



<p>Vertrauter</p> <p>Waldameise</p>  <p>Der Ameisen-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um sofort den Dungeon zu betreten oder zu verlassen (Ruinen). Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Elster</p>  <p>Der Elster-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um einem Mitspieler in der Region einen Gegenstand zu stehlen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Fledermaus</p>  <p>Der Fledermaus-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um anstatt Deiner Bewegung zu einem der Runensteine zu fliegen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Rotfuchs</p>  <p>Der Fuchs-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um einen beliebigen Wurf zweimal zu wiederholen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>
<p>Vertrauter</p> <p>Hase</p>  <p>Der Hasen-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um den Wurf des Bewegungswürfels zu bestimmen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Huhn</p>  <p>Der Huhn-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern (aufessen), um 2 Leben zu heilen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Homunculus</p>  <p>Der Homunculus-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um sofort den Schwarzen Turm zu betreten oder zu verlassen (Ruinen). Du kannst ihn opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Schattengeist</p>  <p>Der Schatten-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um einen gerade geworfenen Zauberspruch an Dich zu nehmen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>
<p>Vertrauter</p> <p>Skorpion</p>  <p>Der Skorpion-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um mit seinem Gift einen Kampf gegen einen Monster- oder Tier-Feind zu gewinnen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Kolkkrabe</p>  <p>Der Raben-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um einem Mitspieler in der Region einen Zauberspruch zu stehlen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Spinne</p>  <p>Der Spinnen-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um für eine Geister-Trophäe von > 4 Talent einen Talentpunkt zu erhalten. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Kröte</p>  <p>Der Kröten-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um sofort einen Fluch abzulegen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>
<p>Vertrauter</p> <p>Adler</p>  <p>Der Adler-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst ihn opfern, um eine gerade gezogene Karte abzulegen und 2 weitere zu ziehen, wovon Du 1 nehmen mußt. Du kannst ihn opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Winterfuchs</p>  <p>Der Fuchs-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um einen beliebigen Wurf zweimal zu wiederholen. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Monodrone</p>  <p>Der Modronen-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch im Kampf getötet werden. Du kannst den Vertrauten opfern, um sofort ein Tor in das Timescape zu öffnen oder dieses zu verlassen (Ruinen). Du kannst ihn opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>	<p>Vertrauter</p> <p>Drachenzunges</p>  <p>Der Drachen-Vertraute ist immer mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch getötet werden. Du kannst ihn opfern, um einen Drachen-Kultisten als Begleiter anzuwerben. Dieser erhöht Deine Stärke/Talent um 2 (je nach seinem Kampfwert). Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister eine Aufgabe Deiner Wahl zu erhalten.</p>

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

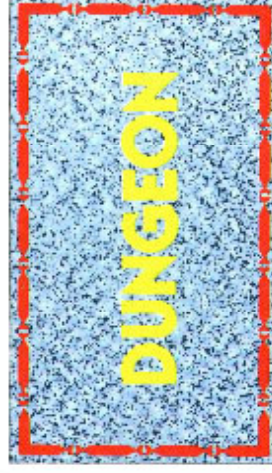
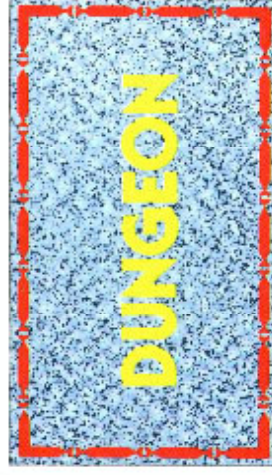
Familiar

Familiar

Familiar

Familiar

<p>4 Fremder</p> <p>Hof-Medikus</p>  <p>Der Medikus des Königs bietet Dir einen Handel an. Gebe ihm Deinen Vertrauten und er erhebt Dich in den Adelsstand. Lehnst 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>4 Fremder</p> <p>Hexenschüler</p>  <p>Der Schüler des Hexenmeisters prüft alle Spieler. Besitzen sie noch ihren Vertrauten, so erhalten Sie einen zusätzlichen Zauberspruch. „Wer seine Freunde opfert, steht bald alleine da!“</p>	<p>1 Ereignis</p> <p>Vertrautentot</p>  <p>Ein böser Kultist zieht Kraft aus Deinem Vertrauten und tötet diesen. Lege Deinen Vertrauten auf den Ablagestapel. Besitzt Du keinen Vertrauten mehr, so verlierst Du ein Leben. Man munkelt, der Kultist verbirgt sich im alten Tempel im Dorf (Aber wer weiß das schon genau?).</p>	<p>4 Fremder</p> <p>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 Goldsäckchen, so kannst Du eine zusätzliche Vertrauten-Karte zufällig ziehen. Die Geisha verschwindet nach dem Handel.</p>
<p>5 mag. Gegenstand</p> <p>Vertrauten-Rolle</p>  <p>Die Schriftrolle vom Magier Volodion Ghagnasdiak birgt noch einen wunderbaren 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>5 mag. Gegenstand</p> <p>Vertrauten-Rolle</p>  <p>Die Schriftrolle vom Magier Volodion Ghagnasdiak birgt noch einen wunderbaren 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>5 mag. Gegenstand</p> <p>Vertrauten-Rolle</p>  <p>Die Schriftrolle vom Magier Volodion Ghagnasdiak birgt noch einen wunderbaren 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>5 mag. Gegenstand</p> <p>Zauber-Foliant</p>  <p>Der Zauber-Foliant birgt Wissen, welches nur wenigen Magier bekannt ist. Mit ihm kannst Du zu jeder Zeit, Deinen Vertrauten mit dem eines anderen Spielers tauschen. Für das Buch gibt der Mystiker (Dorf), die Magier Gilde (Stadt), der Schüler des Hexenmeisters oder der Library Dir einen Talent-Punkt.</p>
<p>1 Ereignis</p> <p>Volodions Fluch</p>  <p>Der Magier Volodion Ghagnasdiak sucht das Land heim. Für eine Runde erscheint der Schwarze Turm auf den Ruinen. Der irre Magier spricht wirre Zaubersprüche und raubt allen Spielern im Land deren Vertraute. Lege diese auf das Verließ im Schwarzen Turm. Jeder Besucher kann dort einen Vertrauten befreien.</p>	<p>1 Ereignis</p> <p>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>5 Gegenstand</p> <p>Vertrauten-Amulett</p>  <p>Dieses Amulett ist nur in Verbindung mit einem Vertrauten von Nutzen. Lege diesen Gegenstand unter jenen. Deine mentale Verbindung ist gestiegen. Solange Du den Vertrauten bei Dir hast, erhöht sich Dein Talent um 1. Der Mystiker und die Magier Gilde (Stadt) geben Dir 2 Gold für das Amulett.</p>	<p>5 mag. Gegenstand</p> <p>Vertrauten-Siegel</p>  <p>Dieses Siegel ist nur in Verbindung mit einem Vertrauten von Nutzen. Lege diesen Gegenstand unter jenen. Deine mentale Verbindung ist gestiegen. Solange Du den Vertrauten bei Dir hast, erhöht sich Dein Talent um 2. Der Mystiker und die Magiergilde (Stadt) geben Dir 1 magisches Gebräu für das Siegel.</p>
<p>5 Begleiter</p> <p>Brackelmann</p>  <p>Der Hobbit Aurum Brackelmann ist wahrlich weder Meisterdieb noch Kämpfer. Er kann jedoch ansehnlich kochen. Immer wenn Du einen Tier-Feind im Kampf besiegt, kocht er Dir einen ansehnlichen Eintopf und Du heilst ein Leben.</p>	<p>5 Gegenstand</p> <p>Vertrauten-Amulett</p>  <p>Dieses Amulett ist nur in Verbindung mit einem Vertrauten von Nutzen. Lege diesen Gegenstand unter jenen. Deine mentale Verbindung ist gestiegen. Solange Du den Vertrauten bei Dir hast, erhöht sich Dein Talent um 1. Der Mystiker und die Magier Gilde (Stadt) geben Dir 2 Gold für das Amulett.</p>	<p>1 Tier-Ereignis</p> <p>Diebische Elster</p>  <p>Die diebische Elster liebt glitzernde Gegenstände. Sie entwendet Dir einen zufälligen Gegenstand und versteckt ihn in ihrem Nest in der Verlassenen Stadt (Mountain Realm). Lege den gestohlenen Gegenstand auf diesem Feld ab.</p>	<p>2 Tier-Feind</p> <p>Chamäleon</p>  <p>Stärke 3 Das Riesen-Chamäleon verbirgt sich fast unsichtbar im Unterholz, um kleine Tiere zu fressen. Solltest Du den Kampf verlieren, so verspeißt es Deinen Vertrauten. Besitzt Du keinen mehr, so nimmt es ein Leben oder Begleiter anstatt.</p>



<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Während Du das Brown-Ale genießt, schließt sich ein Hund Deiner Gruppe an. Nimm Dir eine gleichnamige Kauf-Karte. Sind alle Hunde Karten vergeben, so nimm Dir die Hunde-Karte von dem nächsten Mitspieler.</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Das Imperiale Stout läßt Dich im Ansehen des Königs stark wachsen. Du wirst in den Adelstand erhoben. Nimm Dir eine zufällige „Nobleman“-Karte. Solltest Du schon dem Adelstand angehören, so erhältst Du stattdessen einen „Ablassbrief“.</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Nach dem Genuß des goldenen Bieres, beginnen Pflanzen um Dich herum zu wachsen. Lege auf alle umliegenden Felder (bis 2 Felder-Entfernung), je eine verdeckte Dornen-Karte. Diese Karten werden aufgedeckt, sobald das jeweilige Feld betreten wird.</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Trinkt Dein Vertrauter dies Ale, so mutiert er zu einem teuflischen Imp. Der veränderte Vertraute erhöht Dein Talentwert um 2 Punkte, wenn Du sofort die Böse Einstellung annimmst. Der Imp stirbt, sobald Du die Kapelle oder den Hohentempel betrittst. Lege in diesem Fall das Gebräu und den Vertrauten ab.</p>
<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Der Genuß dieses starken Ales läßt Deine Muskeln anschwellen und erhöht Deine Stärke dauerhaft um 1 Punkt. Nehme Dir einen Stärkepunkt-Marker und lege diese Karte ab.</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Als Dein Vertrauter einen Schluck dieses Biers zu sich nimmt, verwandelt er sich in einen leblosen (aber immer noch magischen) Talisman. Lege Deine Vertrauten-Karte ab und nimm Dir dafür einen Talisman. Besitzt Du keinen Vertrauten, so ziehe ein neues Gebräu.</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Solltest Du dieses Gebräu zu Dir nehmen, so verändert sich Deine Erscheinung. Du wirst von allen Fährleuten als ihresgleichen anerkannt. Von nun an brauchst Du für die Benutzung von Fähren oder der River-Barge nicht mehr zu würfeln oder zu zahlen (die Fähre im Gasthaus kannst du immer nutzen).</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Zum Drei-Königs-Treffen wirst Du und alle Angehörigen des Adels ins Königliche Schloss (Stadt) gerufen. Wer dem Ruf nicht sofort Folge leistet, erhält einen Steckbrief. Der anwesende Spieler mit den wenigsten Stärke-Punkten wird zum neuen Herold ernannt und erhält die Herold-Wechsel-Charakter-Karte (bei Gleichstand wirf den Würfel).</p>
<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Dieses dunkle Stout ist recht berauschend. In ihm treibt der Geist eines Winter-Magiers. Der Genuß läßt Deinen Talentwert dauerhaft ansteigen. Nehme Dir einen Talentpunkt-Marker und lege diese Karte ab.</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Dieses Ale hat eine berauschende Wirkung auf Deinen Vertrauten. Lege einen Stärke- oder Talentpunkt-Marker auf dessen Karte (Deine Wahl). Du kannst den Punkt dauerhaft zu jeder Zeit nutzen. Solltest Du den Vertrauten aus irgendeinem Grund verlieren, so geht auch der zusätzliche Punkt verloren.</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>St. Arnold erscheint Dir im Rauschgenuß dieses Biers. Du schwörst reumütig aller Hexerei ab, beendest den Glauben an den Drachenkult und löst die Verbindung mit Deinem Vertrauten. Lege die entsprechenden Karten auf den Ablagestapel (sofern vorhanden) und nimm Dir eine Segen-Karte.</p>	<p>5 Magisches Gebräu</p>  <p>Der Genuß des ketzerischen Ales läßt Dich mental wachsen. Solltest Du keinen Vertrauten mehr besitzen, so schließt sich Dir ein neuer an. Ziehe eine Vertrauten Karte (Zufall). Besitzt Du noch einen Vertrauten, so erhältst Du einen Talent-Punkt.</p>
<p>Zauberspruch Vertrauten-Magie</p>  <p>Dieser Zauber ist nur in Verbindung mit einem Vertrauten von Nutzen. Du kannst einen Vertrauten eines Mitspielers töten oder die Verbindung mit Deinem steigern. Lege im diesem Fall 1 Talentpunkt auf Deinen Vertrauten. Solange die mentale Verbindung besteht, erhöht sich Dein Talentwert um einen.</p>	<p>5 Monster-Feind Homunculus</p>  <p>Talent 5 Der Vertraute des Magiers ist genauso heimtückisch und böse wie sein Herr. Verlierst Du den Kampf, so frißt er Deinen Vertrauten. Lege diesen ab. Hast Du keinen mehr, so stiehlt er Dir all Deine Zauber und versteckt diese in dem Labor seines Meisters.</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 Stadtwaache evakuiert. Sie setzen zum Baron (Dorf) oder ins Königliche Schloss (Stadt), je nachdem welches näher an Ihrem Standort liegt. Lege den verlorenen Vertrauten ab.</p>	<p>1 Pflanzen-Ereignis Vertrauten verloren</p>  <p>Im Gestrüpp merkst Du, dass irgend etwas fehlt. Du hast deinen Vertrauten in den Dornen verloren. Eigentlich kann so etwas nicht passieren. Lege Deinen Vertrauten trotzdem auf den Ablagestapel.</p>

MYSTIC BREW

MYSTIC BREW

MYSTIC BREW

SPEDS

MYSTIC BREW

MYSTIC BREW

MYSTIC BREW

Black Tower

MYSTIC BREW

MYSTIC BREW

MYSTIC BREW

CITY

MYSTIC BREW

MYSTIC BREW

MYSTIC BREW

NANDOD