

| | | | |
|---|---|---|--|
| <p>6 Pflanzen-Ort Baum des Auns</p>  <p>Der Baum des Auns ist ein Ort mächtiger Zauberei nachdem ein König hier durch die Opferung seines Sohnes ewiges Leben von den Göttern erhalten hat. Für jeden Begleiter den Du hier hängend zurückläßt, erhältst Du zwei zusätzliche Leben. Die Begleiter wandern auf den Abلاغestapel.</p> | <p>5 Begleiter Druide</p>  <p>Ein alter Druide schließt sich Deiner Gruppe an und erhöht Dein Talent um 1. Er kann mit allen Pflanzen und Tieren reden, deshalb kannst Du sie von nun an umgehen. Weiterhin werden Deine Tiere nie in Panik oder durch Magie in Angst geraten oder einem anderen Spieler zulaufen. Tötest Du eine Pflanze oder ein Tier in seiner Gegenwart, so verläßt er Dich.</p> | <p>2 Pflanzen-Feind Greifgras</p>  <p>Stärke 3</p> <p>Das hohe Gras umschmeichelt Deine Füße und ringelt sich um Deine Beine. Als Du Deinen Fuß heben möchtest, bleibt er am Boden haften. Das Greifgras hält Dich fest. Verlierst Du diesen Kampf, so setze eine Runde lang aus. Die Fackel ist ein wunderbares Werkzeug gegen das trockene Gras, es brennt sofort lichterloh.</p> | <p>6 Gesetz-Ort Heerlager</p>  <p>Das Heer des Königs hat hier ihr befestigtes Lager aufgeschlagen. Du einkaufen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Schwert: für 1 Gold Helm: für 1 Gold Schild: für 2 Gold Rüstung: für 4 Gold Pferd: für 4 Gold <p>Steckbrieflich gesuchte Spieler werden verhaftet. Krieg beendet das Lager.</p> |
| <p>1 Ereignis Kreuzigung</p>  <p>Der wütende Mob jagt über die Region angestachelt von Fremdenhaß und Neid. Alle Fremden im Land werden wahllos gekreuzigt. Spieler mit einem Steckbrief entkommen mit einigen Wunden dem Inferno, sie verlieren ein Leben.</p> | <p>3 Geister-Feind Blutige Knochen</p>  <p>Talent 3</p> <p>Das blutige Skelett besteht nur noch aus Lumpen und Knochen. Um etwas Fleisch zwischen die Zähne zu bekommen, versucht es Dich zu töten. Du bist also Opfer eines Mundraubes geworden.</p> | <p>5 Pfl.-Gegenstand Knoblauch</p>  <p>In Besitz des Knoblauchs greift Dich kein Vampir oder Werwolf an. Dieses gilt auch für Kreaturen in der oberen Ebene, jedoch nicht für den geruchlosen Space-Vampire. Beim ersten Frost verwelkt die Knolle.</p> | <p>5 mag. Gegenstand Einhorn-Horn</p>  <p>Mit dem Horn des Einhorns in der Hand gewinnt man das Wissen eines Talentpunktes. Zusätzlich schützt es den Träger vor jeder Krankheit (wie Pest, Mumie, Sporen, Pferdepest, infizierte Wunde...). Das Horn widert aber jedes Einhorn und jeden Centaur an, sie werden Dir nie helfen.</p> |
| <p>2 Tier-Feind Krokodil</p>  <p>Stärke 3</p> <p>In den Wassern des Windsbrautflusses treibt einsam ein Baum. Als Du Dich an dem Ufer erfrischt erkennst Du Deinen Fehler. Der Baum ist ein gefräßiges Krokodil. Solltest Du den Kampf verlieren, so greift sich das Krokodil eines Deiner Tiere. Wenn Du keine hast, so nimmt es Dir ein Leben.</p> | <p>6 Ort Drudenfuß</p>  <p>Das alte Pentagramm am Boden ist leicht verwischt und das Blut längst verkrustet. Noch immer besitzt es die Magie für ein Teleport an der Spitze seiner Ecken zum:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warp-Gate (Timescape) - Labor (Schwarzer Turm) - Zauberkünstlerin (Stadt) - Verlassenen Stadt (Mountain Realm) - Magisches Tor (Abenteuer-Karte). | <p>4 Fremder Skelettpferd</p>  <p>Das skelettierte Pferd hält schnaubend vor Dir. Du kannst aufsteigen und auf ihm zum Friedhof reiten. Sind die Karten „Altes Schlachtfeld“ oder „Zerstörte Kathedrale“ aufgedeckt, so kannst Du das Pferd zu diesen Orten lenken.</p> | <p>4 Fremder Phoenix</p>  <p>Feuer erfüllt den Himmel als der leuchtende Phoenix aus den Wolken zu Dir herunter kommt. Wirf einen Würfel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bringt Dich zur Lost City (Felsklippen) 2. Bringt Dich zu den Ruinen. 3. Bringt Dich in die Oase. 4. Bringt Dich in die „Plain of Peril“. 5. Bringt Dich zum „Schwarzen Turm“. 6. Bringt Dich in die „Realm of Chaos“. |
| <p>2 Monster-Feind Xvart</p>  <p>Stärke 2</p> <p>Aus einem Mauerloch steigt ein blauer Zwerg mit blutigem Schwert. Wirst Du sein nächstes Opfer werden. Furchtlos spuckt er Dir ins Gesicht.</p> | <p>1 Ereignis Thronfolge</p>  <p>Der alte König ist gestorben. Zur Trauerfeier sammeln sich alle Spieler des Landes am königlichen Schloß in der Stadt. Die nachfolgende Krönung (1x aussetzen) seines Sohnes wird zu einem Festbankett (+1 Leben). Setzt ein Spieler nicht sofort in die Stadt, so wird auf seinen Namen ein Steckbrief verfaßt.</p> | <p>3 Pflanzen-Feind Brovist</p>  <p>Talent ?</p> <p>Ein alter Stinkmorchel stößt seine Sporen aus, als Du Dich im nächst. 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 Geister-Feind Niedere Dämonen</p>  <p>Talent 5 (je)</p> <p>Aus der Essenz böser Gedanken haben sich zwei Dämonen gebildet. Sie verbleiben bis sie getötet wurden. Guten Spielern stehlen sie bei seiner Niederlage zusätzlich alle Sprüche.</p> |

| | | | |
|---|---|---|---|
| <div>2</div> <div>Pflanzen-Feind</div> <div>Schattenblüte</div> <div></div> <div>Stärke 5</div> <div>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. Die Fackel vernichtet Sie sofort.</div> | <div>2</div> <div>Pflanzen-Feind</div> <div>Vampirrosen</div> <div></div> <div>Stärke 3</div> <div>Ein Busch weißer Rosen ringelt sich um Deinen Arm. Dein Blut färbt die Blüten rot. Verlierst Du den Kampf, so verdoppelt der Strauch seine Stärke. Gewinnst Du, so stirbt er. Die Fackel tötet den Dornenbusch.</div> | <div>2</div> <div>Pflanzen-Feind</div> <div>Würgeranke</div> <div></div> <div>Stärke 2</div> <div>Unbemerkt hat sich von hinten eine 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. Die Fackel verbrennt die trockene Ranke.</div> | <div>2</div> <div>Pflanzen-Feind</div> <div>Kampfulf</div> <div></div> <div>Stärke 3</div> <div>Ein alter knorriger Baum entpuppt sich als aggressiver Kampfulf, welcher nach jedem in der Nähe schlägt. Wird er besiegt, so verfault er auf dem Ablagestapel. Bist Du im Besitz der Fackel, so wird der Baum Dich nicht angreifen.</div> |
| <div>1</div> <div>Ereignis</div> <div>Pferdepest</div> <div></div> <div>Eine unbekannte Krankheit rafft alle Pferde im Land nieder. Bauern gaben ihr den Namen „Pferdepest“. Lege alle Pferd-, Pferd und Wagen- und Kriegspferd-Karten auf den Ablagestapel. Das Einhorn ist immun gegen diese Krankheit, der Zentaur verliert ein Leben. Die Ställe sind bis zu dem Anfang Deiner nächsten Runde geschlossen.</div> | <div>6</div> <div>Ort</div> <div>Meilenstein</div> <div></div> <div>Versteckt am Wegesrand steht ein alter Meilenstein, welcher Dir in der nächsten Runde den Weg ins Dorf, zum Stadttor, zur Kapelle oder zum Schloß (mittlere Region) zeigen kann. Beim Lesen seiner Einkerbungen zerfällt der Stein allerdings zu unleserlichen Steinbrocken.</div> | <div>1</div> <div>Ereignis</div> <div>Lumpensammler</div> <div></div> <div>Viele Lumpensammler durchstöbern diese Region und bemächtigen sich aller herrenloser Gegenstände und gezähmter Tiere. Ihre Beute verkaufen sie dann beim Trödler in dem Dorf, wo jeder Gegenstand für zwei Goldsäckchen erworben werden kann.</div> | <div>5</div> <div>mag. Gegenstand</div> <div>Kartenspiel</div> <div></div> <div>Von dem Kartenspiel des Zauberers „Ketappo“ kann am Anfang jeder Runde eine Karte gezogen werden.</div> <div><div>1-Kreuz Ass;Du wirst zu einer Kröte</div><div>2-Pik König;Begleiter werden zu Gold</div><div>3-JokerDie Karten verschwinden</div><div>4-Herz DameDu heilst ein Leben</div><div>5-Karo BauerDu erhältst einen Spruch</div><div>6-Karo AssDu erhältst ein Talentpkt.</div></div> |
| <div>1</div> <div>Ereignis</div> <div>Pilgerwelle</div> <div></div> <div>Eine religiöse Welle erfäßt Deine Begleiter und die Deines rechten Mitspielers. Würf für jeden Begleiter einen Würfel. Bei einer 1-2 geht er zu einem der religiösen Orte beten.</div> <div><div>1. Kapelle</div><div>2. Tempel</div><div>3. Hohetempel</div><div>4. Tempel-Ruine</div><div>5. Black-Tempel</div><div>6. Schrein</div></div> <div>Ist einer der Orte nicht aufgedeckt, so suchst er ihn auf dem Ablagestapel.</div> | <div>5</div> <div>Gegenstand</div> <div>Sparbuch</div> <div></div> <div>Das alte vergilbte Sparbuch in der Tasche am Wegesrand verspricht ein Guthaben von 2 Goldsäckchen. Löst Du das namenlose Konto bei der Bank auf, so erhältst Du das Guthaben und zusätzlich 1-3 Goldsäckchen Zinsen. Lege das Konto ab. Ist der Buchhalter in Deiner Begleitung, so sind es immer 3 Goldsäckchen Zinsen.</div> | <div>1</div> <div>Ereignis</div> <div>Sternenregen</div> <div></div> <div>Aus dem Sternenhimmel regnen 1-6 Goldsäckchen auf den Boden. Würf um die genaue Zahl zu ermitteln. Der fröhliche Finder darf sie alle einsammeln.</div> | <div>4</div> <div>Gesetz-Fremder</div> <div>Steuereintreiber</div> <div></div> <div>Der Steuereintreiber zieht mit den Staatseinnahmen von 6 Gold vom Dorf zur Stadt. Jeder Spieler setzt den Fremden zu Beginn seiner Runde ein Feld weiter. Erreicht man den Trupp, so kann man ihn überfallen (Stärke 5). Jeder, der den Zug überfällt erhält einen Steckbrief. Verlierst Du den Kampf, so rauben sie Dir alles Gold und ein Leben.</div> |
| <div>2</div> <div>Tier-Feind</div> <div>Wolf</div> <div></div> <div>Stärke 2</div> <div>Das markerschütternde Heulen des Wolfes verunsichert Deine Tiere. Sie können in diesem Kampf nicht eingesetzt werden. Verlierst Du gegen die zottige Bestie, so fliehen die Tiere 1-6 Felder im Uhrzeigersinn. Zusätzlich verlierst Du natürlich ein Leben.</div> | <div>1</div> <div>Ereignis</div> <div>Wilde Jagd</div> <div></div> <div>Mittsommernacht, über das Land hetzt die mystische „Wilde Jagd“. Leider scheint es so als ob sie Dich als Opfer ausgesucht hätten. Nur mit Mühe und Not kannst Du sie im Wald abhängen. Begleiter und Tiere hast Du aber auf Deiner Flucht zurücklassen müssen. Sie verbleiben auf Deinem alten Feld.</div> | <div>1</div> <div>Ereignis</div> <div>Dimensionsriss</div> <div></div> <div>Kurz flackert und wabert die Luft. Ein Vortex tut sich auf. Aus dem Spalt fällt etwas, was nie aus dieser Welt stammen kann. Ziehe eine Time-Scape-Karte. Ziehst Du den Dimensionsriss oder die Supernova, so zieht das Loch Dich ins Warp-Gate.</div> | <div>3</div> <div>Pflanzen-Feind</div> <div>Dead Treant</div> <div></div> <div>Talent 6</div> <div>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.</div> |

| | | | |
|--|--|---|---|
| <p>2 Tier-Feind Ameisen</p>  <p>Stärke 2 (je)</p> <p>Du bist auf den Bau eines Ameisenvolkes getreten. „Naja, kann schon mal passieren“. Als jedoch zwei armlange Kriegerameisen aus den Gängen hervorkommen, mußt Du Deine Meinung ändern. Verlierst Du den Kampf, so ziehen sie Dich in den Dungeon und Du verlierst ein Leben.</p> | <p>2 Tier-Feind Riesenkröte</p>  <p>Stärke 3</p> <p>Eine riesige Kröte erhebt sich mit einem mächtigen Satz aus einem nahegelegenen Tümpel in dem sie lebt, bis sie getötet wird. Ob es sich dabei um einen verzauberten Oger handelt ist eine Frage, die Akademiker beschäftigen kann.</p> | <p>4 Fremder Froschkönig</p>  <p>Am Wegesrand sitzt ein vom Fluch einer Hexe verzauberter Frosch. Du kannst ihn durch Deinen Kuß befreien.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Versuch mißlingt. Der Frosch verbleibt mit Lippenstift an der Wange. 2. Wird zu einem Drachen (Stärke 7). 3. Wird zu einem Goblin (Stärke 2). 4. Wird zu einem Kaufmann (+2 Gold). 5. Wird zu einem Söldner (+1 Schwert, Schild oder Helm). 5. Wird zu einem Zauberer (+1 Spruch). <p>Der Erlöste verschwindet nach seiner Entzauberung auf den Ablagestapel.</p> | <p>2 Person-Feind Hauptmann</p>  <p>Stärke 6</p> <p>Der ehemalige Hauptmann der Garde will als Wegelagerer genauso berühmt werden wie der Banditenführer Adlerkhan. Gib ihm ein Gold und er läßt Dich passieren. Sonst kämpfe wie ein Mann.</p> |
| <p>2 Tier-Feind Puma</p>  <p>Stärke 2</p> <p>Im hohen Gras verbirgt sich ein hungriger Puma. Sein Fell ist schwarz wie die Nacht.</p> | <p>5 Begleiter Zauberer</p>  <p>Ein weißhaariger Hexer, ehemaliger Lehrling des Zauberers Ketappo, schließt sich Deiner Gruppe an. In seiner Gegenwart erhöht sich Dein Talent um einen Punkt. Wird ein Zauberspruch in Deiner Region gesprochen, so kann der Hexer ihn bei einer 6 „fangen“. Du kannst ihn lernen, falls Dein Maximum nicht erreicht ist.</p> | <p>5 Tier-Begleiter Spürhundo</p>  <p>Stärke 1 / Talent 1</p> <p>Der zottige Hund kann für Dich einen Kampf durchführen. Verliert er diesen, so lege seinen Kadaver auf den Ablagestapel. Aber der Spürhund kann noch mehr. Dringst Du in das Bergwerk, die Gruft, die Höhle, die Drachenhöhle oder dem Schlosspark ein, so erhöht sich Dein Wurf um einen.</p> | <p>6 Pflanzen-Ort Hexenkreis</p>  <p>Der alte Pilzkreis scheint nicht natürlichen Ursprungs zu sein. Du kannst hier beten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bitten wird nicht erhört (1x aussetzen) 2. Du wirst Böse. 3. Teleport zum Friedhof 4. Du erhältst einen Segen 5. Du erhältst einen Talentpunkt 6. Verfluche einen anderen Spieler (ziehe eine Fluch-Karte für ihn) |
| <p>4 Pfl.-Fremder Myconid</p>  <p>Der große Pilzmann wohnt auf einer nahen Lichtung. Spieler, die keine Fackel mit sich führen, lädt er zu einem Plausch ein. Würf einen Würfel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Langer Plausch (1x aussetzen). 2. Du findest Dich im Wald wieder. 3. Er gibt Dir eine Pilz-Heil-Bandage. 4. Teleport zu beliebigem Waldlandfeld. 5. Du erhältst einen Talentpunkt. 6. Du erhältst einen Zauberspruch. | <p>2 Pflanzen-Feind 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 Kettsäge oder Energiewaffen. Die Fackel verjagt den Baum.</p> | <p>6 Ort Tal der Könige</p>  <p>Im Tal der Könige sind verschiedene Herrscher und ihre Konkubinen bestattet worden. Wenn Du möchtest kannst Du versuchen eines der Gräber zu öffnen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ziehe zwei Pyramiden-Karten 2. Ziehe eine Pyramiden-Karte 3. Falltür. Du stürzt in den Dungeon 4. Verirrt, einmal aussetzen 5. Du findest einen Satz Drachenknochen 6. Ziehe 1 Schatz-Karte (lege den Ort ab) | <p>5 Gegenstand Tiara</p>  <p>Die goldene Tiara des Bischofs Ambrosius ist vor einigen Jahren aus dem Hohentempel gestohlen worden. Gelohnt hat es sich nicht, denn Du findest sie am Straßenrand liegen. Trägst Du diese Kopfbedeckung, so erhältst Du einen Talentpunkt. Mit der Tiara wirst Du in die Kapelle, den Tempel, den Hohentempel und der Abtei nicht eingelassen. Gibst Du sie allerdings dort ab, so wirst Du gesegnet.</p> |
| <p>3 Geister-Feind Gruben-Unhold</p>  <p>Talent 5</p> <p>Fettige Haare, stinkende Kleidung, bleiche Haut, verwachsene Fingernägel und dampfender Geifer sind die Markenzeichen des Unholdes. Er haßt alles Leben, insbesondere Deines. Töte ihn oder verliere ein Leben.</p> | <p>3 Geister-Feind Gruft-Unhold</p>  <p>Talent 5</p> <p>Fettige Haare, stinkende Kleidung, bleiche Haut und dampfender Geifer sind die Markenzeichen des Unholdes. Er haßt alles Leben, insbesondere Deines. Töte ihn oder verliere ein Leben.</p> | <p>5 Mag. Pfl. Gegenstand Weißdornzweig</p>  <p>Dieser Weißdornzweig eines Druiden kann sich, wenn er abgelegt wird, in eine dichte Dornenhecke verwandeln. Jeder, der dieser Feld betritt, muß einen Gegenstand hier verlieren. Die Sachen verbleiben hier, bis die Hecke zerstört wird. Dieses kann durch Magie oder Feuer passieren (Fackel, Feuerball...).</p> | <p>5 Pfl.-Gegenstand Tierfutter</p>  <p>Ausgewählte Kräuter können einmalig dazu benutzt werden ein gezähmtes Tier eines anderen Spielers oder ein wildes Tier mit Dir zu befreundeten. Wilde Tiere kämpfen einmal an Deiner Seite, gezähmte Tiere stiften Dir den Nutzen, der auf der Karte vermerkt ist. Werden die Kräuter statt eines Kampfes verfüttert, so lege sie auf den Ablagestapel und nimm Dir dafür die Tier-Karte.</p> |

| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>2 Monster-Feind Anghag</p>  <p>Stärke 6</p> <p>Aus einem getarnten Erdloch entsteht ein häßlicher morbider Insektenwurm. Wo sein Enzym den Boden berührt, da stirbt jeglicher Bewuchs. Tötest ihn, so kannst Du in seinen Bau als Einstieg in die Katakomben nutzen.</p> | <p>4 Fremder Arhendin</p>  <p>Ein arrhendin, der letzte seiner Rasse lebt von nun an in den Felsklippen. Wirf einen Würfel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Opfer des obersten Zaubers 2-3. Verirrt (1x aussetzen) 4. Kein Ereignis 5. Verleiht Dir einen Stärkewert 6. Schenkt Dir einen Zauberspruch | <p>4 Fremder Baron Orchidee</p>  <p>Der verrückte Druiden „Baron Orchidee“ wohnt in diesem Landstrich und findet Deine Anwesenheit gar nicht lustig. Er befördert alle Pflanzenfeinde der Region auf diesen Ort und läßt sie gegen Dich kämpfen. Ist keine Pflanzen aufzufinden, so wirft er die ersten drei Sprüche des Stapels auf Dich. Diese sollten zu Ungunsten des Spielers ausgelegt werden. Danach wird er nie wieder gesehen.</p> | <p>5 Gegenstand Edelstein</p>  <p>Mit diesem kostbaren Edelstein kannst Du überall bezahlen. Allerdings wird der Wert des Steines von jedem anders eingeschätzt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Der Stein ist wertlos. Der Laden ist für Dich geschlossen 2-4 Einen Goldsack gebe ich Dir dafür 5 So was schönes (3 Gold) 6 Wunder über Wunder. Such Dir eine von den hier verkaufbaren Sachen aus, welche Du haben möchtest |
| <p>3 Geister-Feind Lemurer</p>  <p>Talent 3</p> <p>Ein glühender Lemurer steigt aus einer deckigen Pfütze. Böse Spieler begleitet der Teufel und kämpft für einen Kampf an ihrer Seite, bis er die Welt verläßt.</p> | <p>6 Pflanzen-Ort Kreise im Kornfeld</p>  <p>Der alte Bauer, der hier seine Felder seit Jahren bestellt, ist nicht glücklich über die vielen Besucher. Ziehe eine Karte</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: vom schwarzen Turm Stapel. 2: vom Katakomben Stapel. 3: vom Time-Scape Stapel. 4: vom Stadt Stapel. 5-6: vom Abenteuer Stapel. <p>Alle Karten verbleiben nur für Deine Runde auf diesem Feld.</p> | <p>2 Monster-Feind Goblin</p>  <p>Stärke 1</p> <p>Ein unerfahrener Goblin versucht sich hier als Wegelagerer. Für einen Gegenstand oder einen Goldsack läßt er Dich passieren. Sonst greift er Dich todesmutig an. Sei also gewarnt.</p> | <p>1 Ereignis Erster Frost</p>  <p>Der Winter ist nahe und der erste Frost ist in der Nacht gekommen. Alle Pflanzenfeinde, - Fremde, -Gegenstände und -Orte verwelken. Lege sie auf den Ablagestapel, wo sie als Kompost genutzt werden können.</p> |
| <p>5 Pfl. Gegenstand Mistel</p>  <p>Mit der alten Druiden-Mistel kannst Du Deine Einstellung beliebig ändern. Nimmst Du allerdings eine Einstellung an welche mit Gegenständen oder Begleitern nicht harmonisiert, mußt Du die betreffende Karte ablegen. Der erste Frost läßt die Mistel verwelken.</p> | <p>2 Pflanzen-Feind Nadelmann</p>  <p>Stärke 4</p> <p>Ein Nadelmann aus der verwunschenen Lichtung schießt einen Hagel Tannennadeln aus einem Gebüsch auf Dich sofern Du keine Fackel mit Dir führst. Würfel unter Dein Talent, sonst mußt Du eine Runde aussetzen. Kannst Du dem Hagel entgehen, so kämpft er bis zum Tod.</p> | <p>5 Begleiter Pilzsammler</p>  <p>Der alte Pilzsammler kennt tausende von Pilzarten des Waldes. Befindest Du Dich mit ihm im Waldland, so findet er bei einer 5 oder 6 einige Pilze, die Heilkräfte aufweisen. Du heilst ein Leben. Beim Myconiden kann der Pilzkenner Dir guten Rat geben, erhöhe Deinen Wurf um einen.</p> | <p>1 Gesetz-Ereignis Irrtum der Justiz</p>  <p>Der große Richter am Hofe des Königs hat Dich in Abwesenheit verurteilt. Du erhältst sofort einen Steckbrief. Wer für diese Intrige verantwortlich ist, kannst Du nur erraten. Bekleidest Du das Amt des Sheriffs oder des königlichen Kämpfers, bist Du adlig oder in Begleitung von Prinz oder Prinzessin, so kannst Du diese Intrige einem anderen Spieler anhängen.</p> |
| <p>5 Pfl.-Gegenstand Natterzunge</p>  <p>Am Wegesrand wächst eine sehr seltene Pflanze, die Natterzunge. Du kannst sie pflücken und mitnehmen. Das Verspeisen heilt Dir ein Leben. Druiden, Priester, Pilger und Baumhirten ist diese Pflanze wohl bekannt und heilt als Sud 2 Leben.</p> | <p>5 Pfl.-Begleiter Junger Treant</p>  <p>Der junge Baumhirte ist auf die weite Welt außerhalb des Waldes gespannt und begleitet Dich auf Deiner Wanderschaft, sofern Du keine Fackel mit Dir führst. Er kann allen Pflanzen-Feinden bestimmen einen Kampf für Dich auszuführen. Jedoch kann immer nur einer Dich zur Zeit begleiten.</p> | <p>5 Begleiter Geisterjäger</p>  <p>Der Graf van der Richten hat sich zur selbsternannten Aufgabe gemacht alle Geister aus dem Land zu verbannen. Du hast ihm versichert der beste Partner dafür zu sein. In seiner Begleitung bekämpfst Du Geister-Feinde mit +2 auf Deinen Wurf. Auf dem Friedhof verläßt er Dich um allein zu exorzieren. Lege ihn auf der ewigen Ablagestapel.</p> | <p>1 Pflanzen-Ereignis Verwilderung</p>  <p>Unkraut und Dornen haben die Herrschaft über einen der Orte des Landes übernommen. Von nun an ist dieser Ort verlassen und als gewöhnliches Waldland zu betrachten. Wirf 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 Ablage-Stapel. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>2 Monster-Feind Ettin</p>  <p>Stärke 6 (je)</p> <p>Der doppelköpfige Riese hardet mit sich selbst welches Opfer er als nächstes essen soll. Als er Dein zartes Fleisch sieht sind sich beide Köpfe einer Meinung. Um den Ettin zu besiegen mußt Du gegen beide Körperhälften nacheinander siegen.</p> | <p>2 Monster-Feind Goblyn</p>  <p>Stärke 4</p> <p>Der etwas behäbig wirkende Goblyn stammt aus einem fernen Land und verteidigt diesen Landstrich gegen alle Besucher. Vor dem Kampf mußt Du mit einem Würfel unter Dein Talent würfeln oder der Goblyn überrascht Dich durch seine Flinkheit, so daß der Grundwert der Stärke Deines Charakters halbiert wird. Der Goblyn wird nie Dein Begleiter.</p> | <p>3 Geister-Feind Gemütsschinder</p>  <p>Talent 7</p> <p>Im dunklen Schatten verbirgt sich ein gefürchteter Gegner, der Gemütsschinder. Sollte er Dich besiegen, so entsaugt er Dir einen Talentpunkt. Sollte dieses unmöglich sein, so nimmt er Dir aus Frust ein Leben.</p> | <p>2 Monster-Feind Rostmonster</p>  <p>Strength 3</p> <p>Das sonst so freundliche Rostmonster wartet auf einen besonderen Leckerbissen, eine Plattenrüstung mit Goldnieten, bis es besiegt wurde. Wenn Du es nicht mit mindestens 4 über dem nötigen Wert besiegst, verlierst Du einen leblosen Gegenstand (Zufall).</p> |
| <p>2 Pflanzen-Feind Galgenbaum</p>  <p>Stärke 5 (je)</p> <p>Der alte 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>5 Begleiter Höhlenmann</p>  <p>Der bleiche Höhlenmann tritt nur selten in das Sonnenlicht. Warum er sich Deiner Gruppe anschließt ist für Außenstehende nicht verständlich. In seiner Begleitung kannst Du in den Ruinen, in dem Kerker, in der vergessenen Stadt und in der Tempelruine einen versteckten Eingang in die Katakomben finden. Er betritt nicht die Stadt und das Timescape. Lege die Karte dann auf dem Ablagestapel ab.</p> | <p>5 Gegenstand Drachenmaske</p>  <p>Da der Drachenkult im Land seit seiner Zerschlagung geächtet ist, haben die Gläubigen ihre Gesichter gerne hinter Masken verborgen. Eine dieser Masken hast Du nun gefunden. Benutzt Du sie, so kannst Du versuchen Dich als Drachengläubiger auszugeben (siehe Karte). Wirf einen Würfel, bei einer 4-6 ist dieser Betrug nicht aufgefallen.</p> | <p>2 Monster-Feind Xorn</p>  <p>Stärke 5</p> <p>Der Erdgeist sucht ausgewählte Edelmetalle aller Art um seinen Hunger zu stillen. Gibst Du ihm einen goldenen Gegenstand aus Deinem Besitz (Goldsack, Statue, Talisman...) so verschont er Dich. Der Xorn ist immun gegen Zauber. Er</p> |
| <p>4 Fremder Duke of Prattle</p>  <p>Der König hat den Duke of Prattle ausserkoren die Drachenplage im Land zu beenden. Der Duke will sich aber nicht die Hände schmutzig machen. Bei der ersten Drachen-Trophäe, die hier abgeliefert wird, erhebt er den Spieler in den Adelsstand. Danach wird er zum Minister für besondere Plagen ernannt.</p> | <p>2 Tier-Feind Tarantel</p>  <p>Stärke 2</p> <p>Die kleine Spinne wird oft übersehen, ihr Gift ist aber so tödlich, daß man sie im Auge behalten sollte. Verlierst Du den Kampf, so entzieht das Gift Dir zwei Leben. Die Trophäe ist beim Alchimisten in der Stadt einen Goldsack wert.</p> | <p>2 Monster-Feind Höllen-Larva</p>  <p>Stärke 2</p> <p>Dem Zuchtstall der Nachthexe entflohen, sieht die Larva in Dir eine günstige Gelegenheit seinen unermeßlichen Hunger zu stillen.</p> | <p>5 Gegenstand Tonflasche</p>  <p>Das Etikett der Tonflasche besagt nichts. Du kannst den Inhalt einmalig trinken:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Gift! Verliere ein Leben. 2 Schmeckt gut, aber kein Effekt. 3 Erfrischend, heilt ein Leben 4 Kräftigend, +1 Stärke 5 Inspirierend, +1 Talent 6 Mmmm ... Magisches Gebräu |
| <p>4 Fremder Labienus-Kult</p>  <p>Der Labienus-Hohepriester richtet über die Kandidaten. Wirf einen Würfel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Du wirst eine heilige Kröte; Gegenstände und Begleiter werden abgelegt. 2 Kampf mit Gladiator (Stärke 4) 3 Setze einmal aus. 4 Du erhältst einen Bihänder oder ein Schwert. 5 Er heilt all Deine Wunden. 6 Verleiht Dir ein Stärkepunkt. | <p>1 Ereignis Heinzelmann</p>  <p>Ein Heinzelmann macht sich einen Spaß und verwandelt einen Deiner Gegenstände (lege diesen ab) in:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 einen Helm 2 eine Wasserflasche 3 einen Satz Drachenknochen 4 eine Fackel 5 einen Spritzkuchen 6 einen Talisman | <p>1 Ereignis Grufding</p>  <p>Ein Grufding wird auf Deine Gruppe aufmerksam. Wirf einen Würfel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Teleportiert Euch wie Vortex. 2 Teleportiert einen Begleiter 1-6 Felder im Uhrzeigersinn. 3 Freier Teleport in der Region. 4 Löst einen Begleiter auf. (Ablage) 5 Raubt Dir einen mag. Gegenstand. 6 Teleport zu Eingang des Schw. Turms. | <p>5 Begleiter Meazel</p>  <p>Ein mörderischer Meazel schließt sich Deiner Gruppe an sofern Du nicht gut, Ork oder Troll bist. Für 2 Goldsäckle macht er sich am Anfang Deines Zuges auf, um in Deiner Region einen Spieler einen Fremden oder eine aufgedeckte Abenteuerkarte zu meucheln. Bei einer 3-6 gelingt es ihm. Spieler verlieren ein Leben. Ob er nun erfolgreich war oder nicht, er findet auf dem Ablagestapel genug Arbeit für weitere Mordtaten (Ablage).</p> |

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE