

Spione

Wird bei dem Erwürfeln von Territorien, nach einer Schlacht/Raid, eine 65 erwürfelt kommt es zu einem Ereignis durch Spione. Der Sieger der Schlacht/Raid erhält ein **Spionagenetzwerk!**
Bei einem Unentschieden erhält keiner der Spieler ein Spionagenetzwerk.

Würfle mit 1W6 vor **jeder** Schlacht/Raid:

Würfel- ergebnis	Ereignis	
1	Netzwerk aufgedeckt	Dein Spionagenetzwerk wurde entdeckt und Deine Spione erschlagen. Du hast kein Spionagenetzwerk mehr.
2	Gestohlene Karten	Du darfst ein umkämpftes Territorium aus dem Reich deines Gegners wählen. Der Gegner kann es nicht gegen ein anderes austauschen.
3	Assasine	<ul style="list-style-type: none"> a. Würfle 1W6 b. Bei einer 4+ passiert dein Spion die Leibwache des gegnerischen Helden c. Dein Spion kämpft ein Duell gegen den Helden d. 3W6 pro Spieler, der die meisten 6en hat gewinnt e. Wird keine 6 gewürfelt oder es herrscht Gleichstand, überlebt der Held f. Gewinnt der Held, ist der Spion erschlagen g. Gewinnt der Spion, muss der Held das nächste Spiel ohne Held durchführen und stellt danach einen neuen Helden auf.
4	Sabotage	Wähle zu Beginn der Schlacht/Raid eine gegnerische Einheit aus (nicht die Einheit des Helden). Bei einem Würfelwurf von 4+, beginnt die Einheit die Schlacht/Raid mit halber Stärke
5	Bestechung	Wähle zu Beginn jedes Spielzuges eine gegnerische Einheit aus. Bei einer 1 macht die Einheit in dieser Runde nichts.
6	Gift	Wähle zu Beginn der Schlacht/Raid eine gegnerische Einheit aus. Alle Würfe für Aktivitäten erhalten eine -1.

Der Spion wird abgehandelt bevor erneut ein Territorium ausgewürfelt wird.
Ein Spieler kann maximal ein Spionagenetzwerk haben.

Event

Wird bei dem Erwürfeln von Territorien, nach einer Schlacht/Raid, eine 66 erwürfelt, kommt es zu einem Event **im größeren der beiden Reiche**, die gekämpft haben. Sollten beide Reiche gleich groß sein, entscheidet der Würfel.

Würfle mit 1W6:

Würfel- ergebnis	Ergebnis	
1	Pest	Würfle für jede Stadt in deinem Reich. Bei einer 4+ ist die permanent zerstört. Wenn Du dadurch unter 3 Territorien fällst, erwürfle drei neue Territorien.
2	Wegelagerer	Würfle für jede deiner Straßen, Brücken, Pässe. Bei einer 5+ erhältst du für diese Territorien bei der nächsten Schlacht/Raid keine zugehörigen Boni.
3	Korruption	Solange Korruption herrscht erbringen deine Straßen, Brücken, Pässe keine Boni. Mit jeder folgenden Schlacht/Raid baut sich die Korruption an einem der Territorien ab.
4	Minen erschöpft	Würfle eine Deiner Minen aus. Sie erbringt keinen Ertrag mehr. Gibt das Territorium ab.
5	Revolte	Würfle ein Territorium aus. Es erbringt keine Boni für deine Warband. Wenn Du die nächste Schlacht/Raid verlierst, erbringt ein weiteres Territorium keinen Boni. Dies geht weiter bist die Warband wieder einen Sieg erlangt.
6	Vulkaneruption	Würfle ein Territorium aus. Dies ist vernichtet.

Das Event wird abgehandelt bevor erneut ein Territorium ausgewürfelt wird.