

Adelshof

15 Elitäre Kreise

Ein geselliger Abend bei Hofe mit gutem Essen, viel Wein und interessanten Gesprächen neigt sich dem Ende. Du hast an diesem Abend sehr viel über hohe Politik und siegreiche Schlachten erfahren.

Auswahl: Komplexe Kriegstaktiken (Aktionskarte Stufe 3)

16 Ungeliebtes Anhängsel

Ein aufdringlicher Verehrer wirbt schon den ganzen Abend um deine Gunst und du wirst ihn einfach nicht los. Endlich gelingt es dir, dich aus dem Staub zu machen.

Auswahl: Plötzlich verschwunden (Aktionskarte Stufe 2)

17 Dienstboten-Auftrag

Der Baron bietet dir einen vertraulichen Dienstboten-Auftrag an. Wenn du ihn zuverlässig erfüllst, winkt dir eine saftige Belohnung.

Lege eine Probe auf **Wahrnehmung** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du machst deine Arbeit gut. **Auswahl:** Xeledons Schutz (Aktionskarte Stufe 2)

Misserfolg: Du verläufst dich in der Stadt.

Kritischer Misserfolg: Du verläufst dich in der Stadt und endest in einer ziemlich verrufenen Gegend, in der du dich mit ein paar Raufbolden herumärgern musst. Du erleidest 1 Narbe.

18 Aufständische Wachen

Aufständische Wachen belagern das Haupttor und versuchen, in das Adelshaus zu gelangen.

Entscheide: Du hältst dich aus der Sache heraus (die Begegnung ist beendet) oder du schreitest ein. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Wächter“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Streitkolben (Aktionskarte Stufe 2), Kriegsflagel (Aktionskarte Stufe 2)

19 Die Hohe Jagd

Dir wird die Ehre zuteil, mit dem Baron und der Baronin an einer „Hohen Jagd“ teilzunehmen. Gemeinsam reitet ihr aus und recht schnell trifft ihr auf Damwild.

Lege eine Probe auf **K** ab.

Kritischer Erfolg: Ein perfekter Blattschuss und der kapitale Hirsch geht zu Boden. Gemeinsam feiert man deine erfolgreiche Jagd. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal. **Auswahl:** Proviant (Aktionskarte Stufe 1)

Erfolg: Es gelingt dir nur, einige kleine Wildtiere zu erlegen. **Auswahl:** Proviant (Aktionskarte Stufe 1)

Misserfolg: Die Jagd bringt unerwartete Gefahren mit sich. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Aus dem Jäger wird ein Gejagter, als dich ein mannshoher Hirsch mit seinem Geweih erwischt. Du erleidest 1 Narbe.

20 Die Verwechslung

Die Wachen am Tor halten dich für einen gesuchten Viehdieb und nehmen dich fest.

Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg: Du kannst die Wachen überzeugen, dass du nicht der gesuchte Viehdieb bist. Die Situation ist ihnen peinlich und du hast nun bei ihnen einen Stein im Brett. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Nach kurzem Wortwechsel kannst du deine Unschuld beweisen.

Misserfolg: Die Wachen sind nicht zimperlich. Bei deiner Festnahme kommt es zu einem Gerangel. Als du später wieder freigelassen wirst, bist du von deiner Tortur gezeichnet. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Nach einigen Stunden lassen dich die Wachen wieder frei, aber die Festnahme hat Spuren hinterlassen. Du erleidest 1 Narbe.



Adelshof

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Amazonenkriegerin

Du begegnest einer Amazonenkriegerin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Amazonenkriegerin (AK), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Amazonenkriegerin – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Geweihter des Namenlosen

Du begegnest einem Geweihten des Namenlosen, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Geweihter des Namenlosen (GN), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Geweihten des Namenlosen – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Aventurischer Held

Am Adelshof triffst du einen der zahlreichen Helden, die auf der Suche nach Abenteuern durch Aventuria reisen.

Ermittle mithilfe der Heldenmarken einen zufälligen Helden, der aktuell nicht an der Kampagne teilnimmt. Du erhältst eine **Auswahl** aus dem Heldendeck dieses Helden – siehe Regelheft, Seite 7.

6 Namenlose Dunkelheit

Für einen kurzen Moment ziehen große Wolkenfelder über den Nachthimmel und hüllen alles in einen tief-schwarzen Mantel. Kein Licht hat die Kraft, diese Finsternis zu durchbrechen. Eine unheimliche Stille liegt über dem Land und du weißt: Du bist geboren in einer sternlosen Nacht an einem der namenlosen Tage. Für viele bist du ein Rattenkind, fern der Gnade der Zwölf, schwach, ein erbärmlicher Wurm. Doch lasse sie ruhig in diesem Glauben, denn ihre Täuschung ist deine Stärke.

Auswahl: Tsatag: Namenlose Tage (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

7 Erfahrungen bei Hofe

Hochnäsig blickt die Mätresse auf dich herab: „Was glaubt Ihr wohl, wie ich es so weit geschafft habe? Ein paar schmeichelnde Worte hier und ein paar hinterhältige Taten dort, mehr braucht es nicht!“

Auswahl: Ränkeschmied (Spezialfähigkeit)

8 Ein freundliches Haustier

Du wirst schon seit Tagen von einem anhänglichen Hund verfolgt. Anscheinend möchte er dein Haustier werden.

Auswahl: ein zufälliger Hunde-Begleiter

9 Katze im Baum

Du hörst ein ängstliches Miauen aus der großen Eiche im Burghof. Dort hat sich eine Katze anscheinend zu viel getraut und wagt sich nun nicht mehr vom hohen Baum hinab. Kannst du ihr helfen?

Entscheide: Du überlässt die Rettung jemand anderem (die Begegnung ist beendet) oder du kümmerst dich persönlich darum. Lege hierzu eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Es gelingt dir, die Katze aus dem Baum zu retten. Du hast einen Freund fürs Leben errungen. **Auswahl:** ein zufälliger Katzen-Begleiter

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du rutschst ab und fällst vom Baum, wodurch du 1 **Narbe** erleidest. Augenblicke später klettert die Katze vom Baum hinab.

10 Der Ball

Langsam füllt sich der Ballsaal mit Gästen. Auch dir kam die Ehre einer Einladung des Grafen zuteil und du machst Bekanntschaft mit vielen interessanten Ehrengästen.

Lege eine Probe auf **Wissen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Deine hervorragende Etikette führt dich erfolgreich durch den Abend und du erhältst wertvolle Hilfe bei deinem Vorhaben. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Dies ist nicht deine Welt und so trittst du von einem Fettnäpfchen ins andere.

11 Glückliche Fügung

Bei Hofe machst du ein paar nützliche Bekanntschaften und dankst dem Schicksal, dass dich dein Weg heute hierhergeführt hat.

Auswahl: Wink des Schicksals (Aktionskarte Stufe 3)

12 Kunst der Diplomatie

Der Baron nimmt dich beiseite: „Das erste, was man bei Hofe lernt, ist die Menschen auf seine Seite zu bringen. Entweder mit Worten, Dukaten oder mit Gewalt.“

Auswahl: Einflussnahme (Aktionskarte Stufe 2)

13 Tanzveranstaltung

Heute ist eine Zeremonienmeisterin zu Gast, die dem Baron und seinen Gästen „Beine macht“ und ihnen den allerneuesten Schrei aus dem Süden beibringt: die Maraskella.

Auswahl: Die Maraskella (Aktionskarte Stufe 3)

14 Tulamidische Prinzessin

Eine tulamidische Prinzessin ist zu Gast. Wenn du ihr mit interessanten Erzählungen aus deiner Heimat schmeichelst, macht sie dir vielleicht ein großzügiges Geschenk.

Lege eine Probe auf **Wissen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Die Prinzessin ist fasziniert von deiner Weisheit und Redekunst und bietet dir zum Dank ein edles Ross an. **Auswahl:** Shadif (Aktionskarte Stufe 3)

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Die Prinzessin lässt dich im hohen Bogen zur Tür hinauswerfen. Du erleidest 1 **Narbe**.



Bauernhof

18 Raubtiere

Seit einiger Zeit werden immer wieder Hoftiere von wilden Bestien gerissen. Die Bauern benötigen jede verfügbare Waffenhand, um dem Treiben ein Ende zu setzen.

Entscheide: Du hältst dich aus der Sache heraus (die Begegnung ist beendet) oder meldest dich freiwillig. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Tier (Wald)“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Ein zufälliger Pferde-Begleiter

19 Losgerissen

Ein Pferd reißt sich von einem Planwagen los und läuft direkt auf dich zu. Du musst rasch ausweichen!

Lege eine 🐾-Probe +5 ab.

Kritischer Erfolg: Gekonnt springst du auf das Pferd und bekommst es unter Kontrolle. **Auswahl:** Ein zufälliger Pferde-Begleiter

Erfolg: Im letzten Moment springst du zur Seite und siehst, wie das Pferd einen Abhang hinabstürzt. **Auswahl:** Proviant

Misserfolg: Das Pferd schleudert dich beiseite. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Du machst direkte Bekanntschaft mit den Hufen des Pferds und erleidest 1 Narbe.

20 Begegnung am Gatter

Du stellst fest, dass das Gatter nicht richtig verschlossen ist. Der stattliche Bulle dahinter schaut dich argwöhnisch an.

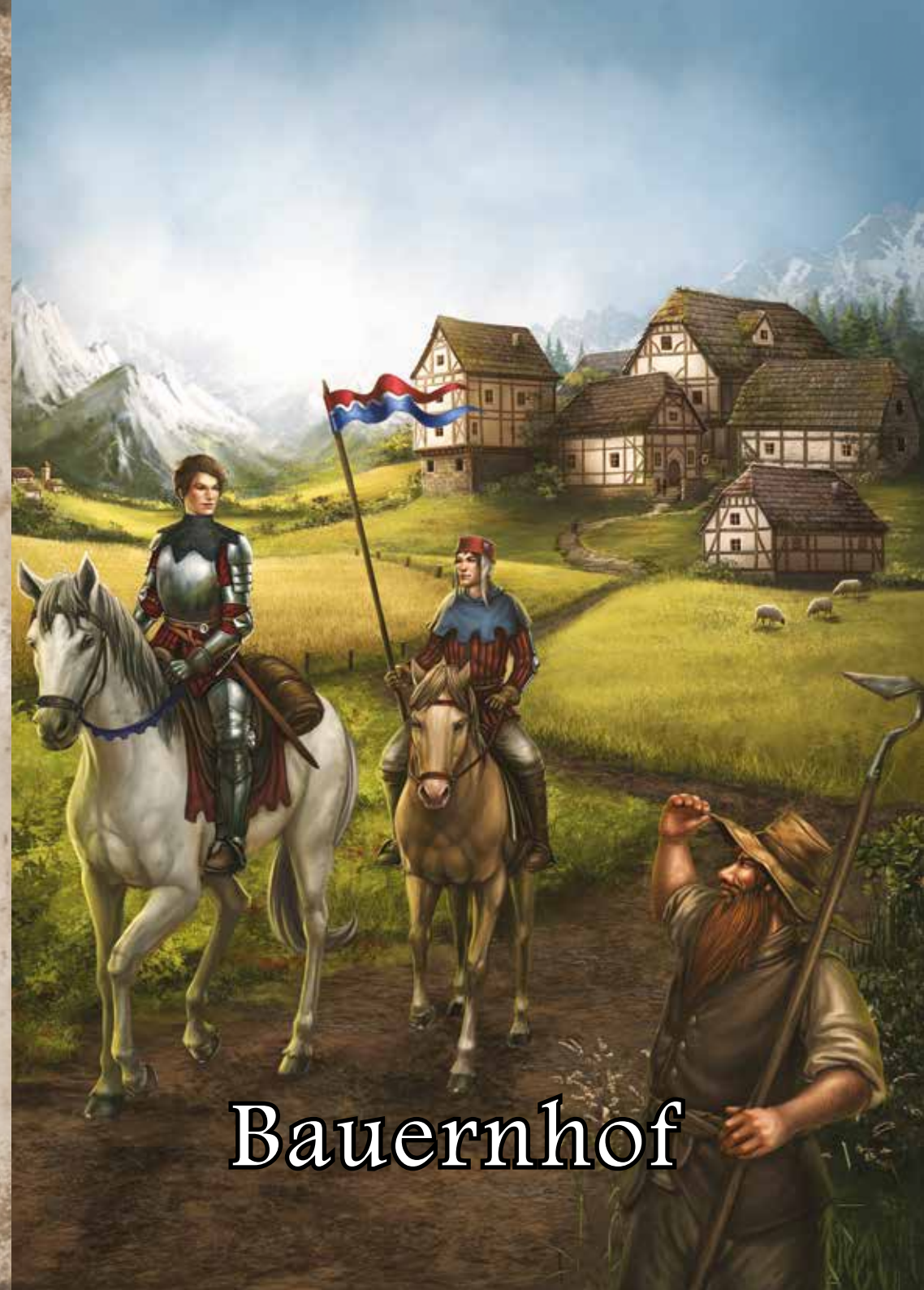
Lege eine Probe auf **Handwerk** ab.

Kritischer Erfolg: Du kannst rasch handeln und verschließt gekonnt das Gattertor. Die Gefahr ist gebannt. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Der Bulle setzt sich langsam in Bewegung, während du mit dem Gatter hantierst. Gerade noch rechtzeitig schaffst du es, das Gatter zu verschließen.

Misserfolg: Du wirst nervös und hast Schwierigkeiten mit dem Gattertor. Der Bulle setzt sich gemächlich in Bewegung, nimmt dann aber rasch Geschwindigkeit auf. Im letzten Moment gelingt es dir, das Gatter zu verschließen, aber der Bulle streift dich noch mit seinen Hörnern. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Es gelingt dir nicht, das Gatter rechtzeitig zu schließen und der Bulle trampelt über dich hinweg. Du erleidest 1 Narbe.



Bauernhof

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Perainegeweihter

Du begegnest einem Perainegeweihten, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Perainegeweihter (PG), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Perainegeweihten – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Halbfelscher Streuner

Du begegnest einem Halbfelschen Streuner, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Halbfelscher Streuner (HS), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Halbfelschen Streuners – siehe Regelheft, Seite 7

5 Die Alte

Die helle Peraioscheibe steht hoch oben am Himmel und lässt die Weizenfelder in einem goldenen Glanz erstrahlen. Auf einer Bank nahe des Haupthauses sitzt eine ältere Frau, die von allen nur „die Alte“ genannt wird. Sie winkt dich herbei und fordert dich auf, neben ihr Platz zu nehmen. Eine kurze Pause kommt dir sehr gelegen und du schließt deine Augen, als sie dir berichtet: „Du bist geboren an einem sonnigen Frühjahrstag im Peraine. Der kalte Winter war vergangen, Menschen, Flora und Fauna erwachten aus ihrem langen Schlaf.“

Auswahl: Tsatag: Peraine (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

6 Erfahrungen auf dem Bauernhof

Es ist wirklich verblüffend, wie der junge Knecht gekonnt die Rinderherde in Reih und Glied auf die Koppel treibt. Mit den richtigen Befehlen und einer Prise Einfühlungsvermögen gehorchen die Tiere auch dir bald wie aufs Wort.

Auswahl: Tierbändiger (Spezialfähigkeit)

7 Ein Hund

Es läuft dir ein Hund über den Weg, der sich an den heldenhaften Reisen deiner Gruppe beteiligen möchte – so interpretierst du es jedenfalls.

Auswahl: ein zufälliger Hunde-Begleiter

8 Ein anderer Hund

Es läuft dir ein Hund über den Weg, der sich an den heldenhaften Reisen deiner Gruppe beteiligen möchte. Du fragst ihn, ob du ihm schon mal begegnet bist, aber er sagt: „Das war ein anderer Hund.“

Auswahl: ein zufälliger Hunde-Begleiter

9 Die Katze in der Scheune

Die Bauern teilen dir mit, dass die Zahl der Katzen hier in letzter Zeit sehr stark zugenommen hat und fragen dich, ob du nicht eine von ihnen als Haustier adoptieren möchtest.

Auswahl: Ein zufälliger Katzen-Begleiter

10 Das Riesenpferd

Auf dem Bauernhof werden große Kaltblutpferde mit enormer Kraft und Ausdauer eingesetzt. Ein Tier mit solchen Eigenschaften könnte sich auf deinen gefährlichen Reisen ebenfalls als nützlich erweisen.

Auswahl: Svellttaler Kaltblut (Aktionskarte Stufe 2)

11 Das Maultier

Ein Maultier fühlt sich auf dem Bauernhof irgendwie fehl am Platz und würde lieber dich begleiten. Jedenfalls hast du da eine sehr leckere Mohrrübe in der Hand.

Auswahl: Maultier (Aktionskarte Stufe 3)

12 Der verwunschene Prinz

Du begegnest einem verwunschenen Prinzen, der sich anbietet, an deiner Seite ins Abenteuer zu ziehen.

Auswahl: Teichkröte (Aktionskarte Stufe 3)

13 Das Kälbchen

Welch Aufregung! Jemand hat das Tor des Stalls aufgelassen und ein junges Kälbchen ist ausgebüxt. Langsam schleichst du dich an das Tier heran.

Lege eine Probe auf **Heimlichkeit** ab.

Erfolg/Kritischer Erfolg: Rasch fängst du das Kälbchen ein und bringst es behutsam in den Stall. Die Bauern danken dir. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Mit einem Knacken trittst du auf einen trockenen Stock und erschrocken ergreift das Kälbchen die Flucht. Jemand anderes wird sich darum kümmern müssen.

14 Notdürftige Reparatur

Du hilfst den Bauern, eine verfallene Mühle wieder in Gang zu setzen und lernst dabei viel über die Kunst der Improvisation.

Auswahl: Meister der Improvisation (Aktionskarte Stufe 3)

15 Die Ringkämpferin

Eine Ringkämpferin aus dem Bornland bietet dir an, dich in der Kunst des waffenlosen Kampfes zu unterrichten.

Auswahl: Bornländisches Ringen: Halten (Aktionskarte Stufe 1)

16 Mythische Geschichten

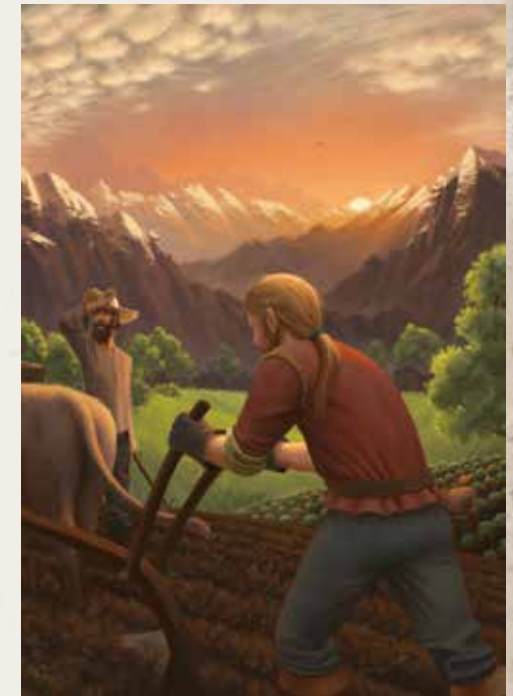
Nach getaner Arbeit verbringen die Hofarbeiter den Abend gemeinsam und man lauscht bei Speis und Trank den mythischen Geschichten der Alten.

Auswahl: Weissagung (Aktionskarte Stufe 2)

17 Das zerstörte Fenster

Mit einem Klirren geht das Butzenfenster am Haupthaus zu Bruch. Erschrocken lassen die beiden Burschen ihre Schleudern fallen und verstecken sich in den Büschen.

Auswahl: Windhager Schleuder (Aktionskarte Stufe 1)



Zwergenbinge

14 Bergbau

Im Berg werden immer kräftige Gesellen und Gesellinnen gesucht, um mit harter Arbeit ehrliches Geld zu verdienen. Nicht unbedingt deine Spezialität, aber möglicherweise eine willkommene Abwechslung.

Entscheide: Du lehnt das Angebot ab (die Begegnung ist beendet) oder beteiligst dich am Bergbau. Lege hierzu eine Probe auf **Handwerk** ab.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg, außerdem triffst du auf eine erträgliche Goldader. **Konsequenz:** Gut gerüstet

Erfolg: Du arbeitest bis zur Erschöpfung, gewinnst dafür aber an Zuversicht. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal, Leichte Wunde

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du mühst dich erfolglos ab. **Konsequenz:** Schwere Wunde

15 Das Festmahl

Die Zwerge laden dich zu einem abendlichen Festmahl ein, bei dem leckere Speisen und gutes Zwergenbier serviert werden. Diese Leute wissen, wie man es sich gutgehen lässt!

Lege 1 **Nachteilskarte** ab.

Auswahl: Zechgelage (Aktionskarte Stufe 2)

16 Zwergentraum

Du machst Bekanntschaft mit einem Zwerg, der dir erzählt, dass du ihm im Traum begegnet seist. Es kommt nur selten vor, dass Zwerge Träume haben, und noch seltener, dass du darin vorkommst.

Auswahl: Weissagung (Aktionskarte Stufe 2)

17 Unter Tage

„Bist du verrückt geworden?“, fragt dich der Steiger entgeistert. „Wir sind hier unter Tage! Setz dir gefälligst einen Helm auf!“

Auswahl: Helm (Aktionskarte Stufe 2)

18 Marodierende Goblins

Eine Goblinbande treibt nahe der Zwergenbinge ihr Unwesen und tut sich an den Waren des Lagers gütlich. Es wird Zeit, den Goblins das Handwerk zu legen!

Entscheide: Du lehnt ab (die Begegnung ist beendet) oder beteiligst dich an der Jagd. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Goblin“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Wurfnetz (Aktionskarte Stufe 2)

19 Mysteriöse Schlucht

Ein schmaler Trampelpfad führt durch eine mysteriöse Schlucht, um die sich Geschichten von großen Schätzen und verschwundenen Schatzjägern ranken.

Entscheide: Du kehrt doch lieber wieder um (die Begegnung ist beendet) oder du schreitest weiter voran. Lege hierzu eine **☞**-Probe +5 ab.

Kritischer Erfolg: Du kommst gut voran und findest die Überreste anderer, glückloser Schatzjäger. **Auswahl:** Magischer Felsspalter (Belohnungskarte), Angbarer Armbrust (Aktionskarte Stufe 3)

Erfolg: Du kommst voran, aber als du den ersten toten Schatzjäger erblickst, kehrt du doch lieber um, bereichert um seine Ausrüstung. **Auswahl:** Angbarer Armbrust (Aktionskarte Stufe 3)

Misserfolg: Du machst einen unbedachten Schritt und verstauchst dir den Fuß! Rasch ziehst du dich zurück. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Du hörst ein leises Grollen über dir. Dann trifft dich ein Steinschlag und um dich herum wird alles dunkel. Als du wieder erwachst, brummt dir der Schädel. Du erleidest 1 **Narbe**.

20 Morsche Stempel

Neugierig erkundest du einen stillgelegten Schacht.

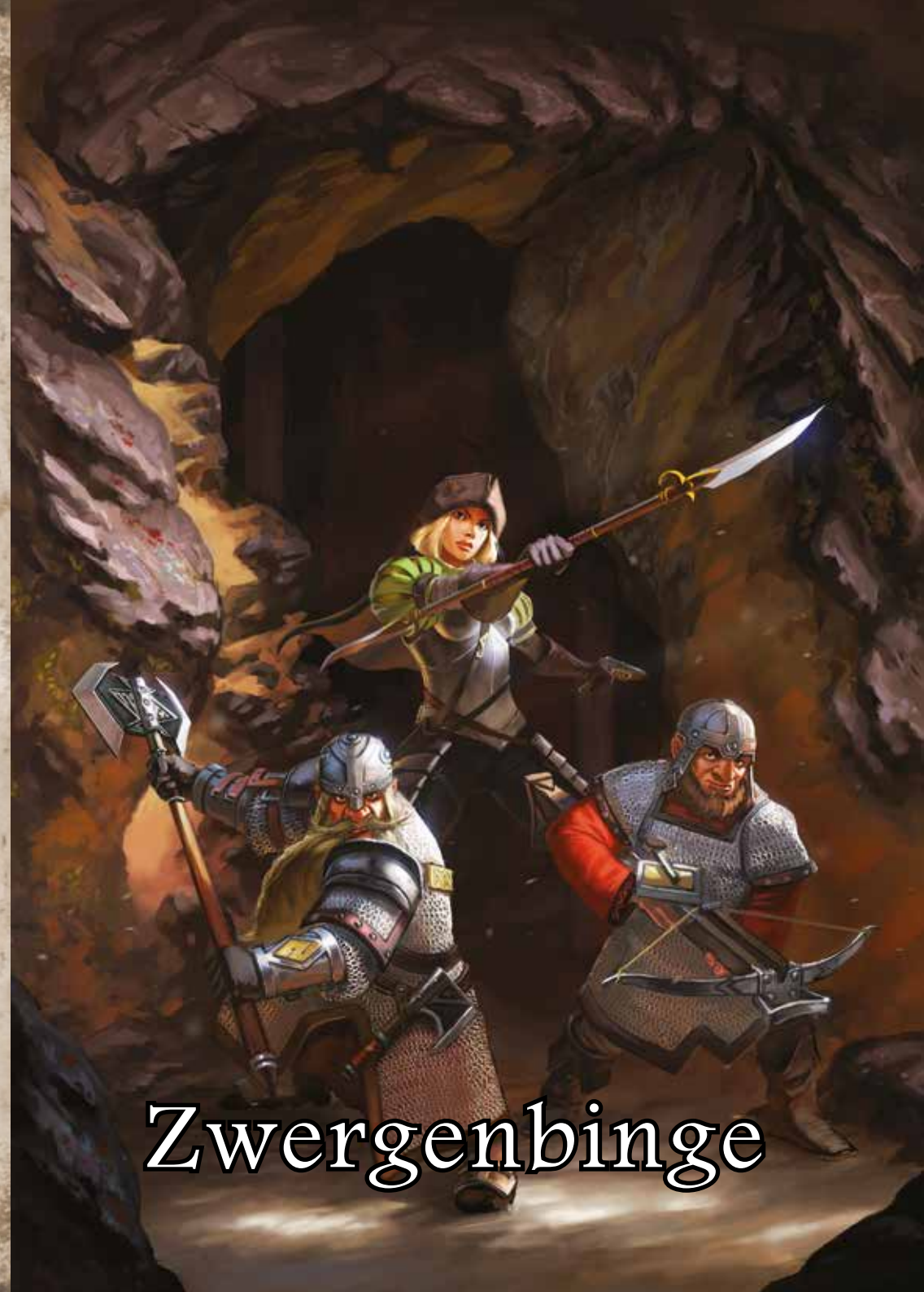
Lege eine Probe auf **Sinnesschärfe** ab.

Kritischer Erfolg: Als du die alten Stempel betrachtest, erkennst du, dass sie sehr marode sind. Rasch verlässt du den Schacht und verschließt den Zugang, um die Gefahr auch für andere zu bannen. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Nach einigen Schritten vernimmst du ein leises Knarzen über dir. Du kannst rasch handeln und stützt die Balken ab.

Misserfolg: Während du tiefer in den Schacht vordringst, löst sich ein kleiner Fels und erwischt dich an der Schulter. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Immer tiefer, immer weiter treibt dich die Neugier in die Dunkelheit. Wumms! Über dir kracht es und ein Teil der Decke stürzt ein. Zum Glück kannst du dich aus dem Geröll retten, aber es war eine schmerzhaft Erfahrung. Du erleidest 1 **Narbe**.



Zwergenbinge

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokaltitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Zwergenschmied

Du begegnest einem Zwergenschmied, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Zwergenschmied (ZS), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Zwergenschmieds – siehe Regelheft, Seite 7.



4 Festumer Entdecker

Du begegnest einem Festumer Entdecker, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Festumer Entdecker (FET), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Festumer Entdeckers – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Das Schmiedefeu

Die Hitze der starken Flammen lässt dich schwer atmen, kleine Schweißperlen sammeln sich auf deiner Stirn und rinnen rasch hinab. Du kennst diesen metallischen Klang, und mit jedem rhythmischen Hammerschlag pocht dein Herz stärker. Während der Duft nach glühender Kohle deine Sinne vernebelt, verfängt sich dein Blick unausweichlich tief in den Flammen, die zu dir sprechen: „Du bist geboren an einem heißen Tag im Ingerimm. Die Hitze war sehr groß und ließ Mensch und Tier leiden. Am Tage darauf gab es unerwartet einen gewaltigen Regenschauer, der das Land dampfend abkühlen ließ.“

Auswahl: Tsatag: Ingerimm (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

6 Erfahrungen bei den Zwergen

„Zeigt das mal her!“, fordert dich der Zwerg kurzangebunden auf. Dann erstrahlt ein Funkeln in seinen Augen: „Damit kann man doch was anfangen!“ Auch wenn die Angroschim manchmal plump und störrisch erscheinen, so haben sie doch oft einen goldenen Riecher.

Auswahl: Zwergennase (Spezialfähigkeit)

7 Drachentöter

Du begegnest einem Gespann Drachentöter, die anbieten, dich in ihrer Kunst zu unterweisen. Du fühlst dich gewappnet für den Kampf gegen die geschuppte Gefahr.

Auswahl: Drachenjäger: Feuer, Drachenjäger: Wasser, Drachenjäger: Luft, Drachenjäger: Humus, Drachenjäger: Eis und Drachenjäger: Erz (Belohnungskarten)

8 Orkjäger

Eine zwergische Orkjägerin erzählt dir von ihrem Kampf gegen die Schwarzpelze, um den Tod ihrer Familie zu rächen. Im Laufe ihrer Karriere hat sie gelernt, ihre Feinde zu verstehen und zu respektieren, und ihre tödliche Kunst dadurch zur Perfektion gebracht.

Auswahl: Orkenjäger (Spezialfähigkeit)

9 Schatzkammer

Durch einen Zufall findest du heraus, wo die Zwerge ihre wertvollsten Schätze aufbewahren.

Entscheide: Du machst einen großen Bogen um die Schatzkammer (die Begegnung ist beendet) oder du versuchst, heimlich dort einzudringen und die Zwerge zu bestehlen. Mische dann die Belohnungskarten „Karfunkel“ und „Drachenschuppen“ zu einem Stapel und lege eine Probe auf **Heimlichkeit** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du bist unauffällig wie ein Schatten und kannst dir in Ruhe das beste Stück aussuchen. **Auswahl:** eine beliebige Karte vom obigen Stapel

Erfolg: Die Zwerge erwischen dich und du mußt eilig mit deinem Beutestück fliehen. **Auswahl:** eine zufällige Karte vom obigen Zugstapel

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du wirst erwischt und erhältst eine Tracht Prügel, wodurch du 1 **Narbe** erleidest.

10 Die Phiole

Am Boden eines einsturzgefährdeten Schachts entdeckst du eine glänzende Phiole. Du bist dir ganz sicher, dass es sich um einen legendären Schatz handeln muss!

Entscheide: Das ist dir zu gefährlich (die Begegnung ist beendet) oder du versuchst, an die Phiole zu gelangen. Lege hierzu eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du kletterst gekonnt den Schacht hinab und schnappst dir das Kleinkod. **Auswahl:** Zauberelexier (Belohnungskarte)

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du rutschst ab und stürzt in den Schacht. Nur mit Mühe kannst du dich befreien und erleidest 1 **Narbe**.

11 Rettender Sprung

Du hörst ein Knirschen über deinem Kopf und springst reflexartig zur Seite. Dort, wo du gerade noch gestanden hast, prasseln faustgroße Steine aus der Decke. Das war knapp!

Auswahl: Rettender Sprung (Aktionskarte Stufe 3)

12 Endlose Stollen

Du wanderst stundenlang durch die Finsternis unter dem Berg und schließlich bist du dir sicher: Du hast dich verirrt!

Lege eine Probe auf **Willenskraft** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du lässt dich nicht aus der Ruhe bringen und setzt deine Reise fort. Schon einige Minuten später findest du deinen Weg zurück in die Zivilisation. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du bleibst vor Angst wie angewurzelt stehen und kannst dich nicht mehr bewegen. Nach einer Weile geht deine mitgebrachte Fackel aus und du bist nun von völliger Dunkelheit umgeben. Ängstlich rufst du um Hilfe, und tatsächlich eilen sofort einige Zwerge herbei. In Wirklichkeit warst du nur einige Meter vom nächsten Ausgang entfernt! Du beschenkst deine Retter reichlich. **Konsequenz:** Ausrüstungsverlust

13 Das Idol

In einem versteckten Alkoven entdeckst du die geheimnisvolle Statue einer unbekanntenen Gottheit.

Bist du ein Geweihter des Namenlosen, so kannst du an dieser Statue beten und erhältst als **Konsequenz** „Glückliches Schicksal“.

Alle anderen Helden müssen eine Probe auf **Wissen** ablegen.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du erkennst, dass es sich um die Statue einer bösen Gottheit handelt und zerstörst sie.

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du steckst die Statue ein und wirst in den folgenden Tagen von Trübsinn überwältigt. **Konsequenz:** Böses Schicksal

Gasthaus

16 Raue Tischgesellschaft

Leider hast du dir das falsche Gasthaus ausgesucht, es sei denn, du warst von Anfang an auf Streit aus. Jedenfalls führt ein Wort zum anderen und bei einer rauen Schlägerei lernst du, dass alles eine Waffe sein kann.

Konsequenz: Leichte Wunde. **Auswahl:** Improvisierte Waffe (Aktionskarte Stufe 2)

17 Am Tisch gegenüber

Betrübt und verloren, so interpretierst du die Gesichtszüge des jungen Mannes dir gegenüber. Du setzt dich zu ihm und lauschst seinen missmutigen Worten über sein trauriges Leben.

Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du findest aufmunternde Worte und schenkst dem jungen Mann wieder Hoffnung. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du gibst dein Bestes, aber die richtigen Worte zu finden, fiel dir schon immer schwer. **Konsequenz:** Böses Schicksal

18 Zur späten Stunde

Zur Sperrstunde befinden sich nur noch wenige Gäste im Gasthaus, als mit einem lauten Krachen die Tür auffliegt und einige Geldeintreiber eintreten, um ihrer Arbeit nachzugehen.

Entscheidung: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder greifst ein. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Räuber“ (Regelheft, Seite 7).

Trophäe: Knotenkunst (Aktionskarte Stufe 3)

19 Böses Erwachen

Nach einem Abend im Gasthaus erwachst du am nächsten Morgen. Irgendetwas hast du bestimmt dort erlebt, doch leider kannst du dich beim besten Willen nicht daran erinnern, was es war. Offensichtlich hatte es aber mit dem Konsum großer Mengen Alkohol zu tun, deinen stechenden Kopfschmerzen nach zu urteilen.

Konsequenz: Schwere Wunde. **Auswahl:** Pech (Aktionskarte Stufe 3)

20 Der Streit

Am Tisch neben dir fließt viel Ferdoker Bier. Plötzlich kommt es zu einem hitzigen Wortgefecht. Du versuchst, die Streitenden zu beschwichtigen.

Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg: Rasch kannst du die Situation entschärfen und gibst eine Runde aus. Es wird ein unvergesslicher Abend, bei dem du viele neue Freunde gewinnst. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Es folgen noch ein paar harsche Worte, aber dir gelingt es, die hitzige Unterhaltung zu schlichten. Gemeinsam werden Geschichten erzählt und ihr habt noch einen schönen Abend.

Misserfolg: Aus Worten werden Taten und es kommt zu einer Schlägerei. Leider erwischst dich ein gekonnter linker Haken. Die streitenden Gäste werden aus dem Gasthaus verwiesen und du kühlst dein Abschiedsgeschenk: ein blaues Auge.

Konsequenz: Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Es kommt zu einer anständigen Klapperei und du mischst kräftig mit. Schließlich werdet ihr alle aus dem Wirtshaus geschmissen und du nimmst eine unschöne Erinnerung aus dieser Begegnung mit. Du erleidest 1 Narbe.



Gasthaus

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Halbfischer Streuner

Du begegnest einem Halbfischen Streuner, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Halbfischer Streuner (HS), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Halbfischen Streuners – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Novadische Sharisad

Du begegnest einer Novadischen Sharisad, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Novadische Sharisad (NSH), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Novadischen Sharisad – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Garether Doppelsöldner

Du begegnest einem Garether Doppelsöldner, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Garether Doppelsöldner (GDS), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Garether Doppelsöldners – siehe Regelheft, Seite 7.

6 Aventurischer Held

Im Gasthaus trifftst du einen der zahlreichen Helden, die auf der Suche nach Abenteuern durch Aventuria reisen.

Ermittle einen zufälligen Helden, der aktuell nicht an der Kampagne teilnimmt. Du erhältst eine **Auswahl** aus dem Heldendeck dieses Helden – siehe Regelheft, Seite 7.

7 Erfahrungen im Gasthaus

Jeden Abend beobachtest du das Wirken der Schankmaid im vollen Wirtshaus. Sie hat immer ein Lächeln auf den Lippen und findet stets die richtigen Worte. Wie leicht ihr doch alles von der Hand geht!

Auswahl: Glückliches Händchen (Spezialfähigkeit)

8 Die Kartenlegerin

Zufrieden blickst du in das knisternde Feuer im Kamin, während du auf deinen Eintopf wartest. Der Wohlklang des Bardens, die lauten Gespräche der Gäste, auch wenn du kein Wort genau verstehst, erfüllen deine Seele mit Zufriedenheit. Etwas abseits verweilt eine Kartenlegerin. Neugierig nimmst du bei ihr Platz. Vorsichtig dreht sie die erste Karte um und sagt: „Du bist geboren an einem stürmischen Tag im Travia. Während draußen ein kalter Windzug ums Haus blies, lagst du geschützt in deiner warmen kuscheligen Wiege.“

Auswahl: Tsatag: Travia (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

9 Würfelspiel

Schallendes Gelächter ertönt aus der Ecke. Die Leute dort am Tisch scheinen viel Spaß zu haben. Gerne lädt man dich zum Mitspielen ein.

Entscheide: Nein, Glücksspiel ist nichts für dich (die Begegnung ist beendet) oder du nimmst teil und würfelst 2W6.

Würfelst du einen Pasch, hast du gewonnen! **Konsequenz:** 3 x Gut gerüstet

Bei einem 6er-Pasch hast du zusätzlich den Hauptgewinn erzielt und erhältst als **Auswahl** eine zufällig gezogene Belohnungskarte.

Hast du keinen Pasch gewürfelt, so verlierst du Geld. **Konsequenz:** Ausrüstungsverlust

10 Alkoholika

Es findet gerade das alljährliche Weinfest statt und du hast die Gelegenheit, dir einen Vorrat der örtlichen alkoholischen Spezialität zuzulegen.

Auswahl (eine zufällige aus den folgenden): Rallerspforter Quellwasser, Abszinto, Angbarer Zwergenbock, Araukener Waldsaft, Balihoer Bärenod, Premer Feuer und Ragatzo (Belohnungskarten)

11 Kräftiges Essen

Heute hat sich der Wirt ganz besonders ins Zeug gelegt, um eine sättigende und kräftigende Mahlzeit zu servieren. Möglicherweise waren auch einige Heilkräuter unter den Zutaten.

Lege 1 **Nachteilskarte** ab und nimm dir 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte.

12 Küchenhilfe gesucht

Der Tellerwäscher hat sich heute Abend frei genommen, und die Wirtin bittet dich, für ihn einzuspringen.

Entscheide: Du lehnt das Angebot ab (die Begegnung ist beendet) oder springst für den Tellerwäscher ein. Lege hierzu eine Probe auf **Handwerk** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Die Arbeit ist weniger anstrengend als du gedacht hast und recht erträglich. **Konsequenz:** Gut gerüstet

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du mühst dich erfolglos ab. **Konsequenz:** Leichte Wunde

13 Auf alles vorbereitet

Du beobachtest die Taschenspielerin am Nebentisch und stellst fest, dass sie einen Dolch bei sich trägt, verborgen in einer Scheide am Handgelenk. Vermutlich eine Sicherheitsmaßnahme, falls sie jemanden beim Falschspiel erwischt – oder umgekehrt.

Auswahl: Verborgener Dolch (Aktionskarte Stufe 3)

14 Interessanter Abend

Du verbringst einen interessanten Abend mit anregenden Leuten.

Konsequenz: Glückliches Schicksal

15 Betrunkener Druide

Du begegnest einer seltsamen Gestalt, die anscheinend ein Gläschen zu viel getrunken hat und dir etwas über eine Verschwörung der Echsenmenschen erzählt.

Auswahl: Jäger der Geschuppten (Spezialfähigkeit)



Gildenhaus

17 Ausstellungsstück

Du bekommst mit, dass in einem nahegelegenen Lagerhaus ein wertvoller Gegenstand aufbewahrt wird. Die Besitzer scheinen sich dessen Wert nicht bewusst zu sein, denn nachts sind dort keine Wachen postiert.

Entscheidung: Du gehst das Risiko nicht ein (die Begegnung ist beendet) oder du schaust dir das gute Stück mal aus der Nähe an. Lege hierzu eine Probe auf **Heimlichkeit** ab.

Erfolg/Kritischer Erfolg: Spielend leicht gelangst du in die Lagerhalle und erhältst eine zufällige Belohnungskarte zur **Auswahl**.

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Zu spät bemerkst du den Wachhund und wirst gebissen, bevor du dich in die Nacht davonstielst. **Konsequenz:** Schwere Wunde

18 Der Brand

Ein Geruch nach brennendem Holz liegt in der Luft und eine Alarmglocke erschallt. Von überall her laufen die Leute herbei, um den Brand zu löschen oder dabei zuzusehen.

Entscheidung: Du siehst zu (die Begegnung ist beendet) oder hilfst, den Brand zu löschen. Lege hierzu eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab.

Erfolg/Kritischer Erfolg: Du stellst dich dem Feuer und ziehst dir Brandwunden zu, erntest für deinen tapferen Einsatz aber die Dankbarkeit der Leute. **Konsequenz:** Schwere Wunde, Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du ziehst dir ein paar fiese Brandwunden zu und erleidest **1 Narbe**, aber die Dankbarkeit der Leute ist es dir wert. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

19 Die mysteriöse Holzkiste

Erschrocken stehst du vor einer geöffneten Holzkiste, die mit Blut beschmiert ist. Kurz darauf hörst du auch schon die ersten Hilfeschreie.

Entscheidung: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder greifst ein. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Tier (Unterirdisch)“ – Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Moosaffe, Speikobra, Vogelspinne (Aktionskarten Stufe 3)

20 Die Warenankunft

Es ist ein regnerischer Morgen und viele Kutschen bringen neue Waren. Es herrscht ein hektisches Treiben und der Regen nimmt zu.

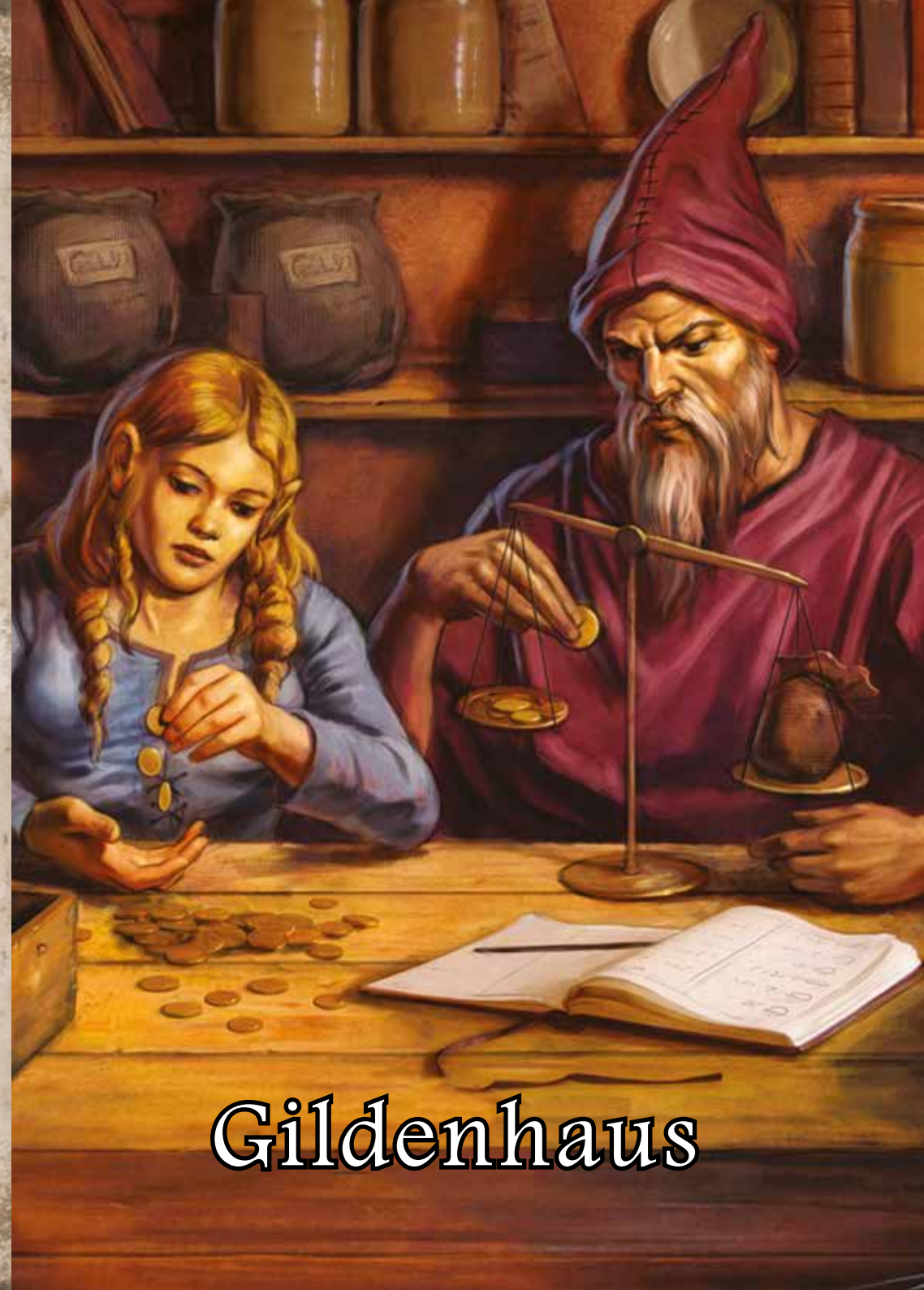
Lege eine Probe auf **Wissen** ab.

Kritischer Erfolg: Du beobachtest einen jungen Mann, der beim Stapeln einiger Kisten sehr nachlässig vorgeht. Rasch hilfst du ihm und gemeinsam sichert ihr die Ladung. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Du machst den Lagermeister auf die Unbeholfenheit einiger seiner Arbeiter aufmerksam. Gemeinsam helfst ihr den Arbeitern, bevor es noch zu einem Unfall kommt.

Misserfolg: Wie immer versuchst du, zu helfen, aber leider erweisen sich die Kisten als sehr schwer und das Kopfsteinpflaster als sehr rutschig. Schließlich fällst du der Länge nach hin und wirst von den Anwesenden ausgelacht. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Du mischst dich in die Abläufe ein und schiebst einige Kisten hin und her, doch dadurch wird alles nur noch schlimmer. Der ganze Stapel poltert auf dich hinab und du erleidest **1 Narbe**.



Gildenhaus

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Grolmischer Händler

Du begegnest einem Grolmischen Händler, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Grolmischer Händler (GH), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Grolmischen Händlers – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Thorwalsche Kriegerin

Du begegnest einer Thorwalschen Kriegerin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Thorwalsche Kriegerin (TK), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Thorwalschen Kriegerin – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Aventurischer Held

Im Gildenhaus triffst du einen der zahlreichen Helden, die auf der Suche nach Abenteuern durch Aventuria reisen.

Ermittle mithilfe der Heldenmarken einen zufälligen Helden, der aktuell nicht an der Kampagne teilnimmt. Du erhältst eine **Auswahl** aus dem Heldendeck dieses Helden – siehe Regelheft, Seite 7.

6 Der blinde Bettler

Bei sternenklarer Nacht läufst du durch die dunklen Gassen und triffst dabei auf einen blinden Bettler. Gütig greifst du nach deinem letzten Silbertaler und schnippst die Münze in den alten Hut. Dankend spricht er mit schwacher Stimme: „Horche meinen Worten und ich sage dir, welchen Weg die Götter für dich bestimmt haben. Du bist geboren in einer friedvollen Nacht im Phex. Keine Wolke trübte den Himmel und die Sterne erzählten von listigen Taten.“

Auswahl: Tstatag: Phex (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tstatag-Karte in deinem Deck haben.

7 Erlebnisse im Gildenhaus

„Es ist stets wichtig, nicht den Überblick zu verlieren!“, spricht der Zunftmeister zu seinem Lehrling. „Räume zu erst deinen Platz auf, dann machen wir weiter!“

Auswahl: Drahtzieher (Spezialfähigkeit)

8 Der Arm des Gesetzes

„Haltet den Dieb!“ Bevor die Worte noch ganz ausgesprochen sind, befindet sich der Entflohene auch schon wieder im Gewahrsam der Stadtbüttel.

Auswahl: Jäger der Gesetzlosen (Spezialfähigkeit)

9 Mächtiger als das Schwert

Du vernimmst einen Hilferuf aus dem Nebenraum und greifst kampfbereit nach deiner Waffe. Am Ort des Geschehens eingetroffen findest du aber nur ein volles Bücherregal vor, das umgekippt ist und dabei einen Wissensdürstigen unter sich begraben hat.

Auswahl: Wissensdurst (Aktionskarte Stufe 3)

10 Die Ruhe selbst

Wie ein Fels in der Brandung steht die Gildenmeisterin in der Mitte des Raums, umringt von ihren Kollegen, die alle gleichzeitig wild auf sie einreden. Souverän und ohne mit der Wimper zu zucken kümmert sie sich um alle Belange.

Auswahl: Brillanter Anführer (Spezialfähigkeit)

11 Erfahrung

Der alte Fuhrkutscher zeigt den Grünschnäbeln seine Narben. „Jede davon ist eine wichtige Erfahrung, die ich auf meinen Reisen in ferne Länder gemacht habe!“

Auswahl: Schmuckvolle Narben (Spezialfähigkeit)

12 Bibliothek

In der Bibliothek werden auch einige sehr wertvolle Bücher aufbewahrt.

Entscheidung: Du behältst deine gierigen Finger bei dir (die Begegnung ist beendet) oder du versuchst, heimlich ein Buch mitgehen zu lassen. Mische hierzu die Belohnungskarten „Waffenhandbuch“, „Rüstungshandbuch“, „Astrale Geheimnisse“ und „Hilfreycher Leytfaden“ zu einem Stapel und lege eine Probe auf **Heimlichkeit** ab.

Kritischer Erfolg: Niemand bemerkt dich und du kannst dir in Ruhe ein passendes Buch aussuchen. **Auswahl:** eine beliebige Karte vom obigen Stapel

Erfolg: Du kannst dich für eine Weile als normaler Besucher ausgeben, aber dann musst du mit deiner Beute eilig das Weite suchen. **Auswahl:** zwei zufällige Karten vom obigen Stapel

Misserfolg: Du fühlst dich beobachtet, also schnappst du dir schnell ein Buch und eilst von dannen. **Auswahl:** eine zufällige Karte vom obigen Stapel

Kritischer Misserfolg: Du wirst erwischt und erhältst eine Tracht Prügel, wodurch du 1 **Narbe** erleidest.

13 Schwarzer Alrik

Die Gildenmitglieder vertreiben sich die Zeit bei einem Kartenspiel. Der Geruch von Tabak liegt in der Luft, vorsichtig mischt der Geber die Karten. Noch ist ein Platz am Tisch frei!

Entscheide: Nein, Glücksspiel ist nichts für dich (die Begegnung ist beendet) oder du nimmst teil:

Ziehe nacheinander Karten von deinem Heldendeck und zähle die Ausdauerkosten zusammen. „X“ zählt wie Ausdauerkosten 10. Dein Ziel ist es, ein Gesamtergebnis von mindestens 17 und höchstens einer 21 zu erzielen.

Kommst du am Ende auf ein Gesamtergebnis von 22 oder höher oder ziehst du eine Karte mit Ausdauerkosten 0, so hast du das Spiel verloren und erleidest als **Konsequenz** 1 Karte „Ausrüstungsverlust“.

Erreichst du dagegen dein Ziel, so erhältst du als **Konsequenz** 1 Karte „Gut gerüstet“ und als **Auswahl** eine zufällige Belohnungskarte.

14 Diebesgilde

Du machst Bekanntschaft mit einigen dubiosen Gestalten, die behaupten, der „Diebesgilde“ anzugehören. Sie bieten dir an, dich in ihrer „Kunst“ zu unterrichten.

Auswahl: Schlösser knacken (Aktionskarte Stufe 2)

15 Provozieren

Eine Gruppe angetrunkenen Handwerker steht im Innenhof des Gildenhauses und blickt misstrauisch zu dir herüber, gefolgt von pöbelnden Worten. Du lässt dich nicht lange bitten und pöbelst zurück!

Auswahl: Provozieren (Aktionskarte Stufe 3)

16 Kutscherin

Eine Kutscherin zeigt dir, wie man mit einer ganz normalen Peitsche beachtliche Kunststücke vollbringen kann.

Auswahl: Entwaffnen (Aktionskarte Stufe 3)



Göttertempel

16 Gleichmut

„Das Schicksal ist eine unvorhersehbare Kraft“, sagt der Efferdgeweihte. „Durch unseren festen Glauben können wir lernen, es mit Gleichmut zu ertragen.“

Auswahl: Wink des Schicksals (Aktionskarte Stufe 3)

17 Jähzorn

„Der Hagelschauer ist eine Waffe der Natur, eine Verkörperung des Zorns der Götter!“, ereifert sich der Efferdgeweihte. „Hagelkörner so groß wie Vogeleier! So groß wie Vogeleier, sag ich dir! Das wird die Ungläubigen lehren, sich dem Willen der Götter zu widersetzen!“

Auswahl: Hagelschauer (Aktionskarte Stufe 3)

18 Götterkunde

Die Geweihten legen dir eine Ausgabe des Zwölfgötter-Breviers ans Herz, das Standardwerk eines jeden Gläubigen. Für nur 20 Dukaten gehört es dir.

Auswahl: Zwölfgötter-Brevier (Aktionskarte Stufe 2)

19 Unruhige Erde

Totenstille verleiht dem Boronanger eine gruselige Atmosphäre. Dann durchbricht ein markerschütternder Schrei die Stille und die nasse Graberde setzt sich in Bewegung.

Entscheide: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder stellst dich den Untoten. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Skelett“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Weihwasser (Belohnungskarte)

20 Ruhe Sanft

„Alles endet. Vergänglichkeit ist Gnade und Erlösung.“ In einer Totenhalle siehst du einen Mann kniend vor einem aufgebahrten Körper. Leichtes Schluchzen durchbricht die Stille der Halle.

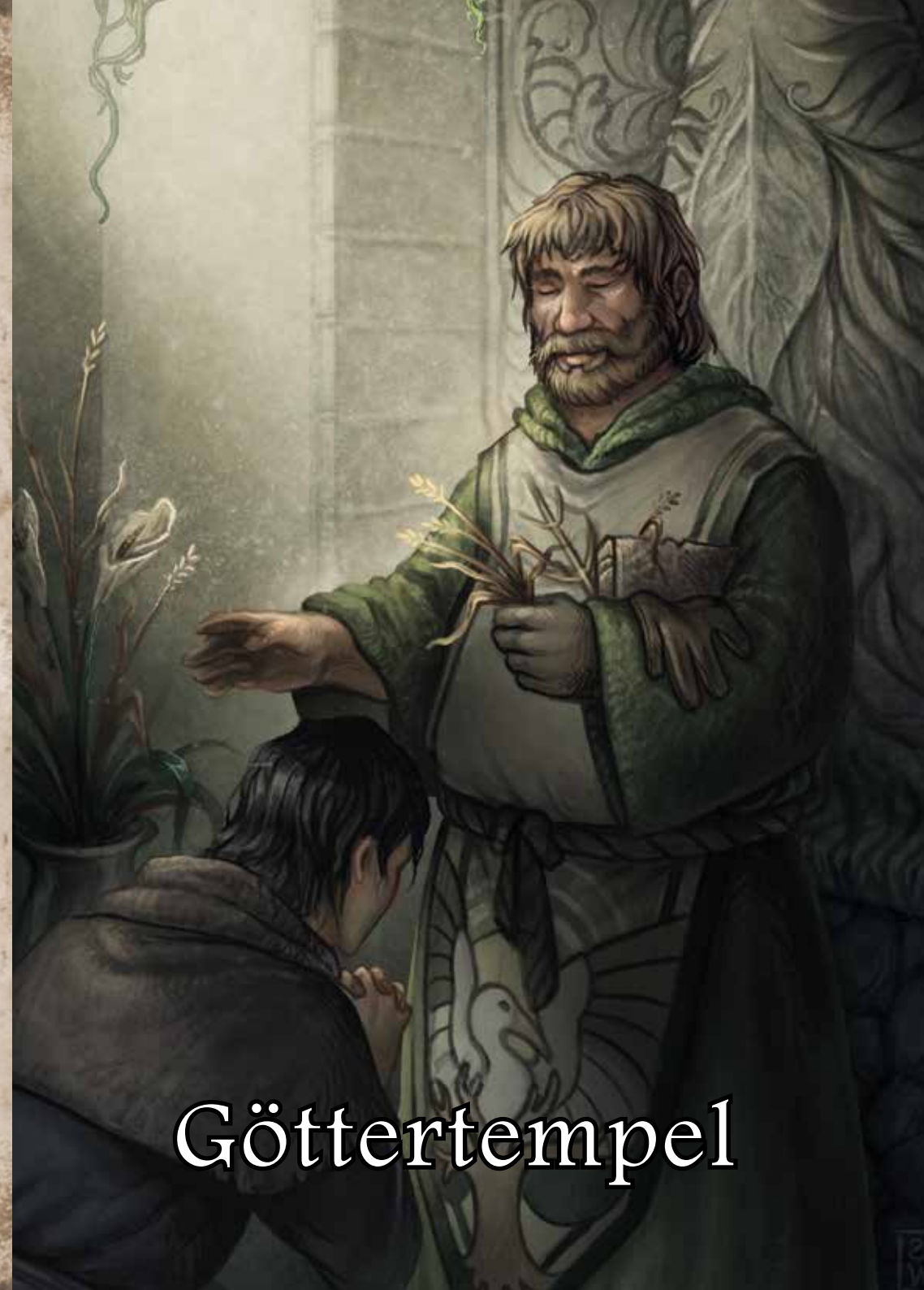
Lege eine Probe auf **Willenskraft** ab.

Kritischer Erfolg: Als du dem Mann Trost spenden möchtest, erblickst du die scharfe Klinge in seiner rechten Hand. Du findest passende und tröstenden Worte und schenkst ihm neuen Lebensmut. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Du tauschst Blicke mit einem Geweihten aus und deutest auf den trauernden Mann. Geistiger Beistand ist jetzt genau das Richtige.

Misserfolg: Nervös und missmutig nährst du dich dem trauernden Mann. Du suchst nach Worten, findest sie jedoch nicht. Im letzten Moment erblickst du das Messer in seiner Hand und greifst danach, bevor er sich etwas antun kann. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Der Tod war immer deine größte Furcht. Du kehrst schnellen Schrittes um, der Anblick des trauernden Mannes vor dem Leichnam geht dir nicht mehr aus dem Kopf. **Konsequenz:** Böses Schicksal



Göttertempel

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Perainegeweihter

Du beegnest einem Perainegeweihten, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Perainegeweihter (PG), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Perainegeweihten – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Borongeweihte

Du beegnest einer Al'anfanischen Borongeweihten, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Al'anfanische Borongeweihte (ABG), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Al'anfanischen Borongeweihten – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Sanfte Hände

Der süße Duft von Rosen, das Gefühl von kühler Seide auf deiner nackten Haut und der Geschmack von überreifen roten Trauben auf deinen Lippen schenken dir ein wohlriechendes Gefühl. Sanft streift die Rahjageweihte mit ihren Fingern über die Linien in deiner Handfläche und zärtlich haucht sie in dein Ohr: „Einen langen Weg hast du bereits beschritten und viele Wegkreuzungen liegen noch vor dir, doch lass dir erzählen: Du bist geboren an einem heißen Tag im Rahja. Das Kind einer sinnlichen Begegnung, einer unsterblichen Liebesnacht zweier Schönheiten im Rausche der Lust.“

Auswahl: Tsatag: Rahja (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

6 Erfahrungen im Tempel

„Nicht jeder, der tot ist, ruht sanft in Borons Armen“, sagt der vom Leben gezeichnete Golgarit. „Bei einigen muss man vorher noch etwas nachhelfen.“

Auswahl: Untotenjäger (Spezialfähigkeit)

7 Heilung

Die Geweihten begrüßen dich freundlich und erklären sich bereit, deine Wunden zu heilen oder dir den Segen ihrer Gottheit zu erteilen.

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst 1 „Glückliches Schicksal“-**Konsequenz**-Karte.

8 Im Namen der Göttin

Freundlich aber bestimmt weist der Traviageweihte seine Eleven an, die Gäste mit der nötigen Zuverlässigkeit zu behandeln. Du kannst die karmale Macht spüren, die von seinen Worten ausgeht.

Auswahl: Heiliger Befehl (Aktionskarte Stufe 2)

9 Der Lauf der Welt

„Jedes Ende ist auch irgendwo ein neuer Anfang. Nach einem verheerenden Brand ist die Erde bereit, um neues Leben zu schenken.“

Auswahl: Verfall (Aktionskarte Stufe 2)

10 Den Göttern huldigen

Du beschließt, dass es an der Zeit ist, den Göttern für den glücklichen Ausgang deiner Abenteuer zu danken. Nach einer großzügigen Tempelspende kniest du dich vor dem Altar nieder.

Lege eine Probe auf **Willenskraft** ab.

Kritischer Erfolg: Du fühlst dich erhört und gehst gestärkt aus dieser Situation. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Eine angenehme Aura umgibt dich. **Konsequenz:** Gut gerüstet

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Deine Gebete werden nicht erhört.

11 Tempelgarten

Bienen summen friedlich durch die Luft, die Vögel zwitschern ihre Lieder, und es duftet herrlich nach Kräutern.

Auswahl: Wirselskraut (Aktionskarte Stufe 2)

12 Geweihtes Relikt

Die Priesterschaft ist gewillt, dir einen geweihten Gegenstand zu schenken, wenn du dich zuvor bei einem strengen Ritual ihres Kultes als würdig erweist.

Entscheidung: Du lehnt die Einladung freundlich ab (die Begegnung ist beendet), oder du willigst ein, bei dem Ritual mitzumachen. Mische dann die Belohnungskarten „Boron-Amulett“, „Weihwasser“, „Geweihter Säbel“ und „Gesegnete Bernsteinbrille“ zu einem Stapel und lege eine Probe auf **Willenskraft** ab.

Kritischer Erfolg: Du bist ein Vorbild deines Glaubens. **Auswahl:** eine beliebige Karte aus dem obigen Stapel

Erfolg: Du erweist dich als würdig. **Auswahl:** zwei zufällige Karten aus dem obigen Stapel

Misserfolg: Du bist schwach im Geiste, aber noch gibt es Hoffnung. **Auswahl:** eine zufällige Karte aus dem obigen Stapel

Kritischer Misserfolg: Das Ritual erweist sich als zu hart für dich und du erleidest 1 **Narbe**.

13 Bethaus

Wände aus weißem Marmor mit güldenen Löwenfresken und edle Teppiche zieren dieses Haus. Hier wird nicht den Zwölfen gedient.

Auswahl: Rastullahs Lehre (Aktionskarte Stufe 2)

14 Rahjanische Nacht

Du verbringst eine unvergessliche Nacht im örtlichen Rahjatempel.

Auswahl: Rahjasutra (Aktionskarte Stufe 2)

15 Gewusst wie

„Das ist kein Glück“, sagt der Phexgeweihte mit einem Augenzwinkern. „Das ist reines Können. Hilf dir selbst, so hilft dir Phex!“

Auswahl: Glück (Aktionskarte Stufe 3)



Hafen

16 König der Meere

Im Hafen triffst du auf eine bunt gemischte Seefahrergemeinschaft, eine sogenannte „Ottajasko“. Aus einer kurzen Frage ihrerseits, ob du hier im Hafen einen mürrischen Thorwaler mit Augenklappe gesehen hast, wird ein interessantes Gespräch mit ihrem hünenhaften Anführer.

Konsequenz: Glückliches Schicksal

17 Ein günstiges Angebot

Eine Seefahrerin tritt an dich heran. Sie gehört zu einem Schiff, das bald auslaufen wird, und man hat noch Ware an Bord, die bislang keine Abnehmer gefunden hat. Deshalb ist sie bereit, dir für sehr wenig Geld nützliche Ausrüstung zu verkaufen.

Konsequenz: Gut gerüstet

18 Romlasch der Abenteurer

Am Hafentor sitzt ein mürrischer Zwerg auf einer Holzkiste und wartet nur auf Leute wie dich. „Na, Lust auf einen kleinen Wettstreit?“ Der Zwerg krempelt den rechten Ärmel seines Leinenhemds hoch und zeigt dir seine Muskeln.

Entscheide: Nein, auf eine Runde Armdrücken hast du nun wirklich keine Lust (die Begegnung ist beendet) oder du zeigst dem protzigen Zwerg, wie dein Bizeps beschaffen ist. Lege hierzu eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Zuerst hast du es wirklich schwer gegen deinen starken Kontrahenten. Eure Arme stehen auf gleicher Höhe und zittern vor Anstrengung. Doch am Ende hast du die größere Ausdauer und gewinnst die Überhand. Mürrisch öffnet der Zwerg seine große Holzkiste, um dir deinen Gewinn auszuzahlen.
Konsequenz: Gut gerüstet

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Innerhalb weniger Atemzüge knallt dein Unterarm auf die Tischplatte. Diese Schmach wird dich noch einige Tage begleiten.
Konsequenz: Böses Schicksal

19 Die Rettung

„Mann über Bord!“, schallt es durch den Hafen. Die hungrigen Tiere im Hafenbecken hören dies ebenfalls und wittern eine willkommene Mahlzeit.

Entscheide: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder greifst ein. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Tier (Meer)“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Blasrohr (Aktionskarte Stufe 2)

20 Das Wiedersehen

Es ist ein schöner Abend, die Sonne senkt sich langsam gen Horizont und du schlenderst zufrieden durch den Hafen, als du eine Gruppe „alter Bekannter“ vor dir erblickst. Gerne würdest du dieser unschönen Begegnung aus dem Wege gehen.

Lege eine Probe auf **Heimlichkeit** ab.

Kritischer Erfolg: Rasch springst du auf das Deck einer nahen Otta. Du versteckst dich unter einer Decke und findest dabei einen kleinen Ring mit einer Swafnirgravur.
Konsequenz: Glückliches Schicksal

Erfolg: Hastig blickst du nach links und rechts, während die Gruppe grölend immer näher kommt. Gekonnt versteckst du dich hinter einem Poller.

Misserfolg: Die Kiste neben dir schenkt dir reichlich Sichtschutz und mit einem Lächeln verbirgst du dich dahinter. Leider übersiehst du dabei die Hafenkante und fällst ins kalte Hafenbecken.
Konsequenz: Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Die Götter sind dir nicht gnädig und du findest kein passendes Versteck. Es wird ein kurzes, aber schmerzhaftes Wiedersehen für dich. Du erleidest 1 Narbe.



1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Thorwalsche Kriegerin

Du begegnest einer Thorwalschen Kriegerin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Thorwalsche Kriegerin (TK), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Thorwalschen Kriegerin – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Maraskanische Buskur

Du begegnest einer Maraskanischen Buskur, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Maraskanische Buskur (MB), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Maraskanischen Buskur – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Springtide

Mit Wind in den Lungen, Salz auf den Lippen und Wasser auf der Haut spazierst am Strand nahe dem Hafen. Die Flut steigt rasch an und nimmt sich das zurück, was ihr gehört. Dein Herz schwärmte schon immer für die See und die weiße Gischt spricht zu dir: „Du bist geboren an einem stürmischen und regnerischen Morgen im Efferd. Der Rondrikan zog über das Land und nahm sich alles, was nicht fest verwurzelt war.“

Auswahl: Tsatag; Efferd (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

6 Erfahrungen im Hafen

„Leinen los!“ Diese Worte wiegen den Gesuchten, der sich auf dem Schiff versteckt, in Sicherheit. Doch mit einem beherzten Sprung landet der Kopfgeldjäger doch noch rechtzeitig auf dem Vorderdeck, um das Kopfgeld einzutreiben.

Auswahl: Kopfgeldjäger (Spezialfähigkeit)

7 Der Hehler

Du treibst dich mit dem lichtscheuen Gesindel am Hafen herum und lernst, wie man seine Beute gewinnbringend weiterverkauft.

Auswahl: Hehlerei (Aktionskarte Stufe 2)

8 Die Achterleine

Ein kleines Handelsschiff legt an. Man ruft zu dir herüber, ob du die Achterleine fangen könntest, um das Schiff zu vertäuen.

Lege eine Probe **Körperbeherrschung** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Gekonnt fängst du das Tau und machst es am Poller fest. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Hoffentlich hat das keiner gesehen. Tölpelhaft rutscht dir das Tau aus der Hand und landet im Hafenbecken.

9 Die betrunkenen Seeleute

Du begegnest einer großen Gruppe Seeleute, die gerade ihre gesamte Heuer verprasst haben und nun auf der Suche nach jemandem sind, an dem sie ihr Mütchen kühlen können. In ihrer Trunkenheit haben sie nicht die geringste Chance, dich zu erwischen.

Auswahl: Ausmanövrieren (Aktionskarte Stufe 1)

10 Halsabschneider

Du erledigst einen Botenauftrag für eine zwielichtige Person. Zur Belohnung zeigt sie dir ein paar Tricks, mit denen man seine Gegner hinterrücks überwältigen kann.

Auswahl: Hinterhältiger Angriff (Aktionskarte Stufe 3)

11 Schwarzer Pfeffer

Ein eigenartiger Duft treibt durch die Hafenkaschemme und erinnert dich an die Geschichten aus Tausendund-einer tulamidischen Nacht.

Auswahl: Rauschkraut (Aktionskarte Stufe 2)

12 Harsche Worte

„Hey, was soll das?!“ Mit energischen Worten hältst du einen Flegel davon ab, Unfug anzustellen. Deine Worte und Gesten genügen, um ihn zur Räson zu bringen.

Auswahl: Einschüchterung (Aktionskarte Stufe 3)

13 Namenlose Augen

Klirrend und mit voller Wucht fliegt ein Teller an die Wand. Vor Wut schnaubend verlässt ein Pechvogel die Hafenkaschemme. Das bedeutet, es ist gerade ein Platz am Tisch frei geworden!

Entscheide: Nein, Glücksspiel ist nichts für dich (die Begegnung ist beendet) oder du nimmst teil und würfelst 1W20.

Würfelst du eine ungerade Zahl, so hast du gewonnen! **Konsequenz:** 2 x Gut gerüstet

Würfelst du eine gerade Zahl, so verlierst du Geld und erleidest **Konsequenz:** Ausrüstungsverlust

Würfelst du eine 13, so hast du zusätzlich den Hauptgewinn erzielt und erhältst als **Auswahl** eine beliebige verfügbare Belohnungskarte deiner Wahl. Dafür musst du im nächsten Abenteuer vor jedem Kampf eine **Namenlos-Karte** ziehen! (Hast du keine Namenlos-Karten verfügbar, so erhältst du den Hauptgewinn nicht.)

14 Fesselnde Lektion

Bewundernd beobachtest du, wie einige Seeleute ihr Schiff vertäuen. Einer von ihnen ruft dich zu sich und bringt dir einige Knoten bei.

Auswahl: Knotenkunst (Aktionskarte Stufe 3)

15 Kurze Runde

Urpötzlich klebt dir ein anhänglicher kleiner Bursche namens „Flink“ an den Beinen, den du nicht mehr loswirst. Für einige Silbertaler bietet er dir eine Führung durch die versteckten Gassen der Stadt an.

Auswahl: Gassenwissen (Spezialfähigkeit)



Kaserne

18 Weg des Kriegers

Ein kleines Mädchen zapft energisch und mit großen Augen an deinem Umhang, um deine Aufmerksamkeit zu erlangen. „Bist du der Schwertkönig?“ Als du dich umschaust, siehst du eine ganze Gruppe von Kindern, die staunend das elegante Breitschwert an deinem Gürtel bewundern.

Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du lieferst den Kindern eine gute Schaulage und fühlst dich beflügelt. Vielleicht taugst du ja wirklich zum Schwertkönig? **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du machst dich vor den Kindern zum Affen. Um deine Ehre zu retten, versuchst du ein gefährliches Manöver, bei dem du dir am Ende ins eigene Fleisch schneidest. Du erleidest 1 **Narbe**.

19 Der Bogenwettkampf

Wie jedes Jahr kommen die besten Bogenschützen der ganzen Gegend zusammen, um den Schützenkönig zu ermitteln.

Entscheide: Bleibe ein Zuschauer (die Begegnung ist beendet) oder beteilige dich und lege eine Probe auf **☒** ab.

Kritischer Erfolg: Du gehst als Sieger aus diesem Wettstreit hervor. Umjubelt überreicht man dir deinen Gewinn. **Auswahl:** Langbogen (Aktionskarte Stufe 2)

Erfolg: Leider konntest du den Favoriten nicht besiegen. Als Zweiter überreicht man dir einen Köcher mit Pfeilen. **Auswahl:** Zielwasser-Elixier (Aktionskarte Stufe 1)

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Deprimiert landest du auf dem letzten Platz. **Konsequenz:** Böses Schicksal

20 Trainingspartner

Das Singen klirrenden Metalls dringt an deine Ohren und du erblickst eine Gruppe junger Soldaten, die im Schwertkampf unterrichtet werden. Als sie dich sehen, fordern sie dich auf, beim Training mitzumachen. Mit stolzeschwellter Brust bist du natürlich dabei.

Lege eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab.

Kritischer Erfolg: Natürlich zeigst du den jungen Leuten, wie man richtig mit dem Schwert umgeht. Staunend können sie noch einiges von dir lernen und bedanken sich bei dir. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Die Zeit vergeht wie im Fluge. Schon bald liegt ein hartes aber erfolgreiches Training hinter dir.

Misserfolg: Das war dir eine Lehre, zukünftig bist du nicht mehr so eingebildet. Ein hartes Training liegt hinter dir und einige Schürfwunden und blaue Flecken zieren deinen Körper. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: „Autsch!“ Deine Parade misslang und eine Schwertschneidspitze streift deine Wange. Eine schmachvolle Erinnerung daran zielt nun deine Wange. Du erleidest 1 **Narbe**.



Kaserne

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Garether Doppelsöldner

Du begegnest einem Garether Doppelsöldner, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Garether Doppelsöldner (GDS), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Garether Doppelsöldners – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Tobrischer Söldner

Du begegnest einem Tobrischen Söldner, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Tobrischer Söldner (TS), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Tobrischen Söldners – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Löwenstatue

Du bewunderst die Löwenstatue aus Kochbasalt, die imposant über den Kaserneninnenhof wacht: prächtig, anmutig und stolz, den Blick nach vorn gerichtet. Sie erinnert dich an eine Löwenstatue, die einst auf den Kaminsims unterhalb der gekreuzten Schwerter deines Vaters stand. In die Klänge der Übungskämpfe mischt sich eine Vision: „Du bist geboren an einem schwülen Nachmittag im Rondra. Mächtige Blitze gefolgt von trommelndem Donner beherrschten den Horizont.“

Auswahl: Tsatag: Rondra (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

6 Gespräch mit Unteroffizier

„Du musst deine Gegner gut studieren“, sagt der Unteroffizier. „Wenn du ihre Stärken und Schwächen gut kennst, kannst du jeden Kampf gewinnen. Das ist die erste Regel der Kriegskunst.“

Auswahl: Gewiefter Taktiker (Spezialfähigkeit)

7 Gespräch mit Oberst

„Ganz klar“, sagt der Oberst. „Eine Schlacht gewinnt immer derjenige, der mit den meisten Soldaten zuerst da ist. Das ist die erste Regel der Kriegskunst.“

Auswahl: Ausgefuchster Stratege (Spezialfähigkeit)

8 Gespräch mit Offizier

Der Offizier blickt dich streng an: „Wenn du dich selbst und deine Verbündeten gut kennst, eure Vorteile und Nachteile, dann kannst du jeden Kampf gewinnen. Das ist die erste Regel der Kriegskunst.“

Auswahl: Durchtriebener Taktiker (Spezialfähigkeit)

9 Soldatische Ausbildung

Von den hier anwesenden Soldaten kannst du so manche nützliche Kampftechnik erlernen. Das militärische Leben besteht in eindeutig als mehr als nur dem strammen Marschieren.

Auswahl: Rüstungsmeisterschaft (Spezialfähigkeit)

10 Der Schwertkünstler

Ein wandernder Schwertkünstler bietet dir an, dich in seiner Kunst zu unterrichten. Du bist erstaunt, zu welchen Höhen man diese Kampfkunst treiben kann.

Auswahl: Schwertkünstler (Aktionskarte Stufe 2), Schwertmeister (Aktionskarte Stufe 3)

11 Taktik-Seminar

Man lädt dich ein, an einem Kriegstaktik-Seminar teilzunehmen. Vieles davon lässt sich ohne weiteres auch auf dein abenteuerliches Leben anwenden.

Auswahl: Einfache Kriegstaktiken (Aktionskarte Stufe 2)

12 Ungewöhnliche Kampftechnik

„Hier, ich zeig dir mal, wie das geht“, sagt die Al'Anfanerin. „Diesen Trick hier habe ich von einem Großmeister auf Iltoken erlernt. Das ist eine Insel im Südmeer, du Grünschnabel!“

Auswahl: Hruruzat-Kreuzblock (Aktionskarte Stufe 3)

13 Mehr als eine Bauernwaffe

Du dachtest, ein Kriegsflügel wäre eine Bauernwaffe, aber als du das schwere, mit Stacheln gespickte Gerät betrachtest, wird dir klar, dass man damit kein Korn dreschen kann. Stattdessen eignet es sich viel besser zum Verdreschen ganz anderer Sachen.

Auswahl: Kriegsflügel (Aktionskarte Stufe 2)

14 Waffenbasar

Die Kaserne mustert ihre alten Waffen aus. Unter den Angeboten findest du noch so einige Schätzchen.

Auswahl: Streitkolben (Aktionskarte Stufe 2)

15 Mächtige Fernkampf-Waffe

„Es braucht ein ganzes Menschenleben, um den Langbogen zu meistern“, sagt der Korporal des Schützenregiments. „Also warum glaubt ihr Luschen, dieser edlen Waffe würdig zu sein?“

Auswahl: Langbogen (Aktionskarte Stufe 2)

16 Kampftraining

In der Kaserne bietet man dir an, dich einem harten Kampftraining zu unterziehen.

Entscheidung: Du lehnt dankend ab (die Begegnung ist beendet) oder du nimmst an dem Training teil. Du erleidest dann eine „Leichte Wunde“-**Konsequenz**-Karte und erhältst **Auswahl:** Blöße ausnutzen (Aktionskarte Stufe 2)

17 Training der Milizen

Heute bringt ein alter Feldwebel den Grünschnäbeln aus der Landwehr bei, wie man die Kraft des Feindes gegen ihn verwenden kann.

Auswahl: Unterlaufen (Aktionskarte Stufe 1)



Kramladen

17 Verhandlungstaktik

Beeindruckt beobachtest du, wie ein hübscher Jüngling die alte Krämerin ordentlich um den Finger wickelt, um sich ein paar Silbertaler beim Einkauf zu ersparen. Wenn du dich entsprechend herausputzt, kannst du vielleicht ähnliches erreichen.

Auswahl: Gutaussehend (Aktionskarte Stufe 2)

18 Ein Unikat

Du bist dir nicht sicher, ob dich der Händler mit diesem Angebot nicht hinters Licht führen will. „Aus echtem Hartholz vom maraskanischen Eisenbaum!“, wiederholt er unentwegt.

Auswahl: Hartholz-Keule (Aktionskarte Stufe 1)

19 Der Streit

Aus dir nicht bekannten Gründen entbrennt ein Streit zwischen mehreren temperamentvollen Zahori. Klingenswaffen blitzen auf.

Entscheide: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder mischst dich ein. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Gaukler“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Messer (Aktionskarte Stufe 3)

20 Der Überfall

Während du dir die Auslagen des kleinen Krämerladens ansiehst, stürmt ein dicklicher Mann in den Laden. Fuchtelnd bewegt er ein Küchenmesser hin und her und verlangt die Tageseinnahmen des Händlers.

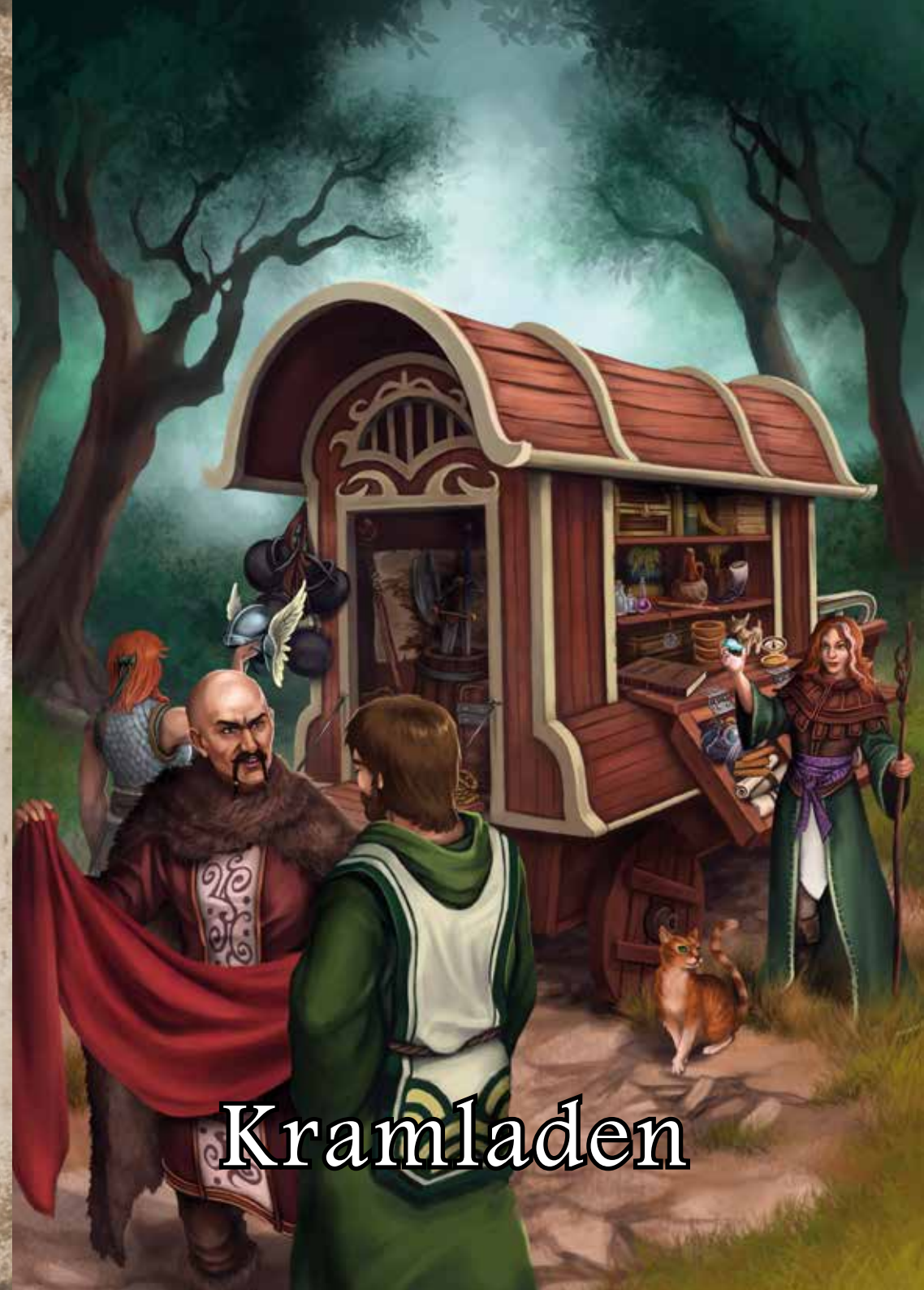
Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg: Mit ruhiger Stimme überredest du den Mann, die „Waffe“ fallen zu lassen. Du erfährst, dass seine Familie Hunger leidet und er keine andere Wahl hatte. Du kannst die Sache erfolgreich klären und spendest ihm sogar ein frisches Brot. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Du schaffst es nicht nur, den Möchtegernräuber zu überreden, die Waffe fallen zu lassen. Nein, du kannst ihn sogar überwältigen und übergibst ihn der hiesigen Wache.

Misserfolg: Du kannst den dicklichen Mann überwältigen, doch leider touchiert er dich dabei mit seinem stumpfen Messer. **Konsequenz:** Leichte Wunde

Kritischer Misserfolg: Deine Worte machen den Mann noch nervöser und er flüchtet rasch aus dem Laden. Während er an dir vorbeirent, streift er mit seinem Messer deinen rechten Arm. Du erleidest 1 **Narbe**.



Kramladen

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Tobrischer Söldner

Du begegnest einem Tobrischen Söldner, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Tobrischer Söldner (TS), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Tobrischen Söldners – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Grolmischer Händler

Du begegnest einem Grolmischen Händler, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Grolmischer Händler (GH), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Grolmischen Händlers – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Erfahrungen im Kramladen

„Nein, nein! Die teuren Waren kommen hierher, schön sortiert auf Augenhöhe“, sagt der Krämer mit einem verschmitzten Lächeln. „Wer möchte sich schon bücken?“

Auswahl: Gut sortierte Ausrüstung (Spezialfähigkeit)

6 Praktische Ausrüstung

Die Krämerin bietet ein paar praktische Dinge an. So ein Abenteuererleben besteht eben nicht nur aus epischen Schlachten und aufregenden Verfolgungsjagden.

Auswahl: Quartiermeister (Spezialfähigkeit)

7 Der Alchimist

Ein Alchimist bietet dir ein Elixier zum Verkauf an. Eine einmalige Gelegenheit, denn für solche Tränke muss man sonst bei einer Magierakademie horrend Preise bezahlen.

Auswahl: Starker Heiltrank (Belohnungskarte)

8 Anstrengende Verhandlungen

Die Kramladen-Besitzerin zeigt dir ein paar Verhandlungstricks. Sie geht dabei mit sehr viel Elan zur Sache.

Auswahl: Schwitzkasten (Aktionskarte Stufe 2)

9 Verschwunden

„Ja“, sagt der Verkäufer, „die bestellten Tarnumhänge sind gestern eingetroffen. Aber wir können sie nicht wiederfinden.“

Auswahl: Plötzlich verschwunden (Aktionskarte Stufe 3)

10 Nützliches Kleidungsstück

Du streichst über den fest gewebten Stoff der Robe. Eine gute Qualität für diesen Preis und definitiv eine Anschaffung wert!

Auswahl: Dicke Robe (Aktionskarte Stufe 2)

11 Ins Netz gegangen

In einer Ecke entdeckst du ein grobmaschiges Fangnetz. Schnell kommt dir ein passender Einfall, wie du es auch für andere Zwecke nutzen könntest.

Auswahl: Wurfnetz (Aktionskarte Stufe 2)

12 Ein Messer für die Sammlung

Das sind aber ein paar anständige Messer für diesen Preis! Nicht, dass du sie wirklich brauchen würdest, aber wenn man sich erst mal vorgenommen hat, eine ernsthafte Messersammlung anzulegen, neigt man schnell zum Übertreiben.

Auswahl: Messer (Aktionskarte Stufe 3)

13 Gefährliche Ware

Du greifst dir ein fest verschlossenes Töpfchen von einem Regal. „Lass das bloß nicht fallen!“, sagt der Krämer, „sonst bin ich ruiniert!“

Auswahl: Stinktöpfchen (Aktionskarte Stufe 1)

14 Ignoriert

Du versuchst schon seit einer halben Stunde, einen Verkäufer auf dich aufmerksam zu machen – ohne Erfolg! So langsam hast du das Gefühl, das könnte etwas mit deinem unscheinbaren Wesen zu tun haben.

Auswahl: Unscheinbares Wesen (Aktionskarte Stufe 1)

15 Helm-Verkäufer

Mit einem vernehmlichen „Klonk!“ klopft der Händler auf den Helm: „Man sollte immer einen Helm tragen. Sicher ist sicher.“

Auswahl: Helm (Aktionskarte Stufe 2)

16 Schildverkauf

„Ob ich Schilde führe?“, fragt die Verkäuferin entgeistert. „Jetzt hör mir mal gut zu. Ich habe mehr Schilde im Angebot als der Herr Praios in seiner Weisheit je gesehen hat!“

Auswahl: Holzschild (Aktionskarte Stufe 2)



Hospital

17 Aderlass

„Wir haben diese alte Methode wiederentdeckt. Sie ist zwar etwas kontrovers, aber nach wie vor sehr wirksam.“ Der Medicus holt mehrere gefährlich aussehende Messer hervor.

Entscheide: Du lehnt dankend ab (die Begegnung ist beendet) oder lässt dich behandeln. Du darfst dann 1 **Nachteilskarte** ablegen, erhältst dafür aber 1 „Leichte Wunde“-**Konsequenz**-Karte.

18 Arbeit im Hospital

Indem du tatkräftig mithilfst, kannst du dir das Recht auf einen Heiltrank erwerben.

Lege eine Probe auf **Handwerk** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Gekonnt und meisterlich fügst du die Ingredienzien zusammen und versorgst das Hospital mit vielen Heiltränken. **Auswahl:** Starker Heiltrank, Dubioser Heiltrank (Belohnungskarten)

Misserfolg: Du versuchst dein Bestes, aber dir fehlen wichtige Zutaten. Mit Müh und Not braust du etwas zusammen, das wie ein Heiltrank aussieht. Die Heiler überlassen dieses „Versuchsobjekt“ gern dir. **Auswahl:** Dubioser Heiltrank (Belohnungskarte)

Kritischer Misserfolg: Du weißt nicht so recht, was du da machst. Zu guter Letzt stößt du tölpelhaft einige Phiolen um und verletzst dich an einer Scherbe. **Konsequenz:** Schwere Wunde

19 Zombies!

In der Leichenhalle erklingen seltsame Geräusche, die weder von Tieren noch Menschen stammen – jedenfalls nicht von lebenden.

Entscheide: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder siehst nach dem Rechten. Es kommt dann zu einer **Kampf-begegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Zombie“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Untoten-Kenntnis (Aktionskarte Stufe 2)

20 Schwierige Heilung

In den zurückliegenden Kämpfen hast du einige schlimme Verletzungen erlitten und humpelnd erreichst du das Lager der Heiler. Mit letzter Kraft legst du dich auf eine Liege, als deine Lider schwerer werden und um dich herum alles in Dunkelheit fällt.

Lege eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab.

Kritischer Erfolg: Du weißt nicht, ob es der Wille der Götter oder die begabten Hände des Heilers waren, aber kurz darauf erwachst du ohne Schmerzen. Lege 1 **Nachteilskarte** ab und **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Nach einigen Stunden erwachst du aus einem erholsamen Schlaf. Nur noch ein leichter Schmerz ist zu spüren, deine Wunden wurden gut versorgt. Du erholst dich und darfst 1 **Nachteilskarte** ablegen.

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Als deine Augen sich öffnen, durchdringt ein starker Schmerz deinen gesamten Körper. Leider konnte man dir nicht helfen und deine Wunden heilen nicht. Du erholst dich nicht.



Hospital

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Mengbillaner Zauberalchimistin

Du begegnest einer Mengbillaner Zauberalchimistin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Mengbillaner Zauberalchimistin (MZA), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Mengbillaner Zauberalchimistin – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Bornländische Hexe

Du begegnest einer Bornländischen Hexe, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Bornländische Hexe (BH), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Bornländischen Hexe – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Boronanger

Der Geruch von feuchter Erde dringt in deine Nase. Stille umhüllt diesen geweihten Ort und sanft wirft die helle Scheibe Madas den Schatten eines gebrochenen Rads auf den Boden. Viele meiden diesen Ort, aber du findest hier einen erholsamen Seelenfrieden. Die Raben auf einem blattlosen Baum beobachten dich und sprechen dann zu dir: „Du bist geboren in einer stillen Nacht im Boron. Schwach schimmernd stand die Balkenwaage im Zenit und ganz Dere lag in einem ruhenden Schlaf.“

Auswahl: Tsatag: Boron (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

6 Erfahrungen im Hospital

„Rasch, wir müssen uns eilen, es gibt viele Verletzte!“ Die Worte des Anconiten klingen angespannt. „Aber packt nur das ein, was wir wirklich brauchen!“

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Effiziente Ausrüstung (Spezialfähigkeit)

7 Zähigkeit

Schon oft stand es schlimm um dich, aber irgendwie bist du dem Seelenraben noch immer von der Schippe gesprungen.

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Zäher Hund (Aktionskarte Stufe 1)

8 Kräuterkundige

Eine Gruppe von Kräutersammlern bietet dir einige Kräuter aus ihrer Sammlung an.

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Carlog (Aktionskarte Stufe 1)

9 Kräuterkundiger

Ein Heiler verschreibt dir deine Reihe von Kräutern. „Nimm pro Tag zwei von diesen hier und eins von diesen, und melde dich in drei Tagen nochmal.“

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Wirselkraut (Aktionskarte Stufe 2)

10 Schmerzstillende Maßnahme

Während deines Aufenthalts musst du mitansehen, wie die Heiler einer Patientin ein Bein amputieren, weil der Wundbrand schon zu weit fortgeschritten ist. Um ihr die Schmerzen zu nehmen, flößt man ihr ein besonderes Mittel ein.

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Rauschkraut (Aktionskarte Stufe 2)

11 Wundnähezeug

Du beobachtest den Heiler, wie er sorgfältig eine Wunde zunäht. „Das ist sehr wichtig“, sagt er ernst, „sonst könnte es sich entzünden.“

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Wundnähezeug (Belohnungskarte)

12 Wurfkeule

„Das hier ist mein wichtigstes Utensil, um meine Patienten ruhigzustellen“, sagt der Quacksalber, „wirkt zielsicher auf bis zu 10 Schritt Entfernung.“

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Wurfkeule (Belohnungskarte)

13 Überlebenskampf

Du wirst Zeuge, wie die Heiler einen Schwerverletzten vor dem sicheren Tod bewahren. „Ohne die Hilfe des Patienten wäre uns das nicht geglückt“, sagt der älteste Medicus später.

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Letztes Aufbäumen (Aktionskarte Stufe 2)

14 Alkohol

„Wir nehmen es zum Säubern der Wunden oder um die Nerven zu beruhigen – unsere und die des Patienten.“

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst folgende **Auswahl:** Balihoer Bärenod, Premer Feuer (Belohnungskarte)

15 Auskurieren

Du begibst dich ins Hospital, um deine Wunden auskurieren und dich für kommende Herausforderungen zu stärken.

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst 1 „Glückliches Schicksal“-**Konsequenz**-Karte.

16 Das Wundermittel

Im Hospital sind gerade keine Betten frei, aber man bietet dir eine heilende Tinktur an. „Reibe dich hiermit jeden Morgen vollständig ein und komm in einer Woche wieder.“

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder erhältst 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte.



Magierakademie

17 Elementenlehre (Feuer)

Du lernst etwas sehr Elementares über den Gebrauch von Feuer. „Autsch, das wird aber heiß an den Fingerspitzen!“

Auswahl: Feuerfinger (Aktionskarte Stufe 2)

18 Begegnung der 7. Art


Grelle Blitze, dampfender Nebel und der faulige Gestank aus den Niederhöhlen – hier ist etwas schiefgelaufen. Schreiend und wild mit den Händen fuchtelnd läuft eine junge Adeptin aus einem der Lehrräume.

Entscheidung: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder greifst ein. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Übernatürlich“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Machtvolles Zepter (Belohnungskarte)

19 Schusseliger Alchimist

Faulige Gerüche durchströmen die Gänge, aus einem der Laborräume erschallen fluchende Worte.

Entscheidung: Da lässt du lieber deine Finger von (die Begegnung ist beendet) oder du betrittst den Raum und legst eine Probe auf  ab.

Kritischer Erfolg: Du trotzt den Nebelschwaden und dem beißenden Geruch und hilfst dem Alchimisten. **Auswahl:** Astraltrank, Gewandtheit-Elixir (Belohnungskarten)

Erfolg: Rasch öffnest du die Fenster und der Dunst lichtet sich. Danach unterstützt du den Alchimisten. **Auswahl:** Gewandtheit-Elixir (Belohnungskarte)

Misserfolg: Der starke Dunst füllt deine Lungen und das Atmen fällt dir schwer. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Du fällst ohnmächtig zu Boden und erleidest 1 **Narbe**.

20 Die geheimnisvolle Schatulle

Neugierig blickst du den Magiern über die Schulter, während sie murmelnd auf eine kleine Schatulle blicken.

Lege eine Probe auf **Wissen** ab.

Kritischer Erfolg: Du erkennst die Runen, die den Deckel der Schatulle zieren und warnst die Magier davor, sie zu öffnen. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Du spürst, dass irgendetwas nicht stimmt. Was genau es ist, kannst du nicht sagen, aber du empfiehlst den Magiern, die Schatulle mit Vorsicht zu behandeln.

Misserfolg: Die Schatulle ist dir unheimlich, aber du möchtest wissen, welches Geheimnis in ihr steckt. Als du sie berührst, durchfährt ein brennender Schmerz deine Hand. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Die Schatulle scheint nach dir zu rufen. Als die Magier abgelenkt sind, greifst du nach ihr, um sie zu öffnen. Ein lautes Zischen und Knallen lässt alle erschrecken und dir wird schwarz vor Augen. Du erleidest 1 **Narbe**.



Magierakademie

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Novadische Sharisad

Du begegnest einer Novadischen Sharisad, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Novadische Sharisad (NSH), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Novadische Sharisad – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Tulamidische Magierin

Du begegnest einer Tulamidischen Magierin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Tulamidische Magierin (TM), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Tulamidischen Magierin – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Observatorium

Du stehst in einem interessanten Raum, die Wände verdeckt von Reihen aus Bücherregalen und ein viel zu großes Fenster über dir an der Decke. Wortlos beobachtest du den alten Kauz mit der wirren Frisur, der durch ein seltsames Rohr gen Himmel blickt. Dann winkt er dich herbei und erlaubt dir, selbst einen Blick auf die Sterne zu werfen, während er erzählt: „Du bist geboren in einer sternenklaren Nacht im Hesinde. Die sechs großen Sterne in den Farben der Elemente erhellen die Dunkelheit.“

Auswahl: Tsatag: Hesinde (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

6 Erfahrungen bei den Magiern

„Es gibt viel mehr zwischen Alveran und Dere als euch bewusst ist!“ Mit einem verschwörerischen Lächeln blickt dich der Magier an. „Aber auch für diese Übel gibt es die richtigen Waffen.“

Auswahl: Jäger des Überderischen (Spezialfähigkeit)

7 Tierhändler

Ein Händler exotischer Tiere bietet dir für einen sehr günstigen Preis eine seiner Schlangen an. Aber vielleicht will er sie auch einfach nur loswerden, denn er macht einen leicht verängstigten Eindruck.

Auswahl: Palmviper (Aktionskarte Stufe 3)

8 Artefaktmagier

Ein Artefaktmagier bietet dir seine neueste Kreation zum Verkauf an.

Auswahl: Knochenaltes (Belohnungskarte)

9 Das Ei

Du findest ein seltsames Ei. Möchtest du es behalten?

Auswahl: Drachenjunge (Aktionskarte Stufe 3)

10 Schwarzes Auge

Du kannst versuchen, den Schlüssel zu einem besonderen Raum der Akademie zu stibitzen und dich mit einem ihrer wertvollsten Artefakte davonzustehlen.

Entscheidung: Du wagst es am Ende doch nicht (die Begegnung ist beendet) oder du traust dich tatsächlich. Lege dann eine Probe auf **Heimlichkeit** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du schnappst dir ein portables Schwarzes Auge. Ein guter Fang! **Auswahl:** Schwarzes Auge (Belohnungskarte)

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du wirst erwischt und von den Magiern verzaubert, wodurch du 1 **Narbe** erleidest.

11 Unterricht in Sternkunde

Heute hält ein berühmter Magister ein Seminar ab. „Satinav steht heute sehr nah am Madamal, während Nandus sich dem Kaiserstern nähert.“ Aufmerksam lauschst du den Worten.

Auswahl: Blick in die Sterne (Aktionskarte Stufe 3)



12 Unterricht in Alchimie

Du schreibst dich für eine kostenlose Unterrichtsstunde in Alchimie ein. Nachdem man euch akribisch in der richtigen Schreibweise dieser Zunft instruiert hat, lässt man euch mit einigen Phiolen Sumpfgas experimentieren. Kurz darauf wird es dunkel um dich herum.

Auswahl: Kurze Ohnmacht (Aktionskarte Stufe 3)

13 Philosophischer Disput

Mehrere Gildenmagier mit sehr unterschiedlicher Auffassung über den Ursprung der Welt haben sich zu einer Diskussionsrunde versammelt. Eine gute Gelegenheit, deine eigenen Ansichten zu vertreten!

Lege eine Probe auf **Wissen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du kannst zur Weisheit der Diskussionsrunde beitragen und auch noch etwas von den anderen lernen. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg: Du denkst nochmal gründlich nach und erkennst, dass dein Weltbild vielleicht doch nicht so wasserdicht ist, wie du gedacht hast. Deshalb hältst du wohlweislich deinen Mund

Kritischer Misserfolg: Du plapperst den Unsinn in deinem Kopf ungefiltert heraus und blamierst dich bis auf die Knochen. **Konsequenz:** Böses Schicksal

14 Elementenlehre (Luft)

Als der Wirbel sich gelegt hat, hebst du dich selbst und deinen Stuhl wieder vom Boden auf. „Puh, das fegt ja jeden um!“

Auswahl: Aeolitus (Aktionskarte Stufe 2)

15 Unterricht in Telekinese

Während einer Unterrichtsstunde in Telekinese lernst du die ruchlosen Praktiken der Gildenmagier kennen. „Wofür einen Schlüssel? Ein Fingerschnippen und die Schatulle ist offen!“

Auswahl: Animatio (Aktionskarte Stufe 3)

16 Elementenlehre (Humus)

Vielleicht nicht das edelste Element, doch in seiner Bescheidenheit steckt enormes Potenzial. „Man nehme eine Handvoll Humus und begrabe damit eine ganze Armee!“

Auswahl: Zorn der Elemente (Aktionskarte Stufe 2)

Marktplatz

18 Diebstahl

Deine Geldkatze fühlt sich plötzlich sehr leicht an, was daran liegt, dass sie nicht mehr an deinem Gürtel hängt, sondern sich in den Händen von feigem Diebesgesindel befindet. Ihnen nach!

Lege eine Probe auf **Sinnesschärfe** ab.

Erfolg/Kritischer Erfolg: Du schnappst dir das Gesindel und lieferst es bei der Stadtwache ab.
Konsequenz: Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du verlierst das Gesindel aus den Augen und musst dich mit deinem Verlust abfinden. **Konsequenz:** Ausrüstungsverlust

19 Das Turnier

Laute Posaunenklänge kündigen ein großes Ritterturnier an. Auch für den Nichtadel gibt es ein paar Wettbewerbe.

Entscheide: Du schaust bei den Wettkämpfen zu (die Begegnung ist beendet) oder du nimmst daran teil. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Wächter“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Meisterhafte Hellebarde (Belohnungskarte)

20 Giftige Beeren

Es ist Markttag und es herrscht reges Treiben. Ein leichtes Hungergefühl überkommt dich, während du einen Stand mit leckerem Obst und Beeren passierst.

Lege eine Probe auf **Wissen** ab.

Kritischer Erfolg: Das sind definitiv giftige Glanzbeeren, da bist du dir sicher. Rasch nimmt der Händler die Beeren aus der Auslage. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Du kaufst die Beeren und einen saftigen Apfel, der dir sehr gut schmeckt. Bei den Beeren bist du dir nicht mehr so ganz sicher und legst sie beiseite.

Misserfolg: Die Beeren sehen einfach zu gut aus. Du probierst eine, aber sie ist bitter und nicht dein Geschmack. Einige Zeit später quälen dich Magenkrämpfe. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Dein Hunger ist groß, jedoch verlässt dich nach drei Beeren der Appetit. Den gesamten Abend über quälen dich starke Magenschmerzen, die nur langsam nachlassen. Du erleidest 1 **Narbe**.



Marktplatz

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Maraskanische Buskur

Du begegnest einer Maraskanischen Buskur, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Maraskanische Buskur (MB), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Maraskanischen Buskur – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Mengbillaner Zauberalchimistin

Du begegnest einer Mengbillaner Zauberalchimistin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Mengbillaner Zauberalchimistin (MZA), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Mengbillaner Zauberalchimistin – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Aventurischer Held

Auf dem Marktplatz triffst du einen der zahlreichen Helden, die auf der Suche nach Abenteuern durch Aventuria reisen.

Ermittle mithilfe der Heldenmarken einen zufälligen Helden, der aktuell nicht an der Kampagne teilnimmt. Du erhältst eine **Auswahl** aus dem Heldendeck dieses Helden – siehe Regelheft, Seite 7.

6 Ein Blick in die Glaskugel

Reges Treiben herrscht auf dem Marktplatz, denn viele Händler aus aller Herren Länder sind heute gekommen, um ihre Waren anzubieten. Etwas abseits fällt dir ein buntes Zelt auf. Als du vorsichtig den Stoffvorhang beiseite schiebst, dringt ein Potpourri aus unbekanntem Düften in deine Nase und lässt deine Sinne in fremde Länder reisen. Die Wahrsagerin mit den grünen Augen blickt von ihrer Glaskugel auf und erzählt: „Du bist geboren an einem der ersten warmen Tage im Tsa. Ein schillernder Regenbogen erstrahlte am blauen Himmel.“

Auswahl: Tstag: Tsa (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tstag-Karte in deinem Deck haben.

7 Erfahrungen auf dem Markt

Der Marktplatz leert sich, das Feilschen nimmt ein Ende und die Händler packen zusammen. Dein Blick fällt auf einen Gemischtwarenhändler, wie er seine üppigen Waren sorgfältig auf seinem kleinen Karren verstaut. Alles nur eine Frage der Organisation.

Auswahl: Gute Ausrüstung (Spezialfähigkeit)

8 Pferdehändler

Der Pferdehändler bietet dir seine Ware an.

Auswahl: ein zufälliger Pferde-Begleiter

9 Der verstohlene Mann

Ein Mann in einer Kapuze zieht dich beiseite und raunt dir zu: „Psst! Ich hab hier etwas, das du vielleicht gut gebrauchen kannst, so wie du aussiehst.“

Auswahl: Pfeilgift (Belohnungskarte)

10 Die grinsende Frau

Auf dem Marktplatz steht auf einmal eine Frau vor dir und grinst dich an: „Psst! Ich hab hier etwas, das du glaubst ich gut gebrauchen kannst, so wie du aussiehst.“

Auswahl: Liebestrank (Aktionskarte Stufe 3)

11 Für eine Handvoll Sand

Ein alter Mann mit einem sehr langen, ungepflegten Bart drückt dir eine Handvoll Sand in die Hand und sagt: „Gib gut darauf acht und benutze ihn nur im allergrößten Notfall!“

Auswahl: Handvoll Sand (Aktionskarte Stufe 2)

12 Lederwaren

Diesen Duft nach frisch gegerbtem Leder erkennst du sofort. Erstaunlich, wie sehr er sich vom Gestank der Gerber unterscheidet.

Auswahl: Lederbeinschienen (Aktionskarte Stufe 3)

13 Der Tulamide

Ein Tulamide führt seine Ware vor, einen echten Kompositbogen aus dem Land der Ersten Sonne: „Sieht aus wie grobschlächtig zusammengesetzt, aber seine Durchschlagskraft ist phänomenal!“

Auswahl: Kompositbogen (Aktionskarte Stufe 2)

14 Gebratener Baumdrache

Es duftet herrlich! Du fragst die Standverkäuferin, was für ein köstlicher Braten denn da über dem Feuer gart. Sie sagt nur: „Baumdrache.“

Auswahl: Gebratener Baumdrache (Aktionskarte Stufe 2)

15 Obst und Gemüse

„Frisches Obst! Frisches Gemüse! Probiert die Möhren, die sind wirklich gut!“

Auswahl: Ein Bund Möhren (Aktionskarte Stufe 1)

16 Der Vogelhändler

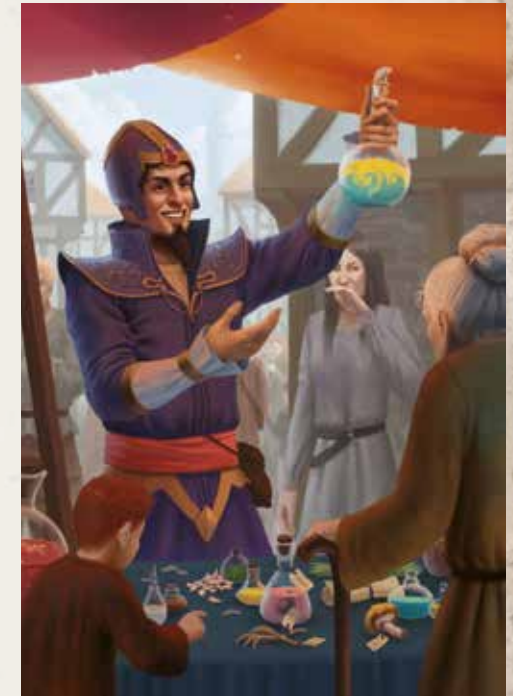
Ein lustiger Kautz bietet sein Federvieh zum Verkauf an. Vielleicht wirst du hier fündig!

Auswahl: Sturmfalke, Rabe (Aktionskarten Stufe 3)

17 Die Anschuldigung

„Und im Namen Praios' sage ich euch, sie ist eine Hexe!“, blafft ein mürrischer Alter und deutet mit seinen dürren bleichen Fingern auf eine erschrockene junge Frau. Sofort eilen zwei Dorfbüttel heran, und du musst rasch dazwischen gehen, bevor die Situation eskaliert.

Auswahl: Einschüchterung (Aktionskarte Stufe 3)



Rathaus

16 Die Kanalisation

Der Stadtrat bittet dich, in der Kanalisation nach dem Rechten zu sehen. Anscheinend hat sich dort unten eine ganz besonders schlechtgelaunte Rattenfamilie breitgemacht, die die Kanalarbeiter verängstigt.

Entscheide: Du lehnt ab (die Begegnung ist beendet) oder steigst in die Kanalisation hinab, um dich dort einmal umzuschauen.

Durch deine Begegnung mit den Ratten ziehst du dir einige Bisswunden zu, lernst aber etwas über die hier lebenden Arten. **Konsequenz:** Leichte Wunde.

Auswahl: Prem's Tierleben (Aktionskarte Stufe 2)

17 Das Geisterhaus

Ein aufgeregter Mob hat sich vor einem verlassenem Haus versammelt und will es niederbrennen, weil es dort spuken soll.

Entscheide: Du gehst eilig weiter (die Begegnung ist beendet) oder du erklärst dich bereit, das Haus zu betreten und nach dem Rechten zu sehen. Lege hierzu eine Probe auf **Sinnesschärfe** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du findest heraus, dass ein verrückter Schelm hinter dem angeblichen Spuk steckt und kannst ihn verjagen. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Nach einer Weile bist du überzeugt, dass es tatsächlich in dem Haus spukt, und die Gespenster scheinen dich bestohlen zu haben. **Konsequenz:** Ausrüstungsverlust

18 Der Gefangene

In einem vergitterten Loch im Innenhof wartet ein armer Kautz auf sein Urteil und wird von den Bürgern mit faulem Obst beworfen.

Entscheide: Du mischst dich da nicht ein (die Begegnung ist beendet) oder du hilfst dem armen Mann. Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Nach deinen überzeugenden Worten lassen die Bürger von dem Gefangenen ab. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Nun gelten die Buh-Rufe auch dir und auch du wirst zum Ziel einiger überreifer Früchte. **Konsequenz:** Schwere Wunde

19 Eigenartige Schergen

Eine Gruppe von Vermummten schleicht sich ins Archiv. Kurz darauf hörst du Geräusche einer handgreiflichen Auseinandersetzung.

Entscheide: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder greifst ein. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Borbaradianer“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Geißel (Aktionskarte Stufe 2)

20 Das Loch im Dach

Ein starker Wind deckte am gestrigen Tag einige Pfannen des Daches ab und nun zierte ein prächtiges Loch die Decke des Archivs. Die ersten Regentropfen fallen herab und es ist Eile geboten, also krepelst du die Ärmel hoch und machst dich an die Arbeit.

Lege eine Probe auf **Handwerk** ab.

Kritischer Erfolg: Durch deine tatkräftige Hilfe kommt ihr schneller voran als gedacht. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Es beginnt zu regnen, aber mit dem letzten Hammerschlag ist das neue Dach rechtzeitig fertig geworden.

Misserfolg: Die Wolke über dir entlädt sich in einem Starkregen. Das Dach ist einigermaßen dicht, aber die Dachpfannen sind sehr rutschig geworden und du verlierst den Halt. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Es regnet in Strömen und du willst nur noch runter vom Dach und ins Trockene. Dein Tritt geht ins Leere – war da nicht grade noch eine Leiter? Du erleidest 1 **Narbe**.



Rathaus

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokaltitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Borongeweihte

Du begegnest einer Al'Anfanischen Borongeweihten, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Al'Anfanische Borongeweihte (ABG), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Al'Anfanischen Borongeweihten – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Geweihter des Namenlosen

Du begegnest einem Geweihten des Namenlosen, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Geweihter des Namenlosen (GN), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Geweihten des Namenlosen – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Aventurischer Held

Im Rathaus triffst du einen der zahlreichen Helden, die auf der Suche nach Abenteuern durch Aventuria reisen.

Ermittle mithilfe der Heldenmarken einen zufälligen Helden, der aktuell nicht an der Kampagne teilnimmt. Du erhältst eine **Auswahl** aus dem Heldendeck dieses Helden – siehe Regelheft, Seite 7.

6 Scheiterhaufen

Holzstück für Holzstück, ein Fundament der Gerechtigkeit. Gestapelt zu einem sorgfältigen Haufen steht der Scheiterhaufen im Hinterhof des Rathauses. Links und rechts davon wehen zwei Greifenbanner sanft im Wind. Du erhältst eine Vision des Höchsten: „Du bist geboren an einem sonnigen Tag im Praios. Keine Wolke zierte den Himmel und die große Praiosscheibe schien in einem gleißelnden Licht.“

Auswahl: Tstag; Praios (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tstag-Karte in deinem Deck haben.

7 Diskreter Auftrag

Der Bürgermeister bittet dich um die Erledigung eines diskreten Auftrags.

Lege eine Probe auf **Heimlichkeit** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du erledigst den Auftrag mit Bravour. Bilde einen Stapel aus allen Spezialfähigkeiten und ziehe zwei davon, die dir zur **Auswahl** stehen.

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du erregst mit deinem Vorgehen zu viel Aufmerksamkeit, aber immerhin lernst du etwas aus diesem Debakel. **Konsequenz:** Böses Schicksal. Bilde einen Stapel aus allen Spezialfähigkeiten und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

8 Schulden eintreiben

Du wurdest vom Rat beauftragt, bei einer stadtbekanntesten Raufboldin die Schulden einzutreiben.

Lege eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du erledigst den Auftrag mit Bravour. Bilde einen Stapel aus allen Spezialfähigkeiten und ziehe zwei davon, die dir zur **Auswahl** stehen.

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du ziehst dir ein paar blaue Flecken zu, aber immerhin lernst du etwas aus diesem Debakel. **Konsequenz:** Leichte Wunde. Bilde einen Stapel aus allen Spezialfähigkeiten und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

9 Die Suche

Einem Ratsmitglied wurden wichtige Dokumente gestohlen und der Rat sucht jemanden, der gewitzt genug ist, den Dieb ausfindig zu machen.

Lege eine Probe auf **Sinnesschärfe** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du erledigst den Auftrag mit Bravour. Bilde einen Stapel aus allen Spezialfähigkeiten und ziehe zwei davon, die dir zur **Auswahl** stehen.

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du musst tief in die eigene Tasche greifen, um an die nötigen Informationen zu kommen, aber immerhin lernst du etwas aus diesem Debakel. **Konsequenz:** Ausrüstungsverlust. Bilde einen Stapel aus allen Spezialfähigkeiten und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

10 Das Verhör

Die Stadtbüttel haben einen Dieb festgenommen, der sich beharrlich weigert, das Versteck seiner Beute zu verraten. Man bittet dich, beim Verhör behilflich zu sein.

Lege eine Probe auf **Willenskraft** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du presst die Informationen aus dem Dieb heraus und wirst für deinen Erfolg gefeiert. Bilde einen Stapel aus allen Spezialfähigkeiten und ziehe zwei davon, die dir zur **Auswahl** stehen.

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Du verbringst viele Stunden mit dem Verhör, ohne etwas herauszufinden, aber immerhin lernst du etwas aus diesem Debakel. **Konsequenz:** Böses Schicksal. Bilde einen Stapel aus allen Spezialfähigkeiten und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

11 Ablenkungsmanöver

„Oh, schau, hinter dir! Eine zweiköpfige Ratte!“, rufst du einem Wächter im richtigen Moment zu, während sich dein Begleiter an der Hintertür des Rathauses zu schafffen macht.

Auswahl: Kurz abgelenkt (Aktionskarte Stufe 1)

12 Traviats Treuegebot

Als du am geschmückten Rathaus vorübergehst, erblickst du eine Hochzeitsgesellschaft, die sich vor dem Gebäude versammelt hat. Doch alle machen einen bekümmerten Eindruck – die Braut schluchzt und der Bräutigam ist auf der verzweifelten Suche nach etwas. Scheinbar hat er einen der Ringe als Zeichen ihrer Liebe verloren und dadurch seine zukünftige Ehe gefährdet. Du handelst rasch, streifst einen Ring von deinem Finger und reichst ihn unbemerkt dem Bräutigam.

Konsequenz: Ausrüstungsverlust. **Auswahl:** Meister der Improvisation (Aktionskarte Stufe 3).

13 Recherchen im Archiv

Du informierst dich im städtischen Archiv über verschiedene Themen, die bei den kommenden Reisen deiner Gruppe von Bedeutung sein könnten.

Lege eine Probe auf **Wissen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Du gelangst an wertvolle Informationen. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal. **Auswahl:** Wissensdurst (Aktionskarte Stufe 3)

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Schon nach wenigen Minuten verlässt dich die Konzentration.

14 Eine kleine Zuwendung

„Vielleicht ist das hier behilflich, Eurem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen?“ Vorsichtig schiebst du einige Dukaten über den Schreibtisch des Ratsmitglieds.

Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: „Ach ja, da fällt mir doch tatsächlich noch folgendes ein“, antwortet das Ratsmitglied, während es gekonnt die Münzen verschwinden lässt. Du erhältst wertvolle Informationen. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: „Was glaubst du eigentlich, wer ich bin?“ Das Ratsmitglied lässt dich hochkant aus dem Rathaus werfen.

15 Stundenlange Recherchen

Du erwachst schlagartig und blickst dich erschrocken um. Noch immer befindest du dich im städtischen Archiv, und bist dabei anscheinend über einem der Bücher eingeschlafen. Diese stundenlangen Recherchen sind wohl nichts für dich.

Auswahl: Ermüdung (Aktionskarte Stufe 3)

Elfensiedlung

18 Rempelnde Käfer

Die Elfen warnten dich vor einer verlassenen Siedlung in der Nähe, aber deine Neugier ist groß.

Entscheide: Du schaust dir den Ort nur kurz an (die Begegnung ist beendet) oder du öffnest die Tür eines Hauses. Lege dann eine 🍀-Probe +5 ab.

Erfolg/Kritischer Erfolg: Du öffnest die alte Holztür und mit lautem Gebrüll rennt ein kniehocher, wildgewordener Käfer auf dich zu. Geht du springst du zur Seite. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg: Als du die Tür öffnest, rempelt dich ein kniehocher, wildgewordener Käfer an und verschwindet dann im Dickicht. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Ungeduldig öffnest du die Tür und mit voller Wucht rempelt dich ein kniehocher, wildgewordener Käfer an, wieder und wieder, bis er endlich ein Weibchen erblickt und von dir ablässt. Du erleidest 1 **Narbe**.

19 Der Warnruf

Das laute Echo des Warnhorns lässt die Elfensippe zu ihren Waffen greifen. Es gilt keine Zeit zu verlieren!

Entscheide: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder hilfst den Elfen. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Ork“ – siehe Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Meisterhafter Bogen (Belohnungskarte)

20 Die Wildkatze

Du erblickst eine junge Wildkatze im Gras. Sie faucht dich an, rührt sich aber nicht.

Lege eine Probe auf **Wildnisleben** ab.

Kritischer Erfolg: Du näherst dich vorsichtig. Die linke Hinterpfote der Katze blutet, ein großer Dorn sitzt dort fest. Behutsam und vorsichtig entfernst du den Dorn und lässt von dem Tier ab. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal. **Auswahl:** Wildkatze (Aktionskarte Stufe 2)

Erfolg: Man sollte wilden Tiere mit Vorsicht begegnen. Behutsam schlägst du einen anderen Weg ein.

Misserfolg: Interessiert näherst du dich der Wildkatze, jedoch bist du zu hastig. Ihre rechte Vorderpranke erwischt dich. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: „Ah, ein Kätzchen, ob man es wohl streicheln kann?“ Die kraftvolle rechte Vordertatze trifft dein Gesicht und du erleidest 1 **Narbe**.



Elfensiedlung

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür einen Tauschhandel einzugehen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Elfische Kundschafterin

Du begegnest einer Elfischen Kundschafterin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Elfische Kundschafterin (EK), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Elfischen Kundschafterin – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Tulamidische Magierin

Du begegnest einer Tulamidischen Magierin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Tulamidische Magierin (TM), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Tulamidischen Magierin – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Jagd auf Schwarzpelze

Schon mehrere Tage lang bist du mit einigen Auelfen auf der Suche nach orkischen Eindringlingen, um den Feind im schwarzen Pelz aus der Umgebung ihres Dorfes zu verjagen.

Auswahl: Ork-Kenntnis (Aktionskarte Stufe 2)

6 Salasandra-Verbindung

Du hast Gelegenheit, an einer Salasandra-Verbindung mit einer Gruppe von Elfen teilzunehmen und von ihnen zu lernen.

Auswahl: Salasandra: Talent, Salasandra: Zauberei, Salasandra: Kampf (Belohnungskarten)

7 Das Mammut

Ein Krieger aus dem Gjalskerland ist heute zu Besuch und hat ein gewaltiges Tier mitgebracht. So etwas hast du noch nie gesehen!

Lege eine Probe auf **Willenskraft** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Das Mammut legt zärtlich seinen Rüssel auf deine Schulter. „Oh, sie dich mag“, sagt der Gjalsker lachend. „Ich verkauf sie dir.“ **Auswahl:** Mammut (Aktionskarte Stufe 3)

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Ängstlich schreiest du auf und die Bestie schleudert dich mit seinem Stoßzahn zu Boden. Du erleidest 1 **Narbe**.

8 Die Waldelfen

„Sanyasalla, Feyiamal!“ Ein paar gebrochene Worte deinerseits, als die Waldelfen dich mit gezogenen Waffen auffordern, diesen Ort zu verlassen:

Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Dankend sprichst du die Worte „Nurd'dhao'o“, als die Waldelfen dich passieren lassen. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Die Waldelfen ignorieren deine Worte und fordern dich erneut mit Waffengewalt dazu auf, diesen Ort zu verlassen.

9 Elfische Schnelligkeit

Jetzt muss alles schnell gehen. Rasch nimmst du einen Pfeil nach dem anderen aus dem Köcher undfeuerst ihn auf das Übungsziel. Tañobhal Totenamself wäre stolz auf dich!

Auswahl: Schnellladen (Aktionskarte Stufe 3)

10 Seltsame Wurzel

Wie ein kleines Männchen, das dich still und regungslos beobachtet, liegt die Alraune auf den Tisch. Die Elfen nennen sie „Mandragora“ und nutzen ihren Sud, um die Wirkung von Elixieren zu verstärken.

Auswahl: Alraune (Aktionskarte Stufe 2)

11 Zielwasser

Der Auelf bietet dir eine Phiolen an. „Nimm das hier. Dann bist du zwar nicht so gut wie ein Elf, aber immerhin triffst du mal das Ziel.“

Auswahl: Zielwasser-Elixier (Aktionskarte Stufe 1)

12 Heilung

Du begegnest einer Elfe. Als sie deine Schmerzen bemerkt, legt sie dir die Hand auf, um dich zu heilen.

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder 1 „Glückliches Schicksal“-**Konsequenz**-Karte nehmen.

13 Elfenfresser

Auf deinem Weg in die nächste Elfensiedlung bemerkst du abseits des Weges einen fetten Oger, der sich seine Beute, ein wehrloses Elfenkind, über die Schulter geworfen hat. Um das Kind und dich keiner Gefahr aussetzen, versuchst du, den dummen Oger mit Worten zu überlisten.

Lege eine Probe auf **Überzeugen** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Mit den Worten: „Dieses wurmstichige Elfenbalg willst du doch wohl nicht verzehren? Du würdest dir damit 777 Jahre schlechten Atem zuziehen.“ kannst du den Oger überzeugen, von seinem Opfer abzulassen. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Misserfolg/Misserfolg: Der Oger lässt das Elfenkind zu Boden sinken und es kann fliehen. Dafür hat der Oger Geschmack an dir gefunden. Du entkommst nur knapp und erleidest 1 **Narbe**.

14 Unscheinbar

„Vorsicht Freund! Ihr müsst euren Rastplatz mit Bedacht wählen!“ Dein elfischer Begleiter kann dich gerade noch rechtzeitig stoppen, bevor du dich in die Nähe einer wunderschönen blauen Pflanze begibst. Die Boronsschlinge hat schon so manchen Reisenden auf dem Gewissen.

Auswahl: Unscheinbares Wesen (Aktionskarte Stufe 1)

15 Nurd'dhao'o

In Anerkennung deiner Heldentaten überreicht man dir als besonderes Geschenk einen Bogen elfischer Handwerkskunst.

Auswahl: Kompositbogen (Aktionskarte Stufe 2)

16 Elfenlied

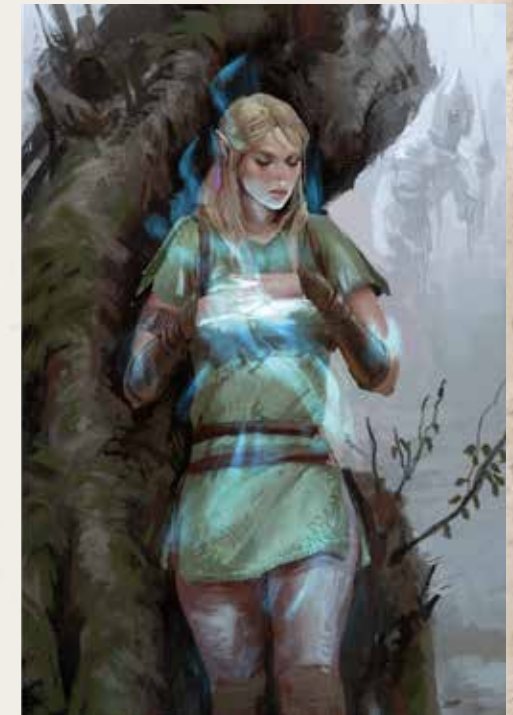
Der melodische Klang der elfischen Stimmen erzeugt in dir ein Gefühl der Wärme und Friedfertigkeit. Selten hast du etwas so Schönes gehört, als würde der Wind dir ein Geheimnis zuflüstern.

Auswahl: Spontane Vision (Aktionskarte Stufe 1)

17 Anregende Begegnung

Du verbringst ein paar anregende Stunden bei den Elfen und fühlst dich danach glücklich und gestärkt.


Konsequenz: Glückliches Schicksal



Tiefer Wald

19 Die Schamanin

Eine exotisch wirkende Frau zeichnet kleine Runen auf die großen Findlinge am Wegesrand.

Entscheide: Du hast mit der Magie nichts am Hut und gehst unbekümmert weiter (die Begegnung ist beendet) oder du betrachtest die Runen und legst eine Probe auf  ab.

Kritischer Erfolg: Du erkennst, dass es sich um wichtige Schutzrunen handelt und unterstützt die Schamanin. Zum Dank überreicht sie dir einen wertvollen Talisman. **Auswahl:** Knochen-talisman (Belohnungskarte)

Erfolg: Du sorgst dafür, dass die Schamanin ihre Arbeit ungestört verrichten kann. Zum Dank schenkt sie dir eine Alraune. **Auswahl:** Alraune (Aktionskarte Stufe 2)

Misserfolg: Schulterzuckend wendest du dich ab.

Kritischer Misserfolg: Unbekümmert berührst du eine der Runen und ein stechender Schmerz durchdringt dich. Du erleidest 1 Narbe.

20 Der Tümpel

Am Waldrand bemerkst du einen kleinen Tümpel. Dort spielen einige Kinder am Ufer und ein Mädchen blickt interessiert zu einer hellgelben Seerose.

Lege eine Probe auf **Wildnisleben** ab.

Kritischer Erfolg: Warnend erklärst du dem Mädchen, dass Schönheit manchmal sehr gefährlich ist. Danach beseitigst du die Krakenseerose, damit sie kein Unheil mehr anrichten kann. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Nein, Kinder haben hier an diesem Ort wirklich nichts zu suchen. Mahnend schickst du sie nach Hause.

Misserfolg: Du interessierst dich ebenfalls für diese schöne Blüte und wagst einige Schritte in das kühle Nass. Plötzlich schlingt sich eine Ranke um deine Beine und zieht dich tiefer, lässt dann aber zum Glück wieder von dir ab. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Du willst diese seltene Blüte besitzen und steigst ins Wasser. Plötzlich kommt Bewegung in den Tümpel und du wirst unter Wasser gezogen. Mit viel Glück kannst du dich rechtzeitig aus den Fängen befreien, aber du musstest viel Wasser schlucken und erleidest 1 Narbe.



Tiefer Wald

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokalitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Festumer Entdecker

Du begegnest einem Festumer Entdecker, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Festumer Entdecker (FET), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Festumer Entdeckers – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Bornländische Hexe

Du begegnest einer Bornländischen Hexe, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Bornländische Hexe (BH), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Bornländischen Hexe – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Elfische Kundschafterin

Du begegnest einer elfischen Kundschafterin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Elfische Kundschafterin (EK), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Elfischen Kundschafterin – siehe Regelheft, Seite 7.

6 Runenknochen

Frisch zieht der Firunsatem über die Lichtung und die Abenddämmerung bricht diffus das Tageslicht. Ein einladender Duft lässt dir das Wasser im Munde zusammenlaufen, denn einige Schritte vor dir sitzt ein Jägersmann, der seinen heutigen Fang über dem Feuer brät. Er lädt dich ein und nach einigen Schlucken Balihöer Bärenod wirft er seine Knochenrunen und weissagt dir: „Du bist geboren an einem frostigen Morgen im Firun. Der Neuschnee überdeckte dominierend das Land in einem glitzernden Weiß und ließ unter sich alles ruhen.“

Auswahl: Tsatag: Firun (Aktionskarte Stufe 2). Du darfst nur maximal eine Tsatag-Karte in deinem Deck haben.

7 Der Druid

Du begegnest einem verwirrten Druiden, der aus irgendeinem Grund Mitleid mit dir hat und dir helfen will.

Du darfst entweder 1 **Nachteilskarte** ablegen oder 1 „Glückliches Schicksal“-**Konsequenz**-Karte nehmen.

8 Erfahrungen im Tiefen Wald

„Hattest du schon mal den warmen Atem eines Bornbären im Nacken? Glaub mir, ich habe auf der Flucht Blut und Wasser geschwitzt.“ Die mahnenden Worte eines Jägers.

Auswahl: Desperado (Spezialfähigkeit)

9 Elsternest

Während du durch einen kleinen Hain schlenderst, lauschst du verträumt dem Rascheln des Blattwerks.

Lege eine Probe auf **Sinnesschärfe** ab.

Kritischer Erfolg/Erfolg: Dir fällt ein kleines Vogelnest einer diebischen Elster auf, in dem etwas Glänzendes in der Sonne funkelt. **Auswahl:** Schutzring (Belohnungskarte)

Misserfolg/Kritischer Misserfolg: Das hypnotisierende Rauschen der Blätter trübt deine Sinne. Verträumt läufst du weiter.

10 Manchmal bekommt der Bär dich nicht

Im Tiefen Wald begegnest du einem Bären und lernst, dass man einen Kampf manchmal dadurch gewinnen kann, dass man nicht kämpft.

Auswahl: Entrinnen (Aktionskarte Stufe 2)

11 Goblinbanditen

Eine Gruppe von Goblinbanditen glaubt leichtes Spiel mit dir zu haben, aber da haben sie sich ganz schön getäuscht. Nachdem du einem von ihnen einen Pfeil ins Gesäß geschossen hast, nimmt der Rest der Gruppe Reißaus.

Auswahl: Unerwarteter Schuss (Aktionskarte Stufe 3)

12 Rettende Eingebung

Diese unnatürliche Stille, irgendwas ist hier faul! Leise versteckst du dich in einem Gebüsch. Nur einige Herzschläge später marschiert eine große Orkbande direkt an deinem Versteck vorbei.

Auswahl: Gefahreninstinkt (Aktionskarte Stufe 3)

13 Bruder Truck

Du gerätst beim Überqueren eines Bachs mit dem dicken Stockkämpfer Bruder Truck aneinander und wirst von ihm in den Bach gestoßen. Als Gegenleistung bietet er dir eine Stockkampf-Lektion an.

Konsequenz: Leichte Wunde

Auswahl: Kampfstab (Aktionskarte Stufe 2)

14 Schnitzarbeit

Während du am Lagerfeuer Wache hältst, schnitzt du an einem langen Ast. Vielleicht könnte er sich irgendwann als nützlich erweisen?

Auswahl: Holzspeer (Aktionskarte Stufe 2)

15 Jagdwaffe

Die Treiber jagen eine Wildschwein-Rotte direkt auf euch zu. Die kräftige Jägerin packt ihre Saufeder: „Jetzt zeig ich dir mal, wie man mit diesem Ding einen Eber zur Sau macht. Und schau gut hin, denn das funktioniert auch bei zweibeinigen Schweinen.“

Auswahl: Saufeder (Aktionskarte Stufe 2)

16 Wurfübungen

Die Jäger haben einige Übungsziele aus Holz aufgestellt, um ihre Zielsicherheit mit dem Wurfspeer zu erproben. Und du musst zugeben, diese Waffe ist nicht von schlechten Eltern!

Auswahl: Wurfspeer (Aktionskarte Stufe 2)

17 Der Jäger

Ein Jäger bietet an, dir etwas über die Jagd beizubringen. Er scheint sich wirklich mit seinem Handwerk auszukennen.

Auswahl: Nachahmung (Aktionskarte Stufe 2)

18 Kutschenüberfall

An einer Weggabelung vor dir erblickst du, wie sich zwei Straßenräuber über eine prunkvolle Adelskutsche hermachen. Noch haben die Räuber dich nicht gesehen.

Entscheide: Du ziehst dich vor dem Geschehen zurück (die Begegnung ist beendet) oder du greifst an. Es kommt dann zu einer **Kampfbegegnung** gegen Schergen mit dem Schlagwort „Räuber“ – Regelheft, Seite 7.

Trophäe: Ein Bund Möhren (Aktionskarte Stufe 1)



Waffenschmiede

14 Belagerungswaffe

„Die hier ist das Beste vom Besten“, sagt der Armbrustmacher stolz. „Allerdings eher für Leute geeignet, die an einer Belagerung teilnehmen wollen.“

Auswahl: Windenarmbrust (Aktionskarte Stufe 3)

15 Ein Schwert im Angebot

Die Waffenschmiedin blickt dich entschuldigend an, während sie dir das Schwert zur Inspektion reicht. „Es tut mir leid. Langschwerver sind gerade aus. Aber dies hier ist auch ein sehr schön gearbeitetes Stück!“

Auswahl: Breitschwert (Aktionskarte Stufe 2)

16 Ein Säbel im Angebot

„Früher haben wir die Reitersäbel nur in Kombination mit einem Kriegspferd verkauft“, sinniert der Waffenhändler. „Das waren noch Zeiten!“

Auswahl: Reitersäbel (Aktionskarte Stufe 2)

17 Schmiedefeuher

„Gib mir das mal her“, sagt der Schmied aufmunternd. „Ich glaube, für dieses Ding ist noch nicht alles verloren.“ Die Kunst der Schmiede, etwas Altes in neuem Glanz erstrahlen zu lassen, beeindruckt dich einmal mehr.

Auswahl: Schmiedekunst (Aktionskarte Stufe 2)

18 Die Waffen einer Frau

Eine aranische Waffenhändlerin ist in die Stadt gekommen. Interessiert betrachtest du die exotischen Waffen.

Auswahl: Kriegsfächer (Belohnungskarte)

19 Günstig abzugeben

„Diese Waffe war ursprünglich eine Auftragsarbeit für einen schweigsamen Krieger aus Al'Anfa“, erzählt der Schmied. „Ich hab dann aber nichts mehr von ihm gehört – deshalb günstig abzugeben.“

Auswahl: Schnitter (Aktionskarte Stufe 1)

20 Heißes Eisen

Das heiße Feuer der Esse macht dir das Atmen schwer. Wie der Herzschlag Ingerimms fällt der Hammer auf den Amboss, und Gänsehaut überzieht deinen Körper.

Lege eine Probe auf **Handwerk** ab.

Kritischer Erfolg: Funken fliegen durch die Luft und fallen hellen Sternen gleich zu Boden. Bevor ein Feuer ausbrechen kann, schüttest du einen vollen Wassereimer auf die Stelle. **Konsequenz:** Glückliches Schicksal

Erfolg: Du bemerkst mehrere Ballen Stoff, die jemand nachlässig neben der Esse abgestellt hat, und legst sie beiseite.

Misserfolg: „Autsch!“ Du stehst viel zu nah am Funkenregen. **Konsequenz:** Schwere Wunde

Kritischer Misserfolg: Interessiert näherst du dich, um über die Schulter des Schmieds zu schauen. Überrascht, weil er dich nicht gehört hat, lässt er seinen Hammer fallen, direkt auf deinen Fuß. Du erleidest 1 Narbe.



Waffenschmiede

1 Gelegenheit

Die Mächte des Schicksals sind dir an diesem Tag besonders gewogen, und du hast die seltene Gelegenheit, genau das zu finden, was du benötigst, wenn du bereit bist, dafür ein paar blinkende Dukaten springen zu lassen.

Du darfst eine beliebige Begegnung auf diesem Lokaltitätsbogen ausführen, erleidest dafür aber 1 „Ausrüstungsverlust“-**Konsequenz**-Karte.

Alternativ darfst du auf diese Möglichkeit verzichten und dein Geld sparen, wodurch du 1 „Gut gerüstet“-**Konsequenz**-Karte erhältst.

2 Schicksalhafte Begegnung

Bei einer schicksalhaften Begegnung hast du die Möglichkeit, in den Besitz eines unerwarteten Gegenstands oder einer unerwarteten Fähigkeit zu gelangen.

Bilde einen Stapel aus allen Aktionskarten ohne Heldenkürzel und ziehe eine davon, die dir dann zur **Auswahl** steht.

3 Zwergenschmied

Du beegnest einem Zwergenschmied, von dem du lernen kannst.

Bist du selbst ein Zwergenschmied (ZS), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck des Zwergenschmieds – siehe Regelheft, Seite 7.

4 Amazonenkriegerin

Du beegnest einer Amazonenkriegerin, von der du lernen kannst.

Bist du selbst eine Amazonenkriegerin (AK), so erhältst du eine beliebige Karte aus deiner Erfahrungsreserve zur **Auswahl**.

Bist du ein anderer Held, erhältst du eine **Auswahl** aus dem Heldendeck der Amazonenkriegerin – siehe Regelheft, Seite 7.

5 Erfahrungen in der Schmiede

„Ihr seid doch ein großer Krieger, dann dürft ihr euch dieses Angebot nicht entgehen lassen! Nehmt ihr dieses Schwert, bekommt ihr das andere günstiger dazu.“ Zu verlockend sind die Worte des Waffenschmiedes.

Auswahl: Fokussierte Ausrüstung (Spezialfähigkeit)

6 Magische Rüstung

Ein Rüstungshändler bietet dir sein bestes Stück zum Kauf an.

Auswahl: Ringelpanzer (Belohnungskarte)


7 Waffenbalsam

Die Waffenschmiedin hat magischen Waffenbalsam im Angebot. Damit verwandeln sich auch herkömmliche Waffen in gefährliche Werkzeuge des Krieges.

Auswahl: Waffenbalsam (Belohnungskarte)

8 Magische Nahkampfwaffe

Der Waffenschmied bietet dir eine Magische Nahkampfwaffe an, sofern du dich als würdiger Nahkämpfer beweisen kannst.

Entscheidung: Du lehnt dankend ab (die Begegnung ist beendet) oder willigst ein, dich der Prüfung zu unterziehen. Mische dann die Belohnungskarten „Stachelkeule“, „Meisterhaftes Schwert“, „Kriegsbeil des Waffenmeisters“ und „Meisterhafte Hellebarde“ zu einem Stapel und lege eine Probe auf  ab.

Kritischer Erfolg: Du bist heute in Topform.
Auswahl: eine beliebige Karte aus dem obigen Stapel


Erfolg: Du stellst dich ganz passabel an. **Auswahl:** zwei zufällige Karten aus dem obigen Stapel

Misserfolg: Du bist heute ungeschickt, aber der Schmied hat Mitleid mit dir. **Auswahl:** eine zufällige Karte aus dem obigen Stapel

Kritischer Misserfolg: Du schneidest dir ins eigene Fleisch und erleidest 1 Narbe.

9 Magische Fernkampfwaffe

Der Waffenschmied bietet dir eine magische Fernkampfwaffe an, sofern du dich als würdiger Fernkämpfer beweisen kannst.

Entscheidung: Du lehnt dankend ab (die Begegnung ist beendet) oder willigst ein, dich der Prüfung zu unterziehen. Mische dann die Belohnungskarten „Unfehlbarer Wurfdolch“, „Fledermaus“, „Wurfkeule“ und „Meisterhafter Bogen“ zu einem Stapel und lege eine Probe auf  ab.

Kritischer Erfolg: Du bist heute in Topform.
Auswahl: eine beliebige Karte aus dem obigen Stapel

Erfolg: Du stellst dich ganz passabel an. **Auswahl:** zwei zufällige Karten aus dem obigen Stapel

Misserfolg: Du bist heute ungeschickt, aber der Schmied hat Mitleid mit dir. **Auswahl:** eine zufällige Karte aus dem obigen Stapel

Kritischer Misserfolg: Du schießt dir in den Fuß und erleidest 1 Narbe.

10 Waffenauswahl

Der Waffenschmied bietet dir eine Auswahl seiner Waffen an, sofern du deine körperliche Tüchtigkeit unter Beweis stellen kannst.

Entscheidung: Du lehnt dankend ab (die Begegnung ist beendet) oder willigst ein, dich der Prüfung zu unterziehen. Mische die Aktionskarten „Angbarer Armbrust“, „Windenarmbrust“, „Breitschwert“ und „Reitersäbel“ zu einem Stapel und lege eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab.

Kritischer Erfolg: Du bist heute in Topform.
Auswahl: eine beliebige Karte aus dem obigen Stapel

Erfolg: Du stellst dich ganz passabel an. **Auswahl:** zwei zufällige Karten aus dem obigen Stapel

Misserfolg: Du bist heute ungeschickt, aber der Schmied hat Mitleid mit dir. **Auswahl:** eine zufällige Karte aus dem obigen Stapel

Kritischer Misserfolg: Du verrenkst dir die Schulter. **Konsequenz:** Leichte Wunde

11 Der Hufschmied

Leider triffst du hier nur den Hufschmied an, dessen Waffenrepertoire begrenzt ist.

Auswahl: Schlagring (Aktionskarte Stufe 3)

12 Stahlharte Faust

Du lernst auf die harte Tour, dass man sich nicht auf eine Rauferei mit einem Schmied einlassen sollte. Sein rechter Haken trifft dich wie ein Hammerschlag.

Konsequenz: Leichte Wunde. **Auswahl:** Betäubender Schlag (Aktionskarte Stufe 3)

13 Zwergische Handwerkskunst

„Echte Zwergenarbeit aus Angbar!“, betont der Waffenhändler, während er die Waffe auf den Tisch wuchtet. „Manchmal auch ‚Leichte Armbrust‘ genannt, aber leicht ist sie nur im Vergleich mit anderen Armbrüsten!“

Auswahl: Angbarer Armbrust (Aktionskarte Stufe 3)

