

Ausgeraubt!

Ferrox sind nicht gerade für Ihre Ehrlichkeit bekannt. Du fühlst ein kurzes Rucken an deinem Beutel und drehst dich schnell herum, um zu sehen was passiert ist...

Teste  (13). Wenn du versagst ist der Dieb schon ausser Reichweite. Verliere die Hälfte deines  (abgerundet)

Bist du erfolgreich konntest du den Dieb noch packen. Doch leider hatte er so garnichts wertvolles bei sich.

Ferrox Marktplatz

Hier bieten Ferrox stolz ihre gestohlene Ware an, ohne deren wirklichen Wert zu kennen. Du kannst versuchen die Händler zu überzeugen, dass du ein Ferrox bist... oder du "leihst" dir einfach ein paar Sachen von ihnen...

Du kannst *eines* der folgenden Dinge tun:

Mache die Probe auf  Schleichen (15), um etwas zu stehlen. Wenn du erfolgreich bist, ziehe die oberste Karte vom Marktstapel und behalte den ersten Gegenstand, den du ziehst. (keine Gefährten)

oder

Mache die Probe auf  Diplomatie (15). Bei Erfolg ziehst du 3 Karten vom Marktstapel und darfst dir jeden *Gegenstand* (1) davon zum halben Preis kaufen.

Bei Versagen wirst du von Ferrox Wachen entdeckt und angegriffen:

 13/1  14/1  12/0  3

Ferrox Arena

Manche Ferrox nehmen Kreaturen gefangen und lassen sie zur Unterhaltung gegeneinander kämpfen.

Wenn du dich für einen Gladiator hält: Ziehe die erste Herausforderung vom gelben Stapel und bekämpfe sie ganz normal. Bei Erfolg erhältst du die Erfahrung, aber keine Belohnung. Dann teste  Klettern (14) um über die Mauer der Arena zu klettern. Bist du erfolgreich entkommst du und darfst von dem Ferrox-Stadt Stapel ziehen. Bei Misserfolg musst du in der nächsten Runde erneut kämpfen.

Wenn nicht:

Greife die Ferrox an, um die gefangenen Gladiatoren zu befreien:

 12/1  14/2  11/0  4

Dann teste auf  Diplomatie (13), um die Gladiatoren zu überreden sich dir anzuschließen. Bei Erfolg ziehe den ersten Gefährten vom Marktstapel und behalte ihn. Ansonsten kannst du nun vom Ferrox-Stadt Stapel ziehen.

Hexendoktor



Die Tränke eines Hexendoktors der Ferrox können nicht nur heilen, sondern durchaus auch tödlich sein...

Vor dem Kampf: Mit einem Würfel: 1-3 = -1 auf jeden Kampfwurf im gesamten Kampf, 4-6 = erleide 2 , 7-8 = erleide 1 , 9 = heile 1 , 10 = heile alle .

Belohnung: Du kannst ein paar Tränke testen. Nimm einen Würfel: 1-2 = erleide 1 , 3-7 = heile alle  und  an deinem Helden, 8-9 = heile alle  und  an dir und deinen Gefährten.

 14/1  11/0  15/2

Daemonischer Tempel



Eine Gruppe Ferrox betet vor der Statue eines Dämons. Wagtst du es auf einen Handel mit dem Dämon einzugehen?

Belohnung: Ziehe Karten vom Marktstapel bis du einen Gegenstand (keinen Verbündeten!) im Werte von 7  oder weniger ziehst und behalte diesen umsonst.

Du kannst ausserdem dem Dämon ein Opfer darbringen: Erleide 1  und mache die Probe auf : <11 = erleide 2 , 11-12 = nichts, 13-14 = heile alle , 15-16 = heile alle , 17+ = steige 1 Level auf

 12/0  13/1  15/2

Turm des Magiers



Vor dem Kampf: Teste  (16), um das magische Schloss zu öffnen und kämpfe dann gegen die Turmwächter:

 14/0  12/0  15/3  3

Wenn du bei der Probe versagst oder besiegt wirst, dann scheiterst du mit dieser Herausforderung (zurück in Stapel).

Belohnung: Behalte diese Karte. Vor einem Kampf kannst du einmalig versuchen einen dämonischen Lakaien heraufzubeschwören ( 16). Teste dann mit Widerstand  (15), ob du ihm widerstehst. Versagst du verursacht er 1  und verschwindet. Ansonsten hast du für diesen Kampf einen Verbündeten mit:  3/0  3/1  5/2  4  8

 15/2  14/1  16/3