

Ablage für beliebig
viel Gold
und Edelsteine



Stärkepunkte

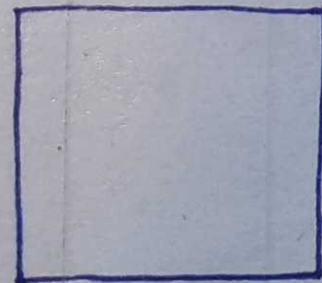
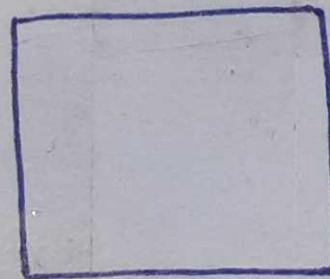
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

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

⚡ KÄPT'N LISSY ⚡
Geisterpiratin von der Wardok
Rang 29

Sonderfähigkeit: Käpt'n Lissy kann die
Aktion „Geisterschiff beschwören“
durchführen, wenn sich die Wardok
gerade nicht im Spiel befindet.



Ablage für beliebig
viel Gold
und Edelsteine



Stärkepunkte

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

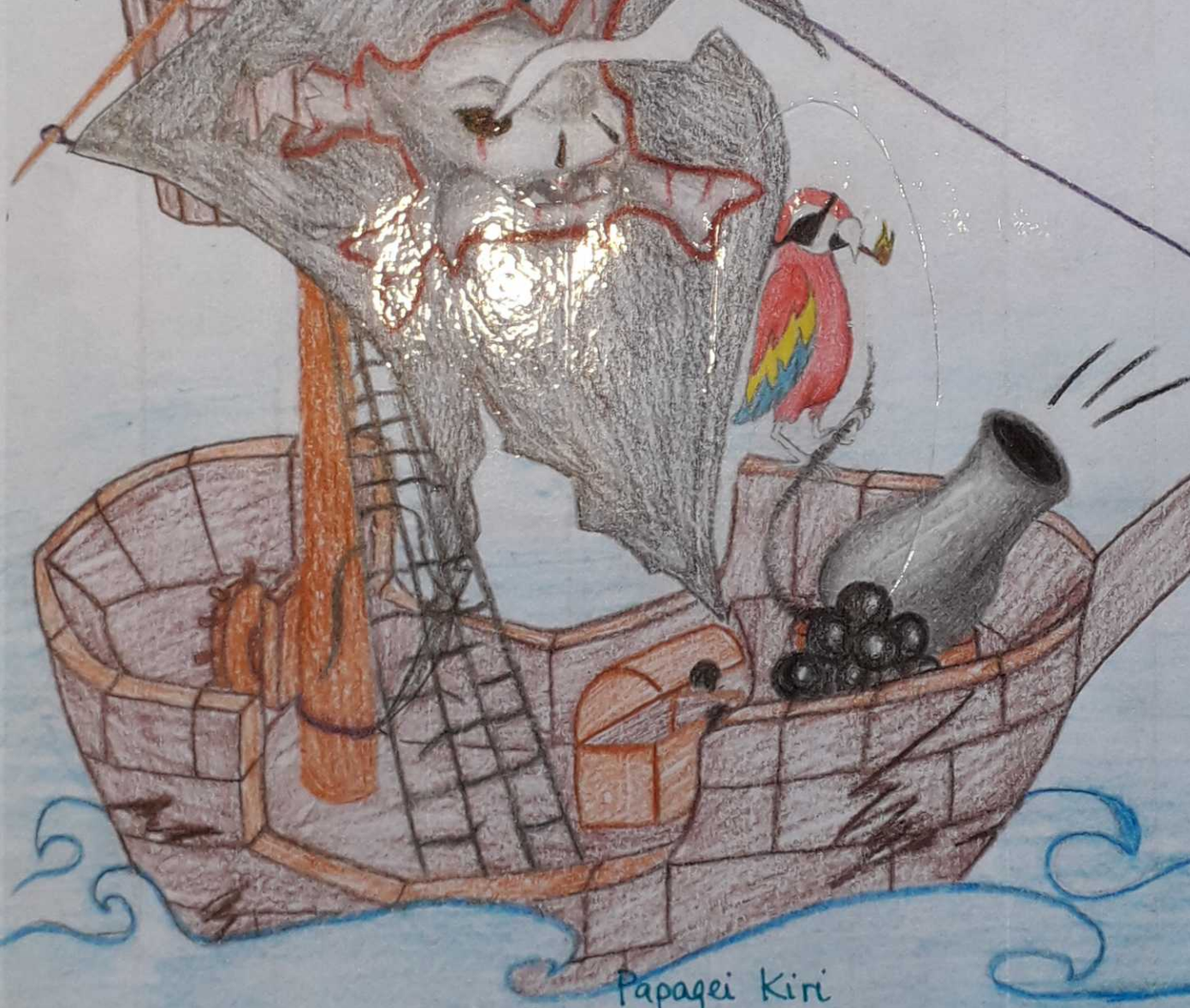
Willenspunkte

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

↙ KAPT'N CARLOS ↘
Geisterpirat von der Wardok
Rang 29

Bonderfähigkeit: Kapt'n Carlos kann die
Aktion "Geisterschiff beschwören" durch-
führen, wenn sich die Wardok gerade
nicht im Spiel befindet.

Aktion „Geisterschiff beschwören“:
 Wenn Carlos / Lissy auf einem Feld ist, das ein Würfelfeld ist oder daran angrenzt (er/sie kann sich auch auf der Aldebaran befinden), kann er/sie für 6 WP die Wardok auf das entsprechende Würfelfeld setzen. Alternativ kann er/sie für 0 WP die Wardok auf einem zufälligen Feld beschwören. Dafür würfelt er/sie mit einem roten Würfel und setzt die Wardok auf das entsprechende Würfelfeld. Die Aktion benötigt eine Stunde.
 Das Auf- und Absteigen auf die Wardok und ihre Steuerung sind für alle Helden möglich und funktionieren genauso wie bei der Aldebaran. Für die Wardok können keine Ausbauten erworben werden.
 Sobald das Schiff beschworen wurde, wird ein rotes X auf das drittnächste Feld der Legende gelegt. Wenn der Erzähler dieses Feld erreicht, wird die Wardok sofort vom Spielplan genommen. Jeder Held, der sich auf dem Schiff befand, verliert einen Stärkepunkt und würfelt mit einem roten Würfel. Er stellt seine Heldenfigur dann auf ein an das entsprechende Würfelfeld angrenzende Landfeld.



Papagei Kiri

Kiri kann nur von Carlos / Lissy eingesetzt werden und funktioniert genauso wie der Falke.

Kanone:

Die Kanone kann nur von Carlos / Lissy eingesetzt werden. Mit der Kanone kann eine Kreatur bekämpft werden, die sich auf einem Wasserfeld befindet, das durch eine gerade Linie ohne Hindernisse (Schiff, andere Kreatur, Land, Klippe) mit der Wardok verbunden ist. In jeder Kampfrunde beträgt der zugefügte Schaden $4 + SP$ des Helden. Wenn sich keine freien Felder zwischen der Wardok und der Kreatur befinden, wird nicht gewürfelt. Ansonsten wird gewürfelt, ob die Kugel trifft oder nicht:

- 1 freies Feld - Treffer bei 2, 3, 4, 5, 6
- 2 freie Felder - Treffer bei 3, 4, 5, 6
- 3 freie Felder - Treffer bei 4, 5, 6
- 4 freie Felder - Treffer bei 5, 6
- 5 oder mehr freie Felder - Treffer bei 6

Carlos / Lissy können im Kampf mit der Kanone keine WP verlieren, wenn mindestens ein freies Feld zwischen der Wardok und der Kreatur liegt.