

Ein Schatten in der Dunkelheit

Szenario 0.5

Aranessas Schädel dröhnte, wie nach einer langen Nacht im Schäbigen Schuppen. Zumindest war sie noch am Leben, die Reise in diese Anderswelt musste also geklappt haben. Geschickt stand sie auf und sah sich um, während um sie her ihre Männer nach und nach wieder zu Bewusstsein kamen. "Da! Ein Schatten! Hier ist etwas!", rief einer. Aranessa sah ihn erbost an. Panik konnte sie jetzt am Allerwenigsten gebrauchen. "Es ist unter uns! Es ist unter uns! Eine riesige Schwarze Bestie!", meldete ein anderer von der Reling."

Aranessa fluchte laut: "Jetzt halten alle Mal ihren dreckigen Mund! Wir halten den Kurs nach Osten, und sollte es irgendjemand wagen, sich in unsere Sichtweite zu begeben, reißen wir ihn in Stücke! Und jetzt setzt die Segel!" Sofort gehorchten die Piraten. "Vater, steh mir bei...", flehte Aranessa insgeheim, denn es war ihr sehr wohl bewusst, dass sie verfolgt wurden, und von der Heldenhammer oder sonst jemand fehlte jede Spur...

Die Große Allianz

Schwertfysch

Die Flotte der Verdammten

Seeschatten

Schwarzer Kraken

Schauplatz

Der Spieler der Großen Allianz platziert ein beliebiges Schiffswrack in der Mitte der westlichen Seekartenhälfte. Anschließend platziert er alle Schiffswracks, allerdings nicht weiter als 8 Zoll voneinander entfernt und nicht näher als 6 Zoll zueinander, und nicht in der östlichen Spielfeldhälfte. Der Spieler der Flotte der Verdammten tut dann das gleiche mit den Inseln, nur in der östlichen Hälfte, wobei er keine Insel in der westlichen Hälfte platzieren darf.

Aufstellung

Der Spieler der großen Allianz stellt nicht weiter als 12" von der westlichen Spielfeldkante entfernt auf. Danach platziert der Spieler der Flotte der Verdammten seine Kriegsschiffe mindestens 18" voneinander und von der *Schwertfysch* entfernt auf.

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge.

Sieg (SB x 1W6+2)

Der Spieler der Großen Allianz gewinnt, wenn er es schafft, mit der *Schwertfysch* über die östliche Spielfeldkante zu entkommen. Der Spieler der Flotte der Verdammten gewinnt, wenn er dies verhindern kann.

Sonderregeln

Geplänkel: Der Flotte der Verdammten ist sehr wohl bewusst, dass gerade ein ernstzunehmender Gegner in ihr Reich eingedrungen ist und das dies vielmehr ein Vorgeplänkel ist, aus dem es sich ohne all zu viel Schaden zu nehmen zurückziehen gilt. Aus diesem Grund muss ein Kriegsschiff der Flotte der Verdammten, das drei oder mehr Schadenskarten erhalten hat, immer versuchen zu entrinnen, wenn es sich im Enterkampf befindet, und darf keinen Enterkampf selbstständig herbeiführen oder sich der *Schwertfysch* absichtlich näher als 8 Zoll nähern.

Tochter Mananns: In den äußeren Gefilden des Galeonenfriedhofs ist Mananns Einfluss noch verhältnismäßig stark, und Aranessa profitiert von der Gunst ihres Vaters. Der Panzerungswert der *Schwertfysch* in der westlichen Hälfte der Seekarte ist daher um zwei verbessert (er ist dann also 4+), und sie kann nach jeder Schicksalsphase den Windanzeiger bis zu 2W6 bewegen, wenn sie dies möchte.

Von allen guten Geistern verlassen

Szenario 1.5

Die Flammensäbel schlug heftig auf die Gewässer des Galeonenfriedhofs auf. Kaum war der Goldene Magus zu Bewusstsein gekommen, musste er sich schon mit aller Kraft an seiner Tür festhalten. Mit einem lauten Krachen schmetterten einige der Urnen durch das goldgeschmückte Deck. Panisch weiteten sich die Augen des Goldenen Magus, da schlug er unsanft mit dem Kopf auf dem Boden auf.

Eine ganze Weile später erwachte er, er konnte unmöglich sagen wie lange er weggetreten war. Die Flammensäbel war ihrer mächtigsten Waffen beraubt worden! Beinahe wäre er bei dem Gedanken erneut in Ohnmacht gefallen. Den Schmutz der Gewässer von sich abwischend schritt er dann aber an Deck, wo seine Besatzung schon versammelt stand. "Was wir tun, Magus?", fragte der oberste seiner Ogergarde. "Ausschau halten nach den Urnen, und, solange mich nicht alles täuscht, Richtung Osten... aber die Urnen! Na los, hinfort, geht eurer Arbeit nach!" Gelangweilt wedelte der Magus mit seiner Hand in einer wegweisenden Geste, während er angestrengt versucht, nicht völlig zu verzweifeln...allein im Galeonenfriedhof, von allen guten Geistern verlassen...

Die Große Allianz

Flammensäbel

Die Flotte der Verdammten

Schorfus

Seeschatten

Schauplatz

Die Spieler, beginnend mit dem Spieler der Großen Allianz, platzieren abwechselnd zuerst alle Inseln und dann alle Schiffswracks, und zwar so, dass kein Geländestück näher als 8" an einem Anderen ist. Ist dies nicht mehr möglich, endet die Geländeplatzierung vorzeitig.

Anschließend platzieren die Spieler abwechselnd, beginnend mit dem Spieler der Großen Allianz, die Schatzmarker irgendwo innerhalb von 18 Zoll um die Spielfeldmitte, und nicht näher als 9 Zoll, aber auch nicht weiter als 12 Zoll voneinander entfernt.

Aufstellung

Der Spieler der Großen Allianz stellt nicht weiter als 18 Zoll von der westlichen Spielfeldkante entfernt auf. Der Spieler der Flotte der Verdammten stellt höchstens 8 Zoll von der östlichen Spielfeldkante entfernt auf.

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge.

Sieg (SB x 2W6)

Gewinner ist derjenige Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Schatzmarker in seinem Besitz hat. Verfügen beide Spieler über die gleiche Anzahl, endet das Spiel unentschieden.

Sonderregeln

Verstreute Geisterurnen: Die gut versiegelten Urnen der Geister des Feuers, der Luft und des Wassers (repräsentiert durch die Schatzmarker) treiben auf den Wassern des Galeonenfriedhofs. Wann immer eine davon die *Flammensäbel* erreicht, wirf einen W6. Bei einer 4+ erhältst du einen beliebigen der Geister und kannst diesen ab sofort einsetzen. Jeder Schatzmarker im Besitz erhöht das Wurfergebnis bei folgenden Schatzmarkern um jeweils 1.

Verlorene Urnen: Die *Flammensäbel* startet das Spiel ohne die Fähigkeit, *Geister zu beschwören*.

Suchtrupp: Die Kogge der *Flammensäbel* wird zusammen mit der *Flammensäbel* und nicht weiter als 8 Zoll von ihr entfernt zu Beginn des Spiels aufgestellt.

Das wertvollste Gut: Die *Flammensäbel* kann, wenn sie sich in keinem Enterkampf befindet und keine Breitseite abgibt, versuchen, eine Urne, die nicht weiter als 1 Zoll von ihr entfernt ist, aus dem Wasser zu fischen. Dazu muss der Goldene Magus einen Kommando-Test erfolgreich bestehen, und kann diese Runde kein anderes Kommando erteilen.

Anderweltliche Ankunft

Szenario 1.75

Quietschend und ächzend ob des Aufpralls landete die Donner im Galeonenfriedhof. Sofort schreckte der Rote Brokk hoch. Hastig eilte er in den Maschinenraum, ob noch alles intakt war. Mit zwergischer Zuverlässigkeit war seine Mannschaft bereits angetreten und, wenn auch noch ein wenig benommen, heizten die Maschinen erneut. "Männer! Hier sind wir nun, lasst uns die Schmach der Maschinistengilde ausmerzen und ..." rief der rote Brokk gerade von der Kommandobrücke, da ertönte ein boshafes Lachen in der Finsternis. "Beim Barte des...Kanonen laden, Luftschiff volltanken!"

Mit einem Ruck änderte der Rote Brokk den Kurs. "Norden...wenn ich mich recht entsinne...", murmelte er in seinen Bart.

Was auch immer dort in der Dunkelheit lauerte, sollte es sich zu nahe heran wagen, sein Schiff würde die Hölle gegen die Unholde entfesseln! Lass es nur nicht zu viele Unholde sein...

Die Große Allianz

Grimnirs Donner

Die Flotte der Verdammten

Bluträuber

Schauplatz

Der Spieler der Flotte der Verdammten platziert alle Geländestücke in labyrinthischer Form, jedoch nicht näher als 12 Zoll an die 4,6-Markierung heran, und mit einem Mindestabstand von 5" zwischen den Geländestücken.

Aufstellung

Die *Grimnirs Donner* wird nicht weiter als 12 Zoll von der 4,6-Markierung entfernt aufgestellt.

Die *Bluträuber* stellt nicht weiter als 12 Zoll von der nordöstlichen Ecke entfernt auf.

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge.

Sieg (SB x 2W6)

Der Spieler der großen Allianz gewinnt, wenn er über die nördliche Spielfeldkante entkommen kann. Der Spieler der Flotte der Verdammten gewinnt, wenn er dies verhindert.

Sonderregeln

Vergangene Wunden: Die *Bluträuber* ist so kurz nach dem Gefecht mit der *Heldenhammer* noch immer ein wenig angeschlagen. Der Spieler der Flotte der Verdammten zieht direkt vor Beginn des Spiels fünf Schadenskarten vom Kartenstapel. Sollte dadurch die *Bluträuber* gesunken sein, lege die fünf Schadenskarten ab und ziehe erneut, notfalls so lange, bis die *Bluträuber* ungesunken das Spiel beginnt.

Monströse Verbündete: Graf Noctilus kann sich in dieser Schlacht nicht allein auf seine untoten Gefolgsleute an Deck verlassen. Stattdessen kann er in der Kommandophase einen besonderen Kommando-Test anstelle eines gewöhnlichen ablegen, um eine untote Kreatur an die Oberfläche zu rufen. Gelingt ihm der Kommando-Test, wirf einen W6; bei einer 1-2 kommt der Seeriese, bei einer 3-4 der Meerwurm und bei einer 5-6 die Knochenhydra ins Spiel. Der Spieler der Flotte der Verdammten darf diese dann irgendwo auf dem Spielfeld platzieren (allerdings nicht näher als 14 Zoll an die *Grimnirs Donner* heran) und behandelt sie von da an wie eine gewöhnliche Hilfseinheit.

Setze Schicksalskarten, die diese Kreaturen ins Spiel brächten, als *Atempausen (AP)* ein.

Die Suche nach Bel-Alhor

Szenario 2.5

Unsanft glitt die Seedrache in die unbekannten Gefilde des Galeonenfriedhofs. Prinz Yrellian trat nahezu sicheren Schrittes an Deck, wo seine Getreuen einer nach dem anderen erwachten. "Elfen Ulthuans! Wir haben die Unterwelt erreicht, wie noch niemand vor uns! Machen wir uns auf die Suche!" Mit einer Geste bedeutete er den beiden Drachen, die Gegend auszukundschaften.

Zurück in seinem schmuckvollen Palast von einem Zimmer besah Yrellian sich die einzigen beiden Aufzeichnungen über diesen Ort, die er in seiner geräumigen Schiffsbibliothek finden konnte. "Hm...das Pentagon des Paranassos...das wäre in südlicher Richtung. Paranassos war ein weiser Mann, auch wenn er seine Weisheit in einer...ungeliebten Richtung einsetzte...vielleicht gibt es dort einen Hinweis, wo sich mein Bruder aufhält..." Elegant eilte er an Deck, sah mit ernstem Blick zum Steuermann und sagte "Kurs ändern, wir fahren nach Süden! Zum Pentagon des Paranassos!" Dieser nickte nur und änderte den Kurs. "Ich hoffe, wir bleiben hier noch eine Weile ungestört...Warum stellen sich meine Nackenhaare auf...?"

Die Große Allianz

Seedrache

Die Flotte der Verdammten

Seeschatten

Schauplatz

Die Spieler platzieren abwechselnd, mit Ausnahme einer Felseninsel, alle Inseln auf der Seekarte. Begonnen wird im Zentrum des Spielfeldes, und die restlichen Inseln sollten wie ein reguläres Fünfeck platziert werden, mindestens 10 und höchstens 12 Zoll von der mittleren und den beiden benachbarten Inseln entfernt.

Aufstellung

Der Spieler der Großen Allianz stellt zunächst die *Seedrache* nicht weiter als 12 Zoll von der westlichen Seekartenkante entfernt auf. Anschließend stellt der Spieler der Flotte der Verdammten die *Seeschatten* nicht weiter als 12 Zoll von der östlichen Seekartenkante entfernt auf.

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge.

Sieg (SB x 2W6)

Der Spieler der Großen Allianz gewinnt, wenn er den Hinweis am Ende des sechsten Spielzuges in seinem Besitz hat. Der Spieler der Flotte der Verdammten gewinnt, wenn er dies verhindern kann.

Sonderregeln

Der Hinweis: Wann immer ein Schiff auf einer Insel vor Anker geht (oder eine Hilfseinheit sich im Umkreis von 1" um die Insel befindet), auf der ein Schatzmarker platziert ist, würfelt der Spieler auf folgender Tabelle:

1	Würfle erneut
2-5	Nichts nützliches!
6	Ein Hinweis auf Bel-Alhors Verbleib!

Jeder Schatzmarker im Besitz eines Spielers erhöht das Wurf Ergebnis um 1, während sein Kapitän mehr und mehr die Rätsel dieser Orte des Galeonenfriedhofs entschlüsselt...

Der Skelett-Titan

Szenario 3.5

Die Schrecken des vergangenen Tages abschüttelnd saß Yrellian mit einer Lupe über den gefundenen Hinweisen. Die Dunkelfelfen schienen etwas Entsetzliches getan zu, viel entsetzlicher noch, als allein schon den Tod seines Bruders! Nein, sie hatten auch gleich den Meerwurm erschlagen, der seinen Bruder fraß, um beide für immer auf den Galeonenfriedhof zu bringen. Der Seelenkanal schien eine logische nächste Anlaufstelle, wobei es an dem Zweikopftitanen vorbeiführte. Aber es war das Beste, was er hatte, und vermutlich war sein Bruder immer noch im Bauch dieser Bestie gefangen..."

Die Große Allianz

Seedrache

Die Flotte der Verdammten

Schorfus

Seeschatten

Schauplatz

Platziere die Schädelinsel mit Blick zur westlichen Seekartenkante im Zentrum des Spielfelds. Lege nun die Leichenklippe genau 10" in nordöstlicher Richtung ab.

Nun platzieren, beginnend mit dem Spieler der Großen Allianz, beide Spieler abwechselnd die restlichen Geländestücke auf der Seekarte, allerdings nie näher als 6" zueinander.

Aufstellung

Der Spieler der Großen Allianz platziert die *Seedrache* nicht weiter als 12 Zoll von der südwestlichen Ecke der Seekarte entfernt. Der Spieler der Flotte der Verdammten platziert die *Seeschatten* nicht weiter als 12 Zoll von der Mitte der östlichen Seekartenkante entfernt auf. Die *Schorfus* wird nicht zu Beginn des Spiels aufgestellt (siehe die Sonderregel *Schorfus*).

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge.

Sieg (SK x 3)

Der Spieler, der am Ende des sechsten Spielzuges am wenigsten Schadenskarten neben seinen Kriegsschiffen liegen hat, gewinnt das Spiel. Hilfseinheiten (außer der Skelett-Titan) gehören nicht zu dieser Wertung.

Sonderregeln

Untote Rituale: Liegt die *Seeschatten* an der Leichenklippe vor Anker, kann ihre geisterhafte Besatzung auf einen zweiköpfigen Skelett-Titanen übergehen, der mit den Füßen auf dem Grund des Galeonenfriedhofs steht und dessen Köpfe an der Oberfläche lauern. Der Spieler der Flotte der Verdammten kann dann den Skelett-Titanen steuern, allerdings wird die Mannschaft der *Seeschatten* für die Dauer der Kontrolle auf 1 reduziert und ihre *Halbwirklichkeit* erlischt vorübergehend.

Der Skelett-Titan: Der zweiköpfige Skelett-Titan hat folgendes Profil:

Fahrt	Rumpf	Mannschaft	Breitseite	Wendigkeit	Panzerung
8	5	5	4	3	5+

(Bild: Front/Seiten/Heck)

Schorfus: Der untote Riesenanglerfisch eilt, aufgeschreckt vom Kampfeslärm, zur Unterstützung herbei. Wirf am Ende jedes Spielzuges einen W6. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger der Zahl der bisherigen Spielzüge, kommt die *Schorfus* an einer beliebigen Stelle, jedoch nicht weiter als 1 Zoll vom Seekartenrand entfernt, auf dem Spielfeld an.

Oh Bruder

Szenario 4.5

Schwer angeschlagen segelte die Seedrache Richtung Seelenkanal. Die Flotte der Verdammten konnte nur mühsam abgewehrt werden, und je länger er sich hier aufhielt, umso mehr Kriegsschiffe stellten sich ihm in den Weg. So kurz vor dem Ziel konnte er aber noch nicht umkehren...

Die Große Allianz

Seedrache

Die Flotte der Verdammten

Schorfus

Seeschatten

Fluch von Zandri

Schauplatz

Das Gefecht spielt im Seelenkanal, einem gewaltigen magischen Strom, den alle auf See verstorbenen passieren müssen. Platziere sechs Geländestücke in gleichmäßigem Abstand von der 6,5-Markierung bis zur 3,1-Markierung in gerader Linie und tu das Gleiche mit den verbliebenen sechs Geländestücken von der 6,1-Markierung bis zur 3,5-Markierung, um dies darzustellen. Abschließend wird der Meerwurm im Zentrum der Seekarte platziert.

Aufstellung

Der Spieler der Großen Allianz stellt nicht weiter als 6 Zoll von der westlichen Spielfeldkante entfernt auf, während der Spieler der Flotte der Verdammten nicht weiter als 6 Zoll von der östlichen Spielfeldkante entfernt aufstellt.

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge.

Sieg (SB x 3W6)

Zählt mit, wie viele Runden jeder Spieler im Besitz von Bel-Alhor dem Goldenen war. Der Spieler, der länger im Besitz von Bel-Alhor war, gewinnt das Spiel. Bei einer gleichen Anzahl von Runden endet das Spiel unentschieden.

Sonderregeln

Der Meerwurm: Der Meerwurm wird wie eine gewöhnliche Seekreatur gesteuert (er greift stets das nächstliegende Ziel an bzw. Hält darauf zu). Wird er getötet, erscheint an seiner Stelle ein Schatzmarker, der den Geist von Bel-Alhor repräsentiert. Der Spieler der Großen Allianz erhöht Yrellians Verwegenheit vorübergehend um zwei, solange Bel-Alhor in deinem Besitz ist.

Setze die Schicksalskarte, die den Meerwurm ins Spiel brächten, als *Atempausen (AP)* ein.

Mit grausamem, höhnischem Gelächter ließ die Flotte der Verdammten die arg in Mitleidenschaft gezogene Seedrache hinter sich. Verzweifelt hatte Prinz Yrellian zusehen müssen, wie die Fluch von Zandri den Geist seines Bruders in ihrer mächtigen, goldenen Pyramide gebunden hatte. "Oh Bruder...so nah und doch so fern bist du mir...doch ich gebe nicht eher auf, bis du wieder unter uns weilst! Für Ulthuan!" Seine Verzweiflung unterdrückend wendete er sich an seinen ersten Maat. "Beginnt augenblicklich mit den Reparaturen! Wir haben ein khemrisches Kriegsschiff zu entern...!"

Erlösung

Szenario 7.5

Mit Feuereifer verfolgten die Elfen Ulthuans die Fluch von Zandri, ihr Ziel wieder greifbar nahe. An ihrer Seite pflügte das mächtige Zwergendampfschiff durch die Fluten. Eine ungleiche Gemeinschaft, doch als die Schwarzer Kraken hinter der Fluch von Zandri zu ihrem Schutz auftauchte, waren die Ziele beider Kapitäne nicht nur rein persönlicher Natur, sondern dazu auch noch völlig unterschiedlich...

Die Große Allianz

Grimnirs Donner

Seedrache

Die Flotte der Verdammten

Schwarzer Kraken

Fluch von Zandri

Schauplatz

Bilde mit allen Geländestücken einen Halbkreis, der von der 4,6- über die 3,3- zur 1,6-Markierung verläuft.

Aufstellung

Der Spieler der Flotte der Verdammten stellt nicht weiter als 12 Zoll von der Spielfeldmitte entfernt auf. Der Spieler der Großen Allianz stellt nicht weiter als 18 Zoll von der westlichen Spielfeldkante entfernt auf.

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge.

Sieg (SP)

Folgende Ereignisse geben Siegespunkte (GA=Große Allianz, FdV=Flotte der Verdammten):

Sinken der *Fluch von Zandri* (GA) / *Seedrache* (FdV): 5

Sinken der *Schwarzer Kraken* (GA) / *Grimnirs Donner* (FdV): 6

Tordrek Hackhart (GA) / Brokk Gunnarson (FdV) erleidet eine tödliche Verwundung: 7

Bel-Alhor auf der *Seedrache* (GA) / *Fluch von Zandri* (FdV): 8

Derjenige, der die meisten Siegespunkte erzielt, ist der Gewinner.

Sonderregeln

Erbitterter Kampf: Alle Beteiligten kämpfen aus hochpersönlichem Grund und mit entsprechend wildem Eifer! Die *Grimnirs Donner* und ihr Kapitän sowie die *Schwarzer Kraken* und ihr Kapitän erhöhen ihre Wurfsergebnisse bei Duellen und Enterkämpfen gegen den jeweils anderen um 1. Gleiches gilt für die *Seedrache* und ihren Kapitän und die *Fluch von Zandri* und ihren Kapitän.

Bel-Alhor: Bel-Alhor startet das Spiel eingesperrt in einem Seelenkäfig auf der *Fluch von Zandri*. Wird die *Fluch von Zandri* gesunken, platziere einen Schatzmarker an ihrer Stelle, um Bel-Alhor zu repräsentieren. Erleidet König Amanhotep eine tödliche Verwundung, geht Bel-Alhor im Kampfgetümmel automatisch auf ein Kriegsschiff über, das für die tödliche Verwundung Amanhoteps mitverantwortlich ist.

Die Energien, die König Amanhotep aus dem starken Geist von Bel-Alhor bezieht, erhöhen seine Verwegenheit um 1. Ist Bel-Alhor jedoch befreit und kämpft an der Seite seines Bruders, erhöht er dessen Verwegenheit um 2.

"Nimm das, Hackhart! In die Tiefen der Hölle mit dir!", rief der Rote Brokk triumphierend aus, als sich die zerbeulte Schwarzer Kraken in die Tiefe flüchtete. Währenddessen versorgten Yrellians begabteste Magier Bel-Alhors tödliche Verwundungen unter Deck. Wenn alles gut verlief, musste nur noch die Reise zurück ins Reich der Lebenden gelingen, und seine Schuld war gesühnt. Yrellian war unendlich erleichtert. Doch zunächst galt es noch, dem Herrscher dieser Gewässer den Gar aus zu machen!

Der große Meeresschlund

Szenario 9.5

Besorgt betrachtete Kapitän Roth die verwirrende Karte seines Vaters. Wenn er die schemenhaften Darstellungen richtig deutete, mussten sie einen sehr großen Krater passieren, um in die inneren Gefilde von Noctilus' Reich vorzustößen. Warum nur hieß dieser Krater "Der große Meeresschlund"? Das klang fast wie der Name der Obergottheit in Catay, dem großen Schlund...

Die Große Allianz

Heldenhammer

Schwertfisch

Flammensäbel

Grimnirs Donners

Seedrache

Die Flotte der Verdammten

Bluträuber

Schorfus

Seeschatten

Schwarzer Kraken

Fluch von Zandri

Schauplatz

Die Spieler platzieren abwechselnd, beginnend mit dem Spieler der Flotte der Verdammten, die Geländestücke nicht näher als 9 Zoll zueinander.

Aufstellung

Die Spieler platzieren abwechselnd, beginnend mit dem Spieler der Großen Allianz, ihre Flotten, wobei kein Kriegsschiff näher als 12 Zoll zu einem anderen starten darf.

Spieldauer

Das Spiel geht über sechs Spielzüge.

Sieg (SB)

Es gewinnt der Spieler, der am Ende des sechsten Spielzuges die meisten Kriegsschiffe (Hilfseinheiten zählen nicht) übrig hat.

Sonderregeln

Schwimmendes Vulkangestein: In der Statusphase jedes Spielzugs werden alle Inseln die Hälfte der aktuellen Windstärke an Zoll weit bewegt. Auf gleicher Weise, aber ohne Halbierung der Windstärke, werden die Schiffswracks bewegt.

Verlässt eine Insel oder ein Schiffswrack das Spielfeld auf diese Weise erscheint es erneut auf der gegenüberliegenden Seekartenkante und setzt seine Bewegung, wenn übrig, fort.

Erreicht eine Insel oder ein Schiffswrack ein Schiff oder eine Hilfseinheit, kommt es zum stehen. Der Getroffene muss solange Schadenskarten ziehen, bis er eine Rumpf-Schadenskarte erhält, und legt den Rest ab.

Ewiger Hunger: Wirf am Ende jeder Aktionsphase jedes Kriegsschiffes einen W6. Bei einer 1 muss es einen separaten Enterkampf gegen die Tentakel des großen Meerschlundes (Mannschaft W3+1) durchführen. Wende nur Rumpf- und Mannschaftsschadenskarten an und lege den Rest ab.