

Finsterer Pirat

<3>
-3-
(4)

Pirat.



3

Der finstere Pirat kann nur ausgeschaltet werden, wenn er im Nah- und Fernkampf verletzt wurde.

• 9 Schatzinsel-Szenario
Mee : Boriana

Hakenpirat

<3>
-2-
(3)

Pirat.



3

Gegen den Hakenpiraten dürfen im Nahkampf keine Gegenstände genutzt werden. Der Gegner erhält im Nahkampf mindestens eine Verletzung.

• 8 Schatzinsel-Szenario
Mee : Boriana

Harter Pirat

<4>
-3-
(3)

Pirat.



3

Der harte Pirat muss viermal verletzt werden, bevor er ausgeschaltet ist.

• 9 Schatzinsel-Szenario
Mee : Boriana

Geisterpirat

<2>
-2-
(4)

Pirat.



2

Einflussduell, sobald der Geisterpirat aufgedeckt wird. Der Gewinner darf einen Charakter wählen. Dieser erhält sofort eine Verletzung.

• 6 Schatzinsel-Szenario
Mee : Boriana

Körperlos

Kanibale

<5>
-2-
(4)

Eingeborener.



3

Jeder Spieler kann für den Aufwand einer Handlung eine Einflussprobe 4+ ablegen und dann ohne Aufwand einer weiteren Handlung die Fähigkeit des Kanibalen nutzen, ihn bewegen oder mit ihm einen Gegner angreifen. Wenn der Kanibale eine Verletzung verursacht, wird die oberste Karte des Nachschubs des Gegners zerstört.

• 11 Schatzinsel-Szenario
Mee : Triple-B

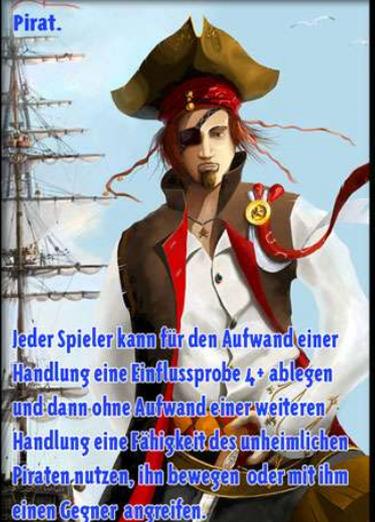
"Schmätz..."

Befehl 4+

Unheimlicher Pirat

<3>
-3-
(3)

Pirat.



3

Jeder Spieler kann für den Aufwand einer Handlung eine Einflussprobe 4+ ablegen und dann ohne Aufwand einer weiteren Handlung die Fähigkeit des unheimlichen Piraten nutzen, ihn bewegen oder mit ihm einen Gegner angreifen.

• 10 Schatzinsel-Szenario
Mee : Boriana

Schrecken 4+, Befehl 4+

Verwester Pirat

<4>
-3-
(2)

Pirat.



3

Jedesmal wenn der verweste Pirat angegriffen wird, muss der Angreifer eine seiner dauerhaften Karten auf den Rückzug legen. Der Widerstand des Angreifers ist für den Angriff um 1 gesenkt.

• 8 Schatzinsel-Szenario
Mee : Hiana

Piratenbraut

<3>
-2-
(5)

Piratin.



3

Charakter und Helfer im Umkreis von 3 Zoll um die Piratenbraut können gegen gegnerische Charaktere und Helfer keine Kämpfe durchführen.

• 10 Schatzinsel-Szenario
Mee : Triple-B

Glaube 2

Robin Krusow

<2>
-2-
(3)

Schiffbrüchiger.
Einflussprobe 4+.



4

"Robin Krusow" kann nicht schwimmen. Man kann die Kontrolle über ihn übernehmen, wenn man ihn am Ende einer Bewegung berührt und für den Aufwand einer Handlung die Einflussprobe ablegt. Wer ihn in seine Startzone bringt, erhält die Siegpunkte.

• 4 Schatzinsel-Szenario
Mee : Boriana