

## RIESIGER YETI-SCHNEEGOLEM

**Angriff** 7 (gegen Reflexe), **Schaden** 4 (Eisige Klauen)

**Manöver:** Der Yeti-Schneegolem greift den Startspieler und den links vom Startspieler sitzenden Helden mit jeweils einer Eisigen Klaue an.

**Gewaltige Pranken:** Die Eisigen Klauen des Schneegolems sind so groß, dass ihnen nur sehr geschickte Kämpfer vollständig entrinnen können, aber immerhin lässt sich der Schaden abmildern, wenn man nicht frontal getroffen wird. Erzielt ein Held bei seinem Reflexe-Verteidigungswurf 6 Erfolge, so beträgt der Schaden 1; erzielt er 5 Erfolge, so beträgt der Schaden 2; erzielt er 4 Erfolge, so beträgt der Schaden 3.

## STARTSPIELER

## RIESIGER YETI-SCHNEEGOLEM

**Konzentrierter Angriff:** Um gegen den riesigen Yeti-Schneegolem eine Chance zu haben, sollten die Helden ihre Angriffe auf einen bestimmten Körperteil konzentrieren. Dies kann der Kopf sein, oder ein Arm oder ein Bein. Die Helden müssen sich aber nicht für einen Körperteil entscheiden, sondern können jederzeit ihr Ziel wechseln. Angriffe, die gegen mehrere verschiedene Ziele gerichtet sind (zum Beispiel der Feuerball), visieren verschiedene Körperteile des Golems an.

**Feuer und Eis:** Der Schneegolem ist weder besonders empfindlich noch besonders resistent gegen den Feuerball und Eisstrahl des Magiers.

## SONDERHANDLUNGEN

- 1) Festklammern (Klettern)
- 2) Die Gruppe umpositionieren (Wahrnehmung)
- 3) In die Kniekehle! (Heimlichkeit)

## RIESIGER YETI-SCHNEEGOLEM - KOPF -

Der Kopf hat einen Verteidigungswert von **6** gegen Fernkampfangriffe und kann im Nahkampf **nicht** erreicht werden. Um ihn dennoch im Nahkampf anzugreifen, muss sich ein Held zunächst am Schneegolem festgeklammert haben (siehe Sonderhandlungen). Der Kopf verfügt über **[Anzahl Helden x2]** Ausdauerpunkte. Verliert der Kopf in einer Runde mindestens 1 Ausdauerpunkt, so dürfen Helden, die sich in der laufenden Runde gegen den Schneegolem verteidigen müssen, bei ihrem Verteidigungswurf zwei zusätzliche Würfel werfen.

## RIESIGER YETI-SCHNEEGOLEM - ARM -

Die Arme haben einen Verteidigungswert von **5** gegen Nahkampfangriffe bzw. **4** gegen Fernkampfangriffe und verfügen über jeweils **[Anzahl Helden x3]** Ausdauerpunkte. Verliert ein Arm in einer Runde mindestens 1 Ausdauerpunkt, so darf ein Held, der sich in der laufenden Runde gegen diesen Arm verteidigen muss, bei seinem Verteidigungswurf zwei zusätzliche Würfel werfen, in Kombination mit einem Kopftreffer (siehe oben) sogar vier zusätzliche Würfel.

## RIESIGER YETI-SCHNEEGOLEM - BEIN -

Jedes Bein hat einen Verteidigungswert von **3** und **[Anzahl Helden x6]** Ausdauerpunkte. Es werden nur die Ausdauerpunkte eines einzelnen Beins festgehalten, da es sich für die Helden nicht lohnt, ihre Angriffe auf verschiedene Beine zu verteilen.

## MINI-YETI-SCHNEEGOLEMS

**Angriff** 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Eisige Klauen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

**Manöver:** Die Mini-Yeti-Schneegolems verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, die nicht als „am Golem festgeklammert“ zählen, angefangen beim Startspieler, und setzen dabei ihren Zangenangriff ein.

**Zangenangriff:** Ein Held muss sich pro Runde nur gegen einen Mini-Yeti-Schneegolem-Angriff verteidigen, dessen Angriffswert erhöht sich aber auf 5, wenn der Held von zwei oder mehr Mini-Yeti-Schneegolems angegriffen wird.

## SONDERHANDLUNGEN

- 1) Gewichtsreduzierung (Körperkraft, nur Helden mit der besonderen Fähigkeit „Fliegen“)
- 2) Heldenhafter Sprung (Willenskraft)
- 3) Antrieb optimieren (Wissen)
- 4) Copilot (Wahrnehmung)

## BEWEGLICHKEITSWERT

Der auf dieser Karte platzierte Würfel gibt an, mit wie vielen Würfeln die Helden würfeln dürfen, um dem Eisatem des Schneedrachens zu entkommen.

## SCHNEEDRACHE

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Eisatem), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden x 2

**Manöver:** Der Schneedrake versucht, den Flugschrauber mit seinem Eisatem zu treffen (siehe unten). Gelingt ihm dies, so muss sich jeder Held mit einem Widerstands-Verteidigungswurf gegen die Wirkung des Eisatems verteidigen.

**Flieger:** Durch die Entfernung zum Schneedracken können gegen ihn nur Fernkampfangriffe unternommen werden.

## SCHNEEDRACHE

**Eisatem:** Um dem Eisatem zu entgehen, müssen sich die Helden mit einer Anzahl Würfeln in Höhe des aktuellen Beweglichkeitswerts (siehe unten) einer Herausforderung auf **[Anzahl Helden -2]** stellen. Nach dem Würfeln darf jeder Held, der sich an Bord des Flugschraubers befindet, bis zu einen Schicksalspunkt investieren, um jeweils zwei weitere Würfel werfen zu dürfen (diese Anzahl kann nicht durch besondere Fähigkeiten oder magische Gegenstände erhöht werden). Gelingt die Herausforderung, so ist der Flugschrauber dem Eisatem in dieser Runde erfolgreich ausgewichen. Misslingt sie dagegen, so wird das Fluggerät vom Eisatem getroffen und jeder Held muss sich gegen die Wirkung verteidigen (siehe oben).

## SONDERHANDLUNGEN

- 1) Ameisenart bestimmen (Wissen)
- 2) Gegenmittel finden (Wahrnehmung)

## RIESEN-WALDAMEISEN

**Angriff** 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Beißwerkzeuge), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Horde)

**Manöver:** Pro Runde wird jeder Held einmal von den Riesen-Waldameisen angegriffen. Ein Held mit der besonderen Fähigkeit „Fliegen“ darf vor dem Würfeln des Verteidigungswurfs 1 Schicksalspunkt ausgeben, um sich aus der Gefahrenzone zu bringen. Er wird dann in der laufenden Runde nicht von den Ameisen angegriffen.

## AMEISEN- FORSCHUNGSPUNKTE

Auf dieser Karte wird ein Würfel platziert, der angibt, wie viele Ameisen-Forschungspunkte die Helden bereits gesammelt haben.

## RIESEN-WALDAMEISEN

**Verscheuchen:** Für jede Waldameise, die ein Held im Laufe einer Runde ausschaltet, sinkt der Angriffswert, gegen den er sich in dieser Runde verteidigen muss, um 1. Ein Held, der im Fernkampf angreift, darf bei jedem seiner Angriffe entscheiden, anstelle des gegen sich gerichteten Angriffswerts der Waldameisen den gegen einen anderen Helden gerichteten Angriffswert zu senken. Bei einem Feuerball dürfen zum Beispiel drei verschiedene Angriffswerte gesenkt werden. Am Ende einer Runde, nachdem die Waldameisen angegriffen haben, erhöht sich ihr Angriffswert wieder auf 6.



## ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNG

- 3) Einen anderen Helden befreien (Körperkraft, sofern mindestens ein Held in der Schnauze des Riesen-Ameisenbären feststeckt)

## ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNG

- 4) Pilzkeulen herausreißen (Körperkraft)

## ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNG

- 5) Den Riesen-Ameisenbären füttern (Nahkampf oder Heimlichkeit, wenn die Helden die Sonderhandlung „Pilzkeulen herausreißen“ erfolgreich durchgeführt haben)

## GUTE BEWIRTUNG

Ihr habt es geschafft, das Mitleid des Riesen zu erwecken, auch wenn er euch das nicht direkt spüren lässt.

## RIESEN-AMEISENBÄR

**Angriff** 4 (gegen Reflexe), **Schaden** \* (Zunge),

**Verteidigung** 5, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

**Manöver:** Der Riesen-Ameisenbär greift den Startspieler mit seiner Zunge an. Falls dieser bereits aufgeschleckt wurde, so greift er stattdessen von den noch nicht aufgeschleckten Helden denjenigen an, der am nächsten links vom Startspieler sitzt. Sollte es dem Ameisenbären gelingen, alle Helden aufzuschlecken, so hat die Gruppe den Kampf und damit das Abenteuer verloren.

## RIESEN-AMEISENBÄR

**Den Appetit verderben:** Der Ausdauerwert des Riesen-Ameisenbären repräsentiert nicht seine gesamte Lebenskraft, sondern stellt die Menge an Schaden dar, die die Helden der empfindlichen Schnauze des Tiers zufügen müssen, um es von seinem Jagdeifer abzubringen und in die Flucht zu schlagen.

**Zunge:** Wenn ein Held von der Zunge gepackt wurde, verkeilt er sich in der engen Schnauze des Tiers. Am Ende jeder Runde, einschließlich der Runde, in der er gepackt wurde, verliert er automatisch 1 Ausdauerpunkt. Dafür wird er nicht mehr von den Riesen-Waldameisen angegriffen. Als Handlung kann er nur noch Nahkampfangriffe gegen den Riesen-Ameisenbären durchführen, bzw. einen Adrenalinstoß, falls er bewusstlos geworden ist.

## ROTER STERN

**Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Roter Blitz),

**Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden

**Manöver:** Der rote Stern greift den Helden, der über den niedrigsten Reflexe-Wert verfügt, mit seinem roten Blitz an. Verfügen mehrere Helden über den niedrigsten Reflexe-Wert, so greift er denjenigen von ihnen an, der am nächsten links vom Startspieler sitzt.

**Untot:** Der rote Stern zählt als untoter Gegner. Der zwergische Untotenjäger darf gegen ihn auf seine Untotenjäger-Fähigkeit zurückgreifen.

**Blitzgeschwindigkeit:** Gegen Nahkampfangriffe verfügt der rote Stern über einen Verteidigungswert von 5.

## GERÜMPELMONSTER

**Angriff** 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1

(Metallklauen), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 3

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

**Mechanisch:** Die Gerümpelmonster zählen als mechanische Gegner. Der zwergische Mechaniker darf gegen sie auf seine Mechaniker-Fähigkeit zurückgreifen.

## SONDERHANDLUNGEN

- 1) Taktisches Vorgehen (Wissen)
- 2) Hinterhältiger Angriff (Heimlichkeit)

## ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNGE

- 3) Den Schrott verteilen (Körperkraft)

## SCHROTTGEIST

**Gerümpel beleben:** Wenn ein Schrottgeist diese Handlung durchführt, wird er aus dem Spiel genommen und statt dessen ein neues Gerümpelmonster ins Spiel gebracht. Das neue Gerümpelmonster beginnt mit einer Ausdauer von 3.

**Blendblitz:** Ein vom Blendblitz betroffener Held verliert entweder 1 Ausdauerpunkt oder seine Handlung in der nächsten Runde. Der Held darf diese Entscheidung selbst treffen.

**Untot:** Die Schrottgeister zählen als untote Gegner. Der zwergische Untotenjäger darf gegen sie auf seine Untotenjäger-Fähigkeit zurückgreifen.

## SCHROTTGEIST

**Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** \* (Blendblitz), **Verteidigung** 6, **Ausdauer** 1

**Manöver:** Die Schrottgeister verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler. Für jeden Schrottgeist wird ein Würfel geworfen, um zu ermitteln, was er in dieser Runde tut. Bei einer 1-3 belebt er einen Gerümpelhaufen, bei einer 4-6 greift er den Helden mit seinem Blendblitz an.

## LÖCHRIGE AUSSENHAUT

An einigen Stellen wurde der Roboter nur notdürftig geflickt. Er ist zwar blickdicht, aber einem handfesten Angriff kann er nur wenig entgegen setzen.

## VERTRAUEN DER RIESEN

Aufgrund deiner herausragenden Klugheit, deiner glänzenden Persönlichkeit und deinem betörenden Äußeren (nicht zu vergessen deiner großen Bescheidenheit) vertrauen dir die Riesen.

## ROBOTER- SCHADENSPUNKTE

Wenn der Schlag des Eisendjinns den Roboter trifft, erleidet dieser 1 Schadenspunkt. Die vom Roboter erlittenen Schadenspunkte werden mit einem Würfel dargestellt, der auf diese Karte gelegt wird. Die Schadenspunkte können vom Maschinisten repariert werden. Hat der Roboter 1 oder mehr Schadenspunkte, so erhöhen sich die Mindestwürfe aller Bedienungsherausforderungen (außer solche zur Reparatur des Roboters) um +1. Hat er 10 Schadenspunkte, so wird er zerstört und die Helden verlieren das Abenteuer.

## GESUNDE RIESEN

Du konntest größeren Schaden von deinen Begleitern abwenden.



## VOLLE DRÖHNUNG

Der Riese-Ameisenbär und greift ab nun in jeder Runde nicht nur den Startspieler, sondern zusätzlich noch den links vom Startspieler sitzenden Helden an.

## ROBOTEREXPERTEN

*Ihr kennt euch nicht nur mit der Bedienung des Roboters aus, ihr habt sie verinnerlicht. Das sollte euch bei der Steuerung einen guten Dienst erweisen.*

Die Helden dürfen bei allen Herausforderungen, die mit der Bedienung des Roboters zu tun haben (gekennzeichnet als „Bedienungs Herausforderungen“), einen zusätzlichen Würfel werfen. Der zwergische Mechaniker darf diesen Bonus mit seinem normalen Mechaniker-Bonus kombinieren.

## GERÜMPELMONSTER ZUSÄTZLICHE EIGENSCHAFT:

**Schrottgeist:** Wenn ein Gerümpelmonster ausgeschaltet wird, so entsteht dafür sofort ein Schrottgeist.

## SCHLÜSSEL DER ZEIT

**Gruppenbesitz.** Für X Schicksalspunkte darf ein Held eine gerade von ihm durchgeführte Handlung einschließlich aller dazugehörigen Herausforderungen wiederholen. Alles wird rückgängig gemacht, einschließlich Spieleffekten, verlorenen Ausdauer- und Schicksalspunkten usw. Der Held darf sich der selben Handlung erneut stellen oder eine andere Handlung wählen.

Die Anfangs-Schicksalspunktekosten betragen 1. Nach jedem Einsatz erhöhen sich die Kosten für den Rest des laufenden Abenteuers um +1 (Kurzabenteuer: +2). Dies wird durch einen Würfel auf dieser Karte dargestellt.

## AM GOLEM FESTGEKLAMMERT

Du gilst als „Am Golem Festgeklammert“. Dieser Zustand endet sofort, wenn du eine andere Handlung unternimmst als den Kopf des Golems im Nahkampf anzugreifen, oder wenn du bewusstlos wirst. Solange der Zustand anhält, beträgt der Verteidigungswert des Kopfes gegen deine Nahkampfangriffe 5.

## AM DRACHEN FESTGEKLAMMERT

Dieser Zustand kann bis zum Ende des Kampfes nicht mehr geändert werden, auch nicht von flugfähigen Helden. Als Handlung darfst du nur noch Nahkampfangriffe gegen den Schneedrach durchzuführen (gegen den normalen Verteidigungswert von 5) oder Adrenalin stöße, wenn du bewusstlos bist. Du bist immun gegen den Eisatem des Drachen, musst aber am Ende jeder Runde einen Verteidigungswurf auf **Widerstand [5]** bestehen, um durch ihre eisige Umgebung nicht 1 Ausdauerpunkt zu verlieren.

## STARKER MOTIVATIONSTRANK

Ein Starker Motivationstrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden 2 verlorenen Ausdauerpunkte zu heilen sowie 4 Schicksalspunkte zu geben. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Motivationstrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Motivationstrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Tranks seine Erlaubnis dazu gibt.

## MOTIVATIONSTRANK

Ein Motivationstrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden 1 verlorenen Ausdauerpunkt zu heilen sowie 3 Schicksalspunkte zu geben. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Motivationstrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Motivationstrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Tranks seine Erlaubnis dazu gibt.

## STARKER MOTIVATIONSTRANK

Ein Starker Motivationstrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden 2 verlorenen Ausdauerpunkte zu heilen sowie 4 Schicksalspunkte zu geben. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Motivationstrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Motivationstrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Tranks seine Erlaubnis dazu gibt.

## MOTIVATIONSTRANK

Ein Motivationstrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden 1 verlorenen Ausdauerpunkt zu heilen sowie 3 Schicksalspunkte zu geben. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Motivationstrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Motivationstrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Tranks seine Erlaubnis dazu gibt.

## STARKER MOTIVATIONSTRANK

Ein Starker Motivationstrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden 2 verlorenen Ausdauerpunkte zu heilen sowie 4 Schicksalspunkte zu geben. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Motivationstrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Motivationstrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Tranks seine Erlaubnis dazu gibt.

## MOTIVATIONSTRANK

Ein Motivationstrank darf einmal eingesetzt werden, um einem beliebigen Helden 1 verlorenen Ausdauerpunkt zu heilen sowie 3 Schicksalspunkte zu geben. Ein bewusstloser Held ist dadurch augenblicklich wieder einsatzfähig. Den Motivationstrank während eines Kampfes einzusetzen, erfordert eine Handlung. Der Motivationstrank kann von einem beliebigen Helden verabreicht werden, aber nur wenn der Besitzer des Tranks seine Erlaubnis dazu gibt.

## AM GOLEM FESTGEKLAMMERT

Du gilst als „Am Golem Festgeklammert“. Dieser Zustand endet sofort, wenn du eine andere Handlung unternimmst als den Kopf des Golems im Nahkampf anzugreifen, oder wenn du bewusstlos wirst. Solange der Zustand anhält, beträgt der Verteidigungswert des Kopfes gegen deine Nahkampfangriffe 5.

## AM DRACHEN FESTGEKLAMMERT

Dieser Zustand kann bis zum Ende des Kampfes nicht mehr geändert werden, auch nicht von flugfähigen Helden. Als Handlung darfst du nur noch Nahkampfangriffe gegen den Schneedrach durchzuführen (gegen den normalen Verteidigungswert von 5) oder Adrenalinstitute, wenn du bewusstlos bist. Du bist immun gegen den Eisatem des Drachen, musst aber am Ende jeder Runde einen Verteidigungswurf auf **Widerstand [5]** bestehen, um durch ihre eisige Umgebung nicht 1 Ausdauerpunkt zu verlieren.

## ZUTATEN FÜR HEILTRÄNKE

Das wird sich bestimmt einmal als nützlich erweisen!

## ZUTATEN FÜR HEILTRÄNKE

Das wird sich bestimmt einmal als nützlich erweisen!



## EISENDJINN

**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Metallklautreffer), **Verteidigung** \*, **Ausdauer** Anzahl Helden x3

**Manöver:** Der Eisendjinn führt **[Anzahl Helden]** Angriffe durch. Für jeden Angriff wird ein Würfelwurf auf der Eisendjinn-Treffertabelle (siehe dazugehörige Karte) durchgeführt, um zu ermitteln, was getroffen wird.

**Riesig:** Die normalen Waffen und Angriffe der Helden können dem gewaltigen, aus massiven Metallplatten zusammengesetzten Eisendjinn nichts anhaben, er kann deshalb nicht im normalen Nah- oder Fernkampf angegriffen werden, auch nicht mit Zauberei. Statt dessen stehen verschiedene Sonderhandlungen zur Verfügung, um ihn zu bekämpfen.

## EISENDJINN-TREFFERTABELLE

- 1 Der Eisendjinn schlägt einen Riesen K.O. Falls keine Riesen mehr übrig sind, trifft der Schlag stattdessen die Helden.
- 2 Der Schlag trifft den Roboter
- 3 Wenn die Helden über den Nachteil „Löchrige Außenhaut“ verfügen, werden die Helden getroffen, ansonsten trifft der Schlag den Roboter
- 4 Die Helden werden getroffen.
- 5 Wenn die Helden in der laufenden Runde die Sonderhandlung „Beinsteuerung“ **erfolgreich** durchgeführt haben, geht der Schlag ins Leere, ansonsten werden die Helden getroffen.
- 6 Wenn die Helden in der laufenden Runde die Sonderhandlung „Beinsteuerung“ durchgeführt haben (egal ob erfolgreich oder nicht), geht der Schlag ins Leere, ansonsten werden die Helden getroffen.

## KOMMANDANT

Der Kommandant des Riesenroboters bekommt diese Karte. Er muss sich zu Beginn jeder Runde einer Herausforderung auf **Charisma [5]** stellen. Gelingt diese, so sind die Mindestwürfe aller Bedienungsherausforderungen in der laufenden Runde um 1 reduziert. Der Kommandant darf in der laufenden Runde noch eine normale Handlung durchführen.

## MASCHINIST

Der Maschinist des Riesenroboters bekommt diese Karte. Wenn der Roboter 1 oder mehrere Schadenspunkte erlitten hat, muss sich der Maschinist zu Beginn einer Runde, nachdem der Kommandant gewürfelt hat, einer Bedienungsherausforderung auf **Wissen [4]** stellen. Bei Erfolg werden die Schadenspunkte des Roboters um 1 reduziert. Ein Vielfaches an Erfolgen repariert ein Vielfaches an Schadenspunkten. Der Maschinist darf in der laufenden Runde noch eine normale Handlung durchführen.

## SONDERHANDLUNGEN

Während des Kampfes sind keine normalen Nah- oder Fernkampfangriffe möglich. Statt dessen stehen nur die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

- 1) Die Riesen koordinieren (Charisma, nur Kommandant)
- 2) Roboterangriff (Bedienungsherausforderung auf Nahkampf)
- 3) Beinsteuerung (Bedienungsherausforderung auf Laufen, nicht Kommandant)
- 4) Sabotagemission (Klettern oder Heimlichkeit, nicht Kommandant oder Maschinist)
- 5) Ergänzende Reparaturen (Wissen, nicht Kommandant)

## VERBÜNDETE: RIESEN

Auf dieser Karte wird ein Würfel platziert, der angibt, von wie vielen Riesen die Helden im Moment unterstützt werden.

## ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNG

- 6) Den Roboter verteidigen (Nahkampf oder Fernkampf)

## SCHROTTGEISTER UND BELEBTE GERÜMPELHAUFEN

**Angriff** 4 (gegen Willenskraft) / 6 (gegen Reflexe), **Schaden** speziell (Blendblitz) / 1 (Metallklauen), **Verteidigung** -, **Ausdauer** -

**Manöver:** Jeder Held im Roboter wird mit einem Blendblitz angegriffen. Wenn ihm der Willenskraft-Verteidigungswurf misslingt, darf er in der darauffolgenden Runde keine Handlung durchführen (wenn der Kommandant oder Mechaniker betroffen ist, misslingt ihm außerdem automatisch die Charisma- bzw. Wissen-Herausforderung zu Beginn der Runde). Helden auf Sabotagemission werden dagegen mit einer Metallklaue angegriffen und verlieren 1 Ausdauerpunkt, wenn ihnen der Reflexe-Verteidigungswurf misslingt.

**Roboterbeschädigung:** Wenn 5 oder mehr Helden am Spiel teilnehmen, erleidet der Roboter außerdem pro Runde 1 zusätzlichen Schadenspunkt durch die Schrottgeister und Gerümpelmonster.

**Zahlreich:** Die Schrottgeister und belebten Gerümpelhaufen sind so zahlreich, dass es sich lohnen würde, direkt gegen sie vorzugehen.