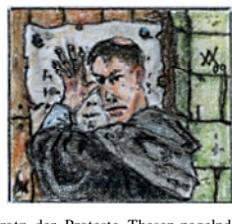


<p>1 Gesetz-Ereignis Sergeant Finch</p>  <p>Stärke 7</p> <p>Der Sergeant sieht hier nach dem Rechten. Bist Du böser Gesinnung oder besitzt Du einen Steckbrief, so versucht er Dich zu verhaften. Gewinnt er, so wirst Du dem Richter vorgeführt. Verliert er das Duell, so erhältst Du einen Steckbrief.</p>	<p>1 Ereignis Lumpensammler</p>  <p>Lumpensammler durchstöbern das Land und bringen alle herrenlose Gegenstände und Tier-Begleiter zu dem Trödler im Dorf, wo jeder Gegenstand jetzt für zwei Gold erworben werden kann. Ist kein Gegenstand zu finden, so ziehe zwei zufällige Purchase-Karten.</p>	<p>1 Ereignis Schädlingsbefall</p>  <p>Kakerlaken, überall sind unzählige kleine kriechende Biester! Es herrscht Schädlingsbefall in der Stadt. Alle City-Karten werden abgelegt und Spieler müssen die Stadt sofort verlassen. Für 2 Runden bleiben die Stadttore geschlossen und kein Spieler kann sie durchschreiten.</p>	<p>1 Gesetz-Ereignis Staatsanwalt</p>  <p>Der königliche Chefankläger wird auf Dich aufmerksam. Läuft auf Deinen Namen ein Steckbrief oder hast Du gerade eine Straftat begangen, so verhaftet er Dich. Gehörst Du dem Adel an, so kannst Du ihn zu einem Spieler in Deiner Region schicken. Wird der Spieler wegen eines Verbrechens gesucht, so führt er ihn vor das hohe Gericht.</p>
<p>2 Personen-Feind Drachen-Kultist</p>  <p>Stärke 4</p> <p>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>2 Tier-Feind Rasender Stier</p>  <p>Stärke 3</p> <p>Jemand hat die Ställe geöffnet und den wilden Stier befreit. Rasend greift er jeden auf der Straße an. Besiegst Du das Tier, so kannst Du ihn einfangen und als Begleiter zu den Ställen geleiten. Hier erhältst Du zwei Goldsäcke als Belohnung.</p>	<p>1 Ereignis Gerüchte</p>  <p>Gerüchte über eine sagenhafte Schatztruhe machen die Runde. Wirf einen Würfel und lege eine Treasure-Karte auf:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Tempelruine (Dorf) 2 Ruinen (äußere Region) 3 Dickicht (Dense Forest-Wald) 4 Lost City (Felsklippen) 5 Wüste (neben den Tempel) 6 Ebene der Todesgefahr 	<p>5 Gegenstand Gutschein</p>  <p>Dieser Gutschein über 2 Gold Ermäßigung für den Einkauf in der Stadt oder im Dorf ist Adligen zum Thronjubiläum des Königs ausgegeben worden. Du kannst ihn allerdings auch dafür missbrauchen, Dich bei einem Ereignis als Adliger auszugeben. Dieses gelingt Dir bei einer 4-6. Lege den Gutschein nach Gebrauch ab.</p>
<p>5 Fluch-Begleiter Scharlatan</p>  <p>Dieser nervige Geselle verbleibt als Dein Begleiter, bis Du die Taverne oder das Gasthaus betreten hast. Solange er in Deine Nähe ist, wird er im Gespräch jedem bereitwillig alle Deine Geheimnisse verraten. Lege Deine Zaubersprüche offen neben Deinen Charakter.</p>	<p>5 Begleiter Meisterkoch</p>  <p>Der Koch beherrscht viele fabelhafte Gerichte. Mit ihm kannst Du Dein Leben bis zu einem Wert von fünf Punkten heilen. Betrittst Du die Küche im Dungeon, so brauchst Du nicht zu würfeln und heilst immer 2 Leben.</p>	<p>5 Tier-Gegenstand Yak</p>  <p>Ein Jäger will sein Yak für 2 Gold verkaufen. Das zottelige Tier kann mit jedem Pferd schritthalten. Auf seinem Rücken kannst Du 6 Gegenstände verstauen. Das Yak stürzt nicht in die Felspalte oder „Snow Bridge“ und kann auch den Dungeon betreten.</p>	<p>5 Begleiter Gladiator</p>  <p>Der Gladiator ist ein ehrbarer Kämpfer, der Dich nur begleitet, wenn Du auf magische Gegenstände und andere Begleiter von nun an verzichtest. In seinem Beisein erhöht sich Dein Stärke- und Talentwert um zwei Punkte. Solltest Du allerdings Magie oder andere Begleiter aufnehmen, so lege diese Karte ab.</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-Wert um einen. Der Bogen kann nicht mit einem Schild, Rüstung oder anderen Waffen gemeinsam genutzt werden.</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-Wert um einen. Der Bogen kann nicht mit einem Schild, Rüstung oder anderen Waffen gemeinsam genutzt werden.</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>Segen</p>  <p>Diese Segnung erlaubt Dir einen beliebigen Wurf zu wiederholen. Das zweite Ergebnis mußt Du allerdings akzeptieren. Du kannst nur einen Segen zur Zeit haben.</p>

<p>1 Ereignis Anarchie</p>  <p>Ein Mörder hat den Baron im Dorf getötet. In dem rechtsfreien Raum haben sich Anarchisten, Banditen und Kultisten breit gemacht. Die Erweiterung „Anarchie im Dorf“ beginnt. Bis der König mit seiner Armee für Ordnung sorgt werden im Dorf nur noch Anarchie-Karten gezogen.</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>1 Ereignis Dornenschlaf</p>  <p>Die Prinzessin hat sich an einer Nadel verletzt und einen Schlaf-Fluch ausgelöst. Die Stadt versinkt gelähmt im Dornen-gestrüpp. Entferne alle Stadt-Karten vom Stadt-Brett und lege dafür verdeckte Dornen-Karten aus. Die Dornen-Erweiterung hat begonnen.</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>2 Tier-Feind Wachhund</p>  <p>Stärke 2 Einer der Bewohner hat seinen Wachhund auf den Mob gehetzt. Jeden, der diese Straße betritt, wird er versuchen zu beißen und anzubellen, bis er getötet wird.</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>2 Personen-Feind Drachen-Muse</p>  <p>Talent 4 Die Drachen-Muse martert Deinen Geist. Solltest Du im Kampf mit der Kultistin unterliegen, so verlierst Du ein Leben und wirst an die Opfersteine gebunden (falls bereits aufgedeckt). Die Kultistin greift keine Mitglieder ihrer Religion an.</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 ins Gefängnis in der Stadt geworfen. Sollten die Kultisten aus der Stadt verbannt worden sein, so verlierst Du nur ein Leben. Die Kultisten greifen keine Mitglieder ihrer Religion an.</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>4 Fremder Honorarkonsul</p>  <p>Der reiche Konsul hat großen Einfluß am Hofe des Königs. Für zwei Goldsäckle ist er bereit ihn für Dich einzusetzen und Du kannst einen Adelstitel erwerben. Für einen Goldsack kann er auch einen Steckbrief außer Kraft setzen. Wenn er Gold bekommen hat, fährt er zum Schloss zurück, um nach seinen Geschäften zu sehen. Lege diese Karte ab.</p>	<p>4 Fremde Wütender Mob</p>  <p>Stärke 1d6 „Nieder mit dem König!“. Jede Runde geht der Mob randalierend 1d6 Felder im Uhrzeigersinn weiter. Lege Fremde, Gegenstände, Orte und Begleiter auf die er trifft ab. Feinde und Spieler müssen mit ihm kämpfen. Wird er besiegt oder die erste Gesetz-Karte gezogen, so löst sich er sich auf.</p>	<p>1 Ereignis Nacht des Tiamat</p>  <p>Es ist die Nacht des Tiamat. Drachenkultisten brennen den Hochtempel nieder, töten den Bischof, besetzen die strategisch wichtigen Orte im Land und übernehmen die Führung des Reiches. Von nun an gilt das „Recht des Drachen“ (siehe Regelerweiterung).</p>
<p>5 Tier-Gegenstand Jagd-Hund</p>  <p>Stärke 1 / Talent 1 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 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 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 findet er einen verborgenen Eingang in die Katakomben (Dungeon).</p>	<p>Segen</p>  <p>Diese Segnung erlaubt Dir einen beliebigen Wurf zu wiederholen. Das zweite Ergebnis mußt Du allerdings akzeptieren. Du kannst nur einen Segen zur Zeit haben.</p>

<p>5 Gegenstand Geldbörse</p>  <p>Jemand hat seine Geldbörse verloren. Du kannst sie liegen lassen, aufnehmen und bei der Wache abgeben oder einfach selber einstecken. Im letzten Fall, tausche die Geldbörse gegen einen Gold-Marker.</p>	<p>4 Fremder Geisha Herrin</p>  <p>Die Geisha, Meisterin der Verführung, ist an einen Vertrauten gekommen, den sie gerne los werden will. Gibst Du ihr ein magisches Gebräu, einen Zauberspruch, einen Ablassbrief oder 2 Goldsäckle, so kannst Du eine zusätzliche Vertrauten-Karte zufällig ziehen. Die Geisha verschwindet nach dem Handel.</p>	<p>1 Ereignis Hetzjagd</p>  <p>Der Mob wird von religiösen Fanatikern aufgehetzt. Auf Feldern, wo City-Karten gezogen werden, verlieren alle Spieler Ihre Vertrauten oder 1 Leben. Adlige Spieler werden von der Stadtwache evakuiert. Sie setzen zum Baron (Dorf) oder ins Königliche Schloss (Stadt), je nachdem welches näher an Ihrem Standort liegt. Lege verlorene Vertraute ab.</p>	<p>4 Fremder Hof-Medikus</p>  <p>Der Medikus des Königs bietet Dir einen Handel an. Gebe ihm Deinen Vertrauten und er erhebt Dich in den Adelsstand. Lehnt Du ab, so fragt er Deinen Rechten Nachbarn, danach den Linken, dann verschwindet er auf dem Ablagestapel. Was er mit dem Vertrauten vor hat, erklärt er Dir nicht.</p>
<p>6 Ort Monument</p>  <p>Der König sucht Geldgeber für sein stuhhaft 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 Goldsäckle, so ernennst der König Dich zum Adligen. Ziehe eine Adels-Karte.</p>	<p>4 Fremder Reiseleiter</p>  <p>Der Reiseleiter bietet Dir ein einmaligen Urlaub für wenig Goldsäckle (G) an: 1G: Beten in der <u>Kapelle</u> 1G: Shoppen auf dem <u>Jahrmarkt</u> oder <u>Marktplatz</u> (falls aufgedeckt) 2G: Ski in den <u>Foothills</u> (Felsklippen) 2G: Besuch bei den Royals im <u>Schloss</u> 2G: Gruseln im <u>Schwarzen Turm</u> 3G: Chillen im <u>Limbo</u> (Timescape)</p>	<p>5 Begleiter Geisha</p>  <p>Die Geisha ist eine bezaubernde Unterhalterin, aber um sie anzuwerben, mußt Du ihr Gold geben. Lege dieses Gold offen auf die Karte. Anstatt einen anderen Spieler anzugreifen, kann Sie für 1 Gold einen männlichen Begleiter abwerben. Bietet aber jemand der Geisha mehr Gold als das auf der Karte liegt, so wechselt sie ihren Herren.</p>	<p>5 Gegenstand Pralle Geldbörse</p>  <p>Der Kaufmann neben Dir trägt eine Börse mit 3 Gold. Greifst Du zu? Wenn Du es versuchst, so wirf einen Würfel: 1 Erwischt; Nimm einen Steckbrief. 2-3 Gesehen; Nimm 3 Gold-Marker und einen Steckbrief. 4-6 Keiner hat es gesehen; Nimm 3 Gold-Marker.</p>
<p>5 mag. Gegenstand Vertrauten-Rolle</p>  <p>Die Schriftrolle vom Magier Volodion Ghagnasdiak birgt noch einen wunder-samen Zauber. Wirkst Du ihn, so erhältst Du einen zusätzlichen Vertrauten den Du frei aus den verbliebenen Karten auswählen darfst. Lege die Karte nach Gebrauch auf den Ablagestapel.</p>	<p>1 Ereignis Vertrauten-Edikt</p>  <p>Die heilige Kirche proklamiert den Verzicht auf Hexerei. Ein Jeder soll der Nutzung von ketzerischen Vertrauten abschwören. Jeder Spieler, der seinen Vertrauten jetzt ablegt oder keinen mehr hat, erhält den Segen der Kirche und einen Ablassbrief. Nehme Dir die beiden gleichnamigen Karten.</p>	<p>6 Ort Kellertür</p>  <p>Die alte Kellertür führt in die Katakomben der Siedlung. Wenn Du sie öffnest, kannst Du Dich sofort auf das Eingangsfeld des Dungeon-Bretts setzen. Pferde, Pferdewagen, Löwen oder Kamele können die Tür nicht durchschreiten und werden hier abgelegt. Sollte sich bereits eine Dungeon-Tür in dieser Siedlung befinden, so lege die Karte ab.</p>	<p>5 Gegenstand Ablassbrief</p>  <p>Jemand hat das gesiegelte Papier verloren. Mit ihm kannst Du Dich von allen Sünden freisprechen. Du kannst den Ablassbrief 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 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 zur Zeit besitzen.</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 zur Zeit besitzen.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Schriftrolle</p>  <p>In der Schriftrolle kannst Du einen oder zwei Zauber bannen, sodaß dieser nicht mehr Deinen Geist blockiert. Er ist dort sicher vor „Ausspähung“ und der „Mag. Windhose“. Wirfst Du den Zauber aus der Schriftrolle, so zerfällt diese zu Staub (Ablage).</p>	<p>Segen</p>  <p>Diese Segnung erlaubt Dir einen beliebigen Wurf zu wiederholen. Das zweite Ergebnis muß Du allerdings akzeptieren. Du kannst nur einen Segen zur Zeit haben.</p>

<p>4 Fremder Denunziant</p>  <p>Der Bettler kennt Mittel und Wege Gerüchte über andere Personen zu verbreiten. Gibst Du ihm einen Gegenstand oder 1 Gold, so verbreitet er Anarchie-Verleumdungen über einen Deiner Mitspieler. Wurf einen Würfel: 1 Pech; Du nimmst einen Steckbrief 2 Eben nur Gerüchte; Kein Effekt. 3-6 Mitspieler nimmt einen Steckbrief.</p>	<p>5 Gegenstand Wechselgeld</p>  <p>Jemand hat seinen Handel noch nicht zu Ende geführt. Die Bezahlung liegt noch auf dem Tisch. Du kannst Dir den Goldsack nehmen und gegen einen Gold-Marker tauschen. Zieh dann aber eine City-Karte zur Kontrolle. Ist dieses eine Gesetzes-Karte, so erhält Du für den Diebstahl einen Steckbrief.</p>	<p>5 Gegenstand Geldbörse</p>  <p>Jemand hat seine Geldbörse verloren. Du kannst sie liegen lassen, aufnehmen und bei der Wache abgeben oder einfach selber einstecken. Im letzten Fall, tausche die Geldbörse gegen einen Gold-Marker.</p>	<p>5 Gegenstand Ablassbrief</p>  <p>Jemand hat das gesiegelte Papier verloren. Mit ihm kannst Du Dich von allen Sünden freisprechen. Du kannst den Ablassbrief 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 Tier-Gegenstand Huhn</p>  <p>Das Huh ist ein einfaches Tier, es geht mit jedem, der es füttert. Du kannst das Tier in einem Kampf mit einem Tier- oder Drachenfiedl opfern. Der Augenblick, den der Feind braucht, um das Huhn zu verspeisen, reicht aus, um zu fliehen. Lege das Huhn ab und betrachte den Kampf als unentschieden.</p>	<p>5 Gegenstand Ablassbrief</p>  <p>Jemand hat das gesiegelte Papier verloren. Mit ihm kannst Du Dich von allen Sünden freisprechen. Du kannst den Ablassbrief 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>1 Ereignis Ablass-Handel</p>  <p>Trotz der Proteste Thesen-nagelnder Mönche beginnt der Hohetempel in der Stadt Ablass-Briefe für die Spende von 2 Goldsäcken zu verkaufen. Der Ablass-Handel wird bei den Ereignissen „Thronfolge“, „Sturz des Königs“, „Nacht des Tiamat“, „Kreuzigung“ oder „Anarchie“ sofort beendet.</p>	<p>4 Fremder Komtesse Basilisco</p>  <p>Die Komtesse versucht ihren Einfluss am Hof zu steigern und gibt einen Umtrunk im Schloss (Stadt). Alle Gläubigen des Drachenkults und Adlige sind eingeladen. Wer daran teilnimmt, setzt sofort in das Schloss und erhält 1 Gold oder ein magisches Gebräu.</p>
<p>2 Personen-Feind Assassine</p>  <p>Stärke 5 Die Assasinen-Gilde hat Deinen Tod beschlossen oder jemand, der viel Geld dafür bezahlt hat. Solltest Du den Kampf gewinnen, so kannst Du die Trophäe des Mörders im königlichen Schloss (Stadt) abgeben und dafür den Posten des Sheriffs übernehmen.</p>	<p>5 Mag.-Gegenstand Reliquie</p>  <p>Der Fingerknochen des St. Michael ist eine Reliquie der Kirche. Wenn Du mit ihm in der Hand betest (z.B. Schrein, Tempel, Hohetempel, Kapelle ...), wirst Du gesegnet. Nimm eine Segen-Karte. Du kannst nie mehr als einen Segen zurzeit besitzen. In der Kapelle erhält Du 3 Goldsäcke für den Knochen.</p>	<p>1 Ereignis Schwarzer Turm</p>  <p>Auf dem Hügel vor Dir erscheint der Schwarze Turm in einer neuen Form. Für eine Spielrunde verbleibt er auf diesem Feld. Jeder, der den Ort erreicht, kann ihn betreten und setzt auf das Eingangs-Feld. Am Ende, der jetzt beginnenden Runde, verschwindet der Turm genauso mysteriös, wie er erschienen war.</p>	<p>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 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 dort sicher vor Ausspähungen und Ereignissen wie der magischen Windhose. Wirst Du den Spruch von der Rolle, so zerfällt diese zu Staub.</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 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>Segen</p>  <p>Diese Segnung erlaubt Dir einen beliebigen Wurf zu wiederholen. Das zweite Ergebnis mußt Du allerdings akzeptieren. Du kannst nur einen Segen zur Zeit haben.</p>

Blessing

CITY

CITY

CITY

PURCHASE

CITY

CITY

CITY

PURCHASE

CITY

CITY

CITY

PURCHASE

CITY

CITY

CITY