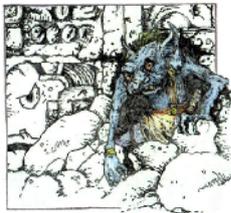
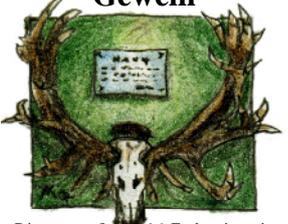
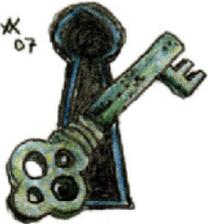
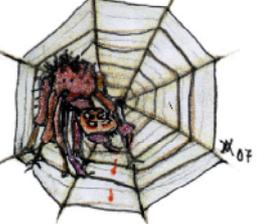
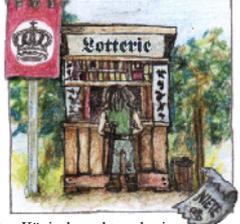


<p>6 Ort Pyramide im Sand</p>  <p>Gerichte gehen die Runde, man habe die Pyramide des mächtigen Herrschers „Cucule“ gefunden. Lege diese Karte auf eines der Wüstenfelder. Von nun an kann jeder sein Glück in der Pyramide versuchen (siehe Pyramiden-Erweiterung). Ist sie ausgeraubt worden, versinken die Ruinen im ewigen Sand.</p>	<p>4 Fremder Leopardenkrieger</p>  <p>Hanibal, der berühmte Heerführer, zieht mit seinen „Leopardenkriegern“ an Dir vorbei. Aus Überschwingung forderst Du ihn zu einem Schaukampf (Stärke 6). Gewinnst Du, so erhältst Du einen Stärkepunkt. Unterliegst Du, so verlassen Dich Deine Begleiter in der Höhe der Differenz zwischen Deinem und dem Kampfwert von Hanibal bevor er verschwindet.</p>	<p>5 Begleiter Seeräuber</p>  <p>Klaus S., der gefürchtete Pirat des Windsbrautflusses, schließt sich Deiner Gruppe an. In seiner Begleitung erhältst Du 1 Stärkepunkt und die Fähigkeit jedes Schiff (Fährmann, Floß, Fähre usw.) zu kapern. Das Boot kann er dazu nutzen, um einmalig zu einem beliebigen Feld am Windsbrautfluß zu fahren. Er erhält allerdings dafür einen Steckbrief.</p>	<p>1 Ereignis Kreuzzug</p>  <p>Die Kreuzritter des Nachbarreiches überschwemmen das Land und tauchen es in Blut. Jeder Spieler und Fremder im Land muss einen Würfel werfen. Bei einer 4-6 verliert ein Spieler ein Leben oder der Fremde stirbt auf dem Ablagestapel. Alle Orte außerhalb der Stadt sind für eine Spielrunde geschlossen.</p>
<p>5 Begleiter Bonaparte</p>  <p>Bonaparte, der alte Heerführer, schließt sich Deiner Gruppe an. Mit ihm erhältst Du +1 Punkt auf Talent und Stärke. Auf dem Schlachtfeld, dem Heerlager oder den Leopardenkriegern verläßt er Dich auf der Suche nach alten Bekannten.</p>	<p>5 Begleiter Forscher</p>  <p>Stanley, der königliche Forscher der Landesgeschichte, begleitet Deine Gruppe. Er erhöht Dein Talent um einen Punkt. Beim Suchen in Orten mit einer Würfelabelle (wie Höhle, Tomb, Schlachtfeld, Drachenhöhle) kannst Du Deinen Wurf wiederholen, musst dann aber den zweiten akzeptieren.</p>	<p>2 Monster-Feind Killerwal</p>  <p>Stärke 6</p> <p>Der große Orka-Behemoth streift durch den Windsbrautfluß und seine Zuflüsse. Jeder, der den Fluß oder seine Abflüge übertreten will (ohne die Treppe), muss mit ihm kämpfen. Diese Karte ist nicht ortsgelockt! Während Du die Trophäe des Killerwals mit Dir führst, ziehst Du auf den Uferfeldern des Flusses „Sea Realm-“ anstatt von Abenteuer-Karten.</p>	<p>5 Begleiter Trapper</p>  <p>Leidersocke, der bekannteste Trapper im Land schließt sich Deiner Gruppe an. Mit ihm bist Du im Wald, in den Felsspalten und der Felsspalte sicher. Er kennt eine verborgene Furt zwischen Gasthaus und Tempel (wie Fährmann). In seiner Anwesenheit verläßt Dich kein Tier-Begleiter oder Tier-Gegenstand.</p>
<p>1 Ereignis Sturz des Königs</p>  <p>Der oberste Richter hat den senilen König abgesetzt. Die folgenden Unruhen führen dazu, daß in der Stadt nur noch Anarchie-Karten gezogen werden. Der Adel hat keine Vergünstigungen mehr. Die Posten des Sherriffs und des Königlichen-Champions sind wieder vakant. Sobald eines der Kinder des Königs die Stadt / Schloss betritt oder „Armee des Königs“ gezogen wird, endet die Herrschaft des Richters.</p>	<p>1 Ereignis Heilig Abend</p>  <p>Man gedenkt der Geburt des Erlösers. Dazu schenkt man seinem rechten Mitspieler nach altem Brauch einen Gegenstand. Goldgeschenke sich zu diesem Fest nicht gestattet.</p>	<p>6 Ort Grabstätte</p>  <p>Am Grab des unbekanntem Talismann-Spielers kannst Du voller Ehrfurcht beten. Würf einen Würfel: 1 Selbstgespräche; einmal aussetzen 2 Grabraub, nimm eine Helm-Karte 3 Neue Vorsätze; Du wirst Gut 4 Erhältst einen „Segen“ des Toten 5 Weisheit; erhältst einen Talentpunkt 6 Zweifel; wechsel den Charakter</p>	<p>4 Fremder Graf Zeppelin</p>  <p>Eine Zigarre aus Metall fliegt durch die Lüfte und landet auf dem Acker neben Dir. Graf Zeppelin, ein Reisender der Lüfte, bietet Dir an mit ihm zu einem Ort Deiner Wahl im Land oder zum Warp-Gate zu fliegen. Egal wie Du Dich entscheidest, er begibt sich am Ende Deines Zuges auf den Ablagestapel.</p>
<p>5 Gegenstand Geldbörse</p>  <p>Wer hat denn nur seine Geldbörse hier vergessen? Da Dir auf die Schnelle auch kein Name einfällt, kannst Du sie an Dich nehmen. Tausche die Karte gegen einen Goldsack. Braucht man dafür jetzt ein schlechtes Gewissen zu haben?</p>	<p>5 Gegenstand Geldbörse</p>  <p>Wer hat denn nur seine Geldbörse hier vergessen? Da Dir auf die Schnelle auch kein Name einfällt, kannst Du sie an Dich nehmen. Tausche die Karte gegen einen Goldsack. Braucht man dafür jetzt ein schlechtes Gewissen haben?</p>	<p>5 Gegenstand Steuereinnahmen</p>  <p>Du hast unglaubliches Glück. Durch Zufall stolperst Du über eine schnell vergrabene Schatztruhe. Sie ist das Diebesgut aus einem Überfalls des königlichen Steuereintreibers. In der Truhe befinden sich 4 Goldsäckchen. Du kannst die Truhe zum Schloß bringen und wirst dafür geadelt, oder du kannst sie ausräumen, erhältst dafür aber einen Steckbrief.</p>	<p>5 Gegenstand Juwelen</p>  <p>Du findest eine kleine Holzkiste. Sie ist schmucklos und unscheinbar. Aber wenn Du sie öffnest, erblickst Du auf rotem Samt Juwelen im Wert von 1-6 Goldsäckchen liegen (Würf einen Würfel). Lege die dementsprechende Anzahl von Goldsäckchen auf diese Karte. Sobald die Kiste geleert wurde, musst Du sie ablegen.</p>

<p>5 Begleiter Graf von Beck</p>  <p>Graf von Beck ist ein Abenteuerer der schon viele Welten besucht hat. Der Schwarze Turm ist ihm wohl bekannt. Betritt Du die Ruinen, die verfluchte Lichtung oder die Ebene der Todesgefahr, so erscheint vor Dir der Schwarze Turm. Von Beck wird selber aber den Turm nicht betreten.</p>	<p>1 Ereignis Magische Windhose</p>  <p>Der Turm zittert als der verrückt Zauberer eine magische Windhose über das Land fahren läßt. Allen Spielern werden ihre Zaubersprüche entrissen. Lege diese in das große Spruchbuch von Volodion Ghagnasdiak im Schwarzen Turm.</p>	<p>4 Fremder Blinder Fährmann</p>  <p>Der blinde Fährmann steuert mit seinem Schiff zwischen den Welten hin und her. Warum er hier wartet und auf wen ist unbekannt. Betrittst Du sein Schiff, so legt es ab und bringt Dich zum Eingang des Schwarzen Turmes, bevor es im Nebel des Ablagestapels verschwindet.</p>	<p>1 Ereignis Nachlass</p>  <p>Der Tödlar im Dorf hat den Nachlaß einer Magier Witwe erstanden. Lege eine Schatzkarte umgedreht auf seinen Laden. Für drei Goldsäcke verkauft er den Nachlaß an den ersten Kunden, welcher seinen Laden betritt.</p>
<p>2 Pflanzen-Feind Myconide</p>  <p>Stärke d6 Die beiden Pilzmännchen haben einen Stärkewert der nur schwer zu ermitteln ist. Würfeln einen Würfel. Besiegt Du sie, so erhältst Du eine Pils-Heilbandage aus ihren Resten. Unterliegst Du, so verlierst Du ein Leben. Die Fackel verjagt die Pilze auf das erste Feld im Dungeon.</p>	<p>6 Ort Monument</p>  <p>Der König sucht Geldgeber für sein sündhaft teures Projekt, den Bau eines Monuments. Solltest Du Gold spenden, so kannst Du Dein Glück versuchen und einen Würfel werfen. Würfelst Du unter oder gleich Deiner Anzahl der gespendeten Goldsäcken, so ernennet er Dich zum Adligen. Ziehe eine Adels-Karte.</p>	<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 3 Solltest Du im Kampf mit dem Kultisten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst, sofern die Kultisten die Macht in der Stadt übernommen haben, ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</p>	<p>1 Ereignis Ambronenüberfall</p>  <p>Die Bauern verlassen fluchtartig ihre Felder, irgendwas stimmt hier nicht. Eine Horde von Ambronen überfallen das Land und stehlen allen Spielern ihren Talisman. Einen von ihrer Beute verstecken sie zur Huldigung des „Toten Gottes“ in der verwunschenen Lichtung, bevor sie sich dort hin zurückziehen, wo sie hergekommen sind.</p>
<p>4 Fremder Kräuterweib</p>  <p>Ein altes Kräuterweib versucht hier ihre Waren zu verkaufen... Kaufst Du bei ihr nichts, so geht sie 1-6 Felder im Uhrzeigersinn weiter. Kommt sie in das Dorf, die Stadt, das Schloß oder auf eine Gesetzes-Karte, so wird sie als Hexe verbrannt. Trunk 3 Gold; Wasser 1 Gold; Kräuterbinde 2 Gold; Fackel 2 Gold; Maulesel 3 Gold; Spruch 2 Gold.</p>	<p>4 Fremder Smite</p>  <p>Der graue Smite ist ein Dieb und Räuber, welcher im Untergrund lebt. In der Nacht ist er gekommen und hat Dir die Hälfte Deiner Gegenstände und Goldsäcke genommen und in die Katakomben gebracht (Stes Gangfeld). Teile Deine Gegenstände in zwei gleichgroße Teile auf und laß den Würfel entscheiden, welche Hälfte der Smite genommen hat.</p>	<p>4 Fremder Der Tod</p>  <p>Der Tod ist aus der inneren Ebene ins Land herabgeritten. Er fordert Dich heraus mit ihm zu würfeln. Gewinnst Du zweimal, so erhältst Du zwei zusätzliche Leben und brauchst bei ihm fortan nicht mehr zu würfeln. Verlierst Du so nimmst er Dir ein Leben und belebt alle Deinen Trophäen auf diesem Feld als Zombies. Danach reitet er zurück.</p>	<p>6 Ort Heilige Kanzel</p>  <p>Die Kanzel ist ein heiliger Ort, der hier zu Gedenken der Verkündung der Thesen des Heiligen Ambrosius gegründet wurde. Du kannst hier beten. 1. Kanzel ist besetzt (1x aussetzen). 2. Kanzel ist geschlossen (kein Effekt). 3-4. Beten wie in der Kapelle. 5. Beten wie im Hochtempel. 6. Beten wie im Tempel.</p>
<p>5 Gegenstand Rekrutierung</p>  <p>Das königlich gesiegelte Papier hat keinen Namen. Kurzerhand kannst Du einen Deiner Mitspieler in Deiner Region eintragen. Dieser muß auf direktestem Weg sofort in Richtung Stadt gehen, bis er diese erreicht. Dort erhält er ein Schwert und muß eine Runde Wehrdienst leisten. Weicht der Spieler von seinem Weg zur Stadt ab, so erhält er einen Steckbrief.</p>	<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 4 Solltest Du im Kampf mit dem Kultisten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst, sofern die Kultisten die Macht in der Stadt übernommen haben, ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</p>	<p>5 Gegenstand Götterstein</p>  <p>Die Sage erzählt das dieser Stein das Herz des Gottes war, der in der verwunschenen Lichtung gestorben ist. Jedesmal wenn Du den Ort betrittst wirst Du von einer fremden Kraft gesegnet. Nimm eine „Segen“ Karte an Dich. Du kannst nie mehr als einen Segen zur Zeit haben.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Verfluchter Dolch</p>  <p>Der Dolch des Adlakahns ist eine verfluchte Waffe. Ihr Glanz läßt Dich sofort zugreifen. Die Waffe akzeptiert aber keine andere Waffe neben sich und zerstört diese sofort. In seinem Besitz erhöht es Deine Stärke im Kampf gegen andere Waffen um drei Punkte. Du kannst den Dolch freiwillig nie ablegen.</p>

<p>4 Fremder Volodion</p>  <p>Volodion Ghagnasdiak erscheint plötzlich mit seinem Schwarzen Turm vor Dir und raubt Dir alle Zauber, die er im Labor hinterlegt. Verfügst Du über keine Zauber, so wirft er Dich ins Verließ im Schwarzen Turm. Daraufhin verschwindet er, der Turm verbleibt allerdings noch eine Runde auf diesem Feld.</p>	<p>5 Gegenstand Geweih</p>  <p>Dieser große 16-Ender ist ein Schmuckstück in jeder Trophäen-Sammlung. Du kannst das Geweih nutzen um Deine Erfahrung aufzubessern. Lege das Geweih und Trophäenkarten ab und addiere zum Wert der Feinde einen Würfel. Sollte der Wert 7 oder höher sein, so erhältst Du einen Stärkepunkt. Sollte der Wert <7 sein, so bist Du aufgefliegen. Lege Geweih und Trophäen ab.</p>	<p>5 Gegenstand Portalschlüssel</p>  <p>Dieser Schlüssel passt genau in das Schloß der Tür im Portal der Macht. Du kannst das Portal passieren ohne eine Prüfung in Stärke oder Talent abzulegen.</p>	<p>5 Gegenstand Anti-Magie-Parfüm</p>  <p>Im dem Zerstäuber ist eine seltene Flüssigkeit. Du kannst sie einmalig nutzen um einen Fluch oder einen magischen Gegenstand zu entzaubern. Dazu muss das Ziel (auch andere Spieler) sich auf Deinem Feld befinden. Lege den Gegenstand oder Fluch mit dem Parfüm ab.</p>
<p>5 mag. Gegenstand Geistes Klinge</p>  <p>Das Schwert von Lak-Caj dem Unsterblichen, verleiht Dir die Fähigkeit auch mit Deinem Talent andere Spieler anzugreifen. Im Geisteskampf addiert es zwei Talentpunkte. Andere Waffen zerstört das Schwert (Lege diese ab). Wird die Klinge im Stärke-Kampf genutzt, so verliert es seine Magie. Tausche die Karte mit einer Schwert-Kauf-Karte.</p>	<p>1 Ereignis Mildtätigkeit</p>  <p>Jeder Spieler schenkt einen Gegenstand einem anderen Spieler, der weniger Objekte als man selber besitzt. Geschenke der anderen dürfen nicht weiter gegeben werden. Der Spieler, der keine Gegenstände mit sich führt oder die wenigsten besitzt, ist von der Mildtätigkeit befreit.</p>	<p>5 Gegenstand WANTED</p>  <p>Es werden die Elfen-Mörder eines bekannten Malers gesucht. Du kannst im Schloß behilflich sein und einen Mitspieler oder Fremden als Mörder denunzieren. Gebe dem Mitspieler eine Steckbrief-Karte oder lege den Fremden ab. Du erhältst für Deine Hinweise 2 Gold.</p>	<p>5 Pfl.-Gegenstand Lorbeerkrantz</p>  <p>Wer den Lorbeerkrantz des Feldherren trägt kann die Erfahrung aus dem Töten von Stärke-Feinden auch dazu nutzen sein Wissen über die Kriegskunst zu erweitern. Nehme anstatt eines Stärkepunktes einen Talentpunkt.</p>
<p>2 Pflanzen-Feind Spinnenkaktus</p>  <p>Stärke 4 Der Kaktus wirft seine stacheligen Haken aus. Verlierst Du den Kampf, so haben die Stacheln Dich gefangen. Du verlierst ein Leben und musst in der nächsten Runde ihn erneut bekämpfen. Die Fackel tötet die Pflanze.</p>	<p>2 Tier-Feind Anakonda</p>  <p>Stärke 2 Die Würgeschlange umringt eines Deiner Körperteile und drückt kräftig zu. Wirf unter Deiner Stärke oder verliere ein Leben. Schaffst Du den Wurf, so kannst Du sie normal bekämpfen. Verlierst Du, so musst Du in der nächsten Runden sie nochmals bekämpfen.</p>	<p>5 Gegenstand Stammbuch</p>  <p>Das königlich gesiegelte Papier weist Dich als letzten Erben der Familie „von Unterhampfen“ aus. Leider ist das Papier ein bisschen unleserlich. Beim Bürgermeister oder im Schloß kannst Du es prüfen lassen. Wirf einen Würfel. 1 Hochstapler, ziehe einen Steckbrief 2-4 Nimm eine Nobleman-Karte 5-6 Wie (2-4) nur zus. 1 Gold zahlen.</p>	<p>1 Ereignis Bankett</p>  <p>Der König lädt alle Adligen zum „Roten Bankett“ in das Schloss ein. Jeder nicht steckbrieflich gesuchte Spieler mit einer „Nobleman“-Karte darf daran teilnehmen und umsonst heilen. Am Ende des Dinners verleiht der König den Titel des Botschafters an den Meistbietenden. Nimm die „Herald“-Charakter-Karte.</p>
<p>1 Ereignis Monodrone</p>  <p>Das Schild am Eingang des Pelzjägers im Dorf ist eines der letzten Gegenstände, welche auf den Besuch einer ver(w)irrten Monodrone hinweisen. Der Trödler verkauft ihre Habseligkeiten (eine zufällige umgedrehte Timescape-Purchase-Karte) für 2 Goldstücke als „Fundsache“, da sich bis heute kein Verwandter der Monodrone gemeldet hat.</p>	<p>1 Ereignis Auktion</p>  <p>Aufgrund mangelnder Nachfrage werden zwei zufällig gezogene Kauf-Karten versteigert. Jeder im Land kann bei den Auktionen mitbieten. Als unabhängiger Auktionator trittst Du auf und erhältst für Deine Dienste einen Goldsack. Dafür darfst Du allerdings nicht mitsteigern. Das höchste Gebot gewinnt die Auktion und darf die Kauf-Karte nehmen.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Traummaske</p>  <p>Für die Maske des Weltenwanderers gibst Du der Hexenmeister oder der Mystiker einen der folgenden Dienste: - Beschwört den Schwarzen Turm - Teleportiert Dich in der Region - Öffnet ein Tor zum Timescape - Öffnet ein Tor zu einer anderen Welt (nur im Turnier-Spiel)</p>	<p>1 Ereignis Restposten</p>  <p>Der Trödler im Dorf hat den Restposten eines Alchimisten erstanden. Lege drei „Magic-Brew“ Karten umgedreht auf seinen Laden. Für einen Goldsack verkauft er je eine Flasche. Für den Inhalt übernimmt er keine Verantwortung.</p>

<p>1 Gesetz-Ereignis Königsbanner</p>  <p>Die Fähnlein des Königs durchkämmen das Land nach Banditen. Jeder Spieler, der im Laufe des Spieles einen anderen überfallen hat, wird zum Richter der Stadt gebracht und solange befragt, bis er eine 1 oder 2 würfelt. Adlige Spieler genügt eine 1, 2 oder 3.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Flügelhelm</p>  <p>Der Flügelhelm aus dem Schatz des toten Adlerrömers hat noch genügend magische Energie für einen Teleport. Du kannst Dich zu einem der Orte versetzen - Verlassene Stadt (Mountain Realm) - Dichten Wald (Woods Realm) - Ruinen (Äußere Region) Tausche ihn nach dem Sprung mit einer Helm-Kauf-Karte.</p>	<p>1 Ereignis Zu den Waffen</p>  <p>Der König zieht in den Krieg. Jeder Spieler kann sich dem Heer anschließen. Der Adel muss am Krieg teilnehmen oder erhält einen Steckbrief. Soldaten setzen eine Runde aus. Würfel: 1-2 Verwundet; Verliere ein Leben 3-4 Kriegsbeute; Nimm einen Goldsack 5-6 Sieg! Du erhältst einen Stärkepunkt</p>	<p>6 Ort Drachenreiter</p>  <p>Jemand hat seinen unterernährten Feuerdrachen hier angebunden und scheinbar vergessen. Du kannst versuchen ihn zu befreien. Lege diese Karte ab und wirf einen Würfel: 1 Drache greift Dich an (Stärke 7) 2 Faucht feurig, wirf unter Dein Talent oder verliere 1 Leben 3 Drache fliegt einfach weg 4-5 Drache schenkt Dir 1 Goldsack 6 Drache fliegt Dich in die mittlere oder äußere Region (Teleport)</p>
<p>6 Ort Leuchfeuer</p>  <p>Das große Leuchfeuer gibt dem Schiffsverkehr ein deutliches Zeichen seines Standortes. Er lockt aber auch Seevölk stetig an. Ziehe bei jedem Besuch eine Sea-Realm-Karte auch wenn bereits schon eine oder mehrere Karten hier aufgedeckt liegen.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Tavernen-Münze</p>  <p>Diese Münze ist nicht vom König geprägt worden, ihr Gold ist aber echt und wird von jedem Händler im Gegenwert von einem Goldsack als Zahlungsmittel akzeptiert. Bezahle Du mit der Münze, so erscheint sie sofort auf dem Feld des Gasthauses erneut. Dort kann sie von jedem wieder aufgesammelt werden.</p>	<p>2 Monster-Feind Riesen-Skorpion</p>  <p>Stärke 4 (je) Skorpione sind aus der Wüste gekrochen und haben sich direkt vor dem Tempel einen neuen Bau gegraben. Lege sie auf dieses Feld in der mittleren Region. Du mußt zwei dieser Ungeheuer besiegen, bis die restlichen den Bau aufgeben.</p>	<p>2 Monster-Feind Riesen-Spinne</p>  <p>Stärke 4 Diese furchterregende Kreatur hat ein mächtiges Netz gesponnen. Jeder der dieses Feld passieren möchten (auch wenn er nicht auf diesem Feld landen würde), muß auf diesem Feld verbleiben und gegen diese Riesen-Spinne kämpfen.</p>
<p>3 Geister-Feind Rusalkhi</p>  <p>Talent 5 Der Geist der Prinzessin Rusalkhi will sich nicht mit dem Tod abfinden und sucht das Schloß in der mittleren Region heim. Keiner wird das Gebäude betreten können, solange der Geist nicht vertrieben wurde. Sie wirft die obersten 2 Zauber-Sprüche auf ihren Gegner.</p>	<p>3 Geister-Feind Nachtschatten</p>  <p>Talent 4 Solltest Du im Kampf gegen den Nachtschatten unterliegen, so verlierst Du ein Leben und mußt ihn als verfluchten Begleiter akzeptieren. Jedesmal wenn Du eine Runde aussetzen mußt, wird es dem Schatten langweilig und er attackiert Dich erneut.</p>	<p>6 Pflanzen-Ort Überflutung</p>  <p>Der Windsbraut-Fluß hat sein Flußbett verlassen und ein neues Feuchtgebiet entstehen lassen. Außer Mücken und Zechen wohnen auch viele Flußbewohner in diesem Refugium. Ziehe eine Sea-Realm-Karte sofern hier bereits keine aufgedeckt liegt.</p>	<p>4 Fremder Eiskönigin</p>  <p>Die Eiskönigin „JCY“ sucht Zerstreuung im Land. Würfel bevor sie entschwindet. 1 Abscheu; nimm eine Fluch-Karte 2 Entführe einen männlichen Begleiter 3 Kalte Abfuhr; eine Runde aussetzen 4 Interesse; Ziehe zum Karag-Doom 5 Kuss; +1 Talent & 1 Runde aussetzen 6 Liebe; nimm einen eisigen Talisman</p>
<p>5 Tier-Gegenstand Kampf-Löwe</p>  <p>Wer den Löwen als Reittier gezähmt hat, bleibt ungeklärt. Du kannst auf ihm in den Kampf reiten und 2 zu Deiner Stärke addieren. Solltest Du im Kampf ein Leben verlieren, so stirbt der Löwe an Deiner statt. Zusätzlich kannst Du Deine Bewegung um +1 erhöhen, mußt aber Deine Begleiter zurücklassen.</p>	<p>1 Ereignis Magier-Duell</p>  <p>Du bist in den Zweikampf von Hexern verwickelt worden. Wirf einen Würfel: 1 Du erhältst einen Fluch 2-3 Du verlierst einen Zauber 4-5 Du lernst einen neuen Zauber 6 Du erhältst eine Belohnung (Ziehe eine Schatz-Karte)</p>	<p>1 Ereignis Kakerlaken</p>  <p>Aus den feuchten Gängen der Katakomben kriechen unzählige Kakerlaken. Sie fressen alle Karten im Dungeon und verjagen alle Fremden im Land, Stadt oder Dorf. Orte und Geschäfte sind für eine Runde geschlossen. Alle eßbaren Gegenstände (auch der Spieler) werden gefressen.</p>	<p>1 Ereignis Blutdurst</p>  <p>Dich überfällt wilde Raserei. Du bist so wütend! Gehe sofort zum nächsten Spieler in Deiner Region und greife diesen an. Sollte kein anderer Spieler in der Region sein, so tut es auch ein Feind. Solltest Du den Kampf gewinnen, so nimmst Du dem Opfer ein Leben.</p>

<p>1 Ereignis Hexenmeisterin</p>  <p>Die Hexenmeisterin in der Stadt erweitert ihr Angebot an Dienstleistungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für 2 Goldsacke oder einen mag. Gegenstand entfernt sie Flüche - Sie öffnet ein Tor zum Timescape oder „Schwarzen Turm“ <p>(Wirf dazu mit 2 Würfeln unter Deinen Stärke- & Talent-Anfangswerten)</p>	<p>5 mag. Gegenstand Verteidiger</p>  <p>Der alte Säbel „El Defensor“ des Banditen Adlakhan ist eine mächtige Waffe. Mit ihr kannst Du Deinen Wurf im Kampf um einen Punkt erhöhen. Solltest Du Dich gegen einen Angriff eines Mitspielers verteidigen müssen, so flammst der Säbel auf und erhöht den Bonus auf vier Punkte.</p>	<p>1 Gesetz-Ereignis Sturmtruppen</p>  <p>Stärke 6</p> <p>Imperiale Sturmtruppen kommen in der Nacht durch ein Warp-Gate und suchen Separatisten. Unterliegst Du im Kampf, so bringen sie Dich zum „Sentinel Outpost“ im Timescape. Sie verbleiben bis sie das erste Opfer abgeführt haben.</p>	<p>6 Ort Anlegestelle</p>  <p>Die alte Anlegestelle wird nur noch selten angefahren. Für einen Goldsack nimmt Dich jemand mit zum: 1-3 Hafen (Dorf), 4-5 Kai (Stadt), 6 Schloß. Die Anlegestelle ist sehr beliebt beim Seevolk. Ziehe eine Sea-Realm-Karte, sofern sich hier noch keine befindet.</p>
<p>1 Ereignis Sonderverkauf</p>  <p>Aufkäufern im Dienste des Tröllers starten eine Marketing-Aktion. Jeder Spieler im Land muß mindestens einen Gegenstand dem Trödler für einen Goldsack verkaufen. Zusätzlich bemächtigen die Hausierer sich aller herrenlosen Gegenstände im Land. Alle Objekte werden zukünftig beim Trödler im Dorf für je 2 Gold angeboten.</p>	<p>1 Ereignis Angebot</p>  <p>Der Trödler im Dorf muss dem Baron ein besonderes Geschenk anbieten. Er bietet Dir 1 Gold für ein mag. Objekt. Kannst Du oder willst Du den Handel nicht machen, geht er zum linken Nachbarn (usw.). Schlägt keiner zu, so erhöht er den Preis auf 2 Gold (gleiche Prozedur). Schlägt wieder keiner ein, so stiehlt er ein mag. Objekt einem Spieler (Zufall).</p>	<p>5 Begleiter Kronzeuge</p>  <p>Die Nr. 2 der Drachenkultisten will aussteigen. Bringe ihn zum Schloß in der Stadt und Du erhältst eine Schatz-Karte vom Richter. Dieses sehen die Kultisten sehr ungerne. Jedesmal wenn Du eine 1 für Deine Bewegung wirfst, darst Du diese nicht ausführen. Stattdessen greift Dich ein Kultist mit Stärke 3 an. Bei jedem folgenden Angriff steigt seine Stärke um 1. Unterliegst Du im Kampf, so verlierst Du ein Leben oder kannst den Kronzeugen opfern. Du erhältst dann aber einen Steckbrief.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Verhexte Klinge</p>  <p>Du ziehst das alte Schwert aus dem Unterholz und mit Entsetzen bemerkst Du, dass es verhext wurde. Für die nächsten d6 (wird einen Würfel) Kämpfe ersetzt Dein Talentwert den Deiner Stärke. Ist der Zauber vorbei, kannst Du diese Karte gegen eine Schwert-Kauf Karte tauschen.</p>
<p>1 Ereignis Schädlingsbefall</p>  <p>Kakerlaken, überall unzählige kleine kriechende Biester! Es herrscht Schädlingsbefall im Dorf. Alle Karten werden dort abgelegt. Alle Spieler müssen das Dorf sofort verlassen. Für 3 Runden bleibt es geschlossen und kein Spieler darf das Dorfbrett betreten.</p>	<p>5 Gegenstand Feuchte Geldbörse</p>  <p>Diese Geldbörse lag schon lange unbewacht am Wegesrand. Kakerlaken haben sich in ihr ein Nest gebaut. Wirf 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 Kopfgeld</p>  <p>Der König ist die andauernden Überfälle von Banditen leid. Als Abschreckung läßt er deren Köpfe vor dem Schloß pfählen. Du erhältst im Schloß für Personen-Feind-Trophäen (Bandit, Wegelagerer, Drachenkultist, etc.):</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 Trophäe 1 Goldsack 2 Trophäen Du wirst geadelt! 3 Trophäen Du wirst der neue Königliche Champion 	<p>1 Ereignis Autogramm</p>  <p>Es ist ein Wettlauf um die beste Reputation der Geschäfte entbrannt. Adlige erhalten in allen Läden und bei Fremden einen Nachlass von 2 Goldsacken. Der Discount endet beim ersten Einkauf. In diesem Nobel-Geschäft wird jedes Gut ab sofort um 1 Gold teurer.</p>
<p>1 Ereignis Feuerwerk</p>  <p>Der König richtet ein großes Feuerwerk auf dem Lande aus. Alle Spieler können sich daran erfreuen und am Umtrunk teilnehmen. Sie setzen sofort ins Gasthaus und würfeln auf dessen Tabelle. Adlige können im königlichen Zelt feiern und trinken ein edles „Magisches Gebräu“ auf Kosten des Königs.</p>	<p>6 Ort Lotterie</p>  <p>Der König braucht mal wieder Geld und hat eine Lotterie ins Leben gerufen. Du kannst für 1 Gold ein Los kaufen, bis der Hauptgewinn (die 6) gezogen wurde. Wirf einen Würfel:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1-3 Niete, kein Gewinn 4 Du gewinnst 1 Goldsack 5 Du gewinnst 2 Goldsacke 6 Du erhältst einen Adelstitel. 	<p>1 Ereignis Geständnis</p>  <p>Ein Mitglied des erweiterten Königshauses wird in einen schmutzigen Skandal verwickelt. Deine Mutter beichtet Dir, dass er Dein lieblicher Vater ist. Wenn Du dieses öffentlich machen möchtest, kannst Du Dir sofort eine Adligen-Karte nehmen. Deiner Mutter wird dies aber nicht gefallen.</p>	<p>4 Fremder Modronen</p>  <p>Eine Gruppe Modronen sucht einen ihrer ver(w)irrten Brüder. Gerüchte besagen, dass er in diesem Land getötet worden ist. Jeder Spieler mit einem technisch gefertigten Gegenstand wird entführt und zum Sentinel-Outpost gebracht. Die Modronen verlassen daraufhin das Land.</p>

ADVENTURE

ADVENTURE