



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----



Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

CALDOR
Freibeuter aus Werftheim, Rang 74

Sonderfähigkeit: Zu Beginn eines Tages würfelt Caldor mit einem Heldenwürfel und legt die Möwe auf die entsprechende Stunde der Tagesleiste. Verlässt sein Zeitstein diese Stunde, darf Caldor die oberste verdeckte Windkarte ansehen. Caldor muss, wenn er an einem Kampf beteiligt ist, immer mindestens ein Gold als Belohnung wählen. Caldor besitzt 5 verschiedene Gegenstände, die nur er benutzen kann. Er kann immer nur einen gleichzeitig tragen.


























Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

CYBELLE
Freibeuterin aus Werftheim, Rang 74
Sonderfähigkeit: Zu Beginn eines Tages würfelt Cybelle mit einem Heldenwürfel und legt die Möwe auf die entsprechende Stunde der Tagesleiste. Verlässt ihr Zeitstein diese Stunde, darf Cybelle die oberste verdeckte Windkarte ansehen. Cybelle muss, wenn sie an einem Kampf beteiligt ist, immer mindestens ein Gold als Belohnung wählen. Cybelle besitzt 5 verschiedene Gegenstände, die nur sie benutzen kann. Sie kann immer nur einen gleichzeitig tragen.

Piratenfernröhre

Voll der eigenen Aktion ein maximal 2 Felder entferntes Plättchen aufdecken.

Enterhaken

Schiff als freie Handlungsmöglichkeit bis zu 2 Felder an eine Kreatur heran-ziehen. Nächster Held an Bord muss die Kreatur ansprechen. Die Kreatur startet den Kampf mit zwei Willenspunkten weniger.

Schatzkarte

Nach einem gewonnenen Kampf auf 2 Gold/Ruhm/Willenspunkte verzichten, statt 1 Gold nehmen zu müssen. Dafür zufällig ein Schatzplättchen ziehen.



Anker

Bevor eine neue Windkarte gezogen wird entscheiden, ob der Anker eingesetzt werden soll. Im Falle eines Sturms wird das Schiff nicht versetzt.

Messerscharfe Hakenhand

Auf dem Schiff dürfen alle Würfel gleichzeitig geworfen werden. Kombination mit Helm oder Achterballista möglich.

