



Imperial Twing Ereignisse

Die Ereigniskarten von Imperial Twing beschreiben zufällige Ereignisse, die bei der Anwendung von Magie auftreten können, da die Wirkung des Orn unvorhersehbar ist. Die Ereigniskarten haben eine rote Rückseite, und jede Karte enthält den Namen des Ereignisses sowie eine Beschreibung der Auswirkungen.

Ein Spieler zieht immer dann eine Ereigniskarte, wenn er im Angriff oder in der Verteidigung das "Ereignis"-Symbol (Spirale) würfelt. Ereignisse können positiv oder negativ sein und können sowohl den Spieler, der das Ereignis zieht, als auch einige oder alle anderen Spieler betreffen.

Denkt daran, dass ein Spieler, der die Puppe der Klarheit aktiv hat, NICHT von irgendwelchen Ereignissen betroffen ist und trotzdem eine Ereigniskarte ziehen muss.

In der folgenden Tabelle sind die Einzelheiten der einzelnen Ereigniskarten aufgeführt:

KATZENMINZE	Alle Katzenkarten in den Händen aller Spieler und auf dem Tisch werden abgeworfen. Das gilt auch für Miromon, die weiße Katze.
STÖRUNG DES ORN	Zauberarten und Ornwürfe zählen nicht, nur Kreaturen kämpfen. Kein Spieler sammelt Ornikel für diesen Kampf.
IMPERIALE ERKENNTLICHKEIT	Der Spieler, der das Ereignis zieht, erhält 1 zusätzlichen Ornikel.
IMPERIALE STEUER	Alle Spieler zahlen 1 Ornikel an die Bank, wenn sie welche haben.
GLÜCK DES ORN	Zieh das nächste Magische Objekt vom Stapel.
ORNSCHLEIFE	Alle Spieler tauschen die Karten auf ihrer Hand mit dem Spieler links oder rechts von ihnen. Der Spieler, der das Ereignis zieht, bestimmt die Richtung.
ORNSTURM	Alle Zauberarten zählen doppelt in diesem Angriff.
ORNWACKELN	Die Ornwürfe zählen nicht in diesem Angriff, nur die gespielten Karten zählen. Die Spieler sammeln weiterhin Ornicles wie gewohnt.
ZUSCHNAPPEN DER FALLEN	Alle Fallen-Karten in den Händen der Spieler und auf dem Tisch werden abgeworfen.

Die folgende Seite kann ausgedruckt und die Ereignisse ausgeschnitten werden, um die englische oder deutsche Version der Karten zu ersetzen. Nutze dies um deine eigenen Ereignisse ins Spiel zu bringen.

<p>KATZENMINZE:</p> <p>Alle Katzenkarten in den Händen aller Spieler und auf dem Tisch werden abgeworfen.</p>	<p>STÖRUNG DES ORN:</p> <p>Zauberkarten und Ornwürfe zählen nicht, nur Kreaturen kämpfen.</p>	<p>IMPERIALE ERKENNTLICHKEIT:</p> <p>Nimm 1 extra Ornicle.</p>	<p>IMPERIALE STEUER:</p> <p>Alle Spieler zahlen 1 Ornicle der Bank, wenn sie denn einen haben.</p>
<p>GLÜCK DES ORN:</p> <p>Zieh das nächste Magische Objekt vom Stapel.</p>	<p>ORNSCHLEIFE:</p> <p>Alle Spieler tauschen ihre Karten in der Hand mit dem Spieler links oder rechts von ihnen. Du entscheidest die Richtung.</p>	<p>ORNSTURM:</p> <p>Alle Zauberkarten zählen doppelt in diesem Angriff.</p>	<p>ORNWACKELN:</p> <p>Die Ornwürfe zählen nicht in diesem Angriff, nur die gespielten Karten zählen.</p>
<p>ZUSCHNAPPEN DER FALLEN:</p> <p>Alle Fallen-Karten in den Händen der Spieler und auf dem Tisch werden abgerworfen.</p>			

--	--	--	--