

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Den Barbaren entwaffnen (Körperkraft oder Heimlichkeit)
- 2) Arkantrax helfen (Wissen)
- 3) Substanz zubereiten (Wissen oder Wahrnehmung)
- 4) Substanz verbessern (Wissen oder Wahrnehmung, wenn alle Substanzen zubereitet wurden)
- 5) Offensive Alchemie (Fernkampf oder Nahkampf, wenn mindestens eine Substanz zur Verfügung steht)

STARTSPIELER

KYBERNETISCHER BARBAR

Angriff 5 (gegen Widerstand oder Reflexe), **Schaden** 2 (Axt) / 1 (Arkebuse),
Verteidigung 4, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Kybernetische Barbar greift den Startspieler mit seiner Axt an (Verteidigung mit Widerstand, Schaden 2; wenn der Held mindestens **3** Erfolge schafft, wird der Schaden auf 1 reduziert). Anschließend führt er zwei Angriffe mit seiner Arkebuse durch (Verteidigung mit Reflexe, Schaden 1), die er gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

Immun gegen Magie: Die Helden dürfen gegen den Kybernetischen Barbaren keine magischen Waffen einsetzen. Die besonderen Eigenschaften „Bezaubern“, „Magische Faust“, „Feuerball“ und „Eisstrahl“ dürfen ebenfalls nicht benutzt werden.

Maschine: Der zwergische Mechaniker kann gegen den Kybernetischen Barbaren auf seinen Würfelbonus zurückgreifen.

KYBERNETISCHER BARBAR T-2

Axt: **Angriff** 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 2
Arkebuse: **Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1
Verteidigung 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Kybernetische Barbar greift den Startspieler mit seiner Axt an (Verteidigung mit Widerstand, Schaden 2; wenn der Held mindestens **3** Erfolge schafft, wird der Schaden auf 1 reduziert). Anschließend führt er **drei** Angriffe mit seiner Arkebuse durch (Verteidigung mit Reflexe, Schaden 1), die er gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

Immun gegen Magie / Maschine: Siehe „Kybernetischer Barbar“.

KYBERNETISCHER BARBAR T-3

Axt: **Angriff** 7 (gegen Widerstand), **Schaden** 2
Arkebuse: **Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1
Verteidigung 6, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Kybernetische Barbar greift den Startspieler mit seiner Axt an (Verteidigung mit Widerstand, Schaden 2; wenn der Held mindestens **4** Erfolge schafft, wird der Schaden auf 1 reduziert). Anschließend führt er **vier** Angriffe mit seiner Arkebuse durch (Verteidigung mit Reflexe, Schaden 1), die er gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

Immun gegen Magie / Maschine: Siehe „Kybernetischer Barbar“.

KYBERNETISCHER BARBAR T-4

Axt: **Angriff** 8 (gegen Widerstand), **Schaden** 2
Arkebuse: **Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1
Verteidigung 7, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Kybernetische Barbar greift den Startspieler mit seiner Axt an (Verteidigung mit Widerstand, Schaden 2; wenn der Held mindestens **4** Erfolge schafft, wird der Schaden auf 1 reduziert). Anschließend führt er **fünf** Angriffe mit seiner Arkebuse durch (Verteidigung mit Reflexe, Schaden 1), die er gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

Immun gegen Magie / Maschine: Siehe „Kybernetischer Barbar“.

KYBERNETISCHER BARBAR T-5

Axt: **Angriff** 9 (gegen Widerstand), **Schaden** 2
Arkebuse: **Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1
Verteidigung 8, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Kybernetische Barbar greift den Startspieler mit seiner Axt an (Verteidigung mit Widerstand, Schaden 2; wenn der Held mindestens **5** Erfolge schafft, wird der Schaden auf 1 reduziert). Anschließend führt er **sechs** Angriffe mit seiner Arkebuse durch (Verteidigung mit Reflexe, Schaden 1), die er gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

Immun gegen Magie / Maschine: Siehe „Kybernetischer Barbar“.

KYBERNETISCHER BARBAR T-6

Axt: **Angriff** 10 (gegen Widerstand), **Schaden** 2
Arkebuse: **Angriff** 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1
Verteidigung 9, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Kybernetische Barbar greift den Startspieler mit seiner Axt an (Verteidigung mit Widerstand, Schaden 2; wenn der Held mindestens **5** Erfolge schafft, wird der Schaden auf 1 reduziert). Anschließend führt er **sieben** Angriffe mit seiner Arkebuse durch (Verteidigung mit Reflexe, Schaden 1), die er gleichmäßig auf die Helden verteilt, angefangen beim Startspieler.

Immun gegen Magie / Maschine: Siehe „Kybernetischer Barbar“.

KÖNIGSWASSER

Zubereitungsschwierigkeit: 8

Zielgenauigkeit: 4

Wirkung: Ein zersetzender Säure-Punsch. Der Kybernetische Barbar verliert zwar keine Ausdauerpunkte, sein Verteidigungswert sinkt aber permanent um 1. Erzielt der angreifende Held ein Vielfaches der Zielgenauigkeit, so sinkt der Verteidigungswert um ein entsprechendes Vielfaches.

HÖLLENFEUER

Zubereitungsschwierigkeit: 7

Zielgenauigkeit: Verteidigungswert des Kybernetischen Barbaren +1

Wirkung: Ein höllisch heißer Cocktail. Der Kybernetische Barbar verliert 3 Ausdauerpunkte.

FLÜSSIGES EIS

Zubereitungsschwierigkeit: 6

Zielgenauigkeit: Verteidigungswert des Kybernetischen Barbaren

Wirkung: Eine eiskalte Überraschung. Der Kybernetische Barbar verliert 1 Ausdauerpunkt und seine Angriffswerte sind in der laufenden Runde um 1 gesenkt. Mehrere Treffer innerhalb einer Runde durch das Flüssige Eis führen zu einer mehrfachen Absenkung der Angriffswerte.

VERBÜNDETER: ARKANTRAX

Bei den Sonderhandlungen „Substanz zubereiten“ und „Substanz verbessern“ dürfen 2 zusätzliche Würfel geworfen werden.

ENTWAFFNETER BARBAR: AXT

Der Kybernetische Barbar verliert seine Axt und schlägt mit der bloßen Faust zu (**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1).

ENTWAFFNETER BARBAR: ARKEBUSE

Arkebuse: Der Kybernetische Barbar führt anstelle seines Arkebusen-Angriffs einen zweiten Nahkampfangriff mit der bloßen Faust durch (**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1), der gegen den links vom Startspieler sitzenden Helden gerichtet ist.

Axt des Kybernetischen Barbaren (unverkäuflich)

Magische Waffe – kann nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Wenn der Träger die Axt für einen Nahkampfangriff einsetzt, muss er sich zunächst einer Herausforderung auf **Körperkraft** [7] stellen. Bei einem Misserfolg erleidet er 1 Schadenspunkt und seine Handlung in der laufenden Runde verfällt, während er bei einem Erfolg einen Nahkampfangriff mit 5 zusätzlichen Würfeln durchführen darf. Verursacht der Nahkampfangriff mindestens 1 Schadenspunkt, so wird der verursachte Schaden um 1 Punkt erhöht.

Arkebuse des Kybernetischen Barbaren (30 Goldstücke, kann nicht gekauft, sondern nur in diesem Abenteuer erbeutet werden)

Magische Waffe – kann nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Der Träger darf die Arkebuse einmal bei einem Fernkampfangriff einsetzen und dann zwei verschiedene Gegner hintereinander angreifen. Es muss sich um zwei unterschiedliche Gegner handeln, es darf nicht zweimal hintereinander derselbe Gegner angegriffen werden. Nach diesem Einsatz ist die Arkebuse verbraucht und kann nicht mehr benutzt werden.

ALCHEMISTISCHE SUBSTANZEN

Arkantrax hat euch die von euch gebrauchten Substanzen in kleine Fläschchen abgefüllt und mit auf den Weg gegeben. Wie fürsorglich von ihm!

Solange die Helden die alchemistischen Substanzen bei sich haben, dürfen sie bei einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff vor dem Würfeln 1 Schicksalspunkt einsetzen, um vier zusätzliche Würfel zu werfen.

ROTES PLASMASCHWERT

Diese eleganten Waffe des legendären Elfenimperiums von Meriad verfügt über eine hauchdünne Klinge aus Vulkanglas, die von ihrem Träger mithilfe eines im Griff verborgenen Schalters mit leuchtendem Plasma aufgeladen werden kann.

Magische Waffe – kann nicht mit anderen magischen Waffen kombiniert werden. Um das Plasmасhwert nutzen zu dürfen, muss es zu Beginn eines Kampfes von seinem Träger aktiviert werden, indem dieser 1 Schicksalspunkt ausgibt (dies kostet keine Handlung). Das Rote Plasmасhwert erlaubt seinem Träger, bei seinen Nahkampf-Angriffswürfen 1 zusätzlichen Würfel zu werfen.

DEN WEG DES KLERIKERS BESTANDEN

DEN WEG DES KRIEGERES BESTANDEN

DEN WEG DES SCHURKEN BESTANDEN

DEN WEG DES MAGIERS BESTANDEN

GLÜCK DES TAPFEREN

Du bist bereit, dich mit ganzer Kraft einer Herausforderung zu stellen, selbst wenn du dich dafür in große Gefahr begeben musst.

Im 4. Akt darf der Held bei einer beliebigen Herausforderung nach dem Würfeln diese Karte abgeben, um 3 zusätzliche Erfolge zu erzielen. Nachdem das Ergebnis der Herausforderung abgehandelt wurde, verliert der Held 1 Ausdauerpunkt.

GLÜCK DES TAPFEREN

Du bist bereit, dich mit ganzer Kraft einer Herausforderung zu stellen, selbst wenn du dich dafür in große Gefahr begeben musst.

Im 4. Akt darf der Held bei einer beliebigen Herausforderung nach dem Würfeln diese Karte abgeben, um 3 zusätzliche Erfolge zu erzielen. Nachdem das Ergebnis der Herausforderung abgehandelt wurde, verliert der Held 1 Ausdauerpunkt.

KOCHBUCH- BESESSENER

Herzlichen Glückwunsch, du bist vom
Dämonischen Kochbuch besessen.

SCHWARZE BARONIN

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Plasmaschwert), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Die Baronin greift den Helden mit dem niedrigsten Widerstandswert an. Ist dies bei mehreren Helden der Fall, so wählt sie denjenigen mit weniger Ausdauerpunkten. Liegt auch hier ein Gleichstand vor, so greift sie denjenigen an, der näher am Startspieler sitzt.

Schwarze Rüstung: Bei einem Angriff gegen die Baronin muss ein Held seine erzielten Erfolge um 3 reduzieren, bevor der Schaden ermittelt wird.

Schwertabwehr: Die Baronin kann nicht im Fernkampf angegriffen werden.

Vampir: Die Baronin zählt als Untote, der zwergische Untotenjäger erhält im Kampf gegen sie also seinen Würfelbonus.

RIESEN-SCHNEEGOLEM

Angriff 6 (gegen Widerstand),

Schaden 2 (Eisige Klauen),

Verteidigung 4,

Ausdauer Anzahl Helden

Manöver: Der Riesen-Schneegolem greift immer den Startspieler an.

SCHNEEGOLEM-STURMTRUPPEN

Angriff 6 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Blitz-Armbrust),

Verteidigung 2, **Ausdauer** 3

Manöver: Die Schneegolem-Sturmtruppen verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Furcht vor dem Besessenen: Gegen den Kochbuch-Besessenen verfügen die Schneegolem-Sturmtruppen nur über einen Angriffswert von 5.

Sturmtruppen-Rüstung: Bei einem Angriff gegen einen Sturmtruppen-Golem muss ein Held seine erzielten Erfolge um 2 reduzieren, bevor der Schaden ermittelt wird.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) In Bewegung bleiben (Laufen)
- 2) Hinterhältiger Angriff (Heimlichkeit)
- 3) Duellforderung (Willenskraft oder Charisma)
- 4) Geschütz bemannen (Klettern)
- 5) Geschütz bedienen (Fernkampf, nur Held am Geschütz)
- 6) Explosive Alchemie (Willenskraft, nur Kochbuch-Besessener)
- 7) Kochbuch übertragen (Körperkraft)

IM DUELL MIT DER SCHWARZEN BARONIN

Anstelle ihres normalen Manövers greift die Schwarze Baronin immer dich an, und zwar zweimal hintereinander. Dafür wirst du von keinen anderen Gegnern angegriffen (d.h. für die Zielauswahl als bewusstlos betrachtet), außer du wirst zum Ziel der Explosiven Alchemie. Wenn du einen Nahkampfangriff gegen die Schwarze Baronin unternimmst, darfst du sie zweimal hintereinander angreifen. Wenn du bewusstlos wirst oder eine andere Handlung als einen Nahkampfangriff gegen die Baronin durchführst oder ein anderer Held die Baronin angreift oder ihren Angriff auf sich zieht, endet der Zustand „Im Duell“ augenblicklich.

AM GESCHÜTZ

Solange du dich am Geschütz befindest, kann es von keinem weiteren Helden betreten werden. Du unternimmst deine Verteidigungswürfe gegen die Schneegolem-Sturmtruppen und gegen die Explosive Alchemie ab nun mit deinem Widerstandswert und alle Angriffswerte sind gegen dich um 1 gesenkt; außerdem darfst du ab nun die Sonderhandlung „Geschütz bedienen“ durchführen. Wenn du bewusstlos wirst oder eine andere Handlung als „Geschütz bedienen“ durchführst, endet der Zustand „Am Geschütz“ augenblicklich.

VERSTÄRKTE WACHMANNSCHAFTEN

Die Sicherheitsmannschaften der Fliegenden Festung wurden in Alarmbereitschaft versetzt.

KONTROLLPULT- VERTRAUTHEIT

Ihr dürft bei der Sonderhandlung „Kontrollpult bedienen“ 2 zusätzliche Würfel werfen.

KAMPF UM DIE ZENTRALE - SONDERREGELN

Helden, die als Handlung einen Nahkampfangriff gegen die Schneegolem-Soldaten unternehmen, zählen in der laufenden Runde als „Im Nahkampf“ und dürfen, bevor die Gegner an der Reihe sind, bis zu drei Schneegolems im Nahkampf binden. Diese Golems müssen den Helden angreifen, der sie in der laufenden Runde gebunden hat und verwenden dabei ihre Bajonette (**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1). Nachdem diese Angriffe abgehandelt wurden, führen die nicht im Nahkampf gebundenen Schneegolems ihre Angriffe nach den normalen Manöver-Regeln durch.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Eine Barrikade errichten (Körperkraft)
- 2) Kontrollpult bedienen (Wissen oder Wahrnehmung)

SCHNEEGOLEM-SOLDATEN

Angriff 6 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Blitz-Armbrust), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Die Schneegolem-Soldaten verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Rüstung: Gegen Fernkampfangriffe verfügen die Schneegolem-Soldaten über einen Verteidigungswert von 4.

Verstärkung: Am Ende jeder Runde kommen [**Anzahl Helden** / 2 (abgerundet)] Schneegolem-Soldaten hinzu.

IMPERATOR MERMAID

Angriff Anzahl Helden + 2 (gegen Willenskraft), **Schaden** 1 (Gedankenlähmung), **Verteidigung** Anzahl Helden + 2, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Imperator greift den Helden an, der sich zuletzt der Herausforderung „Kontrollpult bedienen“ gestellt hat.

Gedankenlähmung: Ein Held, der durch diesen Angriff Schaden erleidet, darf in der darauffolgenden Runde keine Handlung unternehmen.

Schwertabwehr: Der Imperator kann nicht im Fernkampf angegriffen werden.

Plasmaschwert: Wenn sich der Imperator in einem Duell befindet, kämpft er mit seinem Plasma-Schwert (**Angriffswert** Anzahl Helden + 2 (gegen Widerstand), **Schaden** 1)

IM DUELL MIT IMPERATOR MERMAID

Anstelle seines normalen Manövers greift Mermaid immer dich an, und zwar zweimal hintereinander. Dafür wirst du von keinen anderen Gegnern angegriffen (d.h. für die Zielauswahl als bewusstlos betrachtet). Wenn du einen Nahkampfangriff gegen Imperator Mermaid unternimmst, darfst du ihn zweimal hintereinander angreifen. Wenn du bewusstlos wirst oder eine andere Handlung als einen Nahkampfangriff gegen den Imperator durchführst oder ein anderer Held den Imperator angreift oder seinen Angriff auf sich zieht, endet der Zustand „Im Duell“ augenblicklich.

MERMAIDPUNKTE

LOCHKARTENPUNKTE

**Lochkartenaktion:
Atompilze lokalisieren
(3 Lochkartenpunkte)**

Ihr durchsucht die Archive nach Hinweisen bezüglich der Atompilze und dem Ort, an dem sie im Moment aufbewahrt werden.

**Lochkartenaktion:
Atompilze aneignen
(4 Lochkartenpunkte)**

Mithilfe verschachtelter Dienstanweisungen sorgt ihr dafür, dass die Atompilze aus ihrer derzeitigen Lagerstätte direkt zu euch gebracht werden.

**Lochkartenaktion:
Ausbruch unterstützen
(3 Lochkartenpunkte)**

Ihr tretet mit den anderen Helden in Kontakt und schickt ihnen eine Karte, mit deren Hilfe sie die Wächter umgehen und einen Weg aus dem Zellentrakt hinaus finden können.

**Lochkartenaktion:
Schaltzentrale abriegeln
(3 Lochkartenpunkte, steht ab
Runde 2 zur Verfügung)**

Wenn ihr ein paar Sicherheits-Schotts der fliegenden Festung verschließt, wird es für die Verstärkungen der Schneegolem-Soldaten schwieriger, zu euch zu gelangen.

**Lochkartenaktion:
Imperator Mermad aufhalten
(1 Lochkartenpunkt, steht ab Run-
de 3 zur Verfügung)**

Imperator Mermad lässt sich nicht völlig aufhalten, aber auf seinem Weg hierher könnt ihr ihm allerlei bürokratische Steine in den Weg legen.

**Lochkartenaktion:
Ohne magische
Gegenstände fliehen
(4 Lochkartenpunkte)**

Ihr veranlasst, dass die anderen Helden auf direktem Wege aus der Festung fliehen, ohne zuerst ihre magischen Gegenstände an sich zu bringen.

**Lochkartenaktion:
Magische Gegenstände befreien
(2 Lochkartenpunkte)**

Ihr ebnet den anderen Helden zunächst einen Weg zu ihren magischen Gegenständen.

**Lochkartenaktion:
Umweg zu den Duschen
(4 Lochkartenpunkte)**

Ihr ermöglicht den anderen Helden die Flucht aus der fliegenden Festung, gebt ihnen aber vorher noch die Möglichkeit, einen Zwischenstop zur Reinigung ihrer Kleidung einzulegen.

**Lochkartenaktion:
Flucht ohne Umwege
(3 Lochkartenpunkte)**

Ihr zeigt den anderen Helden einen unmittelbaren Fluchtweg ohne weitere Verzögerungen auf.

**Lochkartenaktion:
Sämtliche Zellentüren öffnen
(1 Lochkartenpunkte)**

Um den anderen Helden die Flucht zu ermöglichen, müsst ihr ihnen als erstes die Zellentüren öffnen. Am einfachsten ist es, alle Türen des Zellenblocks gleichzeitig zu öffnen, aber dadurch werden auch andere Gefangene befreit, die vielleicht besser eingesperrt blieben?

**Lochkartenaktion:
Zellentüren der anderen
Helden öffnen
(2 Lochkartenpunkte)**

Um den anderen Helden die Flucht zu ermöglichen, müsst ihr ihnen als erstes ihre Zellentüren finden und mit einem gezielten Befehl öffnen.

**ZUSÄTZLICHE
SONDERHANDLUNG**

3) Silberzünglein (Charisma)

**ZUSÄTZLICHE
SONDERHANDLUNG**

4) Duellförderung (Willenskraft oder Charisma)

IM NAHKAMPF

Du darfst, bevor die Gegner an der Reihe sind, bis zu drei Schneegolems im Nahkampf binden. Diese Golems müssen dich angreifen und verwenden dabei ihre Bajonette (**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1). Nachdem diese Angriffe abgehandelt wurden, führen die nicht im Nahkampf gebundenen Schneegolems ihre Angriffe nach den normalen Manöver-Regeln durch.

BARRIKADE ERRICHTET

Die Angriffswerte der Blitz-Armbrüste der Schneegolems sinken für den Rest des Kampfes auf **5**.

IM NAHKAMPF

Du darfst, bevor die Gegner an der Reihe sind, bis zu drei Schneegolems im Nahkampf binden. Diese Golems müssen dich angreifen und verwenden dabei ihre Bajonette (**Angriff** 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1). Nachdem diese Angriffe abgehandelt wurden, führen die nicht im Nahkampf gebundenen Schneegolems ihre Angriffe nach den normalen Manöver-Regeln durch.

NACHTEIL:

KEINE
MAGISCHEN
GEGENSTÄNDE

NACHTEIL:

DRECKSTARREND

NACHTEIL:

DER MULCH

BEFÖRDERUNG

Mitreiten: Der Held darf bei allen Herausforderungen (außer Verteidigungswürfen) 2 zusätzliche Würfel werfen. Dafür stehen ihm die Sonderhandlungen „Formationsflug“ und „Yeti-Elfen anführen“ nicht zur Verfügung.

Allein reiten: Dem Helden muss einmal die Sonderhandlung „Reiten“ gelingen, bevor er andere Handlungen durchführen darf.

Selbstständig fliegen: Nur für Helden mit der besonderen Eigenschaft „Fliegen“. Der Held muss bei Kampfbeginn 1 Schicksalspunkt bezahlen, um für den gesamten Kampf fliegen zu dürfen.

Die Helden können zu Beginn einer Runde die Art ihrer Beförderung ändern.

BERITTENE YETI-ELFEN

BLAUE STAFFEL

BERITTENE YETI-ELFEN

ROTE STAFFEL

FORMATIONSFLUG
(SCHLECHT)

Die Zahl der Schneegreife, die einen Helden deiner Wahl (außer dir selbst) in der laufenden Runde angreifen, wird um jeweils 1 reduziert. Die Zahl kann dadurch auch auf 0 sinken.

FORMATIONSFLUG
(GUT)

Du darfst in der laufenden Runde angreifen und die Zahl der Schneegreife, die dich und einen anderen Helden deiner Wahl in der laufenden Runde angreifen, wird um jeweils 1 reduziert. Die Zahl kann dadurch auch auf 0 sinken.

SCHNEEGREIFE

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

Manöver: Die Schneegreife verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler. Jeder Held wird jedoch pro Runde maximal von 2 Schneegreifen angegriffen. Diese Zahl lässt sich durch Sonderhandlungen reduzieren.

SCHNEEDRACHEN

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Eisatem), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** -

Manöver: Die Schneedrachen führen insgesamt **[Anzahl Helden]** Angriffe durch, die sie gleichmäßig auf die Helden verteilen, angefangen beim Startspieler.

Groß und schwerfällig: Die Schneedrachen sind zu massiv, als dass sie durch die Angriffe der Helden zerstört werden könnten. Sie können aber dennoch im Nahkampf- oder Fernkampf angegriffen werden und für jeden Schadenspunkt, der verursacht wird, sinkt die Zahl ihrer Angriffe in der laufenden Runde um 1. Lege einen Würfel auf diese Karte, der die Zahl der Angriffe der Schneedrachen anzeigt.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Reiten (Willenskraft)
- 2) Formationsflug (Wahrnehmung)
- 3) Yeti-Elfen anführen (Charisma oder Willenskraft)

ZWEITHELDEN-KARMA

ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNG

- 4) Refraktus unterstützen (Wissen)

STARTSPIELER

Verbündete: Fliegender Hölländer und Zweithelden

Am Ende einer Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, darf der **Startspieler** bis zu drei Fernkampfangriffe mit jeweils 15 Würfeln durchführen. Die Durchführung von drei Angriffen kostet 3 Marken von der Karte „Zweithelden-Karma“, die Durchführung von zwei Angriffen kostet 1 Marke und die Durchführung von einem Angriff ist gratis.

YAK-REITER

Du darfst auf einem Yak reiten und die Sonderhandlungen „Formationsflug“ und „Yeti-Elfen anführen“ durchführen.

YAK-REITER

Du darfst auf einem Yak reiten und die Sonderhandlungen „Formationsflug“ und „Yeti-Elfen anführen“ durchführen.

SONDERHANDLUNGEN

- 1) Das Kochbuch bezwingen (Willenskraft, nur für den Kochbuch-Besessenen)
- 2) Den Kochbuch-Besessenen schützen (Nahkampf)
- 3) Den Kochbuch-Besessenen überzeugen (Charisma)

SCHNEEGREIFE 2. Kampf

Angriff 4 (gegen Widerstand),
Schaden 1 (Eiskrallen), **Verteidigung** 3,
Ausdauer 3

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

BERITTENER IMPERATOR MERMAID

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Blitzstrahl),
Verteidigung 5, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

Manöver: Mermaid versucht den Kochbuch-Besessenen zu erwischen, aber die anderen Helden beschützen diesen gegen die Angriffe. Solange neben dem Kochbuch-Besessenen noch mindestens ein weiterer Held am Kampf teilnimmt, wird dieser anstelle des Kochbuch-Besessenen zum Ziel von Mermaids Angriff. Stehen mehrere Helden zur Auswahl, so wird von ihnen derjenige angegriffen, der näher am Startspieler sitzt.

BERITTENER IMPERATOR MERMAID

Kontrollverlust: Wenn ein anderer Held als der Kochbuch-Besessene durch den Blitzstrahl Schaden erleidet, erhöht sich sein Mindestwurf bei der Herausforderung „Kollision verhindern“ (siehe unten) um +1.

Yeti-Kristall: Ab der zweiten Runde erhöht sich am Ende jeder Runde, nachdem alle Gegner an der Reihe waren, die Zahl der Schneegreife um +1 (bzw. +2, wenn die Gruppe aus 5 oder mehr Helden besteht). Für jeden Schadenspunkt, den Imperator Mermaid in der laufenden Runde erlitten hat, reduziert sich diese Zunahme um 1, bis auf 0.

Schwertabwehr: Der Imperator kann nicht im Fernkampf angegriffen werden.

WILLENSKRAFT- PUNKTE

ZUSÄTZLICHE SONDERHANDLUNG

- 4) Riskantes Flugmanöver (Reflexe)

ERMUTIGT

Du darfst ab nun bei deiner Sonderhandlung
„Das Kochbuch bezwingen“ 2 zusätzliche
Würfel werfen.

GEFÄHRLICHE UMGEBUNG

Am Ende jeder Runde, nachdem die Gegner an der Reihe waren, müssen die folgenden Herausforderungen gewürfelt werden:

Kollision verhindern (Helden): Alle Helden außer dem Kochbuch-Besessenen müssen sich einer Herausforderung auf **Reflexe [4]** stellen. Die Helden dürfen nach dem ersten beliebig viele weitere Schicksalspunkte werfen, um jeweils 3 zusätzliche Würfel zu werfen. Hierbei darf der Held seine Ausdauerpunkte wie Schicksalspunkte benutzen (Anecken). Helden, denen die Herausforderung misslingt, werden sofort ausgeschaltet und scheiden aus dem Kampf aus.

Kollision verhindern (Schneegreife): Für jeden Schneegreif, der bereits einen oder mehrere Ausdauerpunkte verloren hat, wirft der Startspieler einen Würfel. Fällt das Würfergebnis gleich oder niedriger aus als die verlorenen Ausdauerpunkte +1, so kollidiert der Schneegreif mit der Umgebung und wird sofort ausgeschaltet.