



EPISCHES MUNCHKIN®

MEHR MUNCHKIN!

Enden deine *Munchkin*-Abenteuer zu schnell? Da stehst du nun, aufgemotzt mit mehreren Klassen und Rassen sowie drei Händen voller Killerwaffen, hast ein paar fähige Handlanger an deiner Seite und beherrscht ein paar der *Munchkin* Fu-Stile ... und das Spiel ist vorbei.

Frohlocke, denn hier ist *Episches Munchkin*. Diese Regeln enthalten die Epischen Regeln für alle *Munchkin*-Sets, die bei Pegasus Spiele bis 2017 auf Deutsch erschienen sind.

IMPRESSUM

Originalkonzept:

Paul Chapman

Aktualisierungen:

Steve Jackson, Philip Reed und Andrew Hackard

Lektorat und Spielentwicklung:

Steve Jackson und Andrew Hackard

Übersetzung:

Jens Kaufmann, Birger Krämer, Jan Christoph Steines

Satz der deutschen Ausgabe:

Jens Wiese

Spietester und perverse Ideen:

Michaela Barrett, Andrew Hackard, Jan Hendriks, Giles Schildt, Mia Sherman, Monica Stephens und Erik Zane

INHALT

Episches Spiel.....	2
<i>Munchkin</i>	3, 4
<i>Munchkin Apocalypse</i>	5
<i>Munchkin Axe Cop</i>	5
<i>Munchkin Beißt!</i>	6
<i>Munchkin Conan</i>	7
<i>Munchkin Cthulhu</i>	8
<i>Munchkin Freibeuter</i>	9
<i>Munchkin Fu</i>	10
<i>Munchkin Impossible</i>	11
<i>Munchkin Legenden</i>	12
<i>Munchkin Pathfinder</i>	13
<i>Spiel mir das Lied vom Munchkin</i>	14
<i>Star Munchkin</i>	15, 16
<i>Munchkin Steampunk</i>	17
<i>Super Munchkin</i>	18
<i>Munchkin Zombies</i>	18

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated. *Munchkin*, *Epic Munchkin*, die *Munchkin*-Charaktere, Warehouse 23, die alles sehende Pyramide und die Namen aller bei Steve Jackson Games Incorporated erscheinenden Produkte sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Steve Jackson Games Incorporated oder werden unter Lizenz benutzt. Die deutsche Ausgabe von *Munchkin* ist eine eingetragene Marke der Pegasus Spiele GmbH.

Epic Munchkin ist Copyright © 2004-15 bei Steve Jackson Games Incorporated. Die vorliegende deutsche Ausgabe *Episches Munchkin* ist Copyright © 2008, 2017 bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Alle *Axe Cop*-Charaktere, -Storylines, -Themen und anderen Elemente sind Copyright © 2010, 2011, 2012 bei Ethan Nicolle. *Axe Cop*™ ist eine Handelsmarke von Ethan Nicolle in den USA und wird unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Conan, *Conan the Barbarian*, *Hyboria* und alle darauf bezogenen Logos, Namen, Charaktere sind eingetragene Marken oder Handelsmarken von Conan Properties International LLC ("CPI"). Storylines, Themen, Plots, Artworks und andere Elemente, die sich auf Conan und verwandte Charaktere beziehen, sind Copyright © 2012 by CPI und werden unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten.

Pathfinder® ist eine eingetragene Marke von Paizo Publishing, LLC. *Munchkin Pathfinder* ist Copyright © 2013 bei Steve Jackson Games Incorporated.

Version 3.3 (September 2015)



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



EPISCHES SPIEL

DAS SPIEL BEGINNEN

Es wird ganz normal gespielt, bis jemand Stufe 10 erreicht (was nicht länger das Töten eines Monsters erfordert). Ab diesem Zeitpunkt gelten alle Charaktere mit den Stufen 10-19 als „Episch“, und die Epischen Regeln wirken sich auf diese aus. Charaktere der Stufe 9 oder niedriger sind nicht „Episch“ ... Wenn ein Charakter mit vormals höherer Stufe auf Stufe 9 oder niedriger sinkt, verliert er auch seine Epischen Fähigkeiten. Wie immer gilt: Kartentexte, die dieser Regel ausdrücklich widersprechen, gehen vor!

DAS SPIEL GEWINNEN

Spiele bis Stufe 20. Ab diesem Zeitpunkt ist das Spiel wirklich vorbei. Stufe 19 und 20 dürfen nur durch das Töten von Monstern erreicht werden.

ANMERKUNGEN ZU CROSSOVER-PARTIEN

- Jede Regel, die sich auf Flüche, Fallen oder Katastrophen bezieht, gilt auch für die anderen beiden.
- Jede Regel, die sich auf Mietlinge, Mooks, Handlanger, Lakaiken, Gefährten und Verbündete bezieht, gilt auch für die anderen.
- Jede Regel, die sich auf Rösser bezieht, gilt auch für Fahrzeuge.

TÜREN EINTRETEN

Wenn ein Epischer Munchkin eine Tür eintritt, zieht er 2 Türen vom Türstapel auf 1x, deckt sie auf und geht dann wie folgt vor:

1. Flüche/Fallen/Katastrophen. Diese wirken als erstes, in der Reihenfolge, die der Spieler bestimmt.
2. Als zweites entfaltet alles andere, mit Ausnahme von Räumen, Monstern und Monsterverstärkern, seine Wirkung - in der Reihenfolge, die der Spieler bestimmt. Ja, das heißt, wenn du eine Klasse, eine Rasse, einen Stil, ein Mojo, einen Akzent, eine Loyalität, ein Geburtsrecht, ein Training oder eine Kraft umdrehst, darfst du sie sofort einsetzen, bevor der Kampf beginnt.
3. Räume. Falls du einen Raum gezogen hast, wird sich dieser Raum auf den Kampf auswirken. Solltest du 2 Räume gezogen haben, wirkt der zuerst gezogene, und der zweite geht auf deine Hand.

4. Monster und Monsterboni. Diese werden zuletzt abgearbeitet. Hast du 2 Monster gezogen, musst du beide bekämpfen. Falls du sowohl 1 Monster als auch 1 Monsterbonus gezogen hast (d.h. entweder einen Monsterverstärker wie Radioaktiv, der die Monsterstufe erhöht, oder eine Karte wie Klon, die ein Monster dupliziert), wirkt sich der Bonus auf das Monster aus. (Aber wenn du einen Bonus ziehst, jedoch kein Monster, geht der Bonus wie gewohnt auf deine Hand. Und ein Monsterverstärker-Verstärker wie Zum Verrückt werden geht immer auf deine Hand.)

EPISCHE FÄHIGKEITEN

Epische Charaktere beherrschen natürlich auch Epische Fähigkeiten des bravorösen Munchkintums! Epische Fähigkeiten ersetzen oder modifizieren existierende Fähigkeiten, was durch einen Asterisk (*) angezeigt wird.

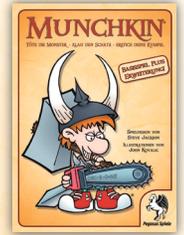
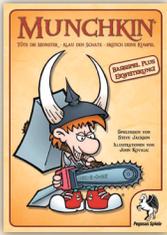
EPISCHE RÖSSER! HÜHJA!!!

Es sollte dich nicht überraschen, dass dein Ross zusammen mit dir die Epische Stufe erreicht bzw. wieder verliert. Ein Episches Ross erlaubt dir, 1 zusätzlichen Großen Gegenstand zu tragen. Wenn du irgendwann deinen Epischen Status verlierst und dein Ross 1 zusätzlichen Großen Gegenstand trägt, musst du 1 Großen Gegenstand ablegen

TIPPS FÜR DAS EPISCHE SPIEL

Niemals sterben. Der Tod ist eine unangenehme Sache für jeden Epischen Munchkin. Er verliert seine ganzen kleinen Spielzeuge, und ohne diese wird es viel schwerer für ihn, wieder Stufen zurückzugewinnen.

Den Monstern helfen. Spiel Verstärker auf deine eigenen Monster, bevor du diese bekämpfst. Du hast vermutlich genügend Boni angesammelt, um den Großen Cthulhu und seinen Klon alleine zu besiegen. Und das Spiel zu gewinnen, indem du wie mit einer Rakete 4 Stufen auf 1x hochschießt, ist sehr munchkinhaft!



MUNCHKIN KLASSEN

BARDE (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 3)

Übermäßiges Bardenglück. So wie *Bardenglück*, nur dass du 2 Schätze mehr ziehen darfst, als dir zusteht, und sofort 2 der gezogenen Schätze deiner Wahl ablegen musst. (*)

DIEB

Aus dem Schatten stehlen. Wenn du 1 Handkarte ablegst, darfst du 1 Karte zufällig von der Hand eines anderen Munchkins stehlen. Dafür ist kein Würfelwurf erforderlich. Diese Fähigkeit darfst du nur in deinem Zug und nur 1x pro Zug und (natürlich) auch nicht während eines Kampfes anwenden.

KRIEGER

Irrsinnige Stärke. Du kannst Gegenstände, die 2 Hände erfordern, mit 1 Hand tragen und benutzen, und du darfst 2 Große Gegenstände tragen und benutzen.

PRIESTER

Um ein Wunder beten. Du darfst jederzeit, sogar während eines Kampfes, 2 deiner Karten von der Hand ODER von deinen ausliegenden ablegen, um die oberste Karte vom Schatzstapel verdeckt aufzunehmen. Wenn es etwas ist, das du verwenden kannst, darfst du sie augenblicklich ausspielen.

WALDLÄUFER (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 5)

Die Wilden sind die Besten. Du fandest wuschelige Gesichter schon immer prima. Jedes Mal, wenn ein Monster abgelegt wird (egal, ob während deines Zuges oder dem eines Mitspielers), darfst du all deine Handkarten (mindestens 3) ablegen und dir das abgelegte Monster schnappen. Es wird automatisch gezähmt und zu deinem neuen Ross. Der Kampfbonus dieses Rosses entspricht der Anzahl von Schätzen, die es wert gewesen wäre, wenn du es im Kampf besiegt hättest.

ZAUBERER

Fluch entkommen. Wenn du einen Fluch ziehst oder ein Fluch auf dich gespielt wird, darfst du 1 Karte von deiner Hand ablegen, um zu versuchen, vor dem Fluch wegzulaufen. Mach deinen normalen Weglaufen-Wurf. Scheitert dein Versuch, darfst du erneut 1 Handkarte ablegen und es noch mal probieren – und zwar solange, bis du erfolgreich Weglaufen kannst, keine Karten mehr auf der Hand hast oder aufgibst.

KLASSENVERSTÄRKER

ELITE (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 8)

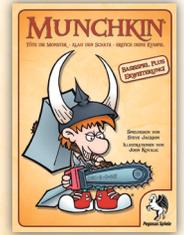
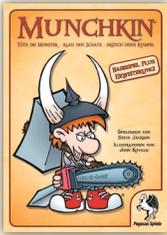
Ultra-Elite. Du erhältst gegen jedes Monster im Kampf einen Bonus, der der doppelten Anzahl seiner Schätze entspricht. (*)

LEGENDÄR (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 8)

Ich bin eine Legende. Wenn 1 der Türkarten, die du nach dem Eintreten der Tür ziehst, ein Monster sein sollte, ziehst du 1 weitere Türkarte (nachdem alle etwaigen Flüche abgehandelt wurden). Ist dies ein Monster, bekämpfe es wie sonst auch.

MEISTER (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN RELOADED)

Du bist sooo cool. Du verfügst über meisterliche Talente, wie sie nur ein wahrer Meister haben kann. Dies motiviert deine Gefolgsleute, und sie strömen in Scharen zu dir. Du darfst eine unbegrenzte Anzahl von Mietlingen (Mooks, Handlanger, Lakaien, Gefährten und Verbündete) haben.



MUNCHKIN RASSEN

ECHSENMENSCH (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 8)

Aus der Haut fahren. Wenn du aus einem Kampf mit mehr als 1 Monster erfolgreich Weglaufen konntest, bist du danach gleich nochmal am Zug, wenn du willst. (Es ist auf diese Weise jedoch nicht möglich, 2 Bonuszüge hintereinander zu haben.)

ELF

Pfeilhagel. Du darfst Pfeile in einen Kampf hineinschießen, an dem du weder als Hauptspieler noch als Helfer beteiligt bist. Dies funktioniert wie die *In den Rücken fallen*-Fähigkeit des Diebes Lege 1 Karte ab, um einem Spieler oder Monster -2 zu geben. Ein Epischer Elf darf jedoch 2 Pfeile pro Zug für einen maximalen Abzug von -4 abfeuern. Ein Epischer Elfen-Dieb kann 2 Pfeile abfeuern UND 1x *In den Rücken fallen*, wenn er 3 Karten zum Ablegen hat.

GNOM (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 3)

Hinterhältiger kleiner Teufel. Wenn du erfolgreich aus einem Kampf Weglaufen kannst, erhältst du 2 verdeckte Schätze!

HALBLING

Flohmarkt. Pro Runde darfst du 2 Gegenstände für ihren doppelten Wert verkaufen, oder 1 Gegenstand für seinen dreifachen Wert. (*)

MENSCH

Haustiere rocken. Ja, in Epischen Zusammenhängen haben sogar Menschen eine Rasseneigenschaft! Anstatt ein Monster der Stufe 5 oder niedriger zu bekämpfen, kannst du es zu deinem Haustier machen (solange du noch kein Haustier im Spiel hast).

Lege das Monster vor dir aus. Du darfst es später für oder gegen einen beliebigen Spieler oder ein beliebiges Monster als einen 1xigen Kampfbonus opfern. Verwendest du es für einen Spieler – auch für dich selbst –, entspricht der Bonus der aufgedruckten Stufe des Monsters. Verwendest du es gegen einen Spieler, wird das Haustier wie ein Wanderndes Monster behandelt. Ja, alle seine speziellen Fähigkeiten zählen, Monsterverstärker können darauf angewendet werden, und wenn dein Gegner es nicht besiegen kann, muss er vor ihm Weglaufen! Wenn du deinen Epischen Status verlierst oder die Rasse wechselst, musst du ein noch nicht verwendetes Haustier ablegen.

ORK (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 2)

Munchkinmäßige Mahlzeit. Wenn du ein Monster der Stufe 1 aufdeckst (oder in der *Auf Ärger aus sein*-Phase findest), kannst du es einfach AUFFRESSEN. Die anderen Munchkins dürfen keine Karten spielen, um dies zu verhindern ... Es ist ein Stufe 1-Monster, du frisst es, alle auf das Monster wirkenden Boni werden abgelegt, lecker lecker, das war's. Für diese warme Mahlzeit steigst du 1 Stufe auf, und weil du das Monster tötetest, kannst du auf diese Art und Weise das Spiel gewinnen.

ZENTAUR (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 8)

Herdentrieb. Wann immer ein anderer Munchkin 1 Ross ablegt, darfst du 2 deiner Handkarten ablegen, um dieses Ross auf die Hand zu nehmen.

ZWERG

Göttliche Hand. Du darfst beliebig viele Karten auf deiner Hand haben. (*)

RASSENVERSTÄRKER

ÄLTERER (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN 8)

Habe Respekt vor dem Alter. Während deines Zugs zählt deine Stufe im Kampf doppelt. Egal, ob du allein kämpfst oder nicht. (*)

DUNKEL (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN RELOADED)

Du bist sooo böse. Als ob du vorher nicht schon böse genug warst ... Als Dunkler Epischer Wasauchimmer hast du dagegen die Kunst vervollkommnet, andere zu manipulieren und für deine dunklen Zwecke einzuspannen. Lehnt jemand während eines Kampfes ab, dir zu helfen, dann würfle. Bei einer 5 oder 6 wendet sich das Monster demjenigen Spieler zu, der dir die Hilfe verweigert hat. Der Kampf wird normal durchgeführt, und dann

geht dein Zug weiter. Wird das Monster besiegt, sackst du dir die Schätze ein und steigst dafür auf. Der arme Narr, der dir die Hilfe verweigert hat, bekommt gar nix.

HOCH (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN RELOADED)

Du bist sooo nett. Du bist eine echt liebe Person und immer für diejenigen da, die Hilfe benötigen. Wirst du gebeten, jemand anderem im Kampf zu helfen, dann hilfst du nicht nur mit deinen Stufen und Boni aus, sondern darfst auch noch würfeln und das Ergebnis hinzuaddieren. Wird das Monster besiegt, darfst du die oberste Karte eines beliebigen Ablagestapels als Belohnung nehmen.



MUNCHKIN APOKALYPSE

KLASSEN

BLOGGER

Mit offenen Karten. Wenn du 1 deiner Klassenfähigkeiten einsetzt, darfst du, anstatt 1 Karte zu ziehen, wahlweise auch die oberste Karte vom entsprechenden Ablagestapel nehmen. (*)

DRAUFGÄNGER (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN APOKALYPSE 2)

Komm zurück für mehr. Wenn dir in deinem Zug ein Weglaufen-Wurf bei einem Monster misslingt, dessen Schlimme Dinge „Du bist tot“ beinhalten, darfst du es sofort noch 1x bekämpfen. (Andere noch ausstehende Weglaufen-Würfe musst du aber vorher abhandeln.) Alle Karten, die in dem ersten Kampf gespielt wurden, werden abgelegt – außer natürlich die Monsterkarte selbst. Du darfst diese Fähigkeit nur 1x pro Zug einsetzen, allerdings auf mehrere Monster aus demselben Kampf. In dem neuen Kampf musst du sie dann wieder zusammen bekämpfen.

KIND

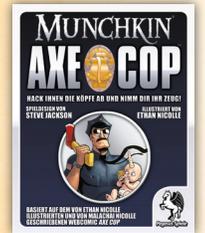
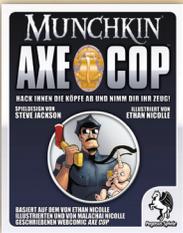
Mitten ins Schwarze. Du darfst deine *Steinschleuder-Fähigkeit* auch dann einsetzen, wenn du an einem Kampf beteiligt bist. (*)

MILIZIONÄR

Darauf war ich AUCH vorbereitet. Du darfst 4 Karten ablegen, um das Öffnen eines Siegels zu verhindern, falls es sich dabei nicht um das Siebte Siegel handelt.

WISSENSCHAFTLER

Seltsame Materie. Du darfst *Atomare Transmutation* auf so viele deiner Handkarten anwenden, wie du willst. Du musst sie jedoch alle auf 1x umtauschen. (*)



MUNCHKIN AXE COP

KLASSEN

COP

Ex-Cop. Wenn der Epische Cop einem anderen Munchkin hilft oder selbst Hilfe bekommt, erhalten beide Spieler +2 auf Weglaufen, wenn sie das/die Monster nicht besiegen können.

KRIEGER

Irresinnige Stärke. Du darfst Gegenstände, die 2 Hände erfordern, mit 1 Hand tragen und benutzen, und du darfst 2 Große Gegenstände tragen und benutzen.

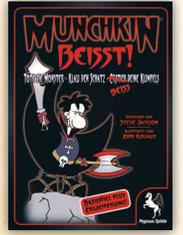
MANN

Mehr Manneskraft. Verbündete mit „Mann“ im Namen, geben dem Epischen Mann je +2 Bonus.

SOLDAT

Verstärkungen. Wann immer ein anderer Spieler einen Verbündeten ablegt, darfst du 2 deiner Handkarten ablegen, um ihn auf die Hand zu nehmen.

Außerdem darfst du bis zu 3 zusätzliche Verbündete haben. (*)



MUNCHKIN BEISST!

RASSEN

MENSCH

Haustiere rocken. Ja, in Epischen Zusammenhängen haben sogar Menschen eine Rasseeigenschaft! Anstatt ein Monster der Stufe 5 oder niedriger zu bekämpfen, kannst du es zu deinem Haustier machen (solange du noch kein Haustier im Spiel hast). Lege das Monster vor dir aus. Du darfst es später für oder gegen einen beliebigen Spieler oder ein beliebiges Monster als einen 1xigen Kampfbonus opfern. Verwendest du es für einen Spieler – auch für dich selbst –, entspricht der Bonus der aufgedruckten Stufe des Monsters. Verwendest du es gegen einen Spieler, wird das Haustier wie ein Wanderndes Monster behandelt. Ja, alle seine speziellen Fähigkeiten zählen, Monsterverstärker können darauf angewendet werden, und wenn dein Gegner es nicht besiegen kann, muss er vor ihm Weglaufen! Wenn du deinen Epischen Status verlierst oder die Rasse wechselst, musst du ein noch nicht verwendetes Haustier ablegen.

MUMMY (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN BEISST! 2)

Bussi und es ist MEINS. Nachdem du Bussi und alles ist gut eingesetzt hast, darfst du 1 weitere Karte ablegen, um den von dir ungültig gemachten Fluch oder die ungültig gemachte Falle auf deine Hand zu nehmen. (*)

VAMPIR

Unerschütterlicher Wille. Keine Karte oder besondere Fähigkeit kann dich zwingen, im Kampf zu helfen, wenn du es nicht willst. Außerdem darfst du am Ende deines Zuges überzählige Handkarten ablegen, anstatt sie aus irgendwelchen Gründen an andere Mitspieler zu geben.

WECHSELBALG

Illusion. Wenn du einen Monsterverstärker oder einen Monsterverstärker-Verstärker spielst, darfst du ihn dir nach dem Kampf wieder auf die Hand holen, wenn du dafür 1 weitere Handkarte ablegst.

WERWOLF

Monströse Gestalt. Auf dich darf 1 einzelner Monsterverstärker gespielt werden (oder zwei, die zusammen +10 ergeben), um permanent dir diesen Bonus zu geben. Der oder die Monsterverstärker gehen verloren, wenn du stirbst. Wenn du wegen einer Falle oder Schlimmen Dingen eine Stufe verlierst, darfst du stattdessen einen Monsterverstärker ablegen.



MUNCHKIN CONAN

KLASSEN

Die Conan-Klassen entsprechen denen im Original-*Munchkin* (S. 3) und haben dieselben Epischen Fähigkeiten.

RASSEN

CIMMERIER

Du bekommst +4, wenn du ein Krieger bist. Schwerter zählen nicht länger zu den Karten, die du maximal auf der Hand haben darfst. (*)

KUSCHITE

Du bekommst +4, wenn du ein Priester bist. Stäbe zählen nicht länger zu den Karten, die du maximal auf der Hand haben darfst. (*)

MENSCH

Haustiere rocken. Ja, in Epischen Zusammenhängen haben sogar Menschen eine Rasseneigenschaft! Anstatt ein Monster der Stufe 5 oder niedriger zu bekämpfen, kannst du es zu deinem Haustier machen (solange du noch kein Haustier im Spiel hast). Lege das Monster vor dir aus. Du darfst es später für oder gegen einen beliebigen Spieler oder ein beliebiges Monster als einen 1xigen Kampfbonus opfern. Verwendest du es für einen Spieler – auch für dich selbst –, entspricht der Bonus der aufgedruckten Stufe des Monsters. Verwendest du es gegen einen Spieler, wird das Haustier wie ein Wanderndes Monster behandelt. Ja, alle seine speziellen Fähigkeiten zählen,

Monsterverstärker können darauf angewendet werden, und wenn dein Gegner es nicht besiegen kann, muss er vor ihm Weglaufen! Wenn du deinen Epischen Status verlierst oder die Rasse wechselst, musst du ein noch nicht verwendetes Haustier ablegen.

Obwohl alle Munchkin Conan-Rassen eigentlich Menschen sind, bekommst du die Epische Menschenfähigkeit Haustiere rocken trotzdem nur dann, wenn du keine andere Rasse hast.

STYGIER

Du bekommst +4, wenn du ein Zauberer bist. Du bekommst +2 für jeden Ring, den du im Spiel hast, selbst wenn es sich dabei nur um einen einmal einsetzbaren Gegenstand handelt, den du noch nicht benutzt hast. (*)

ZAMORANER

Du bekommst +4, wenn du ein Dieb bist. Bist du kein Dieb, bekommst du die In den Rücken fallen-Fähigkeit des Diebes (lege 1 Karte ab, um einem Munchkin -2 im Kampf zu geben). Wenn du ein Dieb bist, bring dein in den Rücken Fallen -4 statt -2. (*)

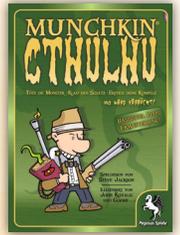
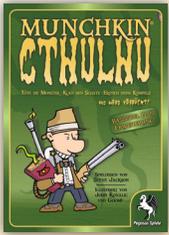
GEBURTSRECHTE

BARBAR

Du darfst 1 zusätzlichen Großen Gegenstand tragen.

ADLIGER

Dein Kampfbonus erhöht sich auf +3. Du darfst 2 zusätzliche Gefährten haben.



MUNCHKIN CTHULHU

KLASSEN

ERMITTLER

Dinge, die dich nix angehen. Manchmal gehst du gern mal ein bisschen zu weit und steckst deine Nase in Dinge, die dich nichts angehen. Jedes Mal, wenn ein anderer Spieler einem Mitspieler - aus welchem Grund auch immer - eine Karte gibt, darfst du die Karte anschauen und, wenn du magst, diese gegen 2 deiner Handkarten austauschen.

KULTIST

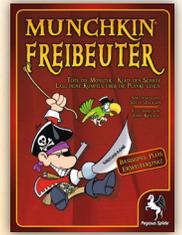
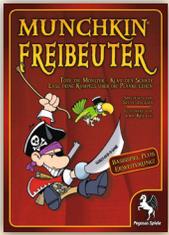
Glaubenseifer. Das Ende ist nah, und es gibt immer noch genug Ungläubige, die man bekehren muss. Sie müssen das Licht erblicken und zwar jetzt! Du bekommst im Kampf +1 für jeden Nichtkultisten in der Spielrunde.

MONSTERJÄGER

Zack! Zack! Zack! Du bist ein Meister der geheimen Kriegskünste, der lang vergessene Kampftechniken nutzt, um ... ähm, vergiss es. Grober Klotz! Du hast +3 gegen Monster der Stufe 10 oder niedriger und +2 gegen Monster der Stufe 11 oder höher. Du leidest nicht länger unter Muffensausen. (*)

PROFESSOR

Encyclopedia Cultanica. Du bist eine wandelnde Bibliothek und weißt alles über jedes nur erdenkliche Viech. Du bekommst daher +1 gegen jedes Monster. Darüber hinaus darfst du jedes Mal, wenn eine Karte dich anweist, zum Kultisten zu werden, stattdessen würfeln und, anstelle Cthulhus Ruf zu folgen, so viele Karten wie Würfelaugen ablegen (entweder von deiner Hand oder Karten, die du im Spiel hast). Hast du nicht genug Karten, oder entscheidest du dich einfach dagegen, wirst du zum Kultisten.



MUNCHKIN FREIBEUTER

AKZENTE

BRITISCH

Herr der Sieben Meere und noch mehr. Der Bonus für jedes deiner Schiffe erhöht sich auf +3, und du bekommst zudem +1 für jeden Schiffsverstärker, den du im Spiel hast. (*)

FRANZÖSISCH

Den Rückzug decken! Wenn du Hilfe erhalten hast, aber trotzdem Weglaufen must, bekommen du und dein Helfer +1 auf den Wurf. Zusätzlich entkommst du jedem Monster mit einem Wurf, der höher ist als der deines Helfers. Du kannst damit auch Verfolgern entkommen, die dir ein Weglaufen normalerweise nicht erlauben.

HOLLÄNDISCH

Schiffsbaumeister. Du darfst 1 deiner Schiffe jederzeit gegen das oberste Schiff auf dem Ablagestapel tauschen. Auch während eines Kampfes. Du darfst wie gehabt deine Schiffsverstärker zu dem neuen Schiff legen. (*)

SPANISCH

El Dorado. Jeder Gegenstand, den du verkaufst, um eine Stufe zu bekommen, ist 100 Goldstücke mehr wert, als der angegebene Wert beträgt.

KLASSEN

ENTDECKER (NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN FREIBEUTER 2)

Pionier. Wenn du eine Tür eintrittst und dabei ein Monster oder einen Fluch findest, darfst du 3 Handkarten ablegen und das Monster oder den Fluch auf die Hand nehmen, bevor die Karte Auswirkungen auf das Spiel hat. Du darfst danach auf Ärger aus sein oder den Raum plündern.

KAUFFAHRER

Polyglot. Auch ohne die Zweisprachig-Karte darfst du 2 Akzente im Spiel haben. Mit einer Zweisprachig-Karte darfst du beliebig viele Akzentkarten haben.

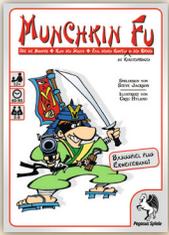
PIRAT

Auf eines Toten Manns Kiste. Wenn ein Mitspieler stirbt, darfst du immer als Erster die Leiche plündern - auch dann, wenn andere Spieler eine höhere Stufe haben. (Wenn es außer dir noch andere Epische Piraten gibt, fängt der mit der höchsten Stufe an. Aber alle Piraten sind auf jeden Fall vor dem anderen räumigen Pack dran. Arrrr! Bei Gleichstand wird gewürfelt.)

Wenn du draufgehen solltest, fährt deine Leiche direkt zu Davy Jones; niemand darf deinen stinkenden Kadaver ausplündern!

TEERJACKE

Eine flotte Flotte. Jedes deiner Schiffe gibt dir +1 auf Weglaufen. Dieser Bonus wird zu deinen anderen Modifikatoren addiert. Deine Fähigkeit Disziplin darfst du zusätzlich noch einsetzen.



MUNCHKIN FU

KLASSEN

MÖNCH

Hellsehen. Du darfst dir jederzeit alle Handkarten deines rechten und linken Mitspielers anschauen. Und beide müssen dir alle Karten zeigen, die sie verdeckt ziehen.

NINJA

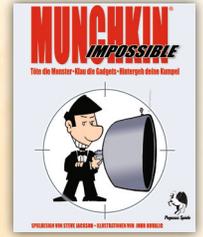
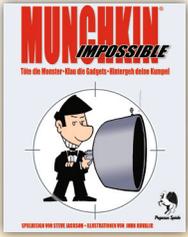
Kämpfe ein anderes Mal. Wenn du im Kampf mehr als 1 Monster gegenüber stehst und diese zusammen mehr als das Doppelte deiner Stufe (und der deines Verbündeten, wenn es einen gibt) haben, darfst du dich aus dem Kampf entfernen – sie machen ihn dann unter sich aus. Beachte, dass dein Verbündeter dadurch nicht auch aus dem Kampf entkommen kann.

SAMURAI

Ziehen und Treffen. Lege im Kampf deine gesamten Handkarten ab (mindestens 3 Karten), um ein Monster aus dem Kampf zu entfernen. Dies zählt als Töten. Wenn das Monster jedoch nicht alleine ist, und du musst vor dem/anderen Weglaufen, erhältst du für das Töten des Monsters nur 1 Stufe, aber keinesfalls einen Schatz.

YAKUZA

Pate. Du darfst eine beliebige Anzahl Mooks im Spiel haben. Denk daran, dass dies auch Lakaien, Handlanger und Mietlinge betrifft.



MUNCHKIN IMPOSSIBLE KLASSEN

Für jede *Munchkin Impossible*-Klassenkarte, die du im Spiel hast, darfst du 1 zusätzliche Trainingskarte haben.

ASSASSINE

Der Profi. Ein Profikiller bereitet sich stets gewissenhaft auf einen Auftrag vor. In jedem Kampf bekommst du einen Bonus, der der Anzahl an Vokalen im Namen des Monsters entspricht (wie auf der Karte abgedruckt). Verstärker zählen nicht.

PLAYBOY

Schau mal her, mein guter Freund. Als Epischer Playboy bist du so fesch und abgeklärt, dass Monster einen Augenblick innehalten, wenn du sie gewandt darum bittest. Dies gibt dir etwas Zeit, um Schätze zu verkaufen. Du darfst 1x während eines Kampfes Schätze verkaufen, allerdings darfst du während eines Kampfes verkaufte Gegenstände nicht vorher noch einsetzen.

TOURIST

Lächeln! Nichts ist tourimäßiger als eine Sammlung peinlicher Fotos. Wann immer du dich im Kampf befindest - egal, ob während deines eigenen Zuges oder wenn du einem Mitspieler hilfst -, darfst du 1 Handkarte ablegen und „Lächeln!“ rufen. Alle am Kampf Beteiligten halten kurz inne und grinsen in die Kamera. Dies gibt dir die Gelegenheit, dir die unterste Karte von jedem der beiden Ablagestapel zu schnappen. Dieser Trick funktioniert nur 1x pro Kampf.

LOYALITÄTEN

AMERIKANER

Redet zu laut. Als Amerikaner hast du die Angewohnheit, immer etwas zu laut zu reden, was Monster durchaus mal ablenkt. Du hast +1 gegen Monster und darfst deren Abgelenktheit 1x während eines Kampfes ausnutzen, um Gegenstände auszutauschen (auch beim Weglaufen).

BRITEN

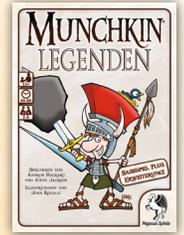
Für die Königin! Wie alle anderen Briten stehst du bedingungslos zur Krone. Wenn du im Kampf 1 Handkarte ablegst und „Für die Königin!“ rufst, muss dir ein anderer britischer Agent deiner Wahl helfen.

CHINESE

Made in China. Die Fabriken deines Landes produzieren Dinge, die in aller Welt genutzt werden. Wann immer ein anderer Spieler einen Gegenstand ausspielt, darfst du, bevor dieser eingesetzt wird, 1 Karte ablegen und würfeln. Bei einer 6 wurde der Gegenstand in China hergestellt und ist fehlerhaft. Die Gegenstandskarte wird sofort abgelegt und hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

RUSSE

Wir haben Mittel und Wege, dich zum Helfen zu bringen! Obgleich das alte Regime weg ist, sind die Methoden immer noch die alten. Bist du am Zug, darfst du während eines Kampfes 1 Handkarte ablegen und 1 Mietling von einem beliebigen anderen Spieler ausleihen. In diesem Kampf macht der Mietling alles, was du willst. Am Ende deines Zuges kehrt er allerdings wieder zu dem Spieler zurück, von dem du ihn geborgt hast – falls er noch lebt ...



MUNCHKIN LEGENDEN

KLASSEN

DIEB

Aus dem Schatten stehlen. Wenn du 1 Handkarte ablegst, darfst du 1 Karte zufällig von der Hand eines anderen Munchkins stehlen. Dafür ist kein Würfelwurf erforderlich. Diese Fähigkeit darfst du nur in deinem Zug und nur 1x pro Zug und (natürlich) auch nicht während eines Kampfes anwenden.

GLADIATOR (NEU IN EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN LEGENDEN 2)

Todesverachtung. Du darfst 1 Handkarte ablegen, um „Du bist tot“ zu den Schlimmen Dingen eines Monsters hinzufügen, das du gerade bekämpfst und das noch nicht über „Du bist tot“ verfügt. Du erhältst +5 für jedes Monster mit „Du bist tot“ in seinen Schlimmen Dingen. (*)

KRIEGER

Irrsinnige Stärke. Du kannst Gegenstände, die 2 Hände erfordern, mit 1 Hand tragen und benutzen, und du darfst 2 Große Gegenstände tragen und benutzen.

PRIESTER

Um ein Wunder beten. Du darfst jederzeit, sogar während eines Kampfes, 2 deiner Karten von der Hand ODER von deinen ausliegenden ablegen, um die oberste Karte vom Schatzstapel verdeckt aufzunehmen. Wenn es etwas ist, das du verwenden kannst, darfst du sie augenblicklich ausspielen.

ZAUBERER

Fluch entkommen. Wenn du einen Fluch ziehst oder ein Fluch auf dich gespielt wird, darfst du 1 Karte von deiner Hand ablegen, um zu versuchen, vor dem Fluch Wegzulaufen. Mach deinen normalen Weglaufen-Wurf. Scheitert dein Versuch, darfst du erneut 1 Handkarte ablegen und es noch mal probieren – und zwar solange, bis du erfolgreich Weglaufen kannst, keine Karten mehr auf der Hand hast oder aufgibst.

RASSEN

ELF

Pfeilhagel. Du darfst Pfeile in einen Kampf hineinschießen, an dem du weder als Hauptspieler noch als Helfer beteiligt bist. Dies funktioniert wie die In den Rücken fallen-Fähigkeit des Diebes. Lege 1 Karte ab, um einem Spieler oder einem Monster -2 zu geben. Ein Epischer Elf darf jedoch 2 Pfeile pro Zug für einen maximalen Abzug von -4 abfeuern. Ein Epischer Elfen-Dieb kann 2 Pfeile abfeuern UND 1x In den Rücken fallen, wenn er 3 Karten zum Ablegen hat.

FAUN (NEU IN EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN LEGENDEN 2)

Ungezähmtes Glück. Wann immer du würfeln musst, darfst du stattdessen 1 Gegenstand ablegen, den du im Spiel hast, und dir das Ergebnis aussuchen.

HALBLING

Flohmarkt. Pro Runde darfst du 2 Gegenstände für ihren doppelten Wert verkaufen, oder 1 Gegenstand für seinen dreifachen Wert. (*)

MENSCH

Haustiere rocken. Ja, in Epischen Zusammenhängen haben sogar Menschen eine Rasseeigenschaft! Anstatt ein Monster der Stufe 5 oder niedriger zu bekämpfen, kannst du es zu deinem Haustier machen (solange du noch kein Haustier im Spiel hast). Lege das Monster vor dir aus. Du darfst es später für oder gegen einen beliebigen Spieler oder ein beliebiges Monster als einen 1xigen Kampfbonus opfern. Verwendest du es für einen Spieler – auch für dich selbst –, entspricht der Bonus der aufgedruckten Stufe des Monsters. Verwendest du es gegen einen Spieler, wird das Haustier wie ein Wanderndes Monster behandelt. Ja, alle seine speziellen Fähigkeiten zählen, Monsterverstärker können darauf angewendet werden, und wenn dein Gegner es nicht besiegen kann, muss er vor ihm Weglaufen! Wenn du deinen Epischen Status verlierst oder die Rasse wechselst, musst du ein noch nicht verwendetes Haustier ablegen.

ZWERG

Göttliche Hand. Du darfst beliebig viele Karten auf deiner Hand haben. (*)



MUNCHKIN PATHFINDER KLASSEN



ALCHEMIST

Oberster Meister der Tränke. Nur einmal einsetzbare Gegenstände, die du im Kampf verwendest, sind zusätzliche +3 wert. Dieser Bonus wird erst hinzugerechnet nach dem Verdoppeln durch Meister der Tränke.

HEXE

Exzessive Vertrautheit. Wenn dein Vertrauter dich vor einem Fluch beschützt hat, nimm den Fluch anschließend auf deine Hand, anstatt ihn unter den Tür-Zugstapel zu legen. (*)

NEKROMANT

Sprungfeder. Wenn du einem Kampf ein Monster hinzufügst und es besiegt wird, kehrt das Monster nach dem Kampf auf deine Hand zurück.

PAKTMAGIER

Monströse Verbündete. Du darfst jede deiner Handkarten so behandeln als wäre es eine Wanderndes Monster-Karte. Lege diese Handkarte ab, um ein Monster einem Kampf hinzuzufügen.

MACHTGRUPPE

ADLERRITTER

Wirklich niemals aufgeben. Du hast nicht länger einen Malus auf deine Weglaufversuche, wenn du deine Niemals aufgeben-Fähigkeit einsetzt. (*)

ASSASSINE DER ROTEN MANTIS

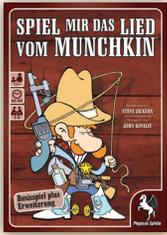
Super-Heimlichkeit. Ignoriere alle Mali auf Weglaufen. Dass dein Weglauf-Wurf automatisch misslingt, ist aber immer noch möglich.

HÖLLENRITTER

Weg mit der minderwertigen Ausrüstung! Du darfst Rüstung- und Kopfschutz-Karten, die du auf der Hand oder im Spiel hast, ablegen. Ihr Basisbonus zählt dann als 1xiger Kampfbonus für eine beliebige Seite.

KUNDSCHAFTER

Behalte einige Geheimnisse für dich selbst. Bevor du die Tür eintrittst, schau dir geheim die obersten 3 Karten vom Tür-Zugstapel an. Wirf 1 ab, nimm 1 auf deine Hand, 1 kommt zurück oben auf den Zugstapel, dann tritt die Tür ein wie sonst auch. (*)



SPIEL MIR DAS LIED VOM MUNCHKIN

KLASSEN

COWBOY

Ha Ha, daneeeben! Ein Cowboy mit mindestens 1 Ross, dem der Weglaufen-Wurf missglückt ist, darf „Ha Ha, daneeeben!“ rufen und trotzdem erfolgreich Weglaufen, sofern er 1 Stufe opfert. Er muss dies aber nicht tun, wenn er lieber die Schlimmen Dinge des Monsters erleidet. Er darf die Stufe auch opfern, wenn die Schlimmen Dinge bereits eingetreten sind; dies kehrt allerdings deren Auswirkungen nicht um.

Zusätzlich gewinnt ein Epischer Cowboy mit mindestens 1 Ross bereits auf Stufe 19. (*)

GESETZLOSER

Böse bis auf die Knochen. Rein gar nichts kann dich deine Gesetzlosen-Klasse verlieren lassen oder einen nur von Gesetzlosen nutzbaren Gegenstand, den du besitzt. Du darfst diese Karten immer noch wie gehabt freiwillig ablegen, handeln oder verkaufen, wenn dies anderweitig legal ist. Zudem gilt für dich die Einschränkung Nicht von Gesetzlosen nutzbar nicht mehr.

INDIANER

Auf dem Kriegspfad. Gewinnst du einen Kampf, ohne dass dir jemand dabei hilft, dann darfst du anstelle von bis zu 2 Schätzen verdeckte Türkarten ziehen.

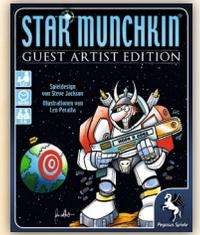
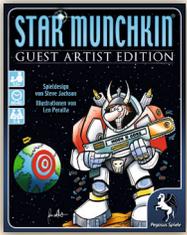
KAVALLERIST

(NEU EINGEFÜHRT IN SPIEL MIR DAS LIED VOM MUNCHKIN 2)

Eine starke Truppe! Du bekommst +2 für jedes Ross im Spiel.

STADTER

Voll der Geck. Der Feiner Pinkel-Bonus wird erhöht. Jede Kopfbedeckung, jedes Schuhwerk und jede Rüstung geben dir zusätzlich +2. Jeder nur von Rössern nutzbare Gegenstand, der von deinem Ross getragen wird, bringt dir auch +2. (*)



STAR MUNCHKIN KLASSEN

BOTSCHAFTER (NEU EINGEFÜHRT IN STAR MUNCHKIN 3)

Generalbevollmächtigter. Die Kampfstärken *aller* Schiffe im Spiel zählen für dich.

GADGETEER

Fallenmeister. Deine *Fallen entschärfen*-Fähigkeit kannst du nun auch bei Fallen anwenden, die die anderen Munchkins gegen dich spielen. Außerdem kannst du, wenn du 3 Karten ablegst, die Falle an einen anderen Munchkin weiterleiten. (*)

HANDLER

Meisterhändler. Du darfst deine *Handel*-Fähigkeit für 1 beliebige Gegenstandskarte oder 1 Karte der 3 obersten Karten des Schatz-Ablagestapels einsetzen.

KOPFGELD-JÄGER

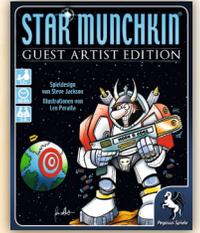
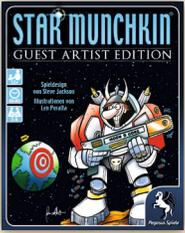
Der Beste der Besten. Du darfst verdeckt 2 Türkarten oder 1 Schatzkarte ziehen, nachdem du jemand anderem geholfen hast, ein Monster zu töten. 1 verdeckte Türkarte ziehst du sogar dann, wenn du einen Kampf alleine gewinnst. (*)

MEDIUM

Dies sind nicht die Mahlzeiten, nach denen du suchst. Im Kampf darfst du deine gesamten Handkarten ablegen, um ein Monster, gegen das du kämpfst, zu verwirren (Minimum: 2 Karten). Es geht zu deinem linken Mitspieler, der es zusätzlich zu dem oder den anderen Monster(n) bekämpfen muss, die er findet, wenn er in seinem Zug seine Türkarte(n) aufdeckt. Wenn du mehr als ein Monster bekämpfst, entscheidest du, welches Monster zu deinem linken Mitspieler geht. In einem Kampf, in dem du diese Fähigkeit anwendest, darfst du nicht um Hilfe bitten, und du erhältst auch nicht deinen +2 Bonus, wenn du alleine kämpfst.

SPACE RANGER (NEU EINGEFÜHRT IN STAR MUNCHKIN 2)

Du wirst einberufen. Du darfst jederzeit jeden Handlanger aufnehmen, der oben auf dem Ablagestapel liegt. Die maximal zulässige Anzahl an Handlangern darfst du nicht überschreiten, aber du darfst 1 anderen ablegen, um Platz für den neuen zu schaffen.



STAR MUNCHKIN

RASSEN

CYBORG

Assimilation. Im Kampf darfst du 3 beliebige Karten ablegen und ein Monster assimilieren, anstatt es zu bekämpfen. Für die Assimilation eines Monsters erhältst du keine Stufen oder Schätze. Das Monster wird deine Drohne ... lege es vor dir aus. Es kann wie ein Handlanger geopfert werden, um dir ein erfolgreiches Weglaufen zu ermöglichen, oder es kann verwendet werden, damit es anstelle von dir selbst in die nächste Falle springt, die dich trifft. Danach wird das Monster abgelegt.

INSEKT (NEU EINGEFÜHRT IN STAR MUNCHKIN 2)

Wiederherstellung. Schlimme Dinge kosten dich nicht länger Stufen; ignoriere diesen Teil der Schlimmen Dinge. Denk daran, dich damit zu brüsten, und beschreibe, wie du dein Bein nachwachsen lässt.

KATZE

Hyper-Neugierde. Deine Neugierde-Fähigkeit darf auf 1 oder beide Türkarten angewendet werden, die du am Anfang deines Zuges umdrehst. Wenn 1 ein Monster ist und die andere nicht, darfst du Neugierde auf die Nicht-Monsterkarte vor dem Kampf anwenden. Wenn keine der Karten ein Monster ist, darfst du 1 oder 2 Türen mehr öffnen. Du musst nicht entscheiden, ob du eine 4. Türkarte umdrehst, bevor du siehst, was hinter der 3. ist. (*)

MENSCH

Haustiere rocken. Ja, in Epischen Zusammenhängen haben sogar Menschen eine Rasseeigenschaft! Anstatt ein Monster der Stufe 5 oder niedriger zu bekämpfen, kannst du es zu deinem Haustier machen. Lege das Monster vor dir aus. Du darfst es später für oder gegen einen beliebigen Spieler oder ein beliebiges Monster als einen 1xigen Kampfbonus verwenden. Verwendest du es für einen Spieler – auch für dich selbst –, entspricht der Bonus der aufgedruckten Stufe des Monsters. Verwendest du es gegen einen Spieler, wird das Haustier wie ein Wanderndes Monster behandelt. Ja, alle seine speziellen Fähigkeiten zählen, Monsterverstärker können darauf angewendet werden, und wenn dein Gegner es nicht besiegen kann, muss er vor ihm Weglaufen!

MUTANT

Mega-Mutation. Du darfst 1 beliebige der folgenden Kombinationen haben und einsetzen: 3 Kopfbedeckungen; 3 Schuhwerke; 2 Kopfbedeckungen UND 2 Schuhwerke; 2 zusätzliche Hände; 2 Kopfbedeckungen UND 1 zusätzliche Hand; oder 2 Schuhwerke UND 1 zusätzliche Hand. Wie ein normaler Mutant darfst du die Kombinationen jederzeit wechseln. (*)

VEGANIER (NEU EINGEFÜHRT IN STAR MUNCHKIN 3)

Transgenetische Modifizierung. Du darfst 1 Rüstung, 1 Schuhwerk oder 1 Kopfbedeckung auch ohne *Schummeln*-arte nutzen, falls sie nicht nur für andere Rassen oder Klassen nutzbar sind. (*)



MUNCHKIN STEAMPUNK

KLASSEN



ENTDECKER

Vorreiter. Wenn du die Tür eintrittst und ein Monster oder einen Fluch findest, darfst du 3 Handkarten ablegen, um Monster bzw. Fluch auf deine Hand zu nehmen. Es/er hat keine Auswirkungen. Du kannst dann auf Ärger aus sein oder den Raum plündern.

MECHANIKER

Mehr Zahnräder. Du bekommst +2 für jeden deiner Zahnrad-Gegenstände, den du ausgerüstet hast, und +1 für jeden deiner Zahnrad-Gegenstände, den du nicht ausgerüstet hast. (*)

OFFIZIER

Stimme des Rekrutierens. Wenn du erfolgreich deinen *Befehlston* einsetzt, darfst du, wenn du willst, das betreffende Monster auf deine Hand nehmen. (*)

TYCOON

Caveat Emptor. Wenn du Gegenstände für einen Stufenaufstieg verkaufst, würfle 1x für jeden Gegenstand. Bei einer 6 behältst du den Gegenstand; sein Wert zählt trotzdem für den Stufenaufstieg. Und ... nein, du kannst ihn nicht erneut verkaufen - in dieser Runde ...



SUPER MUNCHKIN KLASSEN

EXOT

Seltsame Adaption. Wenn du eine Kraft wegen einer Falle oder Schlimmer Dinge verlierst, darfst du sie ersetzen, indem du von oben durch den Ablagestapel gehst und dir die erste Kraft mit niedrigerem Rang als die von dir verlorene nimmst.

MUTANT

Weltherrschafts-Laborratte. Bei Schlimmen Dingen verlierst du keine Kräfte.

MYSTIKER

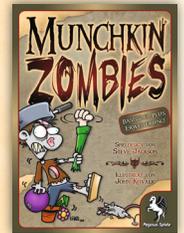
Kosmische Kontrolle. Du musst lediglich 1 Karte ablegen, um einen beliebigen eigenen Würfelwurf neu werfen zu dürfen. (*)

SUPERHIRN (NEU EINGEFÜHRT IN SUPER MUNCHKIN 2)

Übergescheit. Monster bekommen keine Klassen-, Rassen-, Geschlechts- oder sonstige Boni gegen den Spieler, dem du im Kampf hilfst, oder der dir im Kampf hilft.

TECHNO

Mülltonnentauchen. Wenn jemand anderes einen Gegenstand verliert, ablegt oder verkauft, darfst du 3 Karten ablegen und den Gegenstand für dich beanspruchen. Wenn 2 Epische Technos zur selben Zeit versuchen, denselben Gegenstand für sich zu beanspruchen, wird gewürfelt. Derjenige mit dem höheren Wurf legt seine 3 Karten ab und erhält den Gegenstand. Ja, du kannst einen *Gezinkten Würfel* (oder *Kosmische Kontrolle*, wenn du außerdem ein Mystiker bist) einsetzen, um deinen Wurf zu beeinflussen.



MUNCHKIN ZOMBIES MOJOS

ATOM-ZOMBIE

Spürst du die Hitze? Die von dir getragenen Gegenstände (Rüstung, Kopfbedeckung, Schuhwerk) bekommen auch je +1 und verursachen Feuer/Flammen-Schaden. Wenn du in Flammen stehst, kann nichts die Flammen zum Erlöschen bringen. (*)

PATCHWORK-ZOMBIE

(NEU EINGEFÜHRT IN MUNCHKIN ZOMBIES 2)

Völlig durcheinandergebracht. Du darfst bei Gegenständen alle Mojo- und Kraft-Einschränkungen ignorieren (außer *Nicht von Patchwork Zombie nutzbar*). (*)

PEST-ZOMBIE

Noch tödlicherer Atem. Dein *Todesatem* gibt dir nun +3 pro abgelegter Karte, und du darfst jetzt unbegrenzt viele Handkarten ablegen.

VOODOO-ZOMBIE

Mr. Mojo kehrt zurück. Wenn du von einem Fluch getroffen wirst, darfst du entweder ein Monster von deiner Hand ablegen, um den Fluch zu annullieren, oder 1 Monster plus 1 andere Karte von deiner Hand ablegen, um den Fluch auf die Hand zu nehmen.