


[4] **Adlerhorst**



3

Der Charakter, der den Adlerhorst aufdeckt, wird sofort von zwei Adlern angegriffen. Die Adlerchips werden in Kontakt mit dem Charakterchip platziert. Die Adler werden mit dem Charakter mitbewegt und greifen ihn zu Beginn jedes Zuges an. Wird ein Adler ausgeschaltet, verringern sich die Siegpunkte des Adlerhorsts.

*„Der König der Lüfte und seine Königin...“*

← 1 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**

[4] **Bärenfalle**



3

Der Charakter, der die Bärenfalle aufdeckt, kann erst wieder bewegt werden, wenn er von einem anderen Charakter berührt wurde.

*„SCHNAPP!“*

← 1 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**

[4] **Geheimnisvoller Turm**



4


Der Charakter, der den geheimnisvollen Turm aufdeckt gilt als ausgeschaltet, bis ihm eine Einflussprobe 10+ gelingt. Die Einflussprobe wird jede Runde um 1 erleichtert.

*„Ich glaube, ich habe mich verirrt...“*

← 1 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**

[6] **Speerfalle**



1

Der Charakter, der die Speerfalle aufdeckt, erhält eine Verletzung.

*„Aua! Verdammt!“*

← 1 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**

[4] **Fallgrube**



2

Der Charakter, der die Fallgrube aufdeckt, erhält eine Verletzung. Er muss jeweils für den Aufwand einer Handlung zwei Proben 4+ ablegen.

*„Reingefallen!“*

← 1 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**

[0] **Geysir**



2


Ein Charakter, der den Geysir aufdeckt oder am Ende einer Bewegung berührt, wird sofort vom Gegner um die Gesamtbewegung dieser Karte fortgeschleudert. Jeder Spieler erhält nur einmal Punkte gutgeschrieben. Der Geysir bleibt im Spiel, wenn er aufgedeckt wird.

*„Wusch!“*

← 3 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**

[4] **Schlingpflanze**



3


Der Charakter, der die Schlingpflanze aufdeckt, kann erst wieder bewegt werden, wenn ihm in der Organisations-Phase eine Stärkeprobe 7+ gelingt. Die Probe ist um den Stärkewert des Charakters erleichtert.

*„Verdammt! Ich hänge fest!“*

← 3 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**

[4] **Steinschlag**



3


Der Charakter, der den Steinschlag aufdeckt, kann erst wieder bewegt werden, wenn ihm in der Organisations-Phase eine Widerstandsprobe 7+ gelingt. Die Probe ist um den Widerstandswert des Charakters erleichtert.

*„Verdammt! Ich bin verschüttet!“*

← 3 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**

[4] **Sumpf**



3

Der Charakter, der den Sumpf aufdeckt, kann erst wieder bewegt werden, wenn ihm in der Organisations-Phase eine Geschicklichkeitsprobe 7+ gelingt. Die Probe ist um den Geschickwert des Charakters erleichtert.

*„Verdammt! Ich stecke fest!“*

← 3 → Schatzinsel-Szenario  
Mia - Borjane

**falle**