

<p>2 <b>Monster-Feind</b> <b>Carionette</b></p>  <p><b>Stärke 2</b></p> <p>Durch ein Loch in der Butzenglasscheibe steigt eine belebte Marionette. Wurf zuerst mit einem Würfel unter Dein Talent, oder Du setzt die nächste Runde aus und verlierst zusätzlich ein Leben. Gelingt der Wurf, so kannst Du das kleine Monster normal bekämpfen.</p>	<p>2 <b>Drachen-Feind</b> <b>Eisdrache</b></p>  <p><b>Stärke 6</b></p> <p>Ein eisiger Hauch eines weißen Drachens streift Dich und Deine Freunde. Verlierst Du den Kampf, so legt sich bittere Kälte auf Deinen Körper. Lege ein Leben ab und setze die nächste Runde aus.</p>	<p>1 <b>Ereignis</b> <b>Feuersbrunst</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Bauern haben Ausläufer des trockenen Waldes brandgerodet. Dabei hat sich ein Feuer entwickelt, daß die ganze Region erfaßt. Die schreckliche Feuersbrunst vernichtet alle Orte und Pflanzen. Deren schwelenden Trümmer sammeln sich auf dem Ablagestapel.</p>	<p>2 <b>Monster-Feind</b> <b>Gambado</b></p>  <p><b>Stärke 4</b></p> <p>Aus einem dunklen Felsloch entspringt ein grausamer Gambado. Er verbleibt an diesem lohnenden Platz, bis er besiegt wird.</p>
<p>2 <b>Tier-Feind</b> <b>Geier</b></p>  <p><b>Stärke 1</b></p> <p>Ein Geier kommt zu der Überzeugung mit Dir leichtes Spiel zu haben. Deine Aufgabe ist es ihm das Gegenteil zu beweisen.</p>	<p>1 <b>Ereignis</b> <b>Gemütschwellen</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Ein mächtiger PSI-Stoß fegt über diese Region und treibt alle Spieler und Feinde unter vier Talentpunkten in den Wahnsinn. Spieler verlieren ein Leben, Feinde verschwindend lallend auf dem Ablagestapel. Pflanzen sind gegen diesen Stoß immun. Das magische Amulett schützt den Träger vor diesem Effekt.</p>	<p>3 <b>Geister-Feind</b> <b>Skelett</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Ein skelettiertes Untoter bricht aus seinem lang vergessenen Grab. Er haßt alles Lebende.</p>	<p>5 <b>Begleiter</b> <b>Zwergen-Veteran</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Ulan Silberbart, ein Veteran der Goblin-Kriege sitzt am Wegesrand, müde vom Kämpfen. Gib ihm jemand einen Edelstein oder eine Ork-/Goblin-Trophäe, so raft er sich auf und wird Dein Begleiter. Er addiert einen Punkt im Kampf gegen einen Goblin, Ork, Tier oder ein Monster aus dem Unterreich (Dungeon).</p>
<p>2 <b>Person-Feind</b> <b>Kreuzritter</b></p>  <p><b>Stärke 2</b></p> <p>Plündernde Kreuzritter suchen diese Gegend heim. Bist Du von guter Gesinnung, so schließt sich einer Deiner Gruppe als Begleiter an. Er kämpft einen Kampf an Deiner Seite; Du kannst seine Stärke zu Deiner addieren. Egal ob Du gewinnst oder verlierst, er wird danach verlassen.</p>	<p>2 <b>Monster-Feind</b> <b>Mantler</b></p>  <p><b>Stärke 5</b></p> <p>Ein Mantler springt aus dem Schatten und versucht Dich zu umhüllen.</p>	<p>3 <b>Geister-Feind</b> <b>Nachtgespenst</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Ein Bettlaken lacht Dich an versucht Dich anschließend zu verspeisen.</p>	<p>1 <b>Ereignis</b> <b>Schwert zu Pflugscharen</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Eine Pazifismuswelle erfaßt diese Region. Alle Spieler zerstören ihre Waffen und Rüstungsteile. In der Schmiede werden sie eingeschmolzen und wandern als Rohisen auf den Ablagestapel. Spieler erhalten für den weisen Akt einen zusätzlichen Talentpunkt.</p>
<p>2 <b>Tier-Feind</b> <b>Warg</b></p>  <p><b>Stärke 3</b></p> <p>Ein schrecklicher Wolf jagt mit seinem Geheul durch die Gegend. Gegen ihn kannst Du kein Pferd in den Kampf führen. Es geht die Sage, daß Orks auf diesen Tieren reiten können.</p>	<p>1 <b>Ereignis</b> <b>Land unter</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Das Land wird von mächtigen Regengüssen überflutet. Jede Karte auf dem Brett, die nicht auf den Felsklippe oder der Felspalte liegt, verschwindet in den Wassermassen. Gleiches passiert in den Katakomben, im Dorf, im Wald und in der Stadt.</p>	<p>1 <b>Ereignis</b> <b>Schloss im Nebel</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Du meinst ein Schloss im Nebel zu sehen, also machst Du Dich die nächsten zwei Runden auf, um es zu suchen... (Setze die nächsten 2 Runden aus).</p>	<p>2 <b>Drachen-Feind</b> <b>Schattendrache</b></p>  <p><b>Stärke 6</b></p> <p>Ein dunkler Schatten kreist durch die Nacht. Was eben noch wie eine Wolke aussah entpuppt sich als ernstzunehmender Gegner. Unterlegst Du, so raubt er Dir alles Gold. Besitzt Du keines, so nimmt er Dir ein Leben.</p>

<p>3 Geister-Feind <b>Berbalang</b></p>  <p><b>Talent 2</b></p> <p>Ein grüner Berbalang fliegt durch die Lüfte und sucht nach Leichen oder Spielern denen er dieses Schicksal wünscht.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind <b>Blauer Schleim</b></p>  <p><b>Stärke 5</b></p> <p>Der blaue Schleim attackiert jeden Spieler, der Metall bei sich trägt (Schwerver, Rüstung, Sparten, Gold...). Gewinnt er, so verliert das Opfer alle Metallgegenstände.</p>	<p>2 Monster-Feind <b>Blindheim</b></p>  <p><b>Stärke 5</b></p> <p>In der Dunkelheit öffnet plötzlich ein Blindheim seine Augenlider. Verlierst Du den Kampf, so bist Du von seinem Blick geblendet, verlierst ein Leben und mußt in der nächsten Runde in die Richtung zurücksetzen, aus der Du zuvor kamst.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Blutfledermaus</b></p>  <p><b>Stärke 2</b></p> <p>Eine etwa 1/2 Meter lange Fledermaus hängt an einer hohen Klippe. Aus ihrem Maul tropft noch Blut. Dein Blut?</p>
<p>4 Fremder <b>Kopfgeldjäger</b></p>  <p><b>Stärke 5</b></p> <p>Ein Kopfgeldjäger sucht nach einer Einkunftsquelle. Er wird jeden steckbrieflich gesuchten Spieler sofort angreifen. Für einen Goldsack macht er sich auf die Suche nach einem beliebigen Spieler. Gewinnt er den Kampf, so verschwindet er mit dem Geld auf den Ablagestapel.</p>	<p>4 Fremder <b>Irrlicht</b></p>  <p>Ein Irrlicht beginnt vor Dir zu tanzen. Wenn Du ihm folgst, so gelangst Du an einen vergessenen Ort, bevor es verschwindet.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Friedhof</li> <li>2 Ruinen</li> <li>3 Vergessene Stadt (Felsklippen)</li> <li>4 Verwunschene Lichtung</li> <li>5 Eingang zu den Katakomben</li> <li>6 Eingang zum schwarzen Turm</li> </ol>	<p>4 Fremder <b>Grugah</b></p>  <p>Arafel, Herrin der Dornen, bewohnt den Wald. Jeder Spieler, der ihr Feld betritt, muß folgenden Wurf akzeptieren:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Der oberste Zauber wirkt auf Dich</li> <li>2-3 Verirrt, einmal aussetzen</li> <li>4 Kein Ereignis</li> <li>5 Du erhältst einen Talentpunkt</li> <li>6 Du erhältst einen Zauberspruch</li> </ol>	<p>2 Monster-Feind <b>Goblin-Held</b></p>  <p><b>Stärke 3</b></p> <p>Glicht, der gefürchtete Goblin-Bandit wegelagert in diesem Landtrich. Für einen Gegenstand oder einen Goldsack läßt er Spieler ungehindert passieren. Sonst kämpft er einen ungewöhnlich harten Goblin-Fight.</p>
<p>1 Ereignis <b>Meuterei</b></p>  <p>Unter Deinen Begleitern wird gemurmelt und getuschelt. Eine Meuterei droht. Würfel für jeden Begleiter welcher Partei er sich anschließt. Bei ungerader Zahl verläßt er Deine Gruppe, bei gerader bleibt er Dir treu. Die Meuterer suchen auf dem Ablagestapel eine neue Heimat.</p>	<p>3 Geister-Feind <b>Mumie</b></p>  <p><b>Talent 6</b></p> <p>Eine übel stinkende Mumie steigt aus ihrer trockenen Gruft und greift Dich an. Unterliegst Du, so steckt sie Dich mit einer üblen Krankheit an und Du verlierst ein Leben. Würfel für jeden Begleiter, bei einer 1 wird er ebenfalls Opfer dieser Pest.</p>	<p>3 Geister-Feind <b>Necrophidius</b></p>  <p><b>Talent 7</b></p> <p>Ein bleicher Totenwurm lauert auf Opfer und beginnt vor Dir zu tanzen. Verlierst Du den Kampf, so bist Du eine Runde lang gelähmt.</p>	<p>1 Ereignis <b>Heilige Prozession</b></p>  <p>Die Woche des heiligen St. Michael ist angebrochen. Eine feierliche Prozession aus Priestern und Gläubigen begibt sich vom Hohetempel zur Kapelle. Bewege sie immer zum Anfang Deiner Runde 2 Felder in Richtung ihres Zieles. Jeder Spieler, der auf sie trifft erhält ein Talent.</p>
<p>1 Ereignis <b>Eisbrücke</b></p>  <p>Der Winter ist ins Land gekehrt. Eisschollen auf dem Windsbrautfluss haben sich zu einer unsicheren Eisbrücke verkantet. Du kannst in dieser Runde versuchen den Fluß zu queren, bevor sie sich auflöst.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1-4 Passage ist gelungen.</li> <li>5 Brücke bricht, setze ans andere Ufer.</li> <li>6 Brücke bricht, bleibe an diesem Ufer. Bricht die Brücke, so verliere 1 Leben.</li> </ol>	<p>4 Pfl.-Fremder <b>Baumhirte</b></p>  <p>Du bist in den Wald eines Baumhirten eingedrungen. Besitzt Du eine Waffe oder eine Fackel, so verschleppt er Dich ohne Gegenstände und Begleiter in den „Dichten Wald“ (Forrest-Realm). Egal ob der Baum Dich transportiert hat oder nicht, er verschwindet nach einigen Belegungen im Dickicht des Ablagestapels.</p>	<p>1 Pfl.-Ereignis <b>Totenmoos</b></p>  <p>Graugrünes Moos und Flechten mit der Farbe von oxidiertem Kupfer wachsen auf Deinen Trophäen. Als sich der Schmutz von den Kadarvern nicht entfernen läßt wirst Du müßtrausch. Panik erfaßt Dich als das erste tote Tier sich zu bewegen anfängt. Lege alle Trophäen und diese Karte auf Deinem Feld ab. Von nun an kämpfen sie als Pflanzen-Feinde mit jedem der sie besucht. Der erste Frost läßt das Totenmoos verwelken.</p>	<p>3 Geister-Feind <b>Skeletthorde</b></p>  <p><b>Talent 3 (je)</b></p> <p>Ein Zauberer vergaß einst eine Gruppe von drei Skeletten mit je Talent 3 auf diesem Feld. Sie verbleiben bis alle drei in einem Kampf nacheinander vernichtet wurden.</p>

4 Fremder  
**Fährmann**



Durch den Nebel des Windsbrautflusses treibt die Barke des geheimnisvollen Fährmannes. Für einen mag. Gegenstand, einen Begleiter oder ein Leben wird er Dich auf die andere Seite des Flusses bringen. Nachdem er das andere Ufer erreicht hat verschwindet er mit der Bezahlung.

5 mag. Gegenstand  
**Gauntlet**



Der dunkle Handschuh aus Menschenhaut strahlt Brutalität und Unheil aus. Nur böse und neutrale Spieler werden ihn benutzen. Triffst Du auf einen anderen Spieler, so kannst Du ihn berühren. Der Handschuh zerfällt und der Spieler erhält einen Fluch. Lege die Reste des unheiligen Handschuhs auf den Ablagestapel.

4 Fremder  
**Geist des Adlakhan**



Der Geist des gefürchteten Banditenführers Adlakhan sucht nach Wiedergutmachung seiner Sünden. Jeder Spieler kann eine seiner Grabbeilagen pro Besuch mitnehmen. Es handelt sich um einen Stärkepunkt, ein Talentpunkt, einen Goldsack und eine Schwertklinge.

4 Fremder  
**Schüler des Hexers**



Einer der noch lebenden Schüler des Hexenmeisters hat hier sein Lager aufgeschlagen. Er unterstützt Spieler im Besitz von einem Talisman oder dem Stab des Hexers mit einem Zauberspruch pro Besuch. Niemand im Land weiß, warum er nicht die Nachfolge des mächtigen Zauberebers selbst übernommen hat.

5 mag. Gegenstand  
**Wyvern Lanze**



Der lange Speer ist eine Waffe die mit Drachenblut geschmiedet wurde. Kämpft man mit ihr, so erhält man einen zusätzlichen Stärkepunkt. Gegen Wyvern erhöht sich der Bonus auf drei Punkte. Die Waffe kann nicht mit anderen Waffen oder einem Schild geführt werden.

4 Fremder  
**Kaufmann**



Ein geschäftstüchtiger Kaufmann bietet Dir für den Obulus von einem Goldsack an, Dich zum "Town Square" in der Stadt zu geleiten. Egal wie Du Dich entscheidest, er macht sich am Ende Deiner Runde auf die Reise zum städtischen Ablagestapel.

5 mag. Gegenstand  
**Ion-Stein**



Als Du den gelben Stein in die Luft wirfst, beginnt er um Deinen Kopf zu kreisen. Der „Stein der Weisheit“ erhöht Dein Talent um einen, sofern er nicht in einem Behälter getragen wird.

5 mag. Gegenstand  
**Stab des Hexers**



Der alte goldbesetzte Stab des Hexenmeisters wird im Land genauso gesucht wie der Talisman. Wer den Stab trägt, braucht in der Höhle des Hexenmeisters sich nicht zu beweisen und erhält sofort einen Talisman. Er kann mit dem Stab das Portal der Macht öffnen und erhält einen +2 Bonus auf seinen Grundwert im Bergwerk oder in der Gruft.

4 Fremder  
**Leichnam**



In einer düsteren Gruft lebt die Leiche eines Hexers. Für ein Leben oder einen Begleiter belebt sie alle Trophäen zu Zombies gleicher Stärke. Diese kämpfen einen Kampf an Deiner Seite und zerfallen dann zu Staub.

4 Fremder  
**Quacksalber**



Ein alter Kurfuscher hat hier sein Stand aufgebaut. Er verkauft seine Waren bis eine Bezirkspatrouille in dem Land gesehen wird.

Wasservorrat	1 Goldsack
Kräuterbinde	1 Goldsack
Schmalzkuchen	2 Goldsäcke
Alchimistentrunk	1 Goldsack

5 mag. Gegenstand  
**Spruchsparring**



Der Ring aus Rotgold enthält zwei Zaubersprüche, die ein Spieler mit mindestens drei Talentpunkten jederzeit anwenden kann. Die Sprüche können selbst genutzt werden, wenn das Spruchmaximum des Spielers bereits erreicht ist. Lege die Zauber unter diese Karte. Der Ring verglüht, wenn er aufgebraucht wurde.

5 Gegenstand  
**Rosenkranz**



Der Rosenkranz ist ein Werkzeug, welches beim Beten Deinen Wurf um einen erhöhen kann. Böse können mit ihm Frömmigkeit heucheln und verlieren in der Kapelle kein Leben.

4 Pfl.-Fremder  
**Dryade**



Ohne es zu bemerken bist Du in den Haia einer Dryade eingedrungen. Wenn Du männlichen Geschlechts bist, so wird die Waldfee auf Dich aufmerksam. Du verbleibst bei ihr für einen Zug, erhältst dafür aber Einblick in die Weisheit des Waldes (+1 Talent). Nachdem die Dryade einen Spieler ihr Wissen weitergegeben hat, wird sie nie wieder gesehen.

5 mag. Gegenstand  
**Schriftrolle**



Die magische Schriftrolle enthält 1-6 Zauber, die jederzeit einzeln oder zusammen geworfen werden können. Lege die Sprüche unter die Rolle. Sollten alle Sprüche benutzt worden sein, so zerfallen die Seiten zu Staub.

5 mag. Gegenstand  
**Ferntöter**

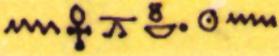


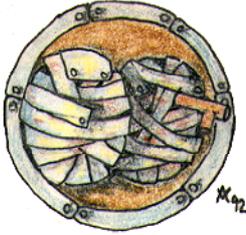
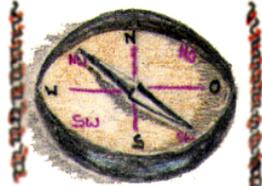
Das alte magische Schwert stammt noch aus der Zeit, als die Götter selbst Waffen schmiedeten. Mit dem Schwert "Ferntöter" kann ein Spieler jede lebende aufgedeckte Karte aus der Ferne töten. Dieses bezieht sich auf Fremde, Monster, Begleiter und Tiere. Das Schwert muß er zu Beginn seines Zuges werfen und landet nach dem Treffer auf dem Ablagestapel. Es geht die Sage, daß dieses Schwert selbst Götter töten kann.

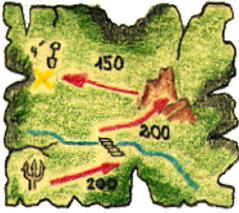
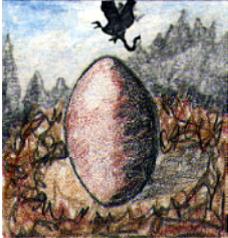
5 mag. Gegenstand  
**Skarabäus**



Mit dem "Scarabäus der wütenden Feinde" bekämpfen sich zwei Feinde, wenn sie zusammen einen Spieler attackieren würden, zuerst sich selber, bevor der Gewinner zum eigentlichen Kampf übergehen kann. Eine Gruppe Zombies, Orks oder Skelette dezimieren sich somit auf einen Gegner.



<p>6 Ort</p> <p><b>Flussfähre</b></p>  <p>An den Ufern des Windsbrautflusses hat eine Fähre festgemacht. Für einen Goldsack bringt es den Spieler an das gegenüberliegende Ufer, wo sie dann auf weitere Passagiere wartet. Adlige Gäste, Prinz oder Prinzessin werden umsonst mitgenommen.</p>	<p>5 Begleiter</p> <p><b>Handlanger</b></p>  <p>Ein fanatischer Handlanger sucht sich Dich als neuen Herrn aus. Er addiert einen zu Deiner Stärke. Er ist ein treuer loyaler Diener, der auch das Schwert zu führen weiß.</p>	<p>5 mag. Gegenstand</p> <p><b>Herz des Wächters</b></p>  <p>Wer das Herz des Wächters besitzt ist vor Angriffen des stählernen Wächter sicher. Man kann die große Brücke ohne Kampf passieren. Das Herz besteht aus dem gleichen Metall wie der Wächter selbst. Der Trödler zahlt für das Herz zwei Goldsacke.</p>	<p>6 Ort</p> <p><b>Orakelhöhle</b></p>  <p>In dem alten Felsloch sitzt ein Orakel, welches für einen Gegenstand oder Goldsack seine Weisheit verkündet.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Philosophien (1x aussetzen)</li> <li>2 Kein Nutzen</li> <li>3-4 Die Zukunft. (Du kannst Dir die ersten 5 Abenteuerkarten ansehen)</li> <li>5 Du erhältst einen Talentpunkt.</li> <li>6 Du erhältst einen Zauberspruch.</li> </ol>
<p>5 Gegenstand</p> <p><b>Heilige Ikone</b></p>  <p>Die Überreste der heiligen Ikone des St. Michael ist in Deinem Besitz. Du kannst sie für einen Finderlohn von drei Goldsacken im Tempel, Hoch-Tempel oder in der Kapelle dem Klerus übergeben. Der Priester und der Priester des Issek erhalten durch sie einen zusätzlichen Talentpunkt.</p>	<p>5 Begleiter</p> <p><b>Issek-Priester</b></p>  <p>Ein Issek-Priester schließt sich Dir an. Er kann jeden Geister-Feind unter 5 Punkten um 1-6 Felder im Uhrzeigersinn verjagen. Er stirbt einen heroischen Kampf, wenn Du den Friedhof betrittst, Jubilee oder den Teufel aufdeckst.</p>	<p>6 Ort</p> <p><b>Jahrmarkt</b></p>  <p>An dem Ufer des Windsbrautflusses hat sich ein Kirmis etabliert. Jeder Spieler, der dieses Feld betritt muß zwei Stadt-Karten ziehen. Die Karten gehen am Ende dieser Runde im Trubel des Jahrmarktes unter und sammeln sich auf dem Ablagestapel.</p>	<p>5 Begleiter</p> <p><b>Kenku</b></p>  <p>Der Vogelmann sieht Dich als würdig an, Dir zur Seite zu stehen. Alle Tier-Feinde kannst Du von nun an umgehen.</p>
<p>5 Gegenstand</p> <p><b>Alte Pergamente</b></p>  <p>Die alten Papyruspergamente sind für alle Spieler unverständlich. Gib man diese jedoch dem Einsiedler, so lehrt er dem Geber den Inhalt. Du erhältst zwei Talentpunkte.</p>	<p>5 Begleiter</p> <p><b>Redner</b></p>  <p>Die aufpeitschenden Triaden des Redners erlauben Dir, statt einen anderen Spieler anzugreifen, seine Begleiter zu infiltrieren. Würfel für jeden Begleiter, bei einer 1 oder 2 wechselt er die Fronten.</p>	<p>5 Begleiter</p> <p><b>Lancelot du Lake</b></p>  <p>Der mächtige Ritter schließt sich Deiner Gruppe an, wenn Du nicht böse bist. Sein Ziel ist der hlg. Gral. Er verläßt Dich, wenn Du die Region, in der sich der Gral befindet, verläßt, einen Spieler mit dem Gral nicht angreiffst oder den Friedhof betrittst. Er trägt den Gral für Dich und addiert zwei Stärkepunkte.</p>	<p>5 Gegenstand</p> <p><b>Kompass</b></p>  <p>Mit dem Kompass ist der Besitzer sicher vor dem Verirren in dem Wald, den Felsklippen, der Höhle, dem Labyrinth, dem Schloßpark und der Kanalisation.</p>
<p>6 Ort</p> <p><b>Altes Schlachtfeld</b></p>  <p>Bleiche Knochen und rostiges Metall zeugen von einer großen Schlacht, die hier ausgefochten wurde. Du kannst hier graben.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Unhold Talent 5 greift Dich an.</li> <li>2 Zombie Stärke 2 greift Dich an.</li> <li>3 Hoffnungslose Suche, einmal aussetzen.</li> <li>4 Du findest einen Helm.</li> <li>5 Du findest ein Schwert.</li> <li>6 Du findest eine Rüstung.</li> </ol>	<p>6 Ort</p> <p><b>Sklavenmarkt</b></p>  <p>Du kommst zufällig in die Fänge von Sklavenhändlern, welche Dir alle Begleiter rauben. Jeder Spieler, der von nun an den Sklavenmarkt betritt, kann für je ein Goldsack einen Deiner Begleiter kaufen. Besitzt Du keinen Begleiter, oder sind alle Sklaven verkauft, so schließt der Markt.</p>	<p>5 Begleiter</p> <p><b>Svirfneblin</b></p>  <p>Ein Tiefen gnome entscheidet sich mit Dir zu gehen. Während seiner Begleitung ist es Dir jederzeit möglich auch ohne Tür einen Eingang in die Katakomben zu finden. Solltest Du diese wieder durch die Tür verlassen, so erscheint Du an großen Treppe. Er wird nie die Stadt, das Dorf oder das Timescape betreten.</p>	<p>5 Begleiter</p> <p><b>Sybyline</b></p>  <p>Die geisterhafte Sibylin wird zu Deinem Begleiter und erlaubt Dir von nun an den ersten Wurf in einem Talent-Kampf zu wiederholen. Das zweite Resultat muß Du allerdings akzeptieren.</p>

<p>5 Gegenstand <b>Schatzkarte</b></p>  <p>Die alte Schatzkarte zeigt Dir den Ort, wo der alte Bandit Adlakhn seinen Schatz vergraben hat. Es ist die verwunschene Lichtung. Auf ihr kannst Du 4 Goldsäcke ausgraben, sofern Du dann noch in Besitz der Karte bist.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Wyvern-Ei</b></p>  <p>Das Ei eines Wyvern liegt unbewacht im hohen Nest. Ein schneller Griff und schon gibt es ein Monster weniger. Das Eierzielt einen hohen Verkaufwert von 1 Gold: Gasthaus, Schloß oder Trödler 2 Gold: Pelzjäger oder Apotheker, 3 Gold: Kräuterhexe oder Hexe</p>	<p>5 Gegenstand <b>Schuldschein</b></p>  <p>Das alte Pergament trägt das königliche Siegel und erlaubt Dir von einem Spieler in Deiner Region sein gesamtes Gold als Schulden einzutreiben. Der Schuldschein muß zu Beginn Deines Zuges veröffentlicht werden und wird danach abgelegt.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Waffenrock</b></p>  <p>Der Waffenrock der Stadtwache läßt Dich ohne Kontrolle die Stadttorwache passieren, ohne Bezahlung beim Doktor in der Stadt heilen und jegliche Patrouillen ignorieren. Dieses gilt nicht für eine Wache, die Dich bei einer Straftat erwischt.</p>
<p>5 mag. Gegenstand <b>Wohlstandsbörse</b></p>  <p>In dieser alten Lederbörse ruht der ganze Besitz des Spielers. Befindet sich am Ende des Zuges nicht mindestens ein Goldsack in der Börse, so erscheint das Geld aus dem Nichts und füllt das Leder wie von Geisterhand.</p>	<p>1 Ereignis <b>Weihnachten</b></p>  <p>Heilig Abend, jeder Spieler schenkt einem anderen Spieler einen Gegenstand aus seiner Ausrüstung. Geldgeschenke sind verpönt und dürfen nur in Notfällen (kein Gegenstand vorhanden) verschenkt werden. Friede und Freude allen Menschen dieses Landes.</p>	<p>4 Fremder <b>Fleischer</b></p>  <p>Der königliche Metzger ist ein Meister seines Faches. Aus jedem erlegten Tier kann er Dir ein Festmahl zaubern, welches Dir ein Leben heilt. Lege die Tier-Trophäen-Karte ab und erhalte ein Leben. Beim ersten Frost wird es dem Metzger zu kalt und er zieht sich in die warme Stadt zurück. Lege diese Karte dann ab.</p>	<p>5 Begleiter <b>Tierdieb</b></p>  <p>Der in der Stadt gesuchte Tierdieb „Tundal Sattelklau“ schließt sich Deiner Gruppe an. Er erlaubt Dir gezähmte Tiere (Pferde, Hunde, Esel, Tiere des Bardens) eines anderen Spielers zu rauben, anstatt diesen direkt anzugreifen. Befindest Du Dich in der Stadt oder im Dorf, so entspricht Dein Begleiter einer Steckbrief-Karte. Im Royal Castle kannst Du den Dieb für 2 Goldsäcke der Justiz übergeben.</p>
<p>4 Fremder <b>Astral Deva</b></p>  <p>Eine goldene Deva sucht nach einem gut gesonnenen Spieler. Guten verleiht sie einen Talentpunkt, Bösen nimmt sie einen. Neutrale Spieler werden sofort gut. Sie erhebt sich nach dieser kleinen Korrektur in den himmlischen Ablagestapel.</p>	<p>4 Fremder <b>Jubilex</b></p>  <p>Aus den Tiefen der Hölle quillt Jubilex, der Lord ohne Gesicht. Der Teufel verleiht bösen Spielern einen Stärkewert. Bist Du guter Gesinnung, so nimmt er Dir einen. Neutrale Spieler müssen ihm die Treue schwören und werden böse. Daraufhin fließt er auf den Ablagestapel.</p>	<p>6 Pflanzen-Ort <b>Schloßpark</b></p>  <p>Vor Dir liegt der verwahrloste Schloßpark des alten Königs. Wenn Du möchtest kannst Du ihn betreten. 1. Du triffst einen Wassergeist Talent 5. 2. Du triffst einen Kampfuld Stärke 3. 3. Du verirrst Dich (1x aussetzen). 4. Du findest ein Schwert. 5. Du findest 2 Goldsäcke. 6. Du findest eine Rolle mit einem Spruch.</p>	<p>5 Begleiter <b>Bergarbeiter</b></p>  <p>Der bleiche Pech ist einer der besten Bergarbeiter des Landes. Er liebt den Untergrund und das Graben. Bewegst Du Dich durch die Katakomben, so kannst Du Deinen Wurf um einen erhöhen. Zusätzlich hilft er Dir bei der Erkundung von Bergwerk, Höhle, Drachenhöhle und Tal der Könige. Du kannst dort ebenfalls Deinen Wurf um einen erhöhen.</p>
<p>5 Pfl.-Gegenstand <b>Alraune-Wurzel</b></p>  <p>Aus dem Boden ragt eine alte knorrige Alraune-Wurzel. Nimmst Du sie ein, so werden für eine Runde Deine Stärkewerte durch die Deines Talents mit einem +2 Bonus ersetzt. Druiden können den Bonus auf +4 erhöhen.</p>	<p>4 Fremder <b>Gärtner des Königs</b></p>  <p>In einem Gewächshaus lebt der Hof-Gärtner des Königs. Sein Wissensdrang über Pflanzen ist unersättlich. Für jeden Pflanzegenstand oder -Trophäe gibt er den Spielern 3 Goldsäcke. Nach dem ersten Frost verläßt er das Land um in der Stadt zu Überwintern. Pflanzengift kann ebenfalls sein Reich zerstören.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Pflanzengift</b></p>  <p>In der alten Tabakdose lagert ein weißes Pulver, welches man nicht verzehren sollte. Mit dem Pflanzengift kannst Du jeden Pflanzen-Feind oder -Ort sofort vernichten. Benutzt Du es im Wald, so brauchst Du nicht zu würfeln. Das Gift reicht nur für eine Anwendung. In der Apotheke ist es 2 Goldsäcke wert.</p>	<p>6 Ort <b>Kolossalkopf</b></p>  <p>An dem riesigen Steinkopf einer alten vergessenen Kultur kann man zu fremden Göttern beten. 1. Opfere ein Leben oder Begleiter. 2-3. Keine Wirkung. 4. Spieler erhält einen Zauberspruch. 5. Spieler erhält einen Talentpunkt. 6. Teleport wie Vortex.</p>

**ADVENTURE**

**ADVENTURE**