

# BIKOU



## Ninja



### Eigenschaften

Assassine, Ausweichen (1), Kundschafter, Leicht, Leichtfüßig, Offensiver Schuß, Rüstungsbrechend (Fernkampf), Schwer Zu Fassen, Tarnung (2)

### Talente

"Stahlhagel" A S -

"Ablenkung" A Z 6 -

Kusari

-/3/-

Shuriken

SP

Angriff-Fußfeger (1)  
Abwehr-  
Ausfallschritt (0)

3/5/7



# Talente

"Ablenkung"  **A** **Z** 6 - 

Wähle ein gegnerisches Modell als Ziel. Dieses Modell muss einen einfachen Ki Test (5) ablegen. Misslingt der Test darfst Du die Ausrichtung des Modells ändern.

"Stahlhagel"  **A** **S** - 

Dieses Modell erhält für die Dauer der laufenden Aktivierung Schnellfeuer (3). Dieses Talent darf nur ein Mal pro Runde benutzt werden.

## Besondere Effekte

Fernkamopfangriffe mit dem Kusari haben keinen Schadenswurf zur Folge, stattdesen wird das Ziel niedergeworfen.

Dieses Modell darf nur einen Fernkampfangriff pro Aktivierung mit dem Kusari ausführen.



# Daisuke



Shisai



## Eigenschaften

Erstschlag, Feige, Heilen (2)

## Talente

"Heilendes Gebet" A - X +


"Reinigendes Gebet" A -



## Talente

"Heilendes Gebet"   **A** **AU** **X** - X + 

Dieses Modell darf ein Modell innerhalb der Aura als Ziel seiner Heilen Eigenschaft wählen. Die Größe der Aura entspricht X, den für das Talent ausgegebenen Ki Punkten.

"Reinigendes Gebet"   **A** **S** -  

Wenn dieses Modell seine Heilen Eigenschaft einsetzt, kann es statt Schaden zu heilen, Marker in gleicher Anzahl vom Ziel entfernen. Niedergeworfen Marker dürfen hierbei nicht entfernt werden.



# Hanzo



## Ashigaru - Gunso

### Eigenschaften

Befehligen (Ashigaru/2), Mut,  
Rüstung (2), Taktiker

### Talente

"Spalten" **A S** - X

"Bewegung!" **A P U 8** -

Angriff - Mächtiger Hieb (1)


+2



# Talente

“Spalten” **A** **S** - X

Dieses Modell erhält bis zum Ende der laufenden Aktivierung Brutal (X), wobei X die Anzahl an Ki Punkten ist, die für dieses Talent ausgegeben wurden. X kann nicht größer als 2 sein. Dieses Talent kann nur ein Mal pro Runde benutzt werden.

“Bewegung!” **A** **P** **U** **8** - 

Wähle drei befreundete Ashigaru Modell innerhalb von 8". Diese Modelle führen sofort eine Gehen Aktion aus. Diese Aktion verschlechtert die Verfassung dieser Modell nicht.



# Hiro Takashi



## Samurai

### Eigenschaften

Führung (6), Kampfkunst (1),  
Mut, Rüstung (3), Starker Wille (1)

### Talente

"Do-Kote" **A** **S** - (前前)

"Schirmblock" **S** **S** - (前前)

"Ten-Uchi" **A** **S** - (前前前前)




Angriff - Mächtiger Hieb (1)  
Angriff - Kritischer Treffer (0)  
Abwehr - Wegschieben (1)


# Talente

"Do-Kote" **A** **S** - 

Dieses Modell erhält Finte (1) bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.

"Schirmblock" **S** **S** - 

Dieses Modell erhält Parieren (1) bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.

"Ten-Uchi" **A** **S** - 

Dieses Modell erhält Gezielter Schlag bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.







Ashigaru

Eigenschaften

Erstschlag, Mut, Rüstung (2), Standhaft

Talente


"Militärische Ausbildung" **S** **Sp** - (龍龍)

"Präziser Angriff" **A** **S** - (龍龍)


Angriff - Wegschieben (0)



# Talente

"Militärische Ausbildung" **S** **Sp** - 

Der Spieler der dieses Modell kontrolliert erhält einen Passen Marker.

"Präziser Angriff" **A** **S** - 

Dieses Modell erhält Rüstungsbrechend bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.



# Ashigaru



## Ashigaru

Eigenschaften

Mut, Rüstung (2)

Talente

"Gefechtsbereit"



# Talente

"Gefechtsbereit"   **A** **S** -   

Dieses Modell erhält bis zur Schlussphase  
Befehligen (3/Ashigaru/8).



# Matsu

# Takashi

## Shugenja

### Eigenschaften

Eiserner Wille (1), Geschosse Abwehren (1)

### Talente

"Kraftfeld" **A** **S** - (龍龍)

"Kraft Formen" **A** **S** - (龍龍)

3/6/9




3




2/5



# Talente

"Kraftfeld" **A** **S** - 

Dieses Modell erhält Ausweichen (1) und Abwehr - Wegschieben bis zur Schlussphase.

"Kraft Formen" **A** **S** - 

Dieses Modell erhält eins der folgenden bis die laufende Aktion abgeschlossen ist:

- Fernkampf: Reichweite 4/8/12.
- Fernkampf: Stärke +1.
- Fernkampf: Stärke: Spezial

Der Fernkampfangriff dieses Modells gilt als Angriff - Schleudern.



# Mikig



Jumo

## Eigenschaften

Mut, Standhaft, Sturmangriff Bonus  
(Angriff-Schleudern (1))


## Talente

"Koshinage" **S** **S** -



Angriff - Wegschieben (0)  
Angriff - Zurückdrängen (0)  
Abwehr - Ziehen (0)

# Talente

"Koshinage" **S** **S** - 

Dieses Modell erhält entweder Angriff - Wurf (0) oder Abwehr - Wurf (0) bis die laufende Aktion abgeschlossen ist.





# Minuro



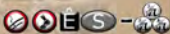
## Ashigaru

### Eigenschaften

Nachladen (2), Rüstung (2),  
Rüstungsbrechend (Fernkampf),  
Schwer, Schwerfällig

### Talente





"Drei Schuß pro Minute"



6/12/18



# Talente

"Drei Schuß pro Minute"   **E** **S** -   

Dieses Modell entfernt alle seine Nachladen  
Marker.



# Mizuchi



## Drache

### Eigenschaften

Absaugen (12), Angst (5), Attacken  
Aufteilen (Schwanz), Erstschlag, Fliegen,  
Groß, Präzise (Biss), Zäh (1)

### Talente

"Nebel des Zauderns" **A** **PU4** -



### Biss

+2


Angriff - Mächtiger Hieb (1)  
Angriff - Wurf (1)

### Schwanz

Angriff-Schleudern (0)  
Abwehr-  
Wegschieben (0)

4/6/8

# Talente

"Nebel des Zauderns" **A** **PU4** - 

Dieses Modell führt einen vergleichenden Ki Test mit einem Modell innerhalb des Puls durch. Gewinnt dieses Modell, darf das andere Modell erst als Aktives Modell gewählt werden, wenn alle anderen Modelle in seiner Kriegerschar erschöpft sind. Dieses Talent darf nur ein Mal pro Runde benutzt werden.

## Besondere Effekte

Dieses Modell darf nur einen Fernkampfangriff pro Runde ansagen.

Wenn dieses Modell einen erfolgreichen Fernkampfangriff durchführt, erhält das Ziel Schaden und wird niedergeworfen.

Wenn dieses Modell Absaugen benutzt, erhält es nur die Hälfte der abgesaugten Ki Punkte.

Dieses Modell darf Attacken Aufteilen nur benutzen wenn es das Aktive Modell ist.



Ryu  
Yari Ashigaru



Ashigaru

Eigenschaften

Erstschlag, Rüstung (2)


Talente

"Militärische Ausbildung" S Sp - 龍龍

Angriff - Wegschieben (0)



# Talente

"Militärische Ausbildung" **S** **Sp** - 

Der Spieler der dieses Modell kontrolliert erhält einen Passen Marker.



**je5**

# Tenchi



## Seishin Na Goei

### Eigenschaften

Ausweichen (1), Erstschlag,  
Leibwache (Speziell/2) Mut,  
Rüstung (1), Starker Wille (1)



### Talente

"Spirituelle Wacht"   I  3 -   

Abwehr - Wegschieben (0)  
Abwehr - Gegenschlag (1)



# Talente

"Spirituelle Wacht"      -   

Wenn ein befreundetes Modell innerhalb der Aura Ziel eines gegnerischen Ki Talents wird, wird dieses Modell das Ziel des Talents. Die Reichweite des Talents wird dennoch bis zum ursprünglichen Ziel gemessen.

## Besondere Effekte

Wähle während der Aufstellung ein befreundetes Modell. Dieses Modell darf seine Leibwache Eigenschaft nur für das gewählte Modell benutzen

Wenn dieses Modell wegen einem Seelenlosen Modell einen Angst ablegen muss, besteht es diesen automatisch.

