

2 Monster-Feind  
**HUNGRIGER WERWOLF**  
STÄRKE 7

Ein hungriger Werwolf attackiert dich und du musst mit ihm kämpfen. Wenn du ihn besiegst, verwandelt er sich in seine menschliche Gestalt zurück und greift dich erneut an (Stärke 5). Erst wenn du ihn ein weiteres Mal besiegst, konntest du ihn töten. Wenn er dich in seiner Wolfsgestalt besiegt, so verlierst du kein Leben, sondern infizierst dich stattdessen mit Lykantrophie. Von nun an wirf jede Runden einen Würfel: 1 bedeutet das du dich in einen Wolf verwandelst und einen deiner Begleiter tötet (zufällig ausgewählt). Die Krankheit kann nur durch einen Besuch beim Doktor in der Stadt, im Dorf oder durch ein Gebet in der Kapelle geheilt werden.

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Monster-Feind  
**GEHIRNSTEHLER**  
TALENT 7

Diese schreckliche Kreatur bedroht die Bewohner dieser Gegend. Sie wird dich sofort angreifen und versuchen, dein Gehirn zu fressen. Wenn du besiegt wirst verlierst du statt eines Lebenspunktes einen Punkt deines Talents; wenn du einen Helm trägst, wirf einen Würfel: 1-3 bedeutet, dass der Angriff erfolgreich war; 4-6 bedeutet, dass dein Helm dich geschützt hat und dein Talent nicht sinkt.

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Tier-Feind  
**BLUTFALKE**  
STÄRKE 4

Ein wilder Blutfalke stürzt vom Himmel auf dich herab und greift dich an! Wenn du in der ersten Runde des Kampfes besiegt wirst, verlierst du zwei Lebenspunkte durch die heftige Attacke. Der Falke bleibt hier bis er getötet wird.

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Tier-Feind  
**MÖRDERBIENEN-SCHWARM**  
STÄRKE 1-5

Ein Schwarm von Mörderbienen summt über diesem Ort und greift jeden an, der ihn entdeckt. Platziere 5 Stärkepunkte hier. Jedesmal wenn der Schwarm im Kampf besiegt wird, verlierst du einen Stärkepunkt. Wenn er alle Punkte verloren hat, ist er endgültig geschlagen. Wenn du den Schwarm mit einer Fackel oder anderen brennenden Waffe angreifst, darfst du im Falle eines Sieges zwei Punkte von seiner Stärke abziehen.

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Monster-Feind  
**HYDRA**  
STÄRKE 1-9

Eine Hydra sucht hier nach Beute. Platziere 9 Stärkepunkte hier (einen für jeden Kopf). Jedesmal wenn die Hydra im Kampf besiegt wird, verliert sie einen Kopf und einen Punkt Stärke. Wenn sie alle Köpfe verloren hat, muss sie auf den Ablagestapel befördert werden (d.h. sie kann nicht gegen Stärkepunkte eingetauscht werden!).

Copyright (c) Thorsten Thielen

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**

2 Drache-Feind  
**TODESDRACHE**  
STÄRKE 12

Ein schrecklicher Todesdrache bedroht diese Gegend. Du musst mit ihm kämpfen. Solltest du den Kampf verlieren, so büsst du ausser einem Lebenspunkt auch noch einen deiner Begleiter ein (zufällig ausgewählt). Der Todesdrache bleibt hier, bis er besiegt wird.

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Monster-Feind  
**MEDUSA**  
STÄRKE 10

Schon von Weitem hörst du das Zischen ihres Schlangenhaares und dann plötzlich steht sie dir gegenüber: Medusa! Wenn du von Medusa besiegt wirst, wirf einen Würfel: Bei 1, 2 oder 3 verlierst du nur einen Lebenspunkt. Bei 4 oder 5 verlierst du einen Lebenspunkt und einer deiner Begleiter (zufällig ausgewählt) wurde vom Anblick des Geschöpfes in Stein verwandelt. Hast du eine 6 gewürfelt verlierst du einen Lebenspunkt und 2 deiner Begleiter.

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Monster-Feind  
**TAUSENDFÜSSLER**  
STÄRKE 3

Mit rasselnden Beinen greift der Tausendfüssler an! Du musst dich ihm zum Kampf stellen. Wenn du besiegt wirst, wirf einen Würfel: Eine 5 oder 6 bedeutet, dass der Biss des Monsters vergiftet war und du noch einen zusätzlichen Lebenspunkt verlierst.

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Tier-Feind  
**SCHWARZE WITWE**  
STÄRKE 1

Dieses krabbelnde Spinnentier eilt auf seinen acht winzigen Beinen auf dich zu, um dich mit seinem giftigen Biss zu infizieren. Wegen ihrer geringen Größe kannst du keine Waffen gegen die Schwarze Witwe einsetzen. Solltest du den Kampf verlieren, wirf einen Würfel um zu sehen, wieviele Leben du verlierst: 1-3 = 1 Lebenspunkt; 4-5 = 2 Lebenspunkte; 6 = 3 Lebenspunkte.

Copyright (c) Thorsten Thielen

2 Tier-Feind  
**RATTEN**  
STÄRKE 2

Dieser Rattenschwarm hat bereits seit Wochen kaum etwas zu Fressen gehabt und, halbverrückt vor Hunger, attackiert dich. Die Ratten werden auf der Suche nach Futter hier bleiben bis sie besiegt werden.

Copyright (c) Thorsten Thielen

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**