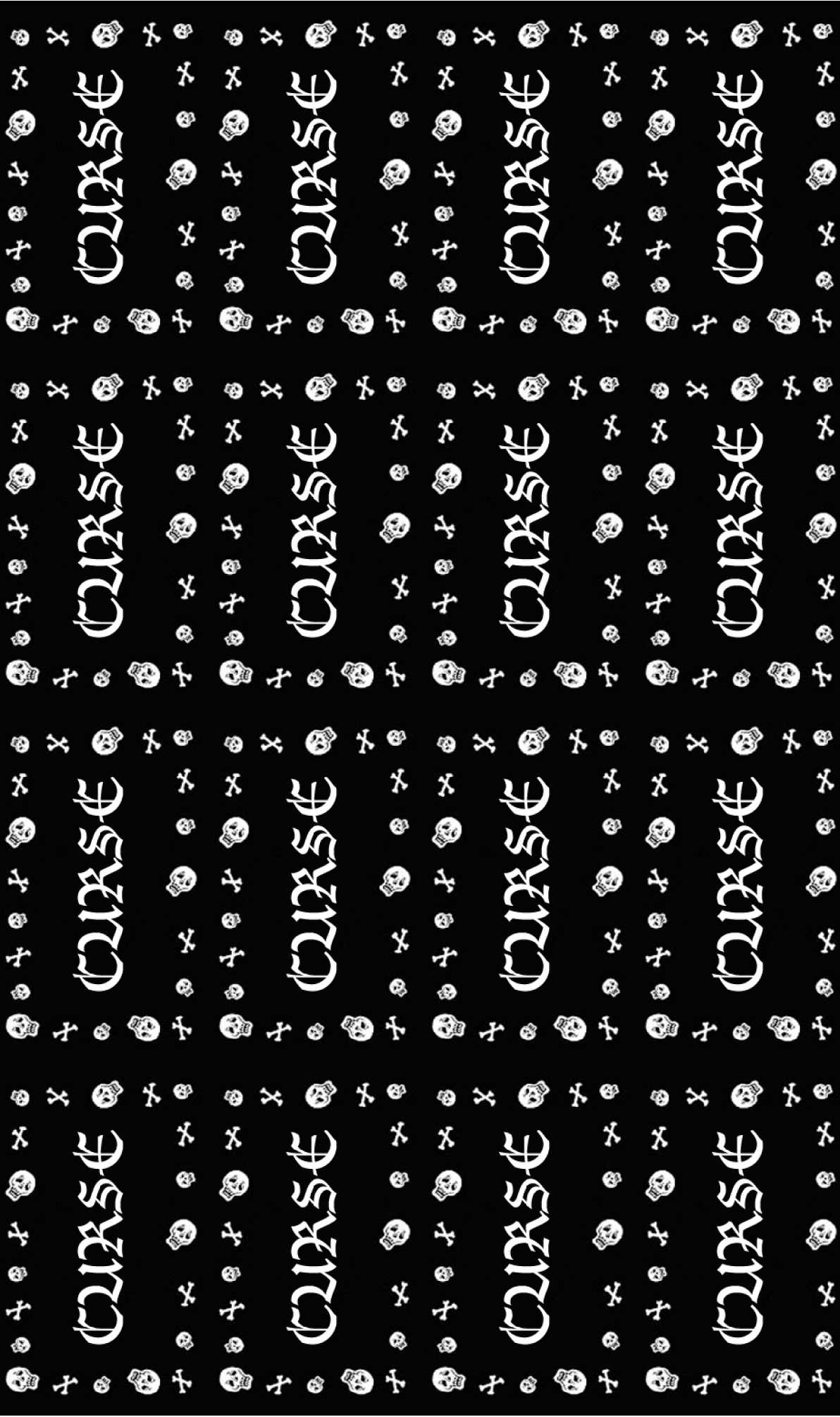


<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Locomotor Mortis</div><p>Deine Beine sind wie zusammengebunden, Du kannst Dich nur noch hüpfend fortbewegen. Ziehe von jedem Wurf für Deine Bewegung einen ab. Solltest Du eine 1 für Deine Bewegung werfen, so stürzt Du und setzt eine Runde aus.</p><p>Der Fluch endet, wenn der Mystiker (Dorf), die Zauberkünslerin (Stadt) oder der Hofzauberer (Schloss) Dich von ihm befreit. Dafür nimmt er zwei Goldsäcke oder einen magischen Gegenstand als Lohn.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Bewegung -1 Feld</div><div>Bewegungswurf 1 =</div><div>1x aussetzen</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Rictusempra</div><p>Wenn Du einen Gegenstand berührst beginnen Deine Fingerspitzen zu kitzeln und Du bekommst einen Lachanfall. Dieses passiert nicht bei tierischen oder verfluchten Gegenständen. Du kannst kein Objekt sinnvoll benutzen, kannst sie aber mit Dir führen.</p><p>Der Fluch endet, nachdem Du in dem Gasthaus oder dem „6-Fates-Inn“ etwas getrunken hast. Er endet auch, wenn Du ein „Mag. Gebräu“ zu Dir genommen hast.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Keine Nutzung</div><div>von Gegenständen</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>flagrate</div><p>Auf Deiner Stirn erscheint ein Fadenkreuz. Jeder Mörder und Strauchdieb wünscht Dir den Tod. Befindest Du Dich in der Stadt, Dorf, Schloss oder Gasthaus und würflest eine 1 für Deine Bewegung so greifen Dich Banditen mit 2d6 Stärke an.</p><p>Der Fluch endet, nachdem Du in der Anarchisten-Gilde (Stadt) oder bei dem Pelzjäger (Dorf) Dein Kopfgeld entrichtet hast. Zahle dafür zwei Goldsäcke oder einen magischen Gegenstand.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Bewegungswurf 1 im</div><div>Dorf, Stadt, Gasthaus & Schloss =</div><div>Banditenangriff Stärke 2d6</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Sectum Semptra</div><p>Dein Fleisch reißt auf und es entstehen immer wieder neue Wunden, die sich schmerzhaft entzünden. Von nun an kannst Du nur noch bis zu einer Höhe von drei Lebenspunkten heilen. Hast Du derzeit mehr als 3 Lebenspunkte, so verlierst Du sofort ein Leben.</p><p>Der Fluch endet, nachdem Du Dich beim Heiler (Dorf), Arzt (Stadt) oder Hofarzt (Schloss) in Behandlung begeben hast. Zahle dafür einen Goldsack Praxisgebühr und setze eine Runde aus.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Heilen bis</div><div>max. 3 Leben</div></div></div>
<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>furnunculus</div><p>Es bilden sich Furunkel und Blasen auf Deiner Haut, welche sich verdunkeln, platzen und eklig stinken. Kein Fremder und kein Laden in dem Dorf oder in der Stadt wird Dich so einlassen.</p><p>Der Fluch endet, nachdem Du Dich im Hafen (Stadt), Fischerei-Hafen (Dorf), Anlegestelle oder im Blute eines erlegten Drachens gereinigt hast.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Kein Besuch von:</div><div>Fremden &</div><div>Läden (Dorf / Stadt)</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Expelliarmus</div><p>Du lässt alle Waffen und Zauberstecken fallen. Du wirst sie nicht mehr anrühren. Lasse sie auf Deinem Feld zurück. Dieses betrifft auch verfluchte Waffen.</p><p>Der Fluch endet, nachdem Du Dich freiwillig im Schloss, dem „Royal Castle“ oder dem Heerlager zum Militärdienst gemeldet hast. Du musst in diesem Fall eine Runde aussetzen. Ziehst Du in den Krieg (Ereignis) ist der Fluch augenblicklich gebrochen worden.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Alle Waffen und</div><div>Zauberstäbe ablegen</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Olivate</div><p>Irgend etwas blockiert Deinen Geist. Es fällt Dir sehr schwer Dich zu konzentrieren und Du bist oft zerstreut. Du kannst aus dem Töten von Stärke-Feinden keine Erfahrung gewinnen.</p><p>Der Fluch endet, nachdem Du Dich in der Bibliothek (Dungeon), Street-Sage (Karte), Library (Karte) oder im Labor (Schwarzer Turm) aufgehalten hast oder beim Baron (Dorf) für zwei Goldsäcke oder einen Magischen Gegenstand in den Dorf-Akten geschmökert hast.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Keine neue Stärke-</div><div>Erfahrung sammeln</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Amnesia</div><p>Du hast Deine komplette Vergangenheit vergessen. Drehe alle gewonnenen Talent-Punkte um. Du kannst sie solange der Fluch andauert nicht nutzen.</p><p>Der Fluch endet, nachdem Du Dich in der Bibliothek (Dungeon), Street-Sage (Karte), Library (Karte) oder im Labor (Schwarzer Turm) aufgehalten hast oder beim Baron (Dorf) für zwei Goldsäcke oder einen Magischen Gegenstand in den Dorf-Akten nachgeforscht hast.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Gewonnene Talent-</div><div>Punkte umdrehen</div></div></div>
<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Diffindo</div><p>Alle Taschen und Behälter platzen und reißen in Deinem Besitz. Legst Du oder liegen bereits Gegenständen in Pferd & Wagen, Porter, Magische Tasche, Muli, Geldgürtel (und ähnlichem), so musst Du den zerstörten Behälter sofort ablegen.</p><p>Der Fluch endet, wenn der Mystiker (Dorf), die Magiergilde (Stadt) oder der Hofzauberer (Schloss) Dich von ihm befreit. Dafür nehmen sie zwei Goldsäcke oder einen magischen Gegenstand als Lohn.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Keine Nutzung von</div><div>Behältern (Ablage)</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Imperius</div><p>Jemand lenkt Deine Geschicke und es ist nicht zu Deinem Guten. Dein linker Nachbar wählt, bevor Du Deinen Bewegungswurf machst, in welche Richtung Du setzen musst</p><p>Der Fluch endet, sobald Du ein Gesetz-Ereignis (bzw. -Fremden) gezogen hast oder das Dorf, die Stadt oder den Sentinel Outpost betreten konntest.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Dein linker Mitspieler</div><div>bestimmt Deine</div><div>Bewegungs-Richtung</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Morsmorde</div><p>Das böse Mahl schwebt über Dir. Ihm entströmt der Hauch von Tod und Verderben. Alle Begleiter (auch die Verfluchten) verlassen Dich und keine neuen schließen sich Dir an, solange Du das Mahl trägst.</p><p>Der Fluch endet, sobald Du an einem Ort oder einem heiligen Gebäude (nicht Friedhof) betest und einen Goldsack für des Exorzismus spendest.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Kein Begleiter wird</div><div>Dich begleiten</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Oppungo</div><p>Tiere verfallen in Deinem Beisein aus Angst in Raserei. Tier-Begleiter und Tiergegenstände fliehen 1d6 Felder. Tier-Feinde fallen im Bluttausch und erhalten im Kampf zwei Stärkepunkte zusätzlich, die aber nicht für die Erfahrung genutzt werden kann.</p><p>Der Fluch endet, sobald Du in den Ställen (Dorf, Stadt oder Karte) mindestens eine Runde ausgesetzt hast und einen Goldsack gespendet hast.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Keine Tiere werden</div><div>Dich begleiten</div><div>Tier-Feinde +2 Stärke</div></div></div>
<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Langlock</div><p>Jedesmal wenn Du einen Zauber werfen möchtest bleibt Deine Zunge am Gaumen kleben. Du kannst keine Zaubersprüche mehr aussprechen.</p><p>Der Fluch endet, wenn der Mystiker (Dorf), die Magiergilde (Stadt) oder der Hofzauberer (Schloss) Dich von ihm befreit. Dafür nehmen sie zwei Goldsäcke oder einen magischen Gegenstand als Lohn.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Kein Werfen von</div><div>Zaubersprüchen</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Densaugeo</div><p>Dir wachsen lange Stosszähne und Dein Anblick wirkt gemeingefährlich. Solltest Du bisher nicht steckbrieflich gesucht werden, so erhältst Du sofort einen Steckbrief wenn Du Stadt, Dorf oder Gasthaus betrittst.</p><p>Der Fluch endet, wenn Du Dich einem Prozess stellst (Stadt) oder beim Schloss oder dem Baron Dich für zwei Goldsäcke oder einen magischen Gegenstand freikaufst.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Erhalte einen Steckbrief in dem</div><div>Dorf, der Stadt oder dem</div><div>Gasthaus</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Mobiliarbus</div><p>In Deinem Umfeld beginnen sich Pflanzen bössartig zu bewegen. Jeder Pflanzen-Feind gewinnt an doppelter Stärke. Pfl.-Orte, Begleiter oder Fremde musst Du ignorieren. Im Wald und im Waldland musst Du 1x aussetzen.</p><p>Der Fluch endet, wenn der Mystiker (Dorf), die Zauberkünslerin (Stadt) oder der Hofzauberer (Schloss) Dich von ihm befreit. Dafür nehmen sie zwei Goldsäcke oder einen magischen Gegenstand als Lohn.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Pflanzen-Feinde 2x Stärke</div><div>Orte-, Begl. & Fremde- ignorieren</div><div>Im Wald & Waldland 1x aussetzen</div></div></div>	<div><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>CURSE</div></div><div>Evaneso</div><p>Jedesmal wenn Du denkst, Du hast endlich wieder Geld in der Hand, verschwindet Dein Gold im Nichts und erscheint in dem Gasthaus. Von nun an musst Du ohne den Zaster in Armut leben.</p><p>Der Fluch endet, sobald Du an einem Ort oder einem heiligen Gebäude (nicht Friedhof) betest und einen Gegenstand für den Exorzismus spendest.</p><div><div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div><div>Gold verschwindet sofort</div><div>und erscheint im Gasthaus</div></div></div>

<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Kana Satura</h2> <p>Für die Dauer von drei Spielrunden bist Du eine schleimige Kröte. Lege alle Gegenstände, Goldsäcke und Begleiter ab. Während Deines Krötendaseins hast Du Stärke & Talent 1. Deine Bewegung vermindert sich auf ein Feld. Du darfst weder zusätzliche Stärke- oder Talentpunkte zu Deiner Spielfigur addieren noch Zauber anwenden oder sammeln.</p> <p>Nach 3 Spielrunden wirst Du wieder genauso sein wie vor der Verwandlung (abzüglich der Gegenstände und Begleiter die Du abgelegt hast).</p> <p>Stärke 1 Bewegung 1 Talent 1 Objekte, Begl. & Gold ablegen</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Kana Satura</h2> <p>Für die Dauer von drei Spielrunden bist Du eine schleimige Kröte. Lege alle Gegenstände, Goldsäcke und Begleiter ab. Während Deines Krötendaseins hast Du Stärke & Talent 1. Deine Bewegung vermindert sich auf ein Feld. Du darfst weder zusätzliche Stärke- oder Talentpunkte zu Deiner Spielfigur addieren noch Zauber anwenden oder sammeln.</p> <p>Nach 3 Spielrunden wirst Du wieder genauso sein wie vor der Verwandlung (abzüglich der Gegenstände und Begleiter die Du abgelegt hast).</p> <p>Stärke 1 Bewegung 1 Talent 1 Objekte, Begl. & Gold ablegen</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Kana Satura</h2> <p>Für die Dauer von drei Spielrunden bist Du eine schleimige Kröte. Lege alle Gegenstände, Goldsäcke und Begleiter ab. Während Deines Krötendaseins hast Du Stärke & Talent 1. Deine Bewegung vermindert sich auf ein Feld. Du darfst weder zusätzliche Stärke- oder Talentpunkte zu Deiner Spielfigur addieren noch Zauber anwenden oder sammeln.</p> <p>Nach 3 Spielrunden wirst Du wieder genauso sein wie vor der Verwandlung (abzüglich der Gegenstände und Begleiter die Du abgelegt hast).</p> <p>Stärke 1 Bewegung 1 Talent 1 Objekte, Begl. & Gold ablegen</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Kana Satura</h2> <p>Für die Dauer von drei Spielrunden bist Du eine schleimige Kröte. Lege alle Gegenstände, Goldsäcke und Begleiter ab. Während Deines Krötendaseins hast Du Stärke & Talent 1. Deine Bewegung vermindert sich auf ein Feld. Du darfst weder zusätzliche Stärke- oder Talentpunkte zu Deiner Spielfigur addieren noch Zauber anwenden oder sammeln.</p> <p>Nach 3 Spielrunden wirst Du wieder genauso sein wie vor der Verwandlung (abzüglich der Gegenstände und Begleiter die Du abgelegt hast).</p> <p>Stärke 1 Bewegung 1 Talent 1 Objekte, Begl. & Gold ablegen</p>
<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Kes Adversae</h2> <p>Das Glück hat sich vor Dir abgewandt. Pech und Nachmehrpech sind dafür Deine treuen Begleiter. Während des Fluches musst Du von Deinem Wurf auf den Tabellen von Orten oder Fremden immer einen Punkt abziehen.</p> <p>Der Fluch endet, nachdem Du in dem Gasthaus oder dem „6-Fates-Inn“ Dich ordentlich besoffen hast (1x aussetzen). Er endet auch, wenn Du ein „Mag. Gebräu“ zu Dir genommen hast.</p> <p>-1 auf Tabellen von Orten oder bei Fremden</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Nauseator</h2> <p>Du hast Angst vor den Weiten des Wassers. Lege sofort alle Gegenstände die Wasser enthalten ab (Wasserflasche, Hlg. Gral, ...). Du kannst den Fluss mit dem Floß oder einem Schiff nicht befahren, noch wirst Du Hafen oder Anlegestelle freiwillig betreten. Im Kampf gegen den Stählernen Wächter musst Du zwei von Deinem Stärke-Wert abziehen.</p> <p>Der Fluch endet, nachdem Du vom Messwein in der Kapelle, dem Hohetempel oder dem Tempel gekostet und dort einen Goldsack gespendet hast.</p> <p>Fluss nicht passierbar Kampf mit stähl. Wächter -2</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Obscuritas</h2> <p>Du hast Angst vor der Dunkelheit. Schatten und Hexen lauern dort auf Dich. Solange dieser Fluch auf Dir lastet, wirst Du nicht den Dungeon, Schw. Turm, Pyramide oder Höhle betreten. Solltest Du aus irgendeinem Grund dorthin gelangen, verlierst Du 1 Leben und wirst alles tun um diesen Ort sofort zu verlassen.</p> <p>Der Fluch endet, nachdem Du in der Kapelle, dem Hohetempel oder dem Tempel erleuchtet wurdest und dort zwei Goldsäcke oder einen magischen Gegenstand gespendet hast.</p> <p>Dungeon, Schw. Turm, Pyramide und Höhle nicht betreten</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Socordia</h2> <p>Dein Wille ist da, aber Dein Geist ist schwach. Von nun an musst Du bei jedem Kampf mit einem Geister-Feind einen von Deinem Wert abziehen. Zaubersprüche gelangen Dir nur bei einer 4, 5 oder 6. Bei einer 1, 2 oder 3 verpufft der Zauber ohne Wirkung (Ablage).</p> <p>Der Fluch endet, wenn der Mystiker (Dorf), die Magier-Gilde (Stadt) oder der Hofzauberer (Schloss) Dich von ihm befreit. Dafür nehmen Sie 2 Goldmünzen oder einen mag. Gegenstand als Lohn.</p> <p>Geistes-Kampf -1 Zaubern nur bei 4-6</p>
<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Mangonicus</h2> <p>Du bist ein schlechter Einkäufer und Händler. Von nun an zahlst Du für jeden Gegenstand oder jede Dienstleistung immer einen Goldsack mehr als der normale Preis betragen würde.</p> <p>Der Fluch endet, wenn Du bei der Bank (Stadt), dem Trödler (Dorf) oder einem Fremden, welcher mind. 3 verschiedene Gegenstände vertreibt, in die Lehre gehst und eine Runde dort verbringst (1x aussetzen).</p> <p>Preis steigt um 1 Gold für Objekte und Dienste</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Percrucior</h2> <p>Du hast Angst vor jeder Auseinandersetzung. Ziehe von Deinem Kampfwert immer einen ab, da Du überzeugt bist zu verlieren. Dieses ist unabhängig davon, ob Du einen physischen oder psychischen Kampf bestreitest.</p> <p>Der Fluch endet, sobald Du einen Gegner besiegt hast, der mehr Stärke oder Talent als Du selbst besitzt (inklusive Deiner Gegenstände, Zauber und Begleiter). Der Fluch endet auch, wenn Du im Blut eines erlegten Drachens badest.</p> <p>-1 in jedem Kampf</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Regnum Nobiles</h2> <p>Du bist den Royals verfallen. Dem König (Schloss), jedem Adligen (z.B. Baron) oder Bediensteten des Königs (königlicher ...) schenkst Du ihnen einen Goldsack oder einen Gegenstand.</p> <p>Der Fluch endet, sobald Du einen Gläubigen oder einen Ort des Drachenkultes aufgesucht oder Dich in die Anarchisten-Gilde begeben hast.</p> <p>König, Adel und Royalisten schenkst Du 1 Goldsack oder 1 Gegenstand</p>	<p>☉ ☿ ☼ CURSE</p> <h2>Infirmitas</h2> <p>Dein Wille ist da, aber Dein Körper ist schwach. Von nun an musst Du bei jedem Kampf mit einem Tier-, Monster, Drachen-, Personen- oder Pflanzen-Feind einen von Deinem Wert abziehen. Waffen kannst Du mitführen aber nicht im Kampf einsetzen.</p> <p>Der Fluch endet, nachdem Du freiwillig in dem Schloss, dem Stadttor, der Gladiatorschule oder dem Heerlager trainierst. Du musst in diesem Fall eine Runde aussetzen und einen Goldsack für die Ausbildung zahlen.</p> <p>Stärke-Kampf -1 keine Waffen einsetzen</p>
<p>Zauberspruch Fluch</p>  <p>Mit diesem Zauber kannst Du einem Mitspieler verfluchen. Dieser muss sofort eine Fluch-Karte aufnehmen. Jemanden zu verfluchen ist eine Straftat; solltest Du den Zauber in der Stadt oder im Dorf anwenden, so musst Du eine Stadt-Karte zur Kontrolle ziehen (Gesetz-Karten musst Du befolgen).</p>	<p>Zauberspruch Vertreibe Fluch</p>  <p>Mit diesem Zauber kannst Du einen Fluch sofort beenden. Fluch-Karten oder verfluchte Gegenstände / Begleiter (wie Holzsymbol, Hexenfluch, Vultures, Poltergeist, Apparition, Verfluchter Dolch, Verhexte Klinge ...) werden abgelegt. Wirst Du den Zauber auf einen Spieler ohne Fluch, so erhält dieser eine Segen-Karte.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Voodoo-Puppe</p>  <p>Die Voodoo-Puppe kann jeder Spieler nur einmal benutzen, um einen anderen Spieler zu verfluchen. Dieser Fluch bleibt so lange bestehen bis er gebrochen (siehe Fluch-Karte) oder Dir die Puppe entwendet wird. Ein „Vertreibe Fluch“-Zauber zerstört die Puppe sofort.</p>	<p>5 mag. Gegenstand Gauntlet</p>  <p>Der dunkle Handschuh aus Menschenhaut strahlt Brutalität und Unheil aus. Nur böse und neutrale Spieler werden ihn benutzen. Triffst Du auf einen anderen Spieler, so kannst Du ihn berühren. Der Handschuh zerfällt und der Spieler erhält einen Fluch. Lege die Reste des unheiligen Handschuhs auf den Ablagestapel.</p>



ADVENTURE

ADVENTURE

SPELL

SPELL

