

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
 also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Tische absuchen -

Es können einzelne Tische untersucht werden, was aufgrund der damit beanspruchten Zeitdauer jedoch stets eine Aktion darstellt. Tische können nur einmal von einem Heroen abgesucht werden, wenn sich keine Gegner in dem Raum befinden.

Steht einer der Heroen direkt neben dem Tisch, würfelt der Spieler mit 2W6 auf die Tisch-Tabelle. Der erste Würfel gibt die Zehnerstelle an, der zweite die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

„Du findest...“



TISCH-TABELLE	
Ergebnis	Du findest...
11-16	...auf und unter dem Tisch nichts.
21-22	...unter dem Tisch ein Fass, halb gefüllt mit selbstgebranntem Wurzelschnaps. Aus der Laune heraus lädst Du alle im Raum befindlichen Heroen zum Gelage ein. Nur jene, die eine Intelligenz-Probe bestehen, trinken aus Vernunft nicht mit. Das starke Gesöff führt nämlich zum Besoffensein und raubt all den Schnapsnasen einen Intelligenzpunkt bis zum Ende dieser Herausforderung.
23-26	...auf dem Tisch liegende, appetitlich aussehende Essensreste, die dir eine willkommende Stärkung sind. Du gewinnst 2 verlorene Körperkraftpunkte zurück, wenn du die Mahlzeit an Ort und Stelle zu dir nimmst.
31-32	...mehrere gehäutete Ratten, aneinandergereiht auf einem großen Tablett, in dem Sud ihres eigenen Blutes liegend. Dir dreht sich der Magen um.
33-34	...einige wertlose Holzbecher, speckig und klebrig anzusehen.
35-36	...auf dem Tisch eine angeschlagene alte Tonschüssel, gefüllt mit einer stinkenden gallertartigen Masse. Als du mit dem Suppenlöffel darin herumrührst, stellst du fest, dass es sich hier um schleimige Drachendarm-schnecken-Frikassee handelt. Wie unappetitlich!
41-42	...auf dem Tisch liegende, appetitlich aussehende Essensreste. Als du sie zur Stärkung zu dir nimmst, stellst du schmerzhaft fest, dass sie heimtückisch vergiftet wurden! Aufgrund der Qualen mußt du fortan mit einem Kampfwürfel weniger kämpfen, solange du dir nicht von einem Heiler zu einem Preis von 100 Golddublonen helfen läßt.
43-44	...eine üppig gedeckte Tafel. Frisches Gemüse und eine gebratene Höhlengans lassen einem das Wasser im Munde zusammenlaufen. Alle Heroen, die sich innerhalb dieses Raumes aufhalten, dürfen sich gemeinsam an dem Mahl stärken und gewinnen zwei Punkte an verllorener Körperkraft zurück.
45-46	...unter dem Tisch eine kleine Holzkiste, ohne Inhalt. Den geheimen doppelten Boden dieser Kiste entdeckst nur nach Bestehen einer Intelligenz-Probe. Anderenfalls stellst du sie enttäuscht unter den Tisch zurück. Im Geheimfach stecken 150 Golddublonen.
51-52	...unter dem Tisch einen Sack verschimmelter Kartoffeln
53-54	...nur abgenagte Knochen.
55-56	...den abgenagten Arm eines unglückseligen Abenteurers.
61-62	...einen listigen Goblin, der sich unter dem Tisch versteckt hielt und dich sofort angreift.
63-64	...unter dem Tisch in einem Lederlaken eingewickelt, ein noch brauchbarer Ausrüstungsgegenstand. Ziehe eine Karte aus dem verdeckten Ausrüstungskartenstapel.
65-66	...einen Haufen scheinbar wertloser Zettel und Papiere. Bestehe eine Intelligenz-Probe! Dann kommt dir der Geistesblitz, den Haufen nach nützlichen Aufzeichnungen zu durchsuchen. Deine Mühe wird mit einer Schriftrolle aus dem Schriftrollen-Kartenstapel belohnt. Gelingt die Intelligenz-Probe nicht, wendest du dich gelangweilt von dem Tisch ab.