

Lager

Wenn eine neue Kampagne oder zwei Spieler gegeneinander gestartet wird, müssen sämtliche Spieler entscheiden, ob die Siedlungsregeln angewendet werden. Du kannst entscheiden, ob deine ganze Gruppe die Siedlung besucht oder manche in deinem Lager arbeiten. In jedem Falle musst du ein Camp haben.

Vorab:

1. Die Siedlungen dürfen erst nach dem ersten Kampf besucht werden.
2. Die Spieler müssen entscheiden, welche Siedlung sie besuchen dürfen (und welche Siedlung sie rein lässt)
3. Sobald du entschieden hast, welche Siedlung es sein soll, musst du auf der Unterbringungstabelle würfeln, welche Bleibe du gefunden hast.
4. Eine Gruppe kann immer nur ein Camp besuchen
5. Alle Effekte die ein Camp bringt, greifen erst nach dem nächsten Kampf
6. Nach jedem Kampf findest du heraus, ob du Einkommen erhältst, neue Krieger bekommst oder Reparaturen nötig sind.

Nach jedem Kampf kannst du entscheiden, welche Plätze deine Gruppe innerhalb der Siedlung besucht, um welche Güter oder Unterhaltung sich deine beschafft. Rolle einen W3 um festzulegen, wie viele Orte du besuchen kannst. Die Orte helfen dir Gegenstände zu finden, Heilung zu erhalten, Geld zu verdienen oder andere Dinge zu erreichen. Zwischen den Orten musst du auf der Eventtabelle würfeln, um herauszufinden, was während des Weges passiert.

2. Orte in Sigmarshafen

2.1 Ein Besuch beim Arzt

Jede Siedlung enthält einen Arzt.

Du darfst für jeden Helden nur einen Versuch einer Behandlung kaufen, dies wird dich 20gm kosten. Eine Behandlung zählt nur für eine Wunde. Du musst natürlich im Voraus bezahlen, erst nachdem du bezahlt hast, darfst du auf der unten aufgeführten Tabelle würfeln.

Folgende Verletzungen können nicht behandelt werden:

26 – Tiefe Wunde, 31 – Blindes Auge, 32 – Alte Wunde.

Folgende Verletzungen verwenden die Tabelle für Körperteile:

22 - Beinwunde, 25 - gebrochenes Bein, 34 – Handwunde.

Folgende Verletzungen verwenden die Gehirn-Operationstabelle:

24 – Wahnsinn, 33 – Nervenschaden.

Auch wenn die Tabelle von „typischen Menschen“ redet, gilt die Tabelle für alle Völker, da sich jeder auf irgendeine Weise „medizinische“ Hilfe beschaffen kann.

Operationen an Körperteilen

2W6	Ergebnis
2-3	Hol' ma jemand 'nen Priester... Das behandelte Modell stirbt... Streiche es von deinem Bandenbogen, du erhältst allerdings seine Ausrüstung.
4	Das muss ab. Das behandelte Körperteil muss abgenommen werden. Wenn es ein Bein war, wird die Bewegung des Modells permanent halbiert (runde auf), wenn eine Hand behandelt wurde, darf das Modell jetzt nur noch eine einhändige Nahkampfwaffe verwenden (und natürlich keine Schilde etc.)
5-6	Hab' mein bestes versucht Die Operation war erfolglos und der behandelte Held muss für den nächsten Kampf aussetzen, während er sich erholt.
7-8	Pech gehabt Die Operation war erfolglos.
9-10	Das musste 'ne Weile schonen Die Operation war erfolgreich, entferne die Verletzung vom Profil des Helden. Allerdings muss der Held für den nächsten Kampf aussetzen, um sich zu erholen.
11-12	Dank sei Shalaya! Die Operation war vollkommen erfolgreich, entferne die Verletzung vom Profil.

Operationen am Gehirn	
2W6	Ergebnis
2-3	Hol' ma jemand 'nen Priester... Das behandelte Modell stirbt... Streiche es von deinem Bandenbogen, du erhältst allerdings seine Ausrüstung.
4-5	Das... war nicht gut Die Behandlung scheitert und das behandelte Modell zählt nun als <i>blöd</i> . Wenn es vorher schon <i>blöd</i> war oder für seine Blödheit behandelt wurde, verändert sich nichts.
6	N bisschen verwirrt, der Kerl Die Behandlung scheitert und das Modell erleidet I-1 (bis zu einem Minimum von 1), außerdem verursacht es nun <i>Angst</i> .
7-8	Pech gehabt Die Operation war erfolglos.
9-10	Ruh dich 'n bisschen aus Die Operation war erfolgreich, entferne die Verletzung vom Profil des Helden. Allerdings muss der Held

	für den nächsten Kampf aussetzen, um sich zu erholen.
11-12	Dank sei Shalaya! Die Operation war vollkommen erfolgreich, entferne die Verletzung vom Profil.

2.2 Kartenmacher

Ein Kartenmacher hilft den Gruppen bei der Erkundungsphase. Der Kartenmacher hat verschiedene Karten und du brauchst hier nicht Würfeln ob du sie bekommst. Wenn du ihm 5 Goldstücke gibst, bekommst du eine Karte und würfelst einen W6

1	Du darfst einen Würfel in der nächsten Erkundungsphase wiederholen.
2-5	Die Informationen sind interessant, aber leider nutzlos.
6	Du kannst einen Würfel bei der Erkundungsphase um +/- 1 erhöhen oder senken.

2.3 Pfeilmacher

Der Pfeilmacher baut Bögen, schnitzt Pfeile und andere Wurf Waffen, aber keine Schusswaffen oder Schwarzpulver. Wenn du den Bogenmacher besuchst, kannst du bei der Suche nach Bögen, Armbrüsten, Pfeile und anderen Wurf Waffen (aber ausdrücklich keine Schwarzpulverwaffen) +2 auf deinen Seltenheitswürfen addieren. (Bspw. Handarmbrust hat für diese Runde Seltenheit 7. Nur einen Wurf pro Besuch).

2.4 Schmied

Selbiges wie Pfeilmacher nur für Nahkampfwaffen (keine Pistolen) und Rüstungen.

2.5 Tierhändler

Siehe Regeln Pfeilmacher, nur für Tiere.

2.6 Händler

+1 auf den Seltenheitswurf für sonstige seltene Gegenstände.

2.7 Taverne zum tanzenden Schwein

Hier kann man zocken, sich nach neuen Rekruten umsehen oder einfach nur prügeln. Du kannst entweder im „tanzenden Schwein“ jederzeit zocken oder wirf einen W6, was du dort machst.

2.7.1 Zocken

1	Dein Anführer verliert 3D6 Goldstücke und ist ein wenig schlauer. (Solltest du kein Geld haben, musst du Gegenstände verkaufen)
---	---

2-5	Weder Gewinn noch Verlust.
6	Dein Anführer gewinnt 3D6 Goldstücke.

2.7.2. Weitere Aktivitäten

Rollen einen W6

1	<p>Drogen</p> <p>Einen deiner Helden (zufällig ausgewählt) trinkt ein seltsames Getränk, was ihm von einem Fremden angeboten wurde. Nach einem Schluck beginnt das Gift zu wirken. Wirf einen W6</p> <p>1-3 Der Held hat im nächsten Kampf einen Punkt Widerstand weniger.</p> <p>4-6 Das Getränk ist ein starkes Bier, dass deinem Held sehr gut schmeckt. Er hat am nächsten Tag mit Kopfschmerzen auf.</p>
2-3	<p>Deine Gruppe genießt die Freuden von gutem Essen und zu vielen Flaschen Burgmans und gaben D6 x 10 gc aus.</p>
4-5	<p>Gefolgsmann</p> <p>In der Bar triffst du auf verschiedene Charaktere und Krieger. Deine Gruppe trinkt ein wenig Bier und kommt ins Gespräch mit einigen anderen Besuchern. Wirf einen W6.</p> <p>1 Du trinkst mit einem Halbling, der von deiner Gruppe angetan ist und die sich für den halben Preis anheuern lässt. (Sold nach dem Kampf normal)</p> <p>2 Ein Oger fordert dich zum trinken heraus. Wirf einen weiteren W6</p> <p>1-4 Der Oger trinkt dich unter dem Tisch, du hast am nächsten Morgen einen ordentlichen Kater.</p> <p>5-6 Du trinkst den Oger unter den Tisch und bietet dir an, deiner Gruppe umsonst beizutreten. (Sold nach dem Kampf normal).</p> <p>3. Du unterhältst dich mit einem Elfenkundschafter und ihr redet über eure Abenteuer. Er ist von euch so angetan, dass er sich zum halben Preis anheuern lässt.</p> <p>4. Du trinkst mit einem Söldner und es stellt sich im Laufe des Abends heraus, dass eure Väter bereits zusammen gekämpft haben. Du kannst dir einen Söldner (den deine Gruppe sonst auch anheuern könnte) umsonst aussuchen. (Sold nach dem Kampf normal)</p> <p>5. Du trinkst mit einem jungen Krieger deiner Rasse, der sein Glück in Mordheim versuchen möchte. Du kannst einen Extra Gefolgsmann zu deiner Gruppe addieren (er hat einen Dolch als Ausrüstung und darf nur bis zum Maximum deiner Gruppe angeheuert werden. ERGÄNZT Er ist nicht bereit als Wachmann in deinem Lager zu bleiben und muss am nächsten Kampf teilnehmen (danach kannst du ihn ins Lager schicken)</p> <p>6. Du unterhältst dich mit einem offensichtlich kampferprobten Kämpfer deiner Rasse. Beim Gespräch kommt heraus, dass er der letzte Überlebende seiner Gruppe ist und du kannst ihn</p>

	<p>Fragen, deiner Gruppe beizutreten. Du kannst umsonst einen Helden in deine Gruppe aufnehmen (du darfst entscheiden was für ein Held es ist (kein Anführer), aber nur wenn du platz in deiner Gruppe für diese Art von Helden hast.</p> <p>Ergänzt</p> <p>Bsp. Ein Held kann kein zweiter Zauberer, Priester, wilder Jäger usw. sein, wenn du bereits einen hast. Sonst ist er ein „Henchmanheld“ mit 2-12 EP (wirf zwei D6) und einer Steigerung, die noch zu Würfeln ist. Bei 11 oder 12 EP hat er zwei Steigerungen (da dies ein Levelup als Hench nicht möglich ist). Die EP zählen je als 5 Punkte pro EP.</p>
6	<p>Barschlägerei</p> <p>Dein Anführer gerät in eine Streitigkeit mit einem anderen Besucher der Taverne, die schnell eskaliert. Würfle einen W6.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dein Anführer wurde verdrochen und muss auf der Verletzungsliste rollen. 2. Dein Anführer bekommt ein paar Schläge ab und verliert W6 Gold. 3. Dein Anführer schlägt den Besucher nieder und bekommt seine Geldbörse mit 3xW6 Gold 4. Der andere Besucher wird von seiner Gruppe verstärkt und eine Barschlägerei entsteht. Rolle einen W6. Bei 1-4 flieht die gegnerische Gruppe und du erhältst 5xW6 Gold. Bei 5-6 kannst du entweder 5xD6 bezahlen oder gegen eine Startingcrew Middenheimer ein „Skirmish“ Szenario spielen. Die Gruppe ist eine Startingcrew mit 500 gc 5. Die Schlägerei zieht die Aufmerksamkeit der Wache auf sich und der andere Besucher wird in eine Ausnüchterungszelle gesteckt. 6. Die Schlägerei zieht die Aufmerksamkeit der Wache auf sich und sperrt alle Beteiligten ein. Du musst D6x10 Gold bezahlen, um alle rauszubekommen.

Einen deiner Helden (zufällig ausgewählt) trinkt ein seltsames Getränk, was ihm von einem Fremden angeboten wurde. Nach einem Schluck beginnt das Gift zu wirken.

1-3 Der Held hat im nächsten Kampf einen Punkt Widerstand weniger.

4-6 Das Getränk ist ein starkes Bier, das deinem Held sehr gut schmeckt. Er hat am nächsten Tag mit Kopfschmerzen auf.

2.8 Temple des Sigmar

In der Mitte von Sigmarshafen ist ein hölzerner Temple des Sigmar, der viele angehende Kriegerpriester anzieht. Um ihre Standhaftigkeit gegen den Horror der verfluchten Stadt zu testen, verleihen die Priester des Tempel ihre Akolythen und beobachten genau deren Glauben, Widerstandsfähigkeit und Inbrunst.

40 Gold Heuer, 20 Gold Sold.

Kann angeheuert werden von: Alle außer Hexenjäger, Middenheimer, Chaosanhängern, Grünhäute, Skaven und alle anderen bösen Gruppen.

Bandenwert: Ein Kriegerpriester des Sigmar erhöht den erhöht den Bandenwert um 16 Punkte plus 1 Punkt pro Erfahrungspunkt.

	M	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Priester	4	3	3	3	3	1	4	1	8

Ausrüstung: Hammer, leichte Rüstung, Schild

Talente: Ein Kriegerpriester des Sigmar kann akademische Fertigkeiten oder weitere Gebete lernen.

Sonderregeln: Ein Kriegerpriester kann Gebete des Sigmar lernen.

3. Eventtabelle

Muss zwischen den Gebäudebesuchen gewürfelt werden. Diese gilt für alle Siedlungen. Würfle zwei W6

11	<p>Aus der Stadt geworfen</p> <p>Das wilde Benehmen in den vielen Bars und am Markt hat die Aufmerksamkeit der Wache auf sich gezogen und wirft deine Gruppe aus der Stadt. Deine Gruppe muss zurück zum Lager und dich für den nächsten Kampf vorbereiten. Wenn dein Camp in Sigmarhafen ist, musst du in eine andere Siedlung ziehen</p>
12	<p>Nichts besonders.</p>
13	<p>Taschendiebe</p> <p>Ein Taschendieb hat die Hälfte deines Goldes gestohlen. Halbiere deinen Goldbestand</p>
14	<p>Halblingspäher</p> <p>In einer Gasse siehst du, wie ein Halblingsspäher von einer Bande Abschaum angepöbelt wird. Wirf einen W6.</p> <p>1-3 Es sind einfach zu viele Gegner und abgesehen davon magst du eh keine Halblinge. Du überlässt den kleinen Kerl seinem Schicksal und ziehst weiter.</p> <p>4-5 Du entscheidest dem Halbling zu helfen und rettest ihn vor seinem Schicksal. Als Dank schenkt dir der Halbling eine Karte, die du in deinen Bestand legst (Ergänzt entspricht einer Karte von Mordheim)</p> <p>6 Deine Gruppe stürmt auf dem Abschaum und schlägt diese in die Flucht. Der Halbling fasselt etwas davon, dass er in deiner Schuld ist und kämpft den nächsten Kampf umsonst. Danach verlangt er seinen normalen Soft.</p>
15	<p>Nichts besonders.</p>
16	<p>Dampfbad</p>

	<p>Deine Gruppe entdeckt ein Dampfbad, das von einem gerissen aussehenden Araber geleitet wird und deine Gruppe verbringt den ganzen Tag in dem Bad. Du darfst keine weiteren Gebäude besuchen. Dafür sind sämtliche Kämpfer, die den nächsten Kampf aussetzen müssen, geheilt. Ergänzt: Kämpfer, die mehrere Kämpfe aussetzen müssen, dürfen einen Kampf früher wieder ins Gefecht einsteigen</p>
21	<p>Kampf</p> <p>Dein Anführer streitet mit einem Händler, der versucht hat ihm zu viele für einen günstigen Gegenstand abzunehmen. Die Streitigkeit gerät schnell in eine Prügelei.</p> <p>1 Dein Anführer wird niedergeschlagen. Du verlierst 3xW6 Gold</p> <p>3 Dein Anführer geht zu Boden und du verlierst W6 Gold</p> <p>3 Dein Anführer schlägt den Händler zu Boden und nimmt ihm als Strafe für dessen Unverschämtheit 3xW6 Gold ab.</p> <p>4. Der Händler wird von seiner Leibwache verstärkt und eine größere Schlägerei entsteht. Rolle einen W6. Bei 1-4 flieht die gegnerische Gruppe und du erhältst 5xW6 Gold. Bei 5-6 kannst du entweder 5xD6 bezahlen oder gegen eine Startingcrew Middenheimer ein „Skirmish“ szenario spielen. Die Gruppe ist eine Startingcrew mit 500 gc</p> <p>5. Die Schlägerei zieht die Aufmerksamkeit der Wache auf sich und der andere Besucher wird in eine Ausnüchterungszelle gesteckt.</p> <p>6. Die Schlägerei zieht die Aufmerksamkeit der Wache auf sich und sperrt alle Beteiligten ein. Du darfst keine weiteren Gebäude besuchen.</p>
22	<p>Nichts besonders.</p>
23	<p>Ein netter kleiner Nebenverdienst</p> <p>Eine Gruppe gerissen aussehender Abschaum kommt auf dich zu und fragt, ob deine Gruppe ihnen bei einer ihren Schmuggeleien hilft. Wirf einen W6</p> <p>1-3 Du schaffst es nicht, die illegalen Güter abzuliefern und bekommst kein Geld.</p> <p>4-6 Du verkaufst die Güter und erhältst dafür W6 x 10 Gold.</p>
24	<p>Betrug</p> <p>Ein Händler hat dich betrogen. Ein Item was du diese Runde gekauft hast (zufällig ermittelt), dass du in dieser Siedlung erworben hast ist nutzlos. Streiche es aus deinem Bandenbogen.</p>
25	<p>Nichts besonders.</p>
26	<p>Einberufung</p> <p>Einer deiner Gefolgsleute ist in die Armee einberufen worden und wird in den nächsten Tagen eingezogen. Ermittle, welche Gruppe davon betroffen ist und würfle einen W6.</p> <p>Bei einer 1 kommt er nicht aus dieser Zwickmühle und war nie wieder gesehen (streiche ihn aus deiner Gruppe). Bei 2+ kann er aus der Kaserne fliehen. Damit er nicht wieder eingezogen</p>

	wird, muss deine Gruppe die Siedlung verlassen. Bist du in Sigmarshafen musst du deine Unterkunft aufgeben.
31	<p>Ehrliche Arbeit</p> <p>Deine Gruppe wird von einem Händler angeheuert und erhält für die Arbeit W6 Gold für die Arbeit jedes Gefolgsmann</p>
32	Nichts besonders.
33	<p>Zügelloses Leben</p> <p>Deine Gruppe genießt die Freuden von gutem Essen und zu vielen Flaschen Burgmans. Deine Gruppe gibt dafür die Hälfte ihres Geldes aus. Halbiere deinen Goldbestand.</p>
34	<p>Drogen</p> <p>Einen deiner Helden (zufällig ausgewählt) trinkt ein seltsames Getränk, was ihm vom Barkeeper angeboten wurde. Nach einem Schluck beginnt das Gift zu wirken. Wirf einen W6</p> <p>1-3 Der Held hat im nächsten Kampf einen Punkt Widerstand weniger.</p> <p>4-6 Das Getränk ist ein starkes Bier, dass deinem Held sehr gut schmeckt. Er hat am nächsten Tag mit Kopfschmerzen auf.</p>
35	Nichts besonders.
36	<p>Verwechslung</p> <p>Die Wache hat dich mit einer anderen aufwieglerischen Bande verwechselt. (Solltest du vorher „Trete der Wache bei“ gewürfelt haben, kannst du dieses Ereignis ignorieren). Wirf einen W6</p> <p>1-2 Du überzeugst den Kapitän der Wache, dass es sich um eine Verwechslung handelt und deine Gruppe kann gehen</p> <p>3-5 Deine Gruppe kann den Kapitän der Wache nicht überzeugen. Dieser lässt sich aber glücklicherweise bestechen. Du gibst dem Kapitän 3xW6 Gold. (Sollte ein anderer Spieler die Wache sein, musst du ihn bezahlen)</p> <p>6 Deine Gruppe kann den Kapitän der Wache nicht überzeugen. Dieser wirft dich ins Gefängnisse. Hier kannst du dich für W6 x 10 Gold freikaufen. Du kannst auch entscheiden, die Wache von Sigmarshafen zu bekämpfen. Wenn eine Gruppe die Wache ist, musst du diese bekämpfen. Spiel das Straßenkampfzenario.</p>
41	<p>Glückspiel</p> <p>Dein Anführer besucht eine lokale Bar und wird in ein dubioses Würfelspiel involviert.</p> <p>1 Dein Anführer verliert 3D6 Goldstücke und ist ein wenig schlauer.</p>

	<p>2-5 Dein Anführer gewinnt nichts, verliert aber auch nichts.</p> <p>6 Dein Anführer gewinnt 3D6 Goldstücke.</p>
42	Nichts besonders.
43	<p>Trete der Wache bei</p> <p>Der Anführer der Wache möchte deine Gruppe für die Wache anwerben. Wenn du akzeptierst bekommst du 25 Goldstücke. Wenn eine andere Gruppe Ärger mit der Wache bekommt, ist dies mit deiner Gruppe.</p>
44	<p>Krankheit</p> <p>Eine schreckliche Krankheit sucht einen deiner helden (zufällig ermittelt) heim. Der Held verpasst den nächsten Kampf, ist danach aber wieder normal.</p>
45	Nichts besonders.
46	<p>Glücksfund</p> <p>Eines deiner Bandmitglieder stolpert über ein kleines Säckchen, was auf dem Boden liegt. Das Säckchen ist voll mit Edelsteinen mit einem Wert von je 5 Gold. Wirf 2xW6 um herauszufinden, wie viele Goldstücke dies sind.</p>
51	<p>Bettler</p> <p>Bettler quatschen deine Bande an und dein Anführer hat Mitleid mit ihnen und gibt jedem 2 Gold. Würfle 2xW6 um zu ermitteln, wie viele Bettler es sind. Solltest du das nicht bezahlen, wird dein Anführer selbst betteln.</p> <p>1 Dein Anführer wird wegen Betteln aus der Siedlung geworden und der Rest verlässt sofort die Siedlung. Siehe Event 11.</p> <p>2-6 Dein Anführer erwirtschaftet 2xW6 Gold mit betteln.</p>
52	Nichts besonders.
53	<p>Belohnung</p> <p>Als du durch die Siedlung läufst, entdeckst du Steckbriefe, dass ein berüchtigter Assassine hier sein Unwesen treibt. Bei genauerer Ansicht des Bildes fällt deinem Anführer auf, dass du vorher mit diesem zusammengestoßen bist. Er rennt zurück, wo er ihn gesehen hast und ertappt ihn auf frischer Tat, während er einen Händler in eine dunkle Ecke schleift. Würfle eine W6</p> <p>1 Der Assassine schlitzt dem Händler seinen Half auf und rennt davon und schreit „Hilfe, Mörder“. Schnell ist dein Anführer von der Wache umstellt und wird abgeführt. Bis er alle Beteiligten von seiner Unschuld überzeugt hat, sind viele Stunden vergangen. Deine Gruppe kann diesmal keine weiteren Orte besuchen, da es zu unsicher ist, dein Lager zu verlassen.</p>

	<p>2-5 Dein Anführer rettet den Händler und erhält W6 x5 Gold als Belohnung. Der Assassine kann aber leider entkommen.</p> <p>6 Dein Anführer rettet den Helden und kann den Assassinen gefangen nehmen, den er an die Wache übergibt. Dafür erhält er von der Wache D6 x 5 Gold. Der Händler ist so dankbar für seine Rettung, dass er von nun an als Vermittler für deine Gruppe anbietet. Du erhältst +1 bei der Suche nach seltenen Gegenständen und kannst Items zu 75% statt 50% des Wertes verkaufen.</p>
54	<p>Schoßhund</p> <p>Als du durch die Straßen läufst, merkst du, dass dir ein Hund folgt. Bei einem kleinen Ärger ergreift er deine Seite und du hast nun einen neuen Mitstreiter. Du bekommst einen Wachhund (auch wenn du keinen bekommen kannst)</p>
55	<p>Nichts besonders.</p>
56	<p>Engpass</p> <p>Ein unerwarteter Engpass ist in dieser Siedlung aufgetreten, der alle Händler dazu zwingt, ihre Preise zu erhöhen. Für deinen Aufenthalt kosten alle Gegenstände und Waffen das doppelte des normalen Preises. (Ergänzt: Gilt auch für alle anderen Gruppen in der Siedlung).</p>
61	<p>Wahrsager</p> <p>Einer der Helden (zufällig ermittelt) besucht einen Wahrsager. Dieser sagt ihm die Zukunft gegen Bezahlung voraus. Rollen einen D6</p> <p>1-4 Der Wahrsager ist ein Scharlatan. Du verlierst 3x W6 Gold.</p> <p>5-6 Der Wahrsager sieht in die Zukunft. Du darfst einen verpatzten Wurf im nächsten Kampf erholen.</p>
62	<p>Nichts besonders.</p>
63	<p>Illegale Schmuggelware</p> <p>Ein Mitglied deiner Bande iwr von der Wache wegen besitz illegaler Schmuggelware und wird eingesperrt. Wirf einen W6. Bei 5-6 entkommt er und kann am nächsten Kampf teilnehmen. Bei 1-4 wird er verurteilt und exekutiert. Streiche den Kämpfer von deinem Bandenbogen.</p>
64	<p>Falschgeld</p> <p>Ein Händler weigert sich das Gold deines Anführers zu akzeptieren, da er es für Falschgold hält. Bei genauer Durchsicht fällt deinem Anführer auf, dass die Hälfte eures Gold falsch ist. Halbiere deinen Goldbestand.</p>
65	<p>Nichts besonders.</p>
66	<p>Verbrechen</p>

	<p>Dein Anführer wird des Mordes bezichtigt und eingekerkert. Die ganze Sache kann für 5x W6 Gold bereinigt werden. Kannst oder willst dies nicht bezahlen, setzt dein Anführer einen Kampf aus.</p>
--	--