft einen Wurf durchgeführt hat, darf sie beliebig viele Würfel neuwürfeln, die kein Wasser-Ergebnis zeigen.

## EINZIGARTIG

Einzigartige Schlüsselwörter unterscheiden sich etwas von anderen Schlüsselwort-Fähigkeiten im Spiel. Es gibt keinerlei Möglichkeit, einzigartige Schlüsselwörter durch EP und Aufstiege im Ligaspiel zu erhalten.

**Held:** Figuren mit Held können keine EP erhalten, können ihre Attribute nicht erhöhen und können während des Ligaspiels keine neuen Schlüsselwörter bekommen. Helden sind einzigartige Charaktere. Duplikate desselben Helden dürfen nicht vom selben Team rekrutiert werden.

**Ronin:** Figuren mit Ronin folgen allen Regeln für Figuren mit Held. Darüber hinaus muss ein Team dem Ronin nach jedem Spiel einen Lohn zahlen, bevor auf der Ruhezeit-Tabelle gewürfelt wird. Kann oder will ein Team den Unterhalt eines Ronin nicht bezahlen, verlässt der Ronin das Team und wird von der Liste entfernt. Der Unterhalt eines Ronin muss nach jedem Spiel bezahlt werden, damit er im Team bleibt, selbst wenn der Ronin das Spiel aussetzen musste. Dieser Lohn entspricht der Menge Koban, die hinter dem Schrägstrich in den Kosten der Figur aufgeführt werden.

**Unverwüchtlich:** Wenn eine Figur mit Unverwüchtlich durch einen von einem Feind verursachten Effekt Verletzt oder Betäubt wird, wirf einen Würfel. Werden irgendwelche Affinitäten der Figur gewürfelt, dann wird Verletzt zu Betäubt abgeschwächt oder Betäubt wird so weit abgeschwächt, dass der Unverwüchtlichen Figur nichts passiert.