



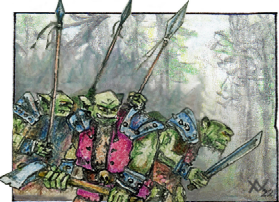
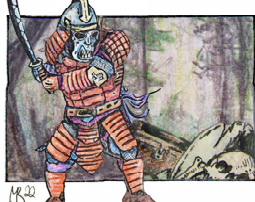






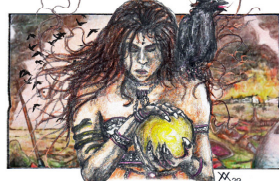





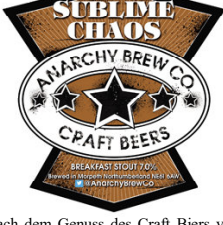

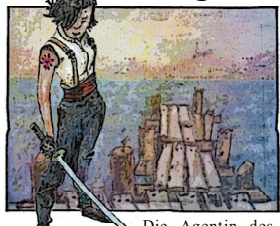











<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Das Dorf Brennt !</div> <div></div> <div>Nordmänner haben das Dorf gestürmt und beginnen dort zu brandschatzen und zu plündern. Mische die „Anarchie im Dorf“- und die „WAR“-Karten zusammen und bilde aus diesen einen neuen Stapel. Von diesem Stapel werden für jede dieser Erweiterungen Karten gezogen, bis beide beendet sind.</div>	<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Drachenkultisten</div> <div></div> <div>Während sich der Hohepriester des Tiamat betont zurückhält, sendet der Waffenmeister des Kultes bereits Krieger aus. Ziehe solange Karten vom „City Cultist“-Stapel bis Du 3 Feind-Karten gezogen hast. Verteile die Karten zufällig auf Deinem und den Nachbarfeldern. Bekämpfe sofort Deinen Gegner.</div>	<div>2</div> <div>personen-feind</div> <div>Schildwall</div> <div></div> <div><div>Stärke 6</div><div>Der Schildwall bewegt sich ein Feld pro Runde in Richtung des Stadttors. Er zerstört jede Karte auf die er trifft. Sobald er das Stadttor erreicht, wird die Stadt geplündert, jede Karte in ihr abgelegt und alle Spieler verlieren dort 1 Leben.</div></div>	<div>2</div> <div>monster-feind</div> <div>Ork-Blutmeister</div> <div></div> <div><div>Stärke 5</div><div>Dieser Ork hat dem Brandschatzen und Plündern abgeschworen. Er konzentriert sich jetzt auf das Töten. Er bekämpft jeden Spieler, der sein Feld betritt. Tötest Du ihn, so kannst Du Dir aus seinem Besitz einen Blut-Hund (Kauf-Karte) nehmen.</div></div>										
<div>3</div> <div>geist-feind</div> <div>Ghul</div> <div></div> <div><div>Talent 5</div><div>Ghule ziehen nachts über das Schlachtfeld und laben sich an den Toten. Als sie Dich sehen, wollen sie auch Lebende kosten. Verlierst Du den Kampf, so verlierst Du ein Leben und setzt die nächste Runde aus. Spieler, die immun gegen den Ruf der Sirene sind, sind auch immun gegen die Lähmung des Ghuls.</div></div>	<div>4</div> <div>fremder</div> <div>Königlicher General</div> <div></div> <div>Der General der Königlichen Streitkräfte braucht dringend neue Rekruten für den „Großen Krieg“. Lege diese Karte auf das Schloss in der mittleren Ebene. Wer dort dem General zuerst einen Begleiter (kein Tier) abliefern, wird zum königlichen Herold ernannt. Nimm den „Herald“ Wechsel-Charakter und lege den General auf den Ablage-Stapel.</div>	<div>4</div> <div>fremder</div> <div>Feldscherer</div> <div></div> <div><div>Der Wundarzt behandelt für Gold jeden Spieler. Der Adel heilt hier allerdings ein Leben auf Staatskosten. Er verkauft:</div><table><tr><td>Kräuter-Heilbandage</td><td>1 Gold</td></tr><tr><td>Feld-Wasserflasche</td><td>1 Gold</td></tr><tr><td>Feldverpflegung-Doughnuts</td><td>1 Gold</td></tr><tr><td>Trunk des Lebens/ - der List</td><td>2 Gold</td></tr><tr><td>Magisches Gebräu</td><td>3 Gold</td></tr></table></div>	Kräuter-Heilbandage	1 Gold	Feld-Wasserflasche	1 Gold	Feldverpflegung-Doughnuts	1 Gold	Trunk des Lebens/ - der List	2 Gold	Magisches Gebräu	3 Gold	<div>5</div> <div>begleiter</div> <div>Deserteur</div> <div></div> <div>Der Krieger hat die „Große Schlacht“ nur knapp überlebt und hat keine Lust mehr für den König zu kämpfen. In seiner Begleitung erhöht sich Deine Stärke +1. Er weigert sich aber gegen Personen-Feinde zu kämpfen. Auf Fahnenflucht steht Hochverrat! Solange Du den Deserteur in Deiner Begleitung hast, zählst Du als steckbrieflich gesucht.</div>
Kräuter-Heilbandage	1 Gold												
Feld-Wasserflasche	1 Gold												
Feldverpflegung-Doughnuts	1 Gold												
Trunk des Lebens/ - der List	2 Gold												
Magisches Gebräu	3 Gold												
<div>5</div> <div>gegenstand</div> <div>Katapult</div> <div></div> <div>Um das Katapult mit Dir zu führen, brauchst Du mindestens 2 Begleiter. Solltest Du ein Feld mit einer aufgedeckten Ort-Karte betreten, so kannst Du den Ort zerstören und eine neue Karte ziehen. Auf dem Schlachtfeld erhöht sich zudem Deine Stärke +2 im Kampf. Du kannst mit dem Katapult weder den Dungeon, den Schwarzen Turm noch den Palast des Hexenmeisters betreten. Das Katapult passt in keinen Behälter.</div>	<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Wehr-Sold</div> <div></div> <div>Der Schatzmeister zahlt den Soldaten des Königs Sold. Jeder Spieler auf dem Schlachtfeld erhält 1 Gold. Adlige, Wechselcharaktere und Spieler mit einer WAR-Karte erhalten 2 Gold. Spieler mit einem Steckbrief erhalten keinen Sold. Der Beamte zieht sich nach der Auszahlung schnell hinter die sicheren Stadtmauern zurück (Ablage).</div>	<div>5</div> <div>gegenstand</div> <div>Offiziers-Schwert</div> <div></div> <div>Dieses fein gearbeitete Zier-Schwert muss einst einem Adligen gehört haben. Der Besitzer scheint aber nicht mehr zu leben. Mit dem Schwert kannst Du Deine Stärke +1 im Kampf erhöhen. Als Beute-Gut kannst Du die Klinge bei jedem Waffen-Händler/-Schmied für 3 Gold verkaufen. Wenn Du nach Kriegsende das Zier-Schwert weitertragen möchtest, musst Du Dir einen Steckbrief nehmen (nach der Amnestie).</div>	<div>5</div> <div>gegenstand</div> <div>Streitwagen</div> <div></div> <div>Mit dem Streitwagen kannst Du auf eine aufgedeckte Feind-Karte oder einen anderen Spieler zusprechen. Dafür kannst Du Deine Bewegung um bis zu 2 Felder erhöhen. Der Angriff wird um +2 Stärke erhöht. Mit dem Streitwagen kannst Du weder den Dungeon, den Schwarzen Turm, das Timescape noch den Palast des Hexenmeisters betreten.</div>										
<div>5</div> <div>mag. - gegenstand</div> <div>Portal-Stein</div> <div></div> <div>Der zerbrochene Jade-Portal-Stein birgt immer noch einiges an magischer Beschwörungs-Energie. Bringst Du ihn zum König (Schloss) oder Heerlager, so erhältst Du eine Treasure-Karte als Lohn. Liefertst Du den Stein an den Usurpator, so ernannt er Dich zum „Agent of Chaos“ (Wechselcharakter). Zerbrichst Du den Stein, so ziehst Du sofort 3 Timescape-Karten.</div>	<div>6</div> <div>gesetz-ort</div> <div>Heerlager</div> <div></div> <div><div>Stärke 3 + (1d6)</div><div>Das Heerlager des Königs ist für Spieler mit einem Steckbrief ein gefährlicher Ort. Würf einen Würfel und addiere 3, um die Stärke der Wache zu ermitteln. Verlierst Du den Kampf so wirst Du ins Gefängnis gebracht. Andere Spieler können hier für je 1 Gold 1 Leben heilen.</div></div>	<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Waffenstillstand</div> <div></div> <div>Geheime Verhandlungen haben zu einem Waffenstillstand geführt. Der Usurpator hat daraufhin das Land verlassen. Der Krieg ist beendet! Lege den Portal-Stein, das Schlachtfeld und alle Karten auf ihm ab. Im Land gilt eine königliche Generalamnestie. Lege sofort alle Steckbriefe ab.</div>	<div>2</div> <div>personen-feind</div> <div>Nordmann</div> <div></div> <div><div>Stärke 4</div><div>Die Nordmänner haben sich der Armee des Usurpators angeschlossen. Spieler mit einem Steckbrief greift der Berserker nicht an. Triff er auf die Valkyrie, den „Champion of Chaos“ oder einen Spieler mit dem „Findelkind“, so verneigt er sich und schenkt ihm sein Schild.</div></div>										



<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Assassine</div> <div></div> <div>Die Mörder-Gilde hat sich auf die Seite des Usurpators gestellt. Sie ermordet alle Fremden im Land. Lege diese Karten ab. Sollte auf Deinen Namen ein Steckbrief lauten, so kannst Du den Mördern auftragen, zusätzlich zu ihrem Auftrag, einem Spieler in Deiner Region ein Leben zu nehmen. Die Assassine verschwinden daraufhin im Schatten.</div>	<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Totaler Krieg!</div> <div></div> <div>Der Krieg hat das ganze Land erfasst. Lege alle Ort- und Fremden-Karten im Land ab. Alle Spieler verlieren ein Leben. Die Felder und Örtlichkeiten in der Stadt, im Ort, die Kapelle, der Tempel, die Felsspalte, die Felsklippen und der Wald sind vor dem Morden und Brandschatzen sicher.</div>	<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Überfallener Konvoi</div> <div></div> <div>Der königliche Nachschub-Konvoi ist von Orks überfallen worden. Du kannst die Überreste durchsuchen. Würf einen Würfel, um zu ermitteln, was Du findest: 1: Heilbandage 2: Ablassbrief 3: Schwert 4: Kurzbogen 5: Trunk der List 6: Tornister Solltest Du ein Yak, Kamel oder Pferd besitzen, so kannst Du diese Karte gegen ein „Pferd & Wagen“ umtauschen.</div>	<div>2</div> <div>monster-feind</div> <div>Ork-Hauptmann</div> <div></div> <div><div>Stärke 6</div><div>Der Ork-Hauptmann stammt aus der Chaos-Ebene und ist von seinem Trupp getrennt worden. Er bekämpft jeden Spieler auf den kein Steckbrief ausgestellt wurde. Tötest Du ihn, so kannst Du Dir aus seinem Besitz einen Combat-Enviro-Suit (Timescape-Purchase) und 1 Gold nehmen.</div></div>
<div>2</div> <div>monster-feind</div> <div>Ork-Horde</div> <div></div> <div><div>Stärke 4 (2x)</div><div>Du bist in eine Horde von Orks gestolpert. Diese fordern jeden Spieler ohne Steckbrief zum Kampf. Besiege nacheinander 2 von ihnen, bis der Rest sich zurückzieht und ihre gestohlene Beute von 2 Gold zurückläßt. Solltest Du einen der Kämpfe verlieren, so verlierst Du 1 Leben und mußt eine Runde aussetzen.</div></div>	<div>2</div> <div>monster-feind</div> <div>Samurai</div> <div></div> <div><div>Stärke 6 / Talent 4</div><div>Niemand weiß, ob der Träger der Samurai-Rüstung lebt oder untot ist. Der grausame Samurai beherrscht die asiatische Kunst des psychischen Kampfes und greift Dich mit dem Wert an, der ihm die höchste Gewinnchance verspricht. Tötest Du den Gegner, so kannst Du seine Rüstung (Kauf-Karte) nehmen.</div></div>	<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Plündergut</div> <div></div> <div>Der Trödler im Dorf hat ein breites Angebot von „gebrauchter“ Ware in seinem Lager „gefunden“. Dieses verkauft er für 2 Gold je Gegenstand. Lege auf seinen Laden eine Rüstung, ein Schild, ein Trunk der List, eine Axt, einen Kurz-Bogen, eine Fackel, ein Reitpferd, einen Hund, einen Tornister und einen Gyro-Compass.</div>	<div>5</div> <div>begleiter</div> <div>Gefangenekolonie</div> <div></div> <div>Du erhältst den Befehl die angeketteten gefangenen Krieger des Usurpators zur Stadt zur eskortieren. Mit der Kolonne kannst Du Dich nur 1 Feld pro Zug bewegen. Solltest Du die Kolonne allein lassen oder nicht den direkten Weg zur Stadt nehmen, so lege diese Karte ab und nehme einen Steckbrief. Erreichst Du das Stadttor, so tausche diesen Begleiter gegen eine Nobleman-Karte.</div>
<div>4</div> <div>fremder</div> <div>Ork-General</div> <div></div> <div>Hudarok, der Auserwählte des Chaos führt die große Horde der Orks an und wird Dich angreifen (Stärke 7). Besiegst Du ihn, so wirst Du zum neuen „Champion of Chaos“ dieser Welt. Nehme den gleichnamigen Wechselcharakter. Verlierst Du, so verschleppt er Dich zum Tempel, wo Du als Sklave arbeiten mußt. Er verschwindet dann.</div>	<div>5</div> <div>begleiter</div> <div>Fähnlein</div> <div></div> <div>Die Überlebenden des III. Königlichen Fähnleins suchen einen neuen Anführer für ihre Einheit. In ihrer Begleitung erhöht sich Dein Stärkewert im Kampf um +2. Sie schließen sich nicht einem steckbrieflich gesuchten Spieler an. Sollte das WAR-Ereignis enden, so gehen die Soldaten zu ihren Familien nach Hause (Ablage).</div>	<div>4</div> <div>fremder</div> <div>Usurpator</div> <div></div> <div>Solltest Du steckbrieflich gesucht werden, so gibt Dir der Usurpator 1 Gold. Besitzt Du keinen „Warrant“, so kannst Du Dir einen Steckbrief nehmen oder mit ihm kämpfen (Talent 8). Verlierst Du den Kampf, so verlierst Du 1 Leben. Gewinnst Du den Kampf, so wirst Du neuer „King's Champion“ und die WAR-Erweiterung endet.</div>	<div>5</div> <div>mag. gegenstand</div> <div>Heilige Handgranate</div> <div></div> <div>Die Priesterschaft hat eine mächtige Waffe zum Zerstören des Chaos-Tors erschaffen, welche in den Kämpfen verloren gegangen ist. Du kannst die Granate vor Deiner Bewegung genau 3 Felder weit werfen. Dort explodiert sie und zerstört alle Karten auf dem Feld. Böse Spieler verlieren dort 1 Lebenspunkt.</div>
<div>4</div> <div>fremder</div> <div>Morrigan</div> <div></div> <div>Die Göttin des Krieges und des Todes beschreitet das Schlachtfeld. Verfügt Du über eine Trophäen-Karte, so erkennt Sie Dich als würdig an und Du erhältst ihre Gunst. Nimm Dir eine Segen-Karte. Besitzt Du keine Trophäe, so opfere ihr sofort einen Deiner Begleiter (Ablage) oder erhalte ihre Missgunst (Nimm eine Fluch-Karte). Danach verwandelt sie sich in eine Krähe und verschwindet am Himmel (Ablage).</div>	<div>1</div> <div>ereignis</div> <div>Chaos Anrufer</div> <div></div> <div>Der Schüler des Usurpators hat versucht ein Tor zu öffnen und dabei das Zeit-Raum-Kontinuum gestört. Du wirst in aus Deiner Welt gerissen. Würf einen Würfel, um das Reiseziel zu ermitteln: 1: Teleport wie Vortex (Anderes Brett) 2-3: Warp-Gate (Timescape) 4-5: Realm of Chaos (Timescape) 6: Eingang zum Schwarzen Turm.</div>	<div>5</div> <div>begleiter</div> <div>Kriegsmagierin</div> <div></div> <div>Als eine der letzten Magier des königlichen Zaubere-Corps hat die Kriegsmagierin die Explosion des „Chaos-Tors“ überlebt. Nun sinnt sie auf Rache und möchte Dich begleiten, wobei Sie Dein Talent um +1 erhöht. Sobald Du sie als Begleiter akzeptierst, erhältst Du von ihr 2 Zaubersprüche, wovon Du nur einen behalten darfst. Lege den anderen Spruch ab.</div>	<div>3</div> <div>geister-feind</div> <div>Salamander</div> <div></div> <div><div>Talent 5</div><div>Durch das Chaos-Tor ist eine feurige Echse geschlüpft, die jetzt ihre Opfer grillen möchte. Solltest Du den Kampf verlieren, so würfel für jeden Gegenstand (nicht für magische) den Du besitzt. Bei einer „1“ ist er verbrannt. Lege seine Asche auf den Ablagestapel.</div></div>



<p style="text-align: center;">Magisches Gebräu</p>  <p>Nach dem Genuss des starken Biers hast Du Fantasien von Krieg und Tod. Als Du aufwachst, bemerkst Du, dass diese Wirklichkeit geworden sind. Lege den Schlachtfeld-Schuber auf ein beliebiges Feld der äußeren Ebene (siehe Regel). Die War-Erweiterung hat begonnen. Sollte bereits eine anderes Event stattfinden, so ignorierst Du dieses Gebräu.</p>	<p style="text-align: center;">1 Ereignis Kreuzzug</p>  <p>Der Hochtempel ruft zum Heiligen Kreuzzug gegen die ungläubigen Nordmänner. Jeder Gute Spieler, Adlige und jeder Spieler mit einem königlichen Amt (Wechselcharakter) müssen diesem Ruf Folge leisten. Andere haben die Wahl. Die Kreuzfahrer setzen auf das Feld Stadt-Hafen und ziehen in den nächsten 2 Runden je eine WAR-Karte. Danach können sie normal weiterspielen.</p>	<p style="text-align: center;">1 Ereignis Chaos-Tor</p>  <p>Nach dem Errichten des Chaos-Tors kommt es zur Schlacht zwischen der Armee des Königs und der Horde. Die Erweiterung „WAR“ beginnt. Lege den Schlachtfeld-Schuber unter Deine Position (siehe Regel). Sollte eine andere Erweiterung derzeit stattfinden, so nimm stattdessen 2 Timescape-Karten.</p>	<p style="text-align: center;">Magisches Gebräu</p>  <p>Nach dem Genuss des Craft Biers verändert sich Deine Sicht auf die Welt. Dir ist jegliche Ordnung zuwider und Du bist überzeugt, diese Bekämpfen zu müssen. Nimm den Wechsel-Charakter „Agent of Chaos“ oder „Champion of Chaos“ an Dich. Du erhältst sofort einen Steckbrief. Prinz und Prinzessin können nie Deine Begleiter werden. Du kannst sie töten (Ablage) und erhältst dafür 2 Gold.</p>
<p style="text-align: center;">3 Geister-Feind Vampir-Braut</p>  <p style="text-align: center;">Talent 5 (+?)</p> <p>Die Vampirin hat Dich als Leckerbissen ausgewählt. Bei ihr handelt es sich allerdings um eine Frau eines Adligen. Tötest Du Sie, so erhältst Du einen Steckbrief. Gewinnt sie den Kampf, so erhöht sich ihr Talent (je Sieg) um einen.</p>	<p style="text-align: center;">4 Fremder Agentin</p>  <p>Die Agentin des Usurpators ist im Land angekommen. Sie bietet Dir an, am Sturz der Monarchie beteiligt zu werden. Stimmt Du ihren Plänen zu, so erhältst Du sofort einen Steckbrief, aber auch 2 Gold und in der nächsten Runde einen Transport mit ihrem Boot zu einem beliebigen Feld am Windsbraut-Fluß.</p>	<p style="text-align: center;">4 Fremder Agentin des Chaos</p>  <p>Die Agentin des Usurpators bietet Dir an, am Sturz der Monarchie beteiligt zu sein. Stimmt Du ihren Plänen zu, so erhältst Du zwar sofort einen Steckbrief, aber auch ein Geschenk Deiner Wahl: Einen Trunk der List, einen Trunk des Lebens, einen Kurzbogen oder eine Pistole. Die Agentin verläßt das Land nachdem sie einen Spieler zum Anti-Royalisten bekehrt hat.</p>	<p style="text-align: center;">5 Begleiter Soldat</p>  <p>Dem Soldaten des Königs ist ein wenig langweilig und er möchte Ruhm und Ehre sammeln. Er erhöht Deine Stärke im Kampf +1. Verlierst Du einen Kampf, so verläßt er Dich sofort und wartet auf den nächsten „Wahren Helden“. Gibst Du dem Soldat eine Waffe (Ablage), so erhöht sich sein Bonus in Deinem Beisein auf +2 Stärke.</p>
<p style="text-align: center;">1 Ereignis Zu den Waffen</p>  <p>Der König hat seinen General angewiesen in den Krieg gegen die Orks zu ziehen. Jeder Spieler kann sich dem Heer anschließen. Der Adel, der Sheriff, der Tempeler, der Herald und der Königliche Champion müssen am Kriegszug teilnehmen oder erhalten einen Steckbrief. Alle Spieler im Heer ziehen in der nächsten 3 Runden je eine WAR-Karte und beginnen ihre folgende Runde auf dem Feld der Felspalte.</p>	<p style="text-align: center;">6 Ort Altes Schlachtfeld</p>  <p>Du kannst in den Überresten des alten Schlachtfeldes graben. Wirf einen Würfel. Bei einem „oder“ kannst Du wählen. 1: Geister; Kampf gegen Talent 5 2: Vergebens; 1x Aussetzen 3-4: Bewohner; Ziehe 1 WAR-Karte 5: Erfolg; Nimm Schwert oder Helm. 6: Bingo; Nimm Axt oder Schild.</p>	<p style="text-align: center;">4 Fremder Chaos-Beschwörer</p>  <p>Der redegewandte Chaos-Beschwörer möchte für die Idee, die Monarchie in allen Ebenen zu stürzen, werben. Schließt Du Dich seiner Organisation an, so nimm den Wechselcharakter „Agent des Chaos“ und setze sofort auf das Feld „Vortex“, um mit Deiner Umsturz-Arbeit zu beginnen. „Das Chaos naht!“</p>	<p style="text-align: center;">6 Ort Monument</p>  <p>Der König sucht Geldgeber für sein teures Projekt, den Bau eines Denkmals. Solltest Du Gold spenden, so kannst Du Dein Glück versuchen und einen Würfel werfen. Würfelst Du unter oder gleich Deiner Anzahl der gespendeten Goldsäckchen, so ernennt Dich der König zum Adligen. Ziehe eine Adels-Karte.</p>
<p style="text-align: center;">2 Tier-Feind Wolfsrudel</p>  <p style="text-align: center;">Stärke 2 (2x)</p> <p>Auf dem Schlachtfeld frißt ein Rudel Wölfe an den Toten. Du mußt gegen zwei der Wölfe nacheinander (je Stärke 2) den Kampf gewinnen, um das Rudel zu besiegen. Sollte das Rudel bezaubert oder versklavt (z.B. Staff of Mastery) werden, so betrifft dies nur ein Tier.</p>	<p style="text-align: center;">2 Personen-Feind Bewaffnete Mörder</p>  <p style="text-align: center;">Stärke 2 + (?)</p> <p>Durch das Chaos-Tor sind auch Mörder und Leichenfresser in das Land gelangt. Sie haben eine Basis-Stärke von 2. Sie erhalten für jede aufgedeckte Monster-Karte in ihrer Region einen Bonus von +1. Sind sie siegreich, so verlierst Du ein Leben oder einen Begleiter (Wahl).</p>	<p style="text-align: center;">6 Ort Treues Pferd</p>  <p>Das edle Pferd eines gefallenen Ritters steht einsam auf dem Schlachtfeld. Wirfst Du mit einem Würfel unter Deinem Talent, so gelingt es Dir es einzufangen. Nimm Dir eine Reitpferd-Kaufkarte. Sollte der Versuch misslingen, so flieht es und stirbt einsam (Ablage).</p>	<p style="text-align: center;">2 Monster-Feind Chaos Ritter</p>  <p style="text-align: center;">Stärke 6 + (?)</p> <p>Der Chaos Ritter ging als erster durch das Chaos-Tor. Er hat eine Basis-Stärke von 6 und erhält für jede aufgedeckte Ork-Karte in seiner Region einen Bonus von +1. Er bekämpft keine Spieler, die einen Steckbrief haben. Tötest Du ihn, so kannst Du Dir einen Talisman nehmen.</p>

MYSTIC BREW

ADVENTURE

ADVENTURE

MYSTIC BREW

ALIP

ALIP

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

TIMESCAPE

ALIP

TM

TM

TM

TM



Ziehe eine **WAR**-Karte.

Ziehe keine Karte, wenn sich bereits eine in diesem Feld befindet.

Ziehe eine **WAR**-Karte.

Ziehe keine Karte, wenn sich bereits eine in diesem Feld befindet.

Ziehe eine **WAR**-Karte.

Ziehe keine Karte, wenn sich bereits eine in diesem Feld befindet.

Champion of Chaos

Gesinnung: Böse
Start: Ruinen

Besondere Fähigkeiten

- 1: Du behältst alle mit Deinem Charakter erworbenen Werte (Stärke, Talent, Leben) und Deine Ausrüstung.
- 2: Sobald Du Champion wirst, kannst Du Dir eine beliebige Kauf-Karte nehmen.
- 3: Als Champion besitzt Du nie Gold. Lege alles Gold ab. Ignoriere jegliche Aufforderungen Gold an Dich zu nehmen.
- 4: Als Champion hast Du keine Begleiter, ignoriere jede Aufforderung einen Begleiter an Dich zu nehmen.
- 5: Sollte es Dir möglich sein auf das Feld eines anderen Spielers zu setzen, so musst Du dies tun und ihn angreifen. Solltest Du den Kampf gewinnen, so erhältst Du einen Stärke-Punkt. Verlierst Du den Kampf, so verlierst Du einen Stärke-Punkt. Du kannst nie unter Deinen Stärke-Start-Wert sinken.
- 6: Du kannst den Wechselcharakter nicht freiwillig aufgeben. Du verlierst ihn aber, wenn Du das Land verläßt*.

* z.B. Betreten des Timescape, Palast des Hexenmeisters, Schwarzer Turm oder Wechsel des Bretts im Turnier.

OBJECTS **FOLLOWERS**

Herald

Gesinnung: Neutral
Start: Stadt-Tor

Besondere Fähigkeiten

- 1: Du behältst alle mit Deinem Charakter erworbenen Werte (Stärke, Talent, Leben), Deine Begleiter und Ausrüstung.
- 2: Solltest Du Dich auf einem Stadt- oder Dorf-Feld oder auf einem Feld mit einer Fremder-Karte befinden, so kannst vor der Bewegung würfeln. Würfelst Du unter oder gleich dem Startwert Deines Talents, so erhältst Du 1 Gold. Du musst den Wurf für diese Fähigkeit vorher ansagen und kannst sie nicht einsetzen, wenn Du bereits ≥ 5 Gold hast.
- 3: Vor dem Kampf mit einem Mitspieler, Drachen- oder Person-Feind, kannst Du mit dem Gegner verhandeln. Wurf einen Würfel:
 - 1: Lacht Dich aus; Verliere sofort den Kampf.
 - 2: Lügner; Vermindere Deinen Kampfwurf um -1.
 - 3: Abgelenkt; Erhöhe Deinen Kampfwurf um +1.
 - 4: Fasziniert; Du kannst den Kampf umgehen.
 - 5: Überzeugend; Solltest Du den Kampf verlieren, so verlierst Du weder Leben noch Gegenstand.
 - 6: Epischer Auftritt; Du erhältst 1 zusätzlichen Stärke- oder Talent-Punkt. Ignoriere den Kampf.

OBJECTS **FOLLOWERS**

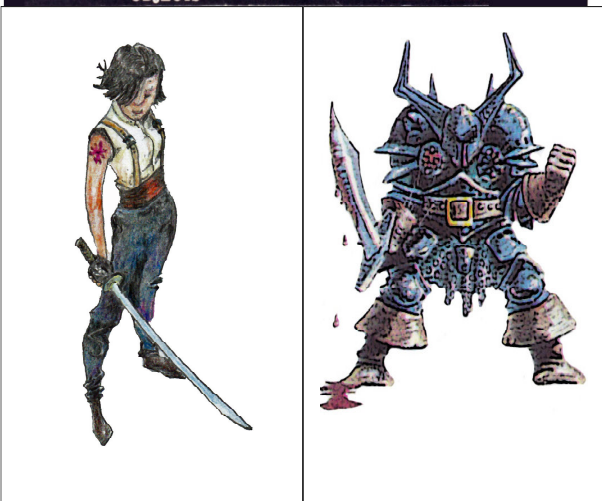
Agent of Chaos

Gesinnung: Böse
Start: Realm of Chaos (Timescape)

Besondere Fähigkeiten

- 1: Du behältst alle mit Deinem Charakter erworbenen Werte (Stärke, Talent, Leben), Deine Begleiter und Deine Ausrüstung.
- 2: Auf Deinen Namen läuft jederzeit ein Steckbrief.
- 3: Anstatt Deiner Bewegung kannst Du ein Tor zum Warp-Gate (Timescape) öffnen und betreten.
- 4: Solltest Du auf eine Person-Feind-, Drachen-Feind- oder Fremder-Karte treffen, so kannst Du diese mit 1 Gold bestechen und dann ignorieren.
- 5: Sollte sich eine Personen-Feind- oder Fremder-Karte in einer Entfernung bis zu 2 Feldern von Dir befinden, so kannst Du anstatt für Deine Bewegung zu würfeln, direkt auf dieses Feld setzen.
- 6: In der Anarchisten-Gilde kannst Du umsonst heilen. Du kannst dort für die Bezahlung von einem Gegenstand oder 1 Gold eine Pistole oder einen Kurzbogen erwerben.
- 7: Triffst Du auf einen Agenten des Usurpators oder des Chaos, so erhältst Du 3 Gold.
- 8: Beim Trödlern im Dorf erhältst Du für dessen Waren 1 Gold Preisermäßigung (je Gegenstand).

OBJECTS **FOLLOWERS**



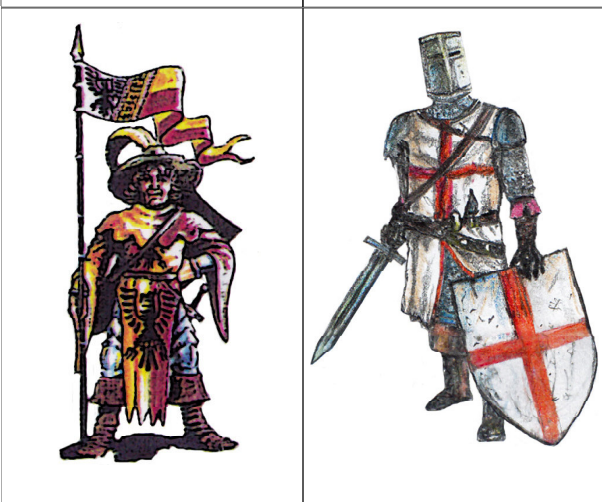
Kreuzritter

Gesinnung: Gut
Start: Hafen (Stadt)

Besondere Fähigkeiten

- 1: Du beginnst das Spiel mit einem Helm, Schwert und einem Schild.
- 2: Du kannst Deine Einstellung nie wechseln.
- 3: Immer wenn Du eine WAR-Karte ziehst, kannst Du diese ablegen und eine weitere ziehen, die Du dann aber befolgen musst. Karten der Gruppe „Fremder“ kannst Du nicht ablegen.
- 4: Im Tempel und Hohetempel heilst Du ein Leben. Zusätzlich erhältst Du einen Segen. Du kannst nie mehr als einen Segen-Karte besitzen.
- 5: Du kannst im Kampf mit einem Mitspieler diesem nie einen Gegenstand rauben. Solltest Du den Kampf gewinnen, so verliert der Mitspieler ein Leben.
- 6: In der Kapelle, dem Hohetempel und dem Tempel kannst Du einen magischen Gegenstand gegen 3 Gold eintauschen.

OBJECTS **FOLLOWERS**





Ziehe eine **Wär**-Karte.

Ziehe keine Karte, wenn sich bereits
eine in diesem Feld befindet.

Ziehe eine **Wär**-Karte.

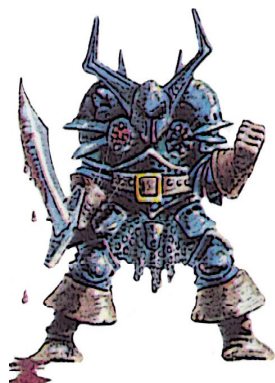
Ziehe keine Karte, wenn sich bereits
eine in diesem Feld befindet.

Ziehe eine **Wär**-Karte.

Ziehe keine Karte, wenn sich bereits
eine in diesem Feld befindet.

CHARACTER

CHARACTER



CHARACTER



CHARACTER

<p>5 Pfl.-Gegenstand Heilbandage</p>  <p>Die Heilbandage ist durchtränkt mit Kräutersuden und Wurzelsäften. Du kannst sie einmal auf Deine Wunden auflegen und heilst ein Leben. Lege die durchtränkten Stoffe nach der Nutzung auf den Ablagestapel. Bei dem Ereignis „Erster Frost“ wird die Bandage nutzlos.</p>	<p>5 Gegenstand Trunk der List</p>  <p>Nimmst Du den Inhalt zu Dir, so erhöht sich Dein Talent bis zum Anfang Deines nächsten Spielzuges um 2 Punkte. Solltest Du Dich am Rande des Windsbrautflusses aufhalten, so kannst Du den nun leeren Trunk gegen eine Wasserflasche tauschen, ansonsten lege ihn ab.</p>	<p>5 Gegenstand Trunk des Lebens</p>  <p>Keiner weiß, ob es sich bei dieser Mixtur um ein Trunk einer Hexe oder eines Alchimisten handelt. Nimmst Du den Inhalt zu Dir, so heilst Du zwei Lebenspunkte. Solltest Du Dich am Rande des Windsbrautflusses aufhalten, so kannst Du den leeren Trunk gegen eine Wasserflasche tauschen, ansonsten lege ihn ab.</p>	<p>5 Pfl.-Gegenstand Heilbandage</p>  <p>Die Heilbandage ist durchtränkt mit Kräutersuden und Wurzelsäften. Du kannst sie einmal auf Deine Wunden auflegen und heilst ein Leben. Lege die durchtränkten Stoffe nach der Nutzung auf den Ablagestapel. Bei dem Ereignis „Erster Frost“ wird die Bandage nutzlos.</p>
<p>5 Gegenstand Kurzbogen</p>  <p>Der Kurzbogen ist eine Waffe, die es Dir erlaubt Pfeile zu verschießen. Im Kampf erhöht es Deinen Stärke +1. Der Bogen kann nicht mit einem Schild, einer Rüstung oder mit anderen Waffen, außer Pfeilen, gemeinsam genutzt werden.</p>	<p>5 Gegenstand Tornister</p>  <p>Der Tornister ist ein robuster Rucksack, in den bis zu drei Gegenstände passen. Mit dem Tornister kannst Du jedes Brett (Dungeon, Timescape, Palast ...) betreten. Wird Dir der Tornister allerdings gestohlen, so verlierst Du auch alle Gegenstände in ihm.</p>	<p>5 Gegenstand Tornister</p>  <p>Der Tornister ist ein Fellrucksack, in den bis zu drei Gegenstände passen. Mit dem Tornister kannst Du jedes Brett (Dungeon, Timescape, Palast ...) betreten. Wird Dir allerdings der Tornister gestohlen, so verlierst Du auch alle Gegenstände in ihm.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Schriftrolle</p>  <p>In dem brüchigen Pergament kannst Du einen Zauberspruch aus Deinem Geist bannen, sodass dieser Deinen Geist nicht mehr blockiert. Er ist dort sicher vor Ausspähungen und Ereignissen wie der magischen Windhose. Wirfst Du den Spruch von der Rolle, so zerfällt diese zu Staub.</p>
<p>5 Tier-Gegenstand Jagd-Hund</p>  <p>Stärke 1 / Talent 1</p> <p>Der Dalmatiner ist ein treuer Begleiter und kann einen Kampf für Dich ausführen. Den Verlierer des Kampfes legst Du auf den Ablagestapel. Der Hund hat einen guten Geruchssinn. Du bist in seiner Begleitung im <u>Wald</u> sicher und mußt dort nicht würfeln.</p>	<p>5 Tier-Gegenstand Spür-Hund</p>  <p>Stärke 1 / Talent 1</p> <p>Der Husky ist ein treuer Begleiter und kann einen Kampf für Dich ausführen. Den Verlierer des Kampfes legst Du auf den Ablagestapel. Der Hund hat einen guten Spürsinn. Du bist in seiner Begleitung in den <u>Felsklippen</u> sicher und mußt dort nicht würfeln.</p>	<p>5 Tier-Gegenstand Blut-Hund</p>  <p>Stärke 1 / Talent 1</p> <p>Der Bullterrier ist ein treuer Begleiter und kann einen Kampf für Dich ausführen. Den Verlierer des Kampfes legst Du auf den Ablagestapel. Er hat einen guten Geruchssinn. Wirf einen Würfel in den <u>Ruinen</u>, bei einer 5 oder 6 findest er einen verborgenen Eingang in die Katakomben (Dungeon).</p>	<p>Segen</p>  <p>Diese Segnung erlaubt Dir einen beliebigen Wurf zu <u>wiederholen</u>. Das zweite Ergebnis mußt Du allerdings akzeptieren. Du kannst nur einen Segen zur Zeit haben.</p>
<p>5 Tier-Gegenstand Reitpferd</p>  <p>Mit dem Pferd kannst Du bis zu 2 zu Deinem Bewegungs-Wurf hinzufügen. Deine Anhänger sind aber auf die normale Bewegung beschränkt, die durch den Würfelwurf bestimmt wurde, es sei denn, Sie haben auch ein Reittier. Wenn du sie zurückläßt, kannst du allerdings in deiner nächsten Bewegung, anstatt zu würfeln, zu ihnen zurückreiten.</p>	<p>5 Gegenstand Ablassbrief</p>  <p>Mit dem Ablassbrief kannst Du Dich von allen Sünden freikaufen. Du kannst ihn dafür benutzen einen Steckbrief, Einstellungswechsel oder Fluch los zu werden. Lege diese Karte dann ab. Du kannst nie mehr als einen Ablassbrief zurzeit besitzen.</p>	<p>5 Gegenstand Fackel</p>  <p>Wenn Du die Fackel bei Dir trägst, kannst Du in dem Katakomben (Dungeon) für Deine Bewegung zweimal würfeln und Dir das Ergebnis auswählen. Die Fackel ist ein Gegenstand, welcher bei Pflanzen großen Schaden anrichten kann. Keine Pflanze wird Dich begleiten, wenn Du die Fackel bei Dir trägst.</p>	<p>5 Gegenstand Pistole</p>  <p>Dieses Schießisen ist die Lieblingswaffe der Anarchisten. Sie besitzt noch sechs Kugeln Munition. Pro Kugel kannst Du Deine Stärke im Kampf um +2 erhöhen. Allerdings sind einige der Kugeln feucht geworden. Würfel bei jedem Schuss, bei einer 1-2 war es ein Blindgänger.</p>

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

Blessing

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE

PURCHASE