



Imperial Twing - Gebeurtenissen

De gebeurteniskaarten van Imperial Twing beschrijven willekeurige gebeurtenissen die kunnen optreden bij het gebruik van magie, omdat het effect van de Orn onvoorspelbaar is. De gebeurteniskaarten hebben een rode achterkant en op elke kaart staat de naam van de gebeurtenis en een beschrijving van de effecten.

Een speler trekt altijd een gebeurteniskaart als hij het "gebeurtenissymbool" (spiraal) gooit in de aanval of in de verdediging. Gebeurtenissen kunnen positief of negatief zijn en kunnen invloed hebben op de speler die de gebeurtenis trekt en op sommige of alle andere spelers.

Onthoud dat een speler die de Doll of Clarity (de heldere pop) actief heeft GEEN invloed ondervindt van gebeurtenissen en nog steeds een gebeurteniskaart moet trekken.

In de volgende tabel staan de details van de afzonderlijke gebeurteniskaarten:

KATTENKRUID	Alle kattenkaarten in de handen van alle spelers en op tafel worden afgelegd. Dit geldt ook voor Miromon, de witte kat.
VERSTORING VAN DE ORN	Spreukenkaarten en ornrollen tellen niet, alleen wezens vechten. Geen enkele speler verzamelt ornicles voor dit gevecht.
KEIZERLIJKE ERKENNING	De speler die de gebeurtenis trekt, krijgt 1 extra ornicle.
KEIZERLIJKE BELASTING	Alle spelers betalen 1 ornicle aan de bank als ze die hebben.
GELUK VAN DE ORN	Trek het volgende magische voorwerp van de stapel.
ORN LOOP	Alle spelers ruilen de kaarten in hun hand met de speler links of rechts van hen. De speler die de gebeurtenis trekt, bepaalt de richting.
ORNENSTORM	Alle spreukenkaarten tellen dubbel in deze aanval.
DE ORNEN WANKELLEN	De ornicle rollen tellen niet mee in deze aanval, alleen de uitgespeelde kaarten tellen. De spelers gaan gewoon door met het verzamelen van ornikels.
DE VALLEN SLAAN DICHT	Alle valstrikkaarten in de handen van de spelers en op tafel worden afgelegd.

De volgende pagina kun je uitprinten en de gebeurtenissen uitknippen om de Engelse of Duitse versie van de kaarten te vervangen. Gebruik dit om je eigen gebeurtenissen aan het spel toe te voegen.

<p>KATTENKRUID:</p> <p>Alle kattenkaarten in de handen van alle spelers en op tafel worden afgelegd.</p>	<p>VERSTORING VAN DE ORN:</p> <p>Spreukenkaarten en orn-rollen tellen niet, alleen wezens vechten.</p>	<p>KEIZERLIJKE ERKENNING:</p> <p>Neem 1 extra Ornicle.</p>	<p>KEIZERLIJKE BELASTING:</p> <p>Alle spelers betalen 1 ornicle aan de bank, als ze die hebben.</p>
<p>GELUK VAN DE ORN:</p> <p>Trek het volgende magische object van de stapel.</p>	<p>ORN LOOP:</p> <p>Alle spelers ruilen de kaarten in hun hand met de speler links of rechts van hen. Jij bepaalt de richting.</p>	<p>ORNSTORM:</p> <p>Alle spreukenkaarten tellen dubbel in deze aanval.</p>	<p>DE ORNEN WANKELEN:</p> <p>De Orn-rollen tellen niet bij deze aanval, alleen de gespeelde kaarten tellen.</p>
<p>DE VALLEN SLAAN DICHT:</p> <p>Alle valstrikkaarten in de handen van de spelers en op tafel worden afgelegd.</p>			