

<p>1 Ereignis Gemütswelle</p>  <p>Ein mächtiger PSI-Stoß fegt über die Dornen-Region und treibt alle Spieler und Feinde unter vier Talentpunkten in den Wahnsinn. Spieler verlieren ein Leben, Feinde verschwinden lallend auf dem Ablagestapel. Pflanzen sind gegen diesen Stoß immun. Das magische Amulett schützt den Träger vor diesem Effekt.</p>	<p>1 Ereignis Schloss in Dornen</p>  <p>Du meinst eine Abkürzung zum Schloss im Dornengeflecht zu sehen, also machst Du Dich die nächsten zwei Runden auf, um es zu suchen... (Setze die nächsten 2 Runden aus).</p>	<p>1 Pflanzen-Ereignis Totenmoos</p>  <p>Moos und Flechten mit der Farbe von oxidiertem Kupfer wachsen auf Deinen Trophäen. 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>1 Gesetz-Ereignis Königliche Armee</p>  <p>Der König hat die Armee in die Stadt geschickt. Von nun an gilt wieder das Stadtrecht auf allen freigeräumten Straßen-Feldern. Solltest Du ein Diebstahl in den Läden begehen, so ziehe eine Stadt-Karte zur Kontrolle. Eine Gesetz-Karte wird versuchen Dich zu verhaften.</p>
<p>2 Pflanzen-Feind Greifgras</p>  <p>Stärke 3</p> <p>Das hohe Gras ringelt sich um Deine Beine. Als Du Deinen Fuß heben möchtest, bleibt er am Boden haften. Verlierst Du diesen Kampf, so setze ein Runde lang aus. Die Fackel verbrennt Das Gras lichterloh.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind Vampirrosen</p>  <p>Stärke 3</p> <p>Ein Dornenbusch voller weißer Rosen ringelt seine Ranken um Deinen Arm. Dein Blut färbt die Blüten rot. Verlierst Du den Kampf, so verdoppelt der Strauch seine Stärke. Gewinnst Du, so stirbt er.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind Würgeranke</p>  <p>Stärke 2</p> <p>Unbemerkt hat sich von hinten eine dornige Würgeranke um Deinen Hals gewunden. Du kannst sie mit einem Wurf unter Deine Stärke abschütteln und ein normaler Kampf beginnt. Gelingt dies nicht, so verlierst Du sofort ein Leben.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind Galgenbaum</p>  <p>Stärke 5 (je)</p> <p>Der alte dornige Galgenbaum ist von so viel Leid erfüllt worden, dass er die Köpfe der Gehängten als Früchte ausgebildet hat. Bei jedem Besuch greift einer der Köpfe jeden Spieler ohne Fackel an. Erst wenn der Baum in vier unterschiedlichen Kämpfen besiegt wurde stirbt er.</p>
<p>3 Geister-Feind Blutige Knochen</p>  <p>Talent 3</p> <p>Das blutige Skelett besteht nur noch aus Lumpen und Knochen. Untote scheinen nicht Opfer des Schlafzaubers geworden zu sein. Aus Fremdenhass scheint es Dich töten zu wollen.</p>	<p>3 Pflanzen-Feind Brovist</p>  <p>Talent ?</p> <p>Ein alter Stinkmorchel stößt seine Sporen aus, als Du Dich im näherst. Kämpfe gegen Deine eigenen Halluzinationen (gleiches Talent wie Du) oder Du tötest in Deinem Wahn einen Deiner Begleiter. Hast Du keinen Begleiter, so verlierst Du ein Leben.</p>	<p>3 Pflanzen-Feind Dead Treant</p>  <p>Talent 6</p> <p>Schwarzes verbranntes Holz, knackende morsche Äste. Der verkohlte Baum auf den grauen Steinen neben Dir ist nicht tot! In ihm steckt der grausame Geist eines gequälten Baumhirten. Er haßt alles Leben und somit auch Dich. Die Fackel ist gegen ihn machtlos.</p>	<p>3 Geister-Feind Mumie</p>  <p>Talent 6</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>4 Fremder Grugah</p>  <p>Arafel, Herrin der Dornen, wohnt hier. Jeder Spieler, der ihr Feld betritt, muss folgenden Wurf akzeptieren:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Der oberste Zauber wirkt auf Dich 2-3 Verirrt, einmal aussetzen 4 Kein Ereignis 5 Du erhältst einen Talentpunkt 6 Du erhältst einen Zauberspruch 	<p>4 Pflanzen-Fremder Baumhirte</p>  <p>Du bist in das Dornenwald 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 Belehrungen im Dickicht des Ablagestapels.</p>	<p>4 Fremder Böse Fee</p>  <p>Die böse Fee ist nicht erfreut von Deinem Eifer die Prinzessin zu küssen/ die Dornen zu kürzen. Wurf einen Würfel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Der oberste Zauber wirkt auf Dich 2-3 Verhext, einmal aussetzen 4 Verflucht, nimm eine Fluch-Karte 5 Verbannt, Teleport zum Stadt-Tor 6 Teleport in den Schwarzen Turm 	<p>4 Fremder Irrlicht</p>  <p>Ein Irrlicht beginnt vor Dir zu tanzen. Wenn Du ihm folgst, so gelangst Du an einen alten Ort, bevor es verschwindet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Friedhof 2 Ruinen des Drachentempels (Dorf) 3 Vergessene Stadt (Felsklippen) 4 Verwunschene Lichtung 5 Eingang zu den Katakomben 6 Eingang zum schwarzen Turm



<p>5 Gegenstand</p> <p>Waffenrock</p>  <p>Der Waffenrock, den Du der schlafenden Wache abgenommen hast, lässt Dich ohne Kontrolle das Stadttor passieren, ohne Bezahlung beim Doktor (Stadt) heilen und jegliche Patrouillen ignorieren. Dieses gilt nicht bei einer Wache, die Dich bei einer Straftat erwischt.</p>	<p>5 Pfl.-Gegenstand</p> <p>Alraune-Wurzel</p>  <p>Aus dem Boden ragt eine alte knorrige Alraune-Wurzel. Nimmst Du sie ein, so werden für eine Runde Deine Stärkepunkte durch die Deines Talents mit einem +2 Bonus ersetzt. Druiden können den Bonus auf +4 erhöhen.</p>	<p>5 Mag. Pfl. Gegenstand</p> <p>Weißdornzweig</p>  <p>In diesem Weißdornzweig steckt immer noch die Magie eines Zaubers. Er kann sich, wenn er abgelegt wird, in eine dichte Dornenhecke verwandeln. Jeder, der dieser Feld betritt, muss einen Gegenstand hier verlieren. Die Sachen verbleiben, bis die Hecke zerstört wird. Dieses kann durch Magie oder Feuer passieren (Fackel, Feuerball, Erster Frost, Feuersbrunst...).</p>	<p>5 Pfl.-Gegenstand</p> <p>Natterzunge</p>  <p>Im Dornengestrüpp wächst eine sehr seltene Pflanze, die Natterzunge. Du kannst sie pflücken und mitnehmen. Das Verspeisen heilt Dir ein Leben. Druiden, Priestern, Pilgern und Baumhirten ist diese Pflanze wohl bekannt und heilt als Sud 2 Leben.</p>
<p>2 Pflanzen-Feind</p> <p>Schattenblüte</p>  <p>Stärke 5</p> <p>Unbemerkt bist Du unter eine riesige Schattenblüte getreten, welche sich schmatzend über Dir öffnet. Jede Rüstung oder Waffe, die Du im Kampf gegen die Pflanze einsetzt wird von ihrer Säure zerfressen.</p>	<p>2 Drachen-Feind</p> <p>Dornendrache</p>  <p>Stärke 7</p> <p>Du hast einen dornigen Drachen geweckt, der hier geschlummert hat. Nun ist er hungrig. Unterliegst Du im Kampf, so raubt er Dir alles Gold. Besitzt Du keines, so nimmt er Dir ein Leben.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind</p> <p>Gewirrbaum</p>  <p>Stärke 5</p> <p>Die schattige Buche unter der Du Rast machst entpuppt sich als Gewirrbaum. Seine Wurzeln versuchen Dich ins Erdreich zu ziehen. Als einzige Waffe wirken gegen diesen Baum Äxte, die Kettensäge oder Energiewaffen.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind</p> <p>Nadelmann</p>  <p>Stärke 4</p> <p>Ein dorniger Nadelmann schießt einen Hagel Tannennadeln aus dem Gebüsch auf Dich. Würfle unter Dein Talent, sonst musst Du eine Runde aussetzen. Kannst Du dem Hagel entgehen, so kämpft er bis zum Tod.</p>
<p>5 Gegenstand</p> <p>Feuchte Geldbörse</p>  <p>Diese Geldbörse lag schon lange unbeachtet am Wegesrand. Kakerlaken haben sich in ihr ein Nest gebaut. Wurf einen Würfel wenn Du sie aufnehmen möchtest. Bei einer 1-2 läßt Du sie voller Abscheu fallen. Lege diese Karte auf Deinem Feld ab. Überwindest Du Deinen Ekel, so kannst Du die Karte gegen einen Goldsack tauschen.</p>	<p>1 Ereignis</p> <p>Drachen-Kultisten</p>  <p>Eine Einsatztruppe fanatischer Drachen-Kultisten ist in die Stadt eingedrungen und hat die Gunst der Stunde genutzt, um die Schmiede und die Bank zu leeren. Entferne alle Gegenstände von den Geschäften. Alle Drachen-Kultisten-Karten, welche sich derzeit im Spiel befinden, erhöhen ihren Kampfwert um einen Punkt.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind</p> <p>Nachtschatten</p>  <p>Stärke 2</p> <p>Diese Pflanzenblüten sondern ein starkes Kontaktgift ab. Du kannst versuchen die Blüten zu umgehen. Dazu würfale mit einem Würfel unter Deinen Talent-Wert. Misslingt Dir der Wurf, so musst Du mit ihr kämpfen, wobei Du unabhängig vom Kampfausgang immer ein Leben verlierst.</p>	<p>5 Begleiter</p> <p>Bauerntöpel</p>  <p>Der Jungbauer hat es trotz der Belohnung mit der Angst zu tun. Du bist jetzt sein Held. Mit ihm kämpfst Du gegen Pflanzen- und Tier-Feinde mit +1 auf Deinen Wurf. Für weibliche Spieler opfert er sich, sofern sie ein Leben verlieren. Besuchst Du aber das Gasthaus, so lasse ihn mit einem Vollrausch zurück.</p>
<p>6 Ort</p> <p>Versteck</p>  <p>Stadtbewohner haben sich im dichten Dornengestrüpp versteckt. Warum der Fluch sie nicht erfasst hat, ist Dir unbekannt. Ziehe von nun an immer eine Stadt-Karte, sobald jemand dieses Feld betritt. Lege diese Stadt-Karte nach dem Besuch auf jeden Fall ab, die Stadtbewölkerung hat Deinen Weg zur Flucht genutzt.</p>	<p>6 Ort</p> <p>Wunschbrunnen</p>  <p>In den Dornen liegt ein verzauberter Brunnen. Lege einen Talent-, Stärke- und Lebenspunkt auf den Brunnen. Wer ein Goldstück in den Brunnen wirft, kann würfeln (das Gold versinkt auf jeden Fall):</p> <ul style="list-style-type: none"> 1-4 Gold versinkt ereignislos (Ablage). 5 Gesegnet (Nimm eine Segen-Karte). 6 Wunsch erhört (Nimm einen Punkt). 	<p>6 Ort</p> <p>Stadt-Relikte</p>  <p>Bleiche Knochen und rostiges Metall ragen aus den Dornen. Du kannst hier suchen, wirf dazu einen Würfel und setze eine Runde aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 Du findest einen Ablassbrief. 2 Du findest einen Goldsack. 3 Du findest eine Heilbandage. 4 Du findest einen Helm. 5 Du findest einen Kurzbogen. 6 Du findest ein magisches Gebräu. 	<p>6 Pflanzen-Ort</p> <p>Fremde Besucher</p>  <p>Waldlandbewohner haben im dichten Dornengestrüpp ein neues Zuhause gefunden. Ziehe von nun an immer eine „Forrest“-Realm Karte, wenn jemand dieses Feld betritt. Lege diese Forrest-Realm-Karte nach dem Besuch auf jeden Fall ab. Die Störung hat den Waldbewohner verjagt.</p>

DORRIN



DOORNEN



DOORVEN



DOORVEN



DOORVEN



DOPPELTEN



DOORVEN



DOORVEN



DOORVEN



DOORNEN

<p>5 Gegenstand Brandpfeil</p>  <p>Der Pfeil kann nur von einem Bogen oder einem Begleiter mit einem Bogen verschossen werden. Er kann nur einmalig vor oder nach Deiner Bewegung verwendet werden. Er zerstört eine Ort- oder Pflanzen-Karte, die nicht weiter als 2 Felder von Dir entfernt liegt. Lege den Pfeil und die brennende Karte auf den Ablagestapel.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind Nachtschatten</p>  <p>Stärke 2</p> <p>Diese Pflanzenblüten sondern ein starkes Kontaktgift ab. Du kannst versuchen die Blüten zu umgehen. Dazu würfelle mit einem Würfel unter Deinen Talent-Wert. Misslingt Dir der Wurf, so musst Du mit ihr kämpfen, wobei Du unabhängig vom Kampfausgang immer ein Leben verlierst.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind Schwertlilie</p>  <p>Stärke 4</p> <p>Diese Pflanze hat rasiermesserscharfe Blütenblätter, die sich schwingend bewegen. Die Blätter scheuen aber offenes Feuer. Trägst Du eine Fackel, so kannst Du die Lilie unbehelligt passieren. Von Elfen wird die Blüte „Lorrack“ genannt.</p>	<p>1 Ereignis Dornentrunk</p>  <p>Dem Trödler im Dorf ist ein Trunk umgefallen und zerbrochen. Nun wachsen überall Dornenranken. Lege auf seinen Laden verdeckt drei Dornen-Karten und auf das Lumpeneck eine. Wer als erster alle Karten beseitigt, erhält von ihm eine zufällig gezogene Timescape-Kauf-Karte.</p>
<p>1 Ereignis Dornengebräu</p>  <p>Der Apotheker hat sein qualmendes Gebräu einfach aus dem Fenster geschüttet. Nun wachsen die Blumen im Vorgarten ins unermessliche. Lege 3 Dornen-Karten verdeckt auf die Straßen High Temple Square, Flask Street und Gold Lane. Der Retter erhält ein magisches Gebräu.</p>	<p>5 Pfl.-Gegenstand Dornenkranz</p>  <p>Der Dornenkranz des heiligen St. Michael ist ein heiliges Artefakt. Verliert man mit ihm in einem Kampf ein Leben, so erhält man seinen Segen. Du kannst aber nur eine Segen-Karte zurzeit besitzen. Der Kranz kann nicht mit einem Helm oder einem Hut getragen werden. In der Kapelle erhältst Du für ihn einen Talentpunkt.</p>	<p>4 Fremder Braumeister</p>  <p>Ein Braumeister hat das Geschäft des Apothekers in der Stadt übernommen. Für 2 Gold kann man hier ein magisches Gebräu erwerben. Liefert man ihm einen Pflanzen-Gegenstand, -Begleiter oder -Trophäe, so erhält man für die seltene Zutat 1 Gold und ein Schluck des neuen magischen Gebräus.</p>	<p>2 Pflanzen-Feind Venusfalle</p>  <p>Stärke 4 (2x)</p> <p>Dieses schnappende Geflecht von karnivoren Pflanzen ist immer hungrig. Deshalb wird es von den Elfen auch „Keldrad“ genannt. Um den Stock zu vernichten, musst Du zweimal nacheinander mit der Pflanze kämpfen. Solltest Du verlieren, so gebe ihr ein Leben, einen Begleiter oder ein Tier zu fressen.</p>
<p>1 Ereignis Dornenschlaf</p>  <p>Die Prinzessin hat sich an einer Nadel verletzt und einen Schlaf-Fluch ausgelöst. Die Stadt versinkt gelähmt im Dornengestrüpp. Entferne alle Stadt-Karten vom Stadt-Brett und lege dafür verdeckte Dornen-Karten aus. Die Dornen-Erweiterung hat begonnen.</p>	<p> Zauberspruch Dornengestrüpp</p>  <p>Dieser Zauber beschwört 6 Dornen-Karten, wovon 2 ablegt werden. Die restlichen 4 Karten werden verdeckt im Land verteilt. Dabei dürfen pro Feld max. 2 Dornen-Karten zusammen abgelegt werden. Wer ein Feld mit diesen betritt, muss diese sofort umdrehen. Sie werden dann mit bereits aufgedeckten, Karten gemäß der Spielregel, abgearbeitet.</p>	<p>6 Pflanzen-Ort Dornengestrüpp</p>  <p>„Baron Orchidee“ hat hier ein magisches Dornengeflecht beschworen. Wer das Feld betritt muss eine Dornen-Karte ziehen. Ziehe nur dann eine Dornen-Karte sofern hier nicht bereits eine aufgedeckte Dornen-Karte liegt.</p>	<p>1 Ereignis Dornenfluch</p>  <p>Der verrückte „Baron Orchidee“ verabscheut jede Art von Zivilisation. Um diese zu zerstören hat er in jedem Waldland-Feld die Natur geweckt. Lege auf diese Felder verdeckt je 3 Dornen-Karten. Diese werden anstatt von Abenteuer-Karten gezogen.</p>
<p>6 Pflanzen-Ort Schlosspark</p>  <p>Vor Dir liegt der verwahrloste Schlosspark des alten Königs. Wenn Du möchtest kannst Du ihn betreten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ziehe eine Dornen-Karte. 2. Ziehe 2 Dornen-Karten. 3. Du verirrst Dich (1x aussetzen). 4. Du findest ein Schwert. 5. Du findest 2 Goldsäcke. 6. Du findest eine Schriftrolle (1 Zauber). 	<p>6 Pflanzen-Ort Verwilderung</p>  <p>Unkraut und Dornen haben die Herrschaft über einen der Orte des Landes übernommen. Dieser Ort verwaist und man zieht eine Dornen-Karte. Würfle einen Würfel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gasthaus 2. Ruinen 3. Friedhof 4. Kapelle 5. Einen der Runesteine (freie Wahl) 6. Einen beliebigen Ort. Lege die Ort-Karte auf den Ablagestapel. 	<p>1 Ereignis Dornenschlaf</p>  <p>Die Prinzessin hat sich an einer Nadel verletzt und einen Schlaf-Fluch ausgelöst. Die Stadt versinkt gelähmt im Dornengestrüpp. Entferne alle Stadt-Karten vom City-Brett und lege dafür verdeckte Dornen-Karten aus. Die Dornen-Erweiterung hat begonnen.</p>	<p>6 Pflanzen-Ort Dornengestrüpp</p>  <p>„Baron Orchidee“ hat hier ein magisches Dornengeflecht beschworen. Wer das Feld betritt muss eine Dornen-Karte ziehen. Ziehe nur dann eine Dornen-Karte, sofern hier nicht bereits eine aufgedeckt liegt. Das Dornengestrüpp kann mit einer Fackel (oder Feuerzauber) vernichtet werden, dazu musst Du allerdings hier eine Runde aussetzen.</p>



<p>4 Gesetz-Fremder Armee des Königs</p>  <p>Stärke 10</p> <p>Die „Königlichen Dragoner“ leisten den Kultisten erbitterten Widerstand. Jeden Drachen-Kultisten oder steckbrieflich gesuchten Spieler werden sie versuchen zu verhaften. Verlierst Du den Kampf, so verschleppen sie Dich zum Schloss (mittlere Region): Du musst 1 x aussetzen und jede Waffe wird Dir entzogen.</p>	<p>5 Gegenstand Schaftpfeil</p>  <p>Der Pfeil kann nur von einem Bogen oder einem Begleiter mit einem Bogen verschossen werden. Er kann nur einmalig verwendet werden und muss nach Gebrauch abgelegt werden. Er erhöht Deinem Kampfwert in physischen Kampf um 2 Punkte.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Mondpfeil</p>  <p>Der Pfeil kann nur von einem Bogen oder einem Begleiter mit einem Bogen verschossen werden. Er kann nur einmalig vor oder nach Deiner Bewegung verwendet werden. Er zerstört einen Geister-Feind, der nicht weiter als 2 Felder von Dir entfernt liegt. Lege den Pfeil und den Feind auf den Ablagestapel. Der Dämonenlord verliert durch einen Treffer 2 Leben.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Tridentpfeil</p>  <p>Der Pfeil kann nur von einem Bogen oder einem Begleiter mit einem Bogen verschossen werden. Er kann nur einmalig vor oder nach Deiner Bewegung verwendet werden. Er zerstört einen Drachen-Feind, der nicht weiter als 2 Felder von Dir entfernt liegt. Lege den Pfeil und den Feind auf den Ablagestapel. Der Drachenkönig verliert durch ihn 2 Leben.</p>
<p>2 Monster-Feind Wyvern</p>  <p>Stärke 5</p> <p>Der Lindwurm ist ein mächtiger Gegner, der mit seinem scharfen Zähnen und seinem giftigen Schwanz Dich zu töten versucht. Solltest Du unterliegen, so verlierst Du ein Leben und musst zusätzlich, sofern Du keine Heilpflanze/-bandage besitzt, eine Runde aussetzen.</p>	<p>3 Geister-Feind Blutiger Knochen</p>  <p>Talent 3</p> <p>Das blutige Skelett besteht nur noch aus dreckigen Binden und bleichen Knochen. Um etwas Fleisch zwischen die Zähne zu bekommen, versuchst es Dich zu töten. Du bist also Opfer eines makaberen Mundraubes geworden.</p>	<p>4 Fremder Herzog</p>  <p>Der Herzog sucht einen würdigen Kämpfer des Königs. Solltest Du: - Schwert oder Rüstung besitzen, - dem Adel angehören, - Waffenrock oder Lorbeerkrone tragen oder mehr als eine Trophäe mitführen, so ernannt er Dich zum Königlichen Champion, bevor er verschwindet.</p>	<p>1 Ereignis Wiederaufbau</p>  <p>Für den Wiederaufbau des Drachen-Tempels im Dorf erheben die Kultisten eine Sondersteuer. Jeder Spieler muss ein Goldsack dem Kult entrichten, bei Adligen beträgt der Betrag sogar 2 Goldsäcke. Wer dieser „Bitte“ nicht nachkommt erhält sofort einen Steckbrief. Gläubige des Tiamats sind von der „Sonderabgabe für Ungläubige“ befreit.</p>
<p>1 Ereignis Baronin v. Basilisco</p>  <p>Die Komtesse Basilisco wird zur Baronin im Dorf ernannt. Als erste Amtshandlung führt sie das „Recht des Drachens“ im Dorf ein. Kultisten erhalten +2 auch den Wurf beim Baron. Sie empfängt auch steckbrieflich-gesuchte Spieler allerdings mit -1 auf deren Wurf.</p>	<p>1 Ereignis Proklamation</p>  <p>Die Führung des Klerus des Hohetempels der Stadt hat sich in die Kapelle geflüchtet. An ihrer Tür hängt folgende heilige Proklamation: „Wer als erstes hier den Kopf eines Drachen-Kultisten (Trophäen-Karte) abgibt, wird zum Tempel-Ritter (Wechselcharakter) ernannt.“</p>	<p>1 Ereignis Baumeister</p>  <p>Der Hohetempel in der Stadt wird ausgebaut und erhält jetzt auch einen Schrein des Heiligen St. Michael. Jeder Spieler in der Stadt und im Dorf wird aufgerufen 1 Gold zu spenden. Tut er dies, so erhält er den Segen der Kirche (Nimm eine Segen Karte).</p>	<p>6 Ort Verhexter Brunnen</p>  <p>In dem magischen Brunnen fließt Zauberswasser. Lege 4 magische Gebräue verdeckt auf den Brunnen. Pro Besuch kann man eines trinken. Wenn die Flüssigkeiten erschöpft sind, wird der Brunnen vergessen und Du musst ihn ablegen.</p>
<p>5 Gegenstand Beweise</p>  <p>Du hast Beweise für eine Verschwörung der Drachen-Kultisten gefunden. Diese müssen innerhalb von 6 Runden zum Schloss (Stadt oder mittlere Region) oder Baron (Dorf) gebracht werden, wofür Du geadelt wirst (Nimm eine Nobelman-Karte). Gelingt dies nicht, so startet die „Nacht des Tiamat“-Erweiterung.</p>	<p>1 Ereignis Geschäfte</p>  <p>Der königliche Konsul lässt Dir mitteilen, dass ihr von nun an Geschäftspartner seid und übersendet Dir 3 Goldsäcke. Du kannst sein Gold annehmen oder ablehnen. Egal wie Du Dich entscheidest, nimm auf jeden Fall eine „Loan“-Karte auf, welche beim nächsten Besuch in der Stadt fällig wird. Geschäft ist Geschäft.</p>	<p>6 Ort Baustelle</p>  <p>Der König hat den Auftrag zum Ausbau seines Schlosses gegeben. Lege diese Karte auf das Schloss (mittlere Region). Jeder, der die Baustelle betritt, muss 1 Goldsack Sondersteuer bezahlen oder für eine Runde hier Frondienst leisten (1x aussetzen).</p>	<p>3 Geister-Feind Magebane</p>  <p>Talent 5</p> <p>Dieser schattenhafte Geist wird auch „Magierverderben“ oder „Spruchsauger“ genannt. Immer wenn er im Kampf besiegt wird, entzieht er einem Spieler in seiner Region einen Zauber und überlebt. Ist kein Spruch anzapfbar, so wird er vernichtet und Du erhältst 1 Talentpunkt.</p>

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

CITY

Cultist

CITY

Cultist

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

CITY

CITY

Cultist

CITY

Cultist

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE