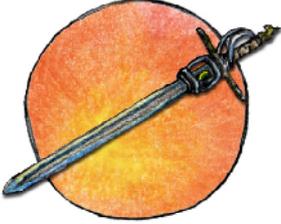
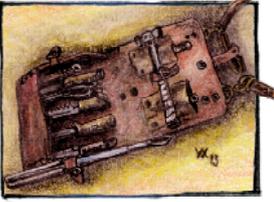
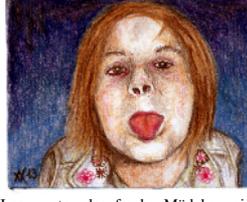


<p>5 Gegenstand <b>Omas Geldbörse</b></p>  <p>Eine herrenlose Geldbörse wechselt schnell ihren Besitzer. Du kannst sie öffnen, um den Inhalt an Dich zu nehmen. Würf einen Würfel: 1 Falschgeld; Kein Wert. 2-4 Nimm Dir einen Goldsack. 5-6 Nimm Dir zwei Goldsäcke. Lege die Börse nach dem Öffnen ab.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind <b>Dornenbaum</b></p>  <p><b>Stärke 5</b> Wenn der Dornenbaum einen Spieler besiegt, entzieht er ihm ein Leben und gewinnt dieses für sich selbst. Lege den Punkt auf diese Karte. Der Baum verbleibt, bis er alle Lebenspunkte verloren hat. Die Fackel tötet den Dornenbaum.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Meisterklinge</b></p>  <p>Dieses meisterhafte Schwert soll aus Elfenstahl gefertigt worden sein. Es erhöht Deine Kampf-Stärke um 1. Zusätzlich erlaubt Dir die Klinge Schläge zu parieren. Solltest Du im physischen Kampf ein Leben verlieren, so wirf einen Würfel. Bei einer 6 hat Dich der Block geschützt und Du büßt kein Leben ein.</p>	<p>4 Fremder <b>Assassinengilde</b></p>  <p>Die Gilde der Assassinen sucht einen neuen Anführer. Läuft auf Deinen Namen ein Steckbrief, so ist ihre Suche erfolgreich. Nimm den Meister-Dieb Charakter. Ansonsten verbleibt ihr Agent hier, bis in dieser Region die erste Gesetz-Karte gezogen wird.</p>
<p>5 Gegenstand <b>Teure Geldbörse</b></p>  <p>Ein Würdenträger hat seine teure Geldbörse verloren. Du kannst sie plündern und 2 Gold an Dich nehmen oder sie am Stadttor, beim Schloss oder Baron abgeben. Würf dann einen Würfel: 1-2 Finderlohn; Nimm ein Goldsack. 3-4 Dank; Nimm Schwert oder Schild. 5 Gläubiger; Nimm einen Segen. 6 Königsbörse; Ziehe 1 Adels-Karte.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Tiger</b></p>  <p><b>Stärke 3</b> Der Tiger mag es gar nicht, wenn sich jemand in seinem Revier aufhält. Er wird bleiben, bis er getötet wurde. Für sein seltenes Fell gibt Dir der Baron oder der Pelzjäger im Ort 3 Goldsäcke. Tausche die Trophäe dort gegen 3 Gold.</p>	<p>5 mag. Gegenstand <b>Leichttuch</b></p>  <p>Das Leichttuch des Heiligen St. Michael ist eine heilige Reliquie der Kirche. In seinem Besitz steigert sich Dein Talent um 1 Punkt. Bringst Du das Tuch allerdings in die Kapelle oder in den Hohetempel, so ernannt Dich der Hohepriester zum neuen Tempelritter des Ordens. Nimm die „Templar“ Wechsel-Charakter-Karte.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Heilertasche</b></p>  <p>Die Tasche eines Heilers beherbergt neben Verbandszeug auch diverse Hämmer, Messer und Sägen, um schwere Wunden zu verarzten. Du kannst die Heilertasche nur einmal nutzen. Setze eine Runde aus und heile bis zu Deinem Maximum an Lebenspunkten. Lege die Tasche nach dem Gebrauch auf den Ablagestapel.</p>
<p>2 Tier-Feind <b>Hase</b></p>  <p><b>Stärke 1</b> Der Hase ist zum Kämpfen völlig ungeeignet. Erlegt Du ihn, so kannst Du ihn braten, verspeisen und ein Leben heilen. Lege in diesem Fall die Trophäe sofort ab, ohne Erfahrung zu sammeln. Überlebt der Hase den Kampf, so kannst Du ihm zu einem Dungeon-Eingang folgen.</p>	<p>5 Mag. Gegenstand <b>Magisches Gebräu</b></p>  <p>Jemand, mit viel Geld, hat ein Magisches Gebräu zur Hälfte zu sich genommen und dann die Flasche fallen lassen. In den Scherben befindet sich noch etwas von der dunklen Flüssigkeit. Du kannst diese trinken (Würf den Würfel): 1 Scherben; Verliere ein Leben. 2 Eklige Plörre; Kein Effekt. 3 Erfrischend; Heile ein Leben 4-6 Trinkbar; Nimm eine Mag. Gebräu-Karte sofort zu Dir.</p>	<p>5 Begleiter <b>Forstmeister</b></p>  <p>Der königliche Forstmeister schließt sich Dir an, um die Monster im Land zu töten. Er erhöht Deine Kampfwert um 2 (Stärke) gegen Monster-Feinde. Du kannst den Förster auch dazu nutzen sofort auf das Schloss oder den Eingang zum Wald (Path-Feld) zu setzen. Er wird Dich dann aber verlassen und seinen normalen Pflichten nachkommen.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Wolf</b></p>  <p><b>Stärke 2</b> Das markerschütternde Heulen des Wolfes verunsichert Deine Tiere. Sie können in diesem Kampf nicht eingesetzt werden. Verlierst Du gegen diese zottige Bestie, so fliehen Deine Tiere 1-6 Felder im Uhrzeigersinn. Zusätzlich verlierst Du natürlich ein Leben.</p>
<p>5 Gegenstand <b>Geldbörse</b></p>  <p>Jemand hat seine Geldbörse verloren. Du kannst sie liegen lassen, aufnehmen und bei der Wache abgeben oder einfach selber einstecken. Im letzten Fall, tausche die Geldbörse gegen einen Gold-Marker.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Geldbörse</b></p>  <p>Jemand hat seine Geldbörse verloren. Du kannst sie liegen lassen, aufnehmen und bei der Wache abgeben oder einfach selber einstecken. Im letzten Fall, tausche die Geldbörse gegen einen Gold-Marker.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Geldbörse</b></p>  <p>Jemand hat seine Geldbörse verloren. Du kannst sie liegen lassen, aufnehmen und bei der Wache abgeben oder einfach selber einstecken. Im letzten Fall, tausche die Geldbörse gegen einen Gold-Marker.</p>	<p>3 Geister-Feind <b>Abwasser Ghoul</b></p>  <p><b>Talent 4</b> Die Stadtwache hat den Ghoul aus den Abwässern vertrieben. Jetzt jagt er hier, bis er besiegt wird. Der Ghoul-Charakter kann ihn als Begleiter nehmen. Dieser kann für ihn einen psychischen Kampf an seiner statt ausführen.</p>

<p>2 Tier-Feind <b>Wachhund</b></p>  <p><b>Stärke 2</b></p> <p>Einer der Bauern hat seinen Hund auf Dich gehetzt. Der Barde, Woodsman oder Freischüler-Charakter kann den Hund, nachdem er ihn besiegt hat, als Begleiter mitnehmen. Tausche die Trophäe gegen eine Hund-Kauf-Karte.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Nashorn</b></p>  <p><b>Stärke 3</b></p> <p>Das Nashorn fühlt sich durch Deine Anwesenheit gestört. Es donnert auf Dich zu. Egal, wie der Kampf ausgeht, das Nashorn wirft Dich zu Boden, sofern Du keine Rüstung trägst. Setze nächste Runde aus. Verlierst Du den Kampf, so verlierst Du auch ein Leben.</p>		<p>6 Ort <b>Wasserfall</b></p>  <p>Hinter dem romantischen Wasserfall verbirgt sich ein Eingang in den Dungeon. Wer ihn betreten möchte, muss Pferde, Pferdewagen, Löwen und Kamele hier zurücklassen. Bevor Du allerdings auf das Eingangsfeld setzen kannst, muss eine Sea-Realm-Karte gezogen werden. Diese verbleibt hier nur für Deine Runde.</p>
<p>2 Monster-Feind <b>Gottesanbeterin</b></p>  <p><b>Stärke 5</b></p> <p>Das riesige Insekt ist immer hungrig. Trennst Du Dich von einem Pflanzen- oder Tier-Begleiter, -Trophäe bzw. -Gegenstand, so wird es diesen fressen und Dich verschonen. Lege die geopferte Karte ab. Ansonsten Kämpfe!</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Tollwütiger Fuchs</b></p>  <p><b>Stärke 2</b></p> <p>Der Fuchs ist mit Tollwut infiziert und aggressiv geworden. Solltest Du den Kampf verlieren, so würfelle für jeden Tier-Begleiter und -Gegenstand. 1-3 Das Tier ist infiziert worden. Lege die Tier-Karte ab. 4-6 Alles ist gut gegangen.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Bär</b></p>  <p><b>Stärke 3</b></p> <p>Der Bär mag es gar nicht, wenn sich jemand in seinem Revier aufhält. Er wird bleiben, bis er getötet wurde. Für sein weiches Fell gibt Dir der Baron oder der Pelzjäger im Ort 2 Goldsäckle. Tausche die Trophäe dort gegen 2 Gold-Marker.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Affe</b></p>  <p><b>Stärke 2</b></p> <p>Der Affe ist schlauer als jedes andere Tier. Liegt in Deiner Region ein herrenloser Gegenstand, den man im Kampf nutzen kann, so wird er diesen einsetzen. Gewinnst Du den Kampf, so nehme den Gegenstand an Dich. Ansonsten verbleibt dieser hier.</p>
<p>2 Personen-Feind <b>Waffenmeister</b></p>  <p><b>Stärke 4 + ?</b></p> <p>Der Meister des bewaffneten Arms des Tiamat-Kultes zieht Kraft aus dem Glauben an den Heiligen Drachen. Für jeden aufgedeckten Drachen-Feind und -Kultisten (Feind-Karte) in der Region steigert sich sein Kampfwert um einen Punkt. Zur Gewinnung von Erfahrung zählt er allerdings nur 4 Punkte.</p>		<p>1 Ereignis <b>Schwarzer Turm</b></p>  <p>Auf dem Hügel vor Dir erscheint der Schwarze Turm in einer neuen Form. Für eine Spielrunde verbleibt er auf diesem Feld. Jeder, der den Ort erreicht, kann ihn betreten und setzt auf das Eingangs-Feld. Am Ende, der jetzt beginnenden Runde, verschwindet der Turm genauso mysteriös, wie er erschienen war.</p>	
<p>4 Fremder <b>Freches Mädchen</b></p>  <p>Lege unter das freche Mädchen eine Doughnuts-Karte. Bei jedem Besuch, mußt Du dem Gör einen Gegenstand (kein Gold) schenken. Dafür kannst Du Dir aber, wenn Du möchtest, einen ihrer Gegenstände nehmen. Hast Du keinen Gegenstand, so heult sie los und Du mußt sie 1 Runde trösten (Aussetzen). Schenkst Du ihr Schuhwerk, so verschwindet sie stöckelnd auf den Ablagestapel.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Gebetsbuch</b></p>  <p>Diese Psalmen-Sammlung hilft Dir Dich auf Dein spirituelles Ich zu konzentrieren. Solange Du es besitzt, erhöht sich Dein Wurf beim Beten um einen je Würfel-Wurf. Solltest Du dadurch einen Wert über dem Maximum erreichen, so erhältst Du ein Segen, sofern Du nicht schon eine solche Karte hast.</p>		

<p>3 Geister-Feind <b>Succubus</b></p>  <p><b>Talent 2d6</b></p> <p>Der Dämon nährt sich von den Sehnsüchten seiner Opfer. Seine Kraft variiert über zwei Würfel.</p>	<p>1 Ereignis <b>Weltuntergang</b></p>  <p>Die Götter spielen verrückt. Blitze und Donner überziehen das Land. Wirf für jede Region / Realm einen Würfel: 1-3 Die Götter verschonen diesen Landstrich. Nichts passiert! 5-6 Die Götter wüten wie Berserker! Lege alle Karten in der Region ab. Würfel für alle Karten die Spieler bei sich führen. Bei einer 5 und 6 sind sie ebenfalls zerstört worden.</p>	<p>5 mag. Gegenstand <b>Elementarrute</b></p>  <p>Die „Rute der Elementargeister“ ist ein mächtiges Artefakt. Sie ist in der Lage magische Energien der Elemente Wasser, Erde, Luft und Feuer aufzusaugen. Für jeden Elementar-Feind oder -Zauber (wie Feuerball, Feuersturm, Blitzschlag) stiftet der Stab Dir einen Talentpunkt. Lege dieses auf den nun aufgeladenen Stab (max. 3).</p>	<p>1 Ereignis <b>Elementarkraft</b></p>  <p>Elementare Kräfte durchfluten Deinen Körper. Du erhältst für 1-6 Runden (Wirf einen Würfel) einen Basiswert von Stärke und Talent 8. Deine Gesinnung ist während dieser Zeit Neutral. Du kannst keine Deiner besonderen Fähigkeiten einsetzen und nicht in eine Kröte verwandelt werden.</p>
<p>5 Gegenstand <b>Giftflasche</b></p>  <p>Diese toxische Flüssigkeit ist brennend und beißend. Bist Du von Böser oder Neutraler Gesinnung, so kannst Du sie einmalig vor einem Kampf über eine Waffe streichen. Wirf einen Würfel. Bei einer 4-6 hast Du das Opfer vergiftet und den Kampf gewonnen. Lege diese Karte und die korrodierte Waffe nach der Nutzung ab.</p>	<p>5 mag. Gegenstand <b>Spruchdieb</b></p>  <p>Mit dem „Amulet des Spruchdiebes“ kannst Du einem Spieler, nachdem Du ihn im Kampf besiegt hast, alle Zaubersprüche aus dem Geist stehlen. Du musst allerdings darauf verzichten ihm ein Leben oder einen Gegenstand zu nehmen. Die Magiergilde gibt Dir für das Amulet einen Zauber Deiner Wahl (Durchsuche den Ablagestapel).</p>	<p>1 Ereignis <b>Unzufriedenheit</b></p>  <p>Unter Deinen Begleitern beginnt es zu unruhig zu werden und zu murren, aber keiner will Dir sagen was los ist. Plötzlich verläßt Dich einer Deiner Begleiter (Zufällig ermittelt). Die anderen Spieler in der Region dürfen würfeln. Der Charakter mit dem höchsten Wert darf den Begleiter an sich nehmen.</p>	<p>2 Monster-Feind <b>Minotaur</b></p>  <p><b>Stärke 5</b></p> <p>Diese böse Kreatur hat sich in einen Blut- rausch versetzt. Du musst sie zweimal nacheinander bekämpfen, um die Ausein- andersetzung siegreich zu bestreiten. Ansonsten verlierst Du ein Leben oder einen Tier-Begleiter oder Tier-Gegenstand.</p>
<p>5 Begleiter <b>Dschinn</b></p>  <p>Etwas schreckliches ist passiert. Die Flasche des Dschinns ist zerbrochen. Nun treibt der Geist in den Winden. Er wird nur den begleiten, der ihm ein neues Zuhause anbieten kann (Flasche, Krug, Lampe). Der Dschinn erhöht Dein Talent um 1 Punkt und erlaubt Dir jeder Talentprobe einmal zu wiederholen. Die „Flasche“ musst Du leeren und ablegen.</p>	<p>5 Begleiter <b>Alter Räuber</b></p>  <p>Der Senior unter den Gesetzlosen sieht recht vertrauenswürdig aus. Jedemal wenn Du Deine Bewegung auf einem Feld mit einem andern Spieler beendest, kann der routinierte Taschendieb diesem einen Goldsack stehlen. Kämpfst Du gegen einen Gesetzes-Feind oder -Ereignis, so erhöht der Räuber Deinen Wert um einen.</p>	<p>1 Ereignis <b>Festschmaus</b></p>  <p>Alle Spieler dieser Region treffen sich auf dem Feld des Spielers, der diese Karte gezogen hat, zu einem Festschmaus. Jeder Spieler erhält einen zusätzlichen Lebenspunkt. Sollten Ereignisse wie Regen, Sturm, Krieg, Seuche oder ähnliches in der Region andauern, so werden sie nach einem solchen Gelage bedeutungslos (Ablage).</p>	<p>5 mag. Gegenstand <b>Armschutz</b></p>  <p>Mit diesen magischen Armschützern kannst Du jedes Geschoss abwehren. Dieses betrifft auch einige Zauber wie Fireball, Eagle's Eye, Lightning Bolt, Fire Storm, Rust and Change). Die Armschützer erhöhen ebenfalls die Höhe der tragbaren Gegenstände um einen, jedoch nur wenn sie auch direkt getragen werden.</p>
<p>5 Fluch-Gegenstand <b>Holz-Symbol</b></p>  <p>Das verfluchte Amulet gehörte einst Feldon und ist einer vergessenen Gottheit geweiht. Du kannst es nicht ablegen, aber wenn Du einen anderen Spieler triffst kannst Du es ihm schenken. Immer wenn Du eine 1 für Deine Bewegung wirfst musst Du teleportieren als ob Du den Vortex betreten hättest.</p>	<p>5 Fluch-Gegenstand <b>Kraftreif</b></p>  <p>Der dunkle Armreif trägt die Zeichen der Macht. Als Du ihn anlegst, bemerkst Du, dass Deine Muskeln anschwellen und Du den Reif nicht mehr ablegen möchtest (er ist verflucht). Der Kraftreif erhöht Deine Stärke um 2. Leider willst Du von nun an keine Gegenstände außer ihm mehr nutzen. Die Zauberkünstlerin (Stadt) kann den Fluch brechen.</p>	<p>1 Ereignis <b>Schutzgeld</b></p>  <p>Als der erste Kaufmann freiwillig Dir Schutzgeld anbietet, merkst Du dass Deine Truppe einen ganz üblen Ruf hat. Du kannst dieses nutzen um Schutzgelder zu erpressen. Nehme von jedem Mitspieler und Fremden in Deiner Region je einen Goldsack. Nehme auch einen Steckbrief, da dieses Handeln illegal ist.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Goldsack</b></p>  <p>Tausche diese Geldbörse gegen einen Goldsack. „Geld stinkt nicht, auch wenn der Sack schon ein bisschen muffelt“.</p>

**ADVENTURE**

**ADVENTURE**