



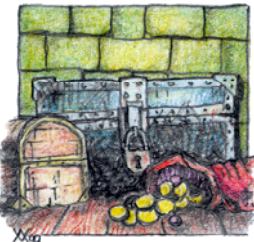








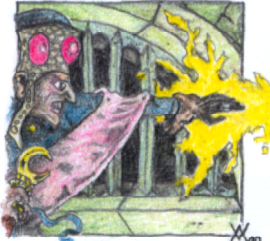


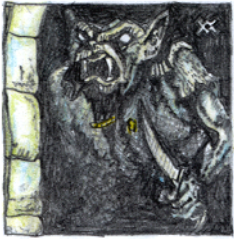




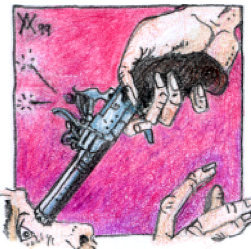





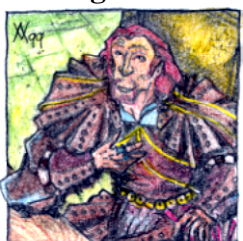

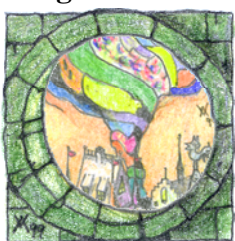
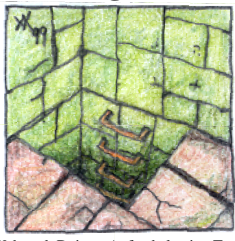


<p>6 Turm-Ort <b>Geldschrank</b></p>  <p>Der unansehnliche Geldschrank ist tonnenschwer. In ihm lagert der Magier 1-6 Goldsäcke (Wirf ein Würfel) und eine Schriftrolle mit einem Zauberspruch. Um ihn allerdings zu knacken mußt Du mit zwei Würfeln unter Dein Talent werfen. Wird der Safe geleert, so lege diese Karte ab.</p>	<p>5 Mag. Gegenstand <b>Runenstab</b></p>  <p>Der einfach beschnitzte Holzstab hat große Macht und wird deshalb von einigen Helden gesucht. Mit ihm kannst Du Dich im schwarzen Turm in eine beliebige Richtung bewegen. Jeder „Ewige Held“ nimmt Dir den Stab ab und gibt Dir dafür einen Zauberspruch.</p>	<p>3 Geister-Feind <b>Unhold</b></p>  <p><b>Talent 5</b></p> <p>Ein gastiger Unhold ist Dir in den Turm gefolgt. Deine Hoffnung, der Zauberer nehme sich seiner an, bewahrheitet sich nicht. Jetzt mußt Du Dich um diesen Gast kümmern.</p>	<p>4 Ewiger Held <b>Erekose</b></p>  <p>Erekose ruht sich hier von seinen Kämpfen gegen die Geschöpfe des Magiers aus. Da er gestört wurde - Würfel: 1 Kämpft gegen Dich (Stärke 6). 2 Horcht Dich aus (1x aussetzen). 3 Tötet einen Begleiter. 4 Gibt Dir einen Goldsack. 5 Gibt Dir einen Zauberspruch. 6 Übt mit Dir (+1 Stärkepunkt).</p>
<p>5 Gegenstand <b>Kaffeekasse</b></p>  <p>Sauber auf einen Tisch gestapelt liegt die Kaffeekasse des Zaubers. Gold im Wert von zwei Goldsäcken. Sammle die Münzen ein und tausche diese Karte für zwei Goldmarker.</p>	<p>6 Turm-Ort <b>Geheimgänge</b></p>  <p>Ein falscher Stein öffnet den Weg in ein Stollensystem welches den kompletten Turm durchzieht. Von diesem Feld kannst Du ein beliebiges anderes Feld des Turmes erreichen, sofern Du auf Deinen Bewegungswurf verzichtest.</p>	<p>5 Mag. Gegenstand <b>Sturmbringer</b></p>  <p>Elric hat sein verfluchtes Schwert von sich geworfen. Nimmst Du es, so wirst Du sofort Böse und kannst es freiwillig nie ablegen. Im Kampf erhöht das Schwert Deine Stärke um 2 Punkte. Würfelst Du allerdings eine 1 im Kampf, so tötet das Schwert einen Deiner Begleiter.</p>	<p>6 Turm-Ort <b>Idol</b></p>  <p>Du kannst dieses Idol in gleicher Weise wie die Heiligtümer im Tempel anbeten. Wirst Du dabei versklavt, so mußt Du auf diesem Feld stehenbleiben, solange bis Du Dich befreien kannst. Nachdem das Idol angebetet wurde, erwacht es zu neuem Leben und sucht seinen Zwilling. Lege die Karte ab.</p>
<p>5 Gegenstand <b>Schlüssel</b></p>  <p>Der goldene Schlüssel öffnet die Truhe im Schwarzen Turm. Benutzt man ihn an dieser Stelle, so öffnet sich der Deckel und offenbart einen Talisman.</p>	<p>5 Begleiter <b>Jhary-a-Conel</b></p>  <p>Jhary-a-Conel, der Begleiter des Ewigen Helden, entschließt sich Dir eine Weile zur Seite zu stehen. Solange er bei Dir ist erhöht er Dein Stärke und Dein Talent um einen Punkt. Sobald Du allerdings auf einen Ewigen Helden triffst, so wird er Dich für immer verlassen.</p>	<p>4 Ewiger Held <b>Elric v. Melniboné</b></p>  <p><b>Talent 6</b></p> <p>Elric höchst persönlich fordert alle Guten und Neutralen zum Schlagabtausch. Von seinen Opfern nimmt er einen magischen Gegenstand und gibt ihm dem nächsten bösen Spieler den er trifft.</p>	<p>4 Ewiger Held <b>Prinz Corum</b></p>  <p><b>Stärke 6</b></p> <p>Corum, der scharlachrote Prinz, fordert alle Bösen und Neutralen zum Schlagabtausch. Von seinen Opfern nimmt er einen magischen Gegenstand und gibt ihm dem nächsten guten Spieler den er trifft.</p>
<p>5 Mag. Gegenstand <b>Auge des Corum</b></p>  <p>Dies ist das legendäre Auge des Corum. Wenn Du es trägt verleiht es Dir einen Talentpunkt. Besitzt Du es zusammen mit der Hand des Helden, so kannst Du jeden besiegt Feind aus dem Jenseits zurückholen, daß er einen Kampf an Deiner Seite mit Dir führt.</p>	<p>1 Ereignis <b>Magier-Fluch</b></p>  <p>Der verrückte Zauberer des Turmes hat von Deiner Anwesenheit Kenntnis erhalten. Er versetzt Dich sofort auf das Feld des Magiers im Turm. Zudem verschiebt er alle Karten im Turm um 1-6 Felder im Uhrzeigersinn.</p>	<p>1 Ereignis <b>Turmbruch</b></p>  <p>Bei der Ankunft in eine neue Dimension durchfährt den Turm ein mächtiges Beben. Würfel für jede aufgedeckte Karte. Bei einer 1-4 wird sie in die Ablage-Dimension geschleudert.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Katze</b></p>  <p><b>Stärke 2</b></p> <p>Jhary-a-Conels Katze strolcht hier herrenlos durch den Turm. Als sie Dir fauchend ins Gesicht springt, entdeckst Du wie tierlieb Du wirklich bist.</p>



<p>5      Mag. Gegenstand <b>Hand des Corum</b></p>  <p>Dies ist die legendäre Hand des Corum. Wenn Du sie trägst verleiht sie Dir einen Stärkepunkt. Besitzt Du sie zusammen mit dem Auge des Helden, so kannst Du jeden besiegt Feind aus dem Jenseits zurückholen, daß er einen Kampf an Deiner Seite mit Dir führt.</p>	<p>2      Turm-Feind <b>Turm-Kreatur</b></p>  <p><b>Stärke 4</b> Ein Geschöpf des Magiers des Turmes versperrt Dir Deinen Weg. Es kämpft ohne Furcht bis es getötet wird.</p>	<p>2      Turm-Feind <b>Turm-Kreatur</b></p>  <p><b>Stärke 4</b> Ein Geschöpf des Magiers des Turmes versperrt Dir Deinen Weg. Es kämpft ohne Furcht bis es getötet wird.</p>	<p>2      Turm-Feind <b>Turm-Kreatur</b></p>  <p><b>Stärke 4</b> Ein Geschöpf des Magiers des Turmes versperrt Dir Deinen Weg. Es kämpft ohne Furcht bis es getötet wird.</p>
<p>5      Begleiter <b>Roland von Gilead</b></p>  <p>Roland von Gilead, der Gunslinger, schließt sich Dir an. In seiner Begleitung erhöht sich Deine Stärke um 2. Mit ihm kannst Du jeden Dimensionsriß im Timescape nutzen um den Dorfplatz zu erreichen. Solltest Du die mittlere Region betreten, so schenkt er Dir seine Pistole und sucht sein Glück auf dem Abgestapel.</p>	<p>5      Gegenstand <b>Pistole</b></p>  <p>Auf den alten Bodenplatten hat ein Kämpfer eine Pistole zurückgelassen. Diese ist noch mit sechs Kugeln geladen. Pro Kugel kannst Du Deine Stärke im Kampf um zwei erhöhen. Allerdings sind einige der Kugeln feucht geworden. Würfel bei jedem Schuß, bei einer 1-2 war es ein Blindgänger.</p>	<p>5      Gegenstand <b>Pistole</b></p>  <p>Die alte Pistole hat noch Munition für sechs Schuß. Pro Kugel kannst Du Deine Stärke im Kampf um zwei erhöhen. Allerdings ist das Schwarzpulver feucht geworden. Würfel bei jedem Schuß, bei einer 1-2 war es ein Blindgänger.</p>	<p>1      Ereignis <b>Fremde Besucher</b></p>  <p>Fremde Geschöpfe benutzen den Turm für ihre eigenen Zwecke. Ziehe eine Dragon-Tower Karte.</p>
<p>1      Ereignis <b>Fremde Besucher</b></p>  <p>Fremde Geschöpfe benutzen den Turm für ihre eigenen Zwecke. Ziehe eine Dragon-Tower Karte.</p>	<p>5      Begleiter <b>Svartlv</b></p>  <p>Der kleine bleiche Svartlv tritt nur selten in das Sonnenlicht. Warum er sich Deiner Gruppe anschließt ist für Außenstehende nicht verständlich. In seiner Begleitung kannst Du den Wurf für Deine Bewegung im Schwarzen Turm um einen erhöhen. Der Svartlv wird den Turm nie verlassen.</p>	<p>1      Ereignis <b>Tanelorn</b></p>  <p>Der Turm erzittert als er einen neuen Ort erreicht. Tanelorn, die Stadt des Friedens. Alle Spieler im Turm können eine Runde aussetzen und erhalten dafür ein Talentpunkt. Am Ende der Runde verläßt der Turm die Stadt auf seiner ewigen Reise durch die Ebenen.</p>	<p>    Zauberspruch <b>Schwarzer Turm</b></p>  <p>Wie aus dem Nichts, erscheint auf einem von Dir bestimmten Feld der Schwarze Turm. Für eine Spielrunde verbleibt er auf diesem Feld. Jeder der den Ort erreicht kann ihn betreten und setzt auf den Eingang. Am Ende des Zuges verschwindet der Turm genauso mysteriös wie er erschienen war.</p>
<p>4      Ewiger Held <b>Herzog von Köln</b></p>  <p>Der Doran Falkenmond hat sich hier zurückgezogen, da ihm im Kampf gegen die Kreaturen des Turmes sein Schwert zerbrochen ist. Gibst Du ihm eine neue Waffe, so gibt er Dir eine Schriftrolle mit einem Zauberspruch, die er dem Magier entwendet hat.</p>	<p>1      Ereignis <b>Schwarzer Turm</b></p>  <p>Auf dem Hügel vor Dir erscheint der Schwarze Turm. Für eine Spielrunde verbleibt er auf diesem Feld. Jeder der den Ort erreicht kann ihn betreten und setzt auf den Eingang. Am Ende des Zuges verschwindet der Turm genauso mysteriös wie er erschienen war.</p>	<p>1      Ereignis <b>mag. Windhose</b></p>  <p>Der Turm zittert als der verrückt Zauberer eine magische Windhose über das Land fahren läßt. Allen Spielern werden ihre Zaubersprüche entrisen. Lege diese in das große Spruchbuch von Volodion Ghagnasdiak im Schwarzen Turm.</p>	<p>6      Turm-Ort <b>Kellergewölbe</b></p>  <p>Während Deines Aufenthalts im Turm hast Du Kenntnis von einer schmalen rostigen Leiter in den Keller des Turmes erhalten. Lege diese Karte auf einen beliebigen Ausgang. Wer die Leiter nach unten betritt, setzt seine Spielfigur auf das Anfangsfeld des Dungeon.</p>



<p>1 Ereignis <b>mag. Windhose</b></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>6 Pflanzen-Ort <b>Kreise im Kornfeld</b></p>  <p>Der alte Bauer, der hier seine Felder seit Jahren bestellt, ist nicht glücklich über die vielen Besucher. Ziehe eine Karte 1: vom Schwarzen Turm Stapel. 2: vom Katakomben Stapel. 3: vom Time-Scape Stapel. 4: vom Stadt Stapel. 5-6: vom Abenteuer Stapel. Alle Karten verbleiben nur für Deine Runde auf diesem Feld.</p>	<p>6 Ort <b>Drudenfuß</b></p>  <p>Das alte Pentagramm am Boden ist leicht verblichen und verwischt, das Blut längst verkrustet. Aber noch immer besitzt es die Magie für ein Teleport. Der Betreter kann sein Ziel an den fünf Ecken wählen: Dem Warp-Gate; dem Labor im schwarzen Turm, der Zauberkünstlerin in der Stadt, den Ruinen oder dem Magischen Tor (sofern aufgedeckt).</p>	<p>Zauberspruch <b>mag. Windhose</b></p>  <p>Dieser Zauber war bisher nur Volodion Ghagnasdiak, dem Magier des Schwarzen Turmes, bekannt. Hiermit kannst Du jedem Spieler im Land all seine Sprüche entwinden. Lege diese in das große Spruchbuch im Schwarzen Turm.</p>
<p>1 Ereignis <b>Gruftding</b></p>  <p>Ein Gruftding wird auf Deine Gruppe aufmerksam. Wirf einen Würfel: 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. 5 Raubt Dir alle mag. Gegenstände. 6 Teleport in den Schwarzen Turm.</p>	<p>4 Fremder <b>Irrlicht</b></p>  <p>Ein flackerndes Irrlicht beginnt vor Dir zu tanzen. Wenn Du ihm folgst, so gelangst Du zu einem vergessenen Ort, bevor es verschwindet. 1 Friedhof 2 Ruinen 3 Vergessene Stadt (Felsklippen) 4 Verwunschene Lichtung 5 Eingang zu den Katakomben. 6 Eingang zum Schwarzen Turm.</p>	<p>5 Begleiter <b>Graf von Beck</b></p>  <p>Graf von Beck ist ein Abenteuerer der schon viele Welten besucht hat. Der Schwarze Turm ist ihm wohl bekannt. Betrittst 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 <b>Land unter</b></p>  <p>Das Land wird von mächtigen Regengüssen überflutet. Jede Karte auf dem Brett, die nicht auf den Felsklippe oder der Felspalte liegt, verschwindet in den Wassermassen. Gleiches passiert in den Katakomben, im Dorf, im Wald und in der Stadt. Für eine Runde werden nur Sea-Realm-Karten gezogen.</p>
<p>3 Geister-Feind <b>Gemütschinder</b></p>  <p><b>Talent 7</b> Im dunklen Schatten verbirgt sich ein gefürchteter Gegner, der Gemütschinder. Sollte er Dich besiegen, so entsaugt er Dir einen Talentpunkt und entführt Dich als Frischfleisch (ohne Deine Tier-Begleiter) in das Verließ im Schwarzen Turm.</p>	<p>4 Fremder <b>Blinder Fährmann</b></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 <b>Nachlass</b></p>  <p>Der Tödler 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>1 Ereignis <b>mag. Windhose</b></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>1 Ereignis <b>Schwarzer Turm</b></p>  <p>Auf dem Hügel vor Dir erscheint der Schwarze Turm. Für eine Spielrunde verbleibt er auf diesem Feld. Jeder der den Ort erreicht kann ihn betreten und setzt auf den Eingang. Am Ende des Zuges verschwindet der Turm genauso mysteriös wie er erschienen war.</p>	<p>1 Ereignis <b>Schwarzer Turm</b></p>  <p>Auf dem Hügel vor Dir erscheint der Schwarze Turm. Für eine Spielrunde verbleibt er auf diesem Feld. Jeder der den Ort erreicht kann ihn betreten und setzt auf den Eingang. Am Ende des Zuges verschwindet der Turm genauso mysteriös wie er erschienen war.</p>	<p>1 Ereignis <b>Schwarzer Turm</b></p>  <p>Auf dem Hügel vor Dir erscheint der Schwarze Turm. Für eine Spielrunde verbleibt er auf diesem Feld. Jeder der den Ort erreicht kann ihn betreten und setzt auf den Eingang. Am Ende des Zuges verschwindet der Turm genauso mysteriös wie er erschienen war.</p>	<p>1 Ereignis <b>Schwarzer Turm</b></p>  <p>Auf dem Hügel vor Dir erscheint der Schwarze Turm. Für eine Spielrunde verbleibt er auf diesem Feld. Jeder der den Ort erreicht kann ihn betreten und setzt auf den Eingang. Am Ende des Zuges verschwindet der Turm genauso mysteriös wie er erschienen war.</p>

# Black Zephyr

# Black Zover

# Black Zomer

# James Jay G

# Black Zomer

# Black Comet

# Black Zomer

# Black & Zomer

# Black & Zomer

# Black & Zomer

# Black & Zimer

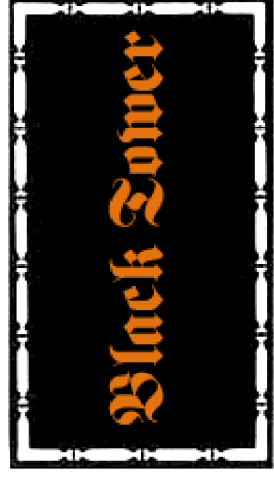
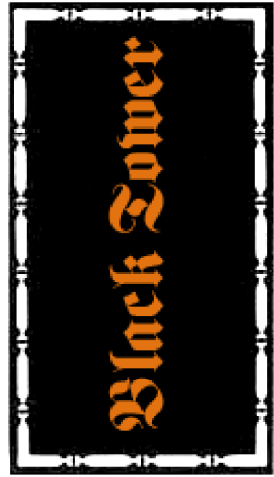
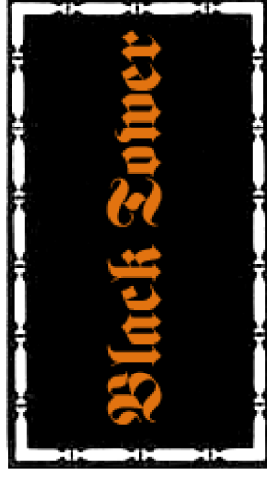
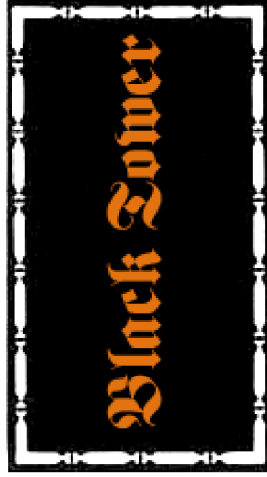
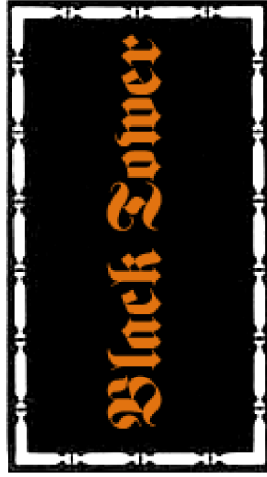
# Black & Zomer

# Black & Zomer

# Black & Zimer

# Black & Zomer

# Black & Grey





ADVENTURE

CITY

ADVENTURE

SPELL

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

ADVENTURE

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure



Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

Treasure

<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Mag. Teppich</b></p>  <p>Solltest Du den mag. Teppich benutzen, so wirfst Du mit 2 Würfeln für Deine Bewegung. Du kannst zwischen dem niedrigsten und dem höchsten Wurf eine beliebige Zahl für Deine Bewegung wählen. Er trägt bis zu 6 Begleiter oder Gegenstände, funktioniert aber nur in der Äußerer oder Mittleren Region.</p>	<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Siegel der Macht</b></p>  <p>Solange Du diese Kette mit dem Siegel der Macht trägst kannst Du einen zu Deinem Kampfwert in pysischen oder psychischen Kampf zählen.</p>	<p>5      <b>Gegenstand</b> <b>Platin-Münze</b></p>  <p>Die Platin-Münze hat einen Wert von 5 Goldsäckchen. Sie kann in allen Landstrichen (Dorf, Stadt, Dungeon, Land, Realms und Timescape) als Zahlungsmittel genutzt werden.</p>	<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Flammenschwert</b></p>  <p>Solange Du das Flammenschwert im Kampf führst kannst Du: 1. Zwei zu Deiner Stärke addieren. 2. Ohne Kampf jedes Wasserelementar töten. Das Schwert hat keine Wirkung gegen Drachen oder Feuerelementare.</p>
<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Talisman</b></p>  <p>Nur wenn Du einen Talisman besitzt kannst Du ohne Schaden das Tal des Feuers betreten.</p>	<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Aladins Lampe</b></p>  <p>Reibst Du an der Lampe, so erhältst Du 1-6 Wünsche (Spruch, Gold, Talent, Stärke oder Teleport). Du mußt diese Wünsche alle sofort aussprechen. Am Ende der Runde zerfällt die Lampe zu Staub.</p>	<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Zauberschild</b></p>  <p>Solltest Du auf Grund eines Spruches oder eines Kampfes (auch psychisch) ein Leben verlieren, so kannst Du einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder 6 hat das Zauberschild Dich geschützt. Du hast zwar den Kampf verloren, büßt aber kein Leben ein.</p>	<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Drachenzähne</b></p>  <p>Steckt man diese Zähne, welche vom Drachenkönig persönlich stammen sollen, in den Boden, so entstehen 1-6 Skelette mit einer Stärke von je 3. Diese addieren ihren Wert zu Deinem für die Dauer eines Kampfes. Sie verfallen am Ende der Runde zu Staub.</p>
<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Caedacus</b></p>  <p>Solltest Du den Stab des Lebens aktivieren, so erhältst Du 1-6 Leben bevor er mit seinen Schwingen sich in die Lüfte erhebt und verschwindet.</p>	<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Reife des Geschicks</b></p>  <p>Die magischen Armreife der Geschicklichkeit erlauben Dir entweder Deinen Wurf für den Kampf zu wiederholen oder zwei verschiedenartige Rüstungen zu nutzen. Du mußt Dich aber vor dem Kampf zwischen den Möglichkeiten entscheiden.</p>	<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Amulet der Sprüche</b></p>  <p>Dieses Amulet wird jeden Spruch der auf den Träger geworfen wird auffangen, umlenken und speichern, so daß der Träger diesen selber werfen kann. Nachdem dies dreimal passiert ist, verliert der Gegenstand diese Fähigkeit.</p>	<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Stab des Angriffs</b></p>  <p>Greift man mit diesem Stab einen Gegner an, so muß dieser würfeln. 1 Keine Wirkung. 2 Das Opfer verliert ein Leben. 3 Das Opfer verliert ein Stärkekupunkt. 4 Das Opfer verliert ein Talentpunkt. 5-6 Das Opfer wird mit dem Stab in das Verließ des Schw. Turmes teleportiert.</p>
<p>5      <b>Mag. Gegenstand</b> <b>Zepter der Macht</b></p>  <p>Während Du das Zepter offen trägst wirst Du als hochgestellter Adliger angesehen. Gesetz-Karten haben keinen Einfluß auf Dich, Du kannst frei beim Doktor in der Stadt heilen und jede Wache (außer dem stähl. Wächter) läßt Dich ohne Kontrolle passieren.</p>	<p>5      <b>Gegenstand</b> <b>Platterpanzer</b></p>  <p>Wenn Du auf Grund eines Kampfes ein Leben verlieren solltest, kannst Du einen Würfel werfen. Bei einer 3-6 schützt Dich der Panzer, Du verlierst kein Leben, der Kampf geht aber trotzdem zu Deinen Ungunsten aus.</p>	<p>5      <b>Gegenstand</b> <b>Armbrust</b></p>  <p>Mit dieser Armbrust kannst Du nach Deiner Bewegung Pfeile auf Gegner in einer Entfernung von max. 4 Feldern verschießen. Basiswert für diesen Angriff ist eine Stärke 5. Du kannst auf Grund dieses Angriffes kein Leben, Gold oder Punkte verlieren.</p>	<p>5      <b>Gegenstand</b> <b>5 Goldsäcke</b></p>  <p>Tausche diese Karte für fünf Goldsack-Markierungen.</p>