

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Die Zombies aufeinander hetzen (Herausforderung auf Charisma)
- 2) Alkoholvorräte klauen (Herausforderung auf Heimlichkeit)
- 3) Das Zombie-Totem beschädigen (Herausforderung auf Wissen, sobald [Anzahl Helden] oder weniger Long Tai Zombies am Kampf teilnehmen)

STARTSPIELER

LONG TAI ZOMBIES

Angriff 4 (gegen Widerstand, Willenskraft oder Reflexe),
Schaden 1 (Klauen) / * (Trinklied) / 2 (brennende Alkoholfahne), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 4

Manöver: Die Long Tai Zombies verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler. Jeder von ihnen führt einen betrunkenen Angriff durch, der sich entweder gegen Willenskraft, Widerstand oder Reflexe richtet.

LONG TAI ZOMBIES

Betrunkenener Angriff: Für jeden Angriff wird vom Spieler, dessen Held angegriffen wird, ein Würfel geworfen. 1 = Der Zombie torkelt hilflos in der Gegend herum und verpasst seine Gelegenheit zum Angriff. 2-4 = Der Zombie greift mit seinen Klauen an. 5 = Der Zombie versucht den Helden zu einem Trinklied anzustiften (ein erfolgreicher Angriff verursacht keinen Schaden, aber der Held kann in der nächsten Runde keine Handlung durchführen). 6 = Der Zombie stößt eine Alkoholfahne aus und zündet diese an, verliert dadurch aber auch selbst 1 Ausdauerpunkt. Die Helden dürfen entscheiden, welcher Zombie den Ausdauerpunkt verliert, es muss sich aber um einen Zombie handeln, der den Angriff durchführen kann, also nicht um solche, die in der laufenden Runde nicht angreifen dürfen oder bereits angegriffen haben.

KAPITÄN ROTEON

2. Akt

Angriff [Anzahl Helden +2] (gegen Willenskraft),
Schaden * (Geisteskontrolle), **Verteidigung** -,
Ausdauer -

Manöver: Roteon greift den Startspieler mit seiner Geisteskontrolle an.

Unverwundbar: Roteon kann nur durch den Goldenen Pflock besiegt werden (siehe Sonderhandlung), deshalb hat er keinen Verteidigungs- oder Ausdauerwert.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Knoblauchkränze besteln (Herausforderung auf Reflexe)
- 2) Wasser segnen (Herausforderung auf Wissen)
- 3) Die Matrosen anführen (Herausforderung auf Willenskraft)
- 4) Lockere Piratensprüche klopfen (Herausforderung auf Charisma)
- 5) Kapitän Roteon pfehlen (Herausforderung auf Nahkampf oder Heimlichkeit)

VAMPIRPIRATEN

2. Akt

Angriff 5 (gegen Widerstand) / 6 (gegen Reflexe),
Schaden 1 (Säbel) / 1 (Pistole), **Verteidigung** 6,
Ausdauer 2

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

Pistolen: In der ersten Runde setzen die Vampirpiraten ihre Pistolen ein. Ab der zweiten Runde setzen sie ihre Säbel ein.

Blutsauger: Wenn am Ende einer Runde mindestens ein Held bewusstlos ist, so erhält ein verwundeter Vampirpirat einen Ausdauerpunkt zurück.

RECHTE BRUST

Ihr wisst nun, dass sich Roteons Herz in seiner rechten Brust befindet. Das sollte euch in einer kommenden Begegnung mit dem Piratenkapitän von Nutzen sein.

PIRANHA-MENSCHEN

Angriff 4 (gegen Reflexe), **Schaden** * (ins Wasser stoßen), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Wenn die Piranha-Menschen an der Reihe sind, verliert zunächst jeder Held, der sich im Wasser befindet, 1 Ausdauerpunkt. Anschließend greifen die Piranha-Menschen die auf dem Floß befindlichen Helden an. Sie verteilen sich gleichmäßig auf die an Bord des Floßes befindlichen Helden, angefangen beim Startspieler bzw., wenn sich der Startspieler im Wasser befindet, beim Helden, der am nächsten zur Linken des Startspielers sitzt. Am Ende einer Runde erhöht sich die Anzahl der Piranha-Menschen wieder auf [Anzahl Helden].

PIRANHA-MENSCHEN

Ins Wasser stoßen: Ein Held, der von mindestens einem Piranha-Menschen erfolgreich angegriffen wurde, fällt ins Wasser. Ins Wasser gefallene Helden dürfen nur die Sonderhandlung „Aufs Floß klettern“ oder „Heftiger Adrenalinstoß“ (wenn sie bewusstlos sind) durchführen, andere Handlungen stehen ihnen nicht zur Verfügung.

Fischmenschen: Die Piranha-Menschen schwimmen im Wasser und können deshalb nur im Fernkampf angegriffen werden.

VERBÜNDETER ALFONS STAUBHEIMER

Alfons zielt mit einem Ring auf die im Wasser umher huschenden Piranha-Menschen. Auf ein magisches Kommando hin entlädt sich der Ring und lässt das Wasser aufwirbeln.

Einmal pro Runde, nachdem alle Helden gehandelt haben und bevor die Piranha-Menschen an der Reihe sind, darf der Startspieler einen Angriff mit 8 Würfeln gegen die Piranha-Menschen durchführen.

SCHNAPPA, DER PIRANHA- MENSCHEN-SCHAMANE

Angriff 5 (gegen Willenskraft), **Schaden** * (Hypnose), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3

Manöver: Schnappa greift an, nachdem die anderen Piranha-Menschen angegriffen haben. Er greift immer den Startspieler mit seiner Hypnose an, selbst wenn dieser bereits im Wasser ist.

Hypnose: Wenn sich der Startspieler im Wasser befindet und von dem Angriff getroffen wird, darf er in der nächsten Runde keine Handlung unternehmen. Befindet er sich auf dem Floß und wird von dem Angriff getroffen, so springt er sofort ins Wasser.

Fischmenschen: Schnappa schwimmt im Wasser und kann deshalb nur im Fernkampf angegriffen werden.

FEUERMÄULCHEN DER DRACHE

Die Heldengruppe wird ab jetzt von Feuermäulchen dem Drachen begleitet. Sie darf einmal pro Kampf 3 Schicksalspunkte einsetzen, um einen Gegner sofort aus dem Kampf zu entfernen. Dieser Gegner wird von dem Drachen abgelenkt und letzten Endes besiegt. Diese Möglichkeit besteht nicht bei Gegnern, deren Ausdauerpunkte mithilfe der Anzahl Helden berechnet werden. Die Schicksalspunkte dürfen von beliebigen Mitgliedern der Gruppe in beliebiger Höhe beitragen werden. Falls der Drachenjäger in der Gruppe enthalten ist, kostet die Aktivierung des Drachen nur 1 Schicksalspunkt, dieser muss jedoch vom Drachenjäger entrichtet werden.

STABILES FLOSS

Mit den euch zur Verfügung stehenden Mitteln habt ihr das beste Floß zusammengezimmert, dass euch möglich war, und ihr seid zufrieden mit dem Resultat.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Aufs Floß klettern (Herausforderung auf Klettern)
- 2) Heftiger Adrenalin-Stoß
- 3) Verteidigungsposition einnehmen (Herausforderung auf Nahkampf)
- 4) Einen anderen Helden aus dem Fluss retten (Herausforderung auf Körperkraft)

HEIMLICHE AKTIONEN

- 1) Holzpflocke schnitzen (Herausforderung auf Wissen)
- 2) Alfons helfen (Herausforderung auf Heimlichkeit)
- 3) Nach dem Piratenschatz suchen (Herausforderung auf Wahrnehmung)
- 4) Feuer legen (Herausforderung auf Heimlichkeit)
- 5) Karla befreien (Herausforderung auf Heimlichkeit)

VAMPIRFLEDERMAUS

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Klauen),
Verteidigung 7, **Ausdauer** 1

Manöver: Wenn sich der Startspieler auf dem Käfig befindet, so wird er von der Vampirfledermaus angegriffen. Sollte sich der Startspieler nicht auf dem Käfig befinden, so wird statt dessen von den Helden, die sich auf dem Käfig befinden, derjenige angegriffen, der am nächsten zur Linken des Startspielers sitzt.

VAMPIRFLEDERMAUS

Fliegend: Die Vampirfledermaus kann nur im Fernkampf angegriffen werden.

Endgegner: Obwohl die Vampirfledermaus nur 1 Ausdauerpunkt hat, zählt sie wie ein Gegner, dessen Ausdauer mithilfe der Anzahl Helden berechnet wird, kann also nicht zum Ziel von Angriffen werden, die gegen solche Gegner nicht durchgeführt werden dürfen.

VAMPIRPIRATEN 4. Akt 1. Kampf

Angriff 4 (gegen Widerstand) / 5 (gegen Reflexe),
Schaden 1 (Säbel) / 1 (Pistole), **Verteidigung** 5,
Ausdauer 2

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

VAMPIRPIRATEN 4. Akt 1. Kampf

Pistole: Helden, die auf dem Käfig sind, werden von den Vampirpiraten mit der Pistole angegriffen, alle anderen Helden werden mit dem Säbel angegriffen. Für jeden Pistolenangriff darf ein beliebiger Held, der nicht auf dem Käfig ist, sich schützend in den Weg stellen und wird von diesem Vampirpiraten dann im Nahkampf angegriffen.

Blutsauger: Wenn am Ende einer Runde mindestens ein Held, der sich nicht auf dem Käfig befindet, bewusstlos ist, so erhält ein verwundeter Vampirpirat einen Ausdauerpunkt zurück.

KAPITÄN ROTEON 4. Akt

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Säbel),
Verteidigung 5, **Ausdauer** [Anzahl Helden + 1]

Manöver: Roteon greift immer den Startspieler mit seinem Säbel an.

Leibgarde: Solange mindestens so viele Handlanger (Vampirpiraten und Skelettpiraten zusammengezählt) am Kampf teilnehmen wie Helden, wird Roteons Verteidigung gegen Nahkampfangriffe um +1 erhöht.

Unsterblicher Vampirkapitän: Wenn Roteons Ausdauer auf 0 sinkt, zählt er nicht als ausgeschaltet, sondern nur als geschwächt, sodass sein Angriffswert um 1 sinkt. Außerdem kann man ihn erst pfehlen, wenn seine Ausdauer 0 beträgt.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Zum Käfig hinüber springen (Herausforderung auf Willenskraft und Laufen)
- 2) Zum Käfig hinüber fliegen (für Helden mit der besonderen Eigenschaft „Fliegen“)
- 3) Karla befreien (Herausforderung auf Körperkraft oder Reflexe für Helden, die sich auf dem Käfig befinden)
- 4) Lockere Piratensprüche klopfen (Herausforderung auf Charisma)
- 5) Vampirpirat pfehlen (Herausforderung auf Nahkampf oder Heimlichkeit)

VAMPIRPIRATEN 4. Akt 2. Kampf

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Säbel),
Verteidigung 5, **Ausdauer** 2

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

Blutsauger: Wenn am Ende einer Runde mindestens ein Held bewusstlos ist, so erhält ein verwundeter Vampirpirat einen Ausdauerpunkt zurück.

SKELETTPIRATEN

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Säbel),
Verteidigung 2, **Ausdauer** 1 (Horndenregel)

Manöver: Jeder Held wird von einem Skelettpiraten angegriffen, die übrigen Skelettpiraten stehen dumm in der Gegend herum. Sollten weniger Skelettpiraten als Helden anwesend sein, so gilt die übliche Regel, dass sie sich gleichmäßig auf die Helden verteilen, angefangen beim Startspieler.

VERBÜNDETE: KARLA STAUBHEIMER

Karla Staubheimer hilft den Helden im Kampf. Am Ende jeder Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, schaltet sie entweder einen Skelettpiraten aus oder verursacht einen Schadenspunkt bei einem Vampirpiraten – der Startspieler darf entscheiden, was sie tut. Karla greift nicht Roteon an und führt keine Sonderhandlungen durch.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Lockere Piratensprüche klopfen (Herausforderung auf Charisma)
- 2) Vampirpirat pfählen (Herausforderung auf Nahkampf oder Heimlichkeit)
- 3) Kapitän Roteon pfählen (Herausforderung auf Nahkampf oder Heimlichkeit, nachdem Roteons Ausdauer auf 0 gesunken ist)

GESCHWÄCHT

Decken Sie diese Karte auf, wenn Roteons Ausdauer auf 0 gesenkt wurde.

Roteons Angriffswert ist um 1 gesenkt und die Sonderhandlung „Kapitän Roteon pfählen“ darf durchgeführt werden.

ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNG

- 4) Fässer in den Abgrund rollen (Herausforderung auf Wissen)

BEGNADETE ANFÜHRER

Geben Sie den Helden diese Karte, wenn sie alle drei Herausforderungen geschafft haben, die der Seeschlacht vorausgehen.

Bei der Sonderhandlung „Die Matrosen anführen“ dürfen die Helden 2 zusätzliche Würfel werfen.

KLEINE RÜCKLAGE FÜR SCHLECHTE ZEITEN

SCHLECHTE ANFÜHRER

Geben Sie den Helden diese Karte, wenn sie keine der Herausforderungen geschafft haben, die der Seeschlacht vorausgehen.

Die Sonderhandlung „Die Matrosen anführen“ darf nicht durchgeführt werden.

HEILTRANK

Ein Heiltrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden alle verlorenen Ausdauerpunkte zurückzugeben, danach ist er verbraucht. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Heiltrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Heiltrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Heiltranks seine Erlaubnis dazu gibt.