

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...

- Altare absuchen -

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

Dann würfelt der Spieler mit 2W10 auf die Sarkophag-Tabelle. Der erste W10 gibt die Zehnerstelle an, der zweite W10 die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

„Du findest...“



ALTAR-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01-02	... ein dickes Buch, auf dessen Einband eine teuflische Fratze abgebildet ist. Bei dem Versuch aus dem alten Schmöcker ein paar Sätze vorzulesen, stößt du versehentlich eine Totenbeschwörungsformel aus. Der Böse darf für jeden bisher erkundeten Raum mit einem Kampfwürfel werfen. Bei einem „Totenkopf“ schiebt sich in dem jeweiligen Raum eine Bodenplatte beiseite und ein Zombie gräbt sich empor. Sobald der Spielleiter am Zug ist, setzen sich die Untoten in Bewegung...
03-06	... eine alte <i>Schriftrolle</i> * auf dem steinernen Altar liegend. Ziehe eine Schriftrollen-Karte vom verdeckten Stapel.
07-30	... nichts von Bedeutung.
31-32	... eine mit Blut gefüllte Opferschale. Als du den Finger hineinsteckst, trifft dich plötzlich ein unsichtbarer Schlag. Du verlierst einen Punkt deiner Körperkraft.
33-36	... eine mit geweihtem Wasser gefüllte Opferschale. Als du dich daran erfrischt, erlangst du einen Punkt deiner Körperkraft zurück.
37-40	... ein altes Zauberbuch. Bist du ein Alb oder Zauberer, so eignest du dir einen zusätzlichen Zauberspruch an, der aus dem verdeckten Stapel gezogen und spätestens am Ende dieser Herausforderung wieder abgelegt wird. Bist du weder Alb noch Zauberer, erkennst du dieses Buch nicht als Zauberbuch.
41-42	... ein altes Buch, das dir aber nichts Besonderes beschert. Als du es daraufhin enttäuscht gegen die Wand schmeißt, taucht plötzlich ein unsichtbarer Rachegeist auf und greift dich sofort mit 4 Kampfwürfeln an, um sich danach augenblicklich wieder in Luft aufzulösen (Der Heroe kann sich normal verteidigen).
43-44	... den steinernen Absatz, auf dem der Altar steht, eigentlich überflüssig. Denn zu spät erkennst du die Stufe und stolperst zu Boden. Dabei verlierst du völlig unbemerkt einen deiner Goldbeutel, der mitsamt seinem Inhalt von W6x10 Dublonen unter den Altar purzelt.
45-48	... eine goldene Opferschale im Werte von 100 Golddublonen.
49-52	... ein goldenes Götzenbild im Werte von 200 Golddublonen.
53-56	... ein uraltes Buch in einer seltenen Sprache, der du nur mächtig bist, wenn Du eine <i>Intelligenz-Probe</i> ** bestehst. Bestehest du die Intelligenz-Probe nicht, legst du das unleserliche Buch gelangweilt zur Seite. Bei Bestehen der Intelligenz-Probe liest du darin über ein geheimes Heilzauber-Ritual, das sich nur hier an diesem Ort ausführen läßt. Du hast die Möglichkeit allen deinen Gefährten in diesem Raum ihre volle Körperkraft zurückzugeben, vorausgesetzt Du opferst einen Punkt deiner Körperkraft.

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...

- Altare absuchen -

ALTAR-TABELLE (Fortsetzung)

Ergebnis	Du findest...
57-60	... nichts aufregendes. Gelangweilt lehnt du dich an den Altar, um dich ein wenig auszuruhen. Führe eine Kraftprobe *** durch. Wenn du sie bestehst, schiebt sich aufgrund deines unbewußten Krafteinflusses ein Geheimfach auf. Völlig erstaunt findest du darin ein Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte.
61-62	... nichts aufregendes. Gelangweilt lehnt du dich an den Altar, um dich ein wenig auszuruhen. Führe eine Kraftprobe *** durch. Wenn du sie bestehst, öffnet sich aufgrund deines unbewußten Krafteinflusses das Maul eines steinernden Götzenbildes. Daraufhin strömen giftige Raumschwaden aus der Öffnung. Gelingt es den Anwesenden nicht innerhalb dieser Runde aus dem Raum zu entfliehen, erleiden sie eine bleibende Vergiftung und kämpfen fortan mit einem Kampfwürfel weniger, bis sich ein Heiler findet, der für 100 Golddublonen ein entsprechendes Gegengift verabreicht.
63-64	... die Beschwörungsstätte eines Nekromanten für dich unergiebig. Enttäuscht trittst Du abwertend gegen den Altar und reißt alle darauf befindlichen Gegenstände zu Boden. Diese Schändung bleibt von der Gegenseite nicht unbemerkt, die daraufhin wutentbrannt auf Rache sinnend, zusätzliche Kräfte mobilisiert. Der Böse darf sofort W6 Zombies und W6 Skelette in den Eingangsbereich des Verlieses stellen und ab seiner nächsten Runde die Verfolgung der Frevler aufnehmen...
65-70	... nur einen kleinen abgehackten Finger auf dem Opfertisch!
71-73	... ein altes Buch, aus dem Du einige Worte vor Dich hinmurmelt. Das hättest Du lieber bleiben lassen, denn damit beschwörst Du unmittelbar die ruhelosen Seelen einstiger Chaos-Magier. Unsichtbare Geistwesen ziehen durch die Körper aller Anwesenden dieses Raumes, was zu unsagbaren psychischen Belastungen führt. Für jeden Anwesenden muss eine Intelligenzprobe absolviert werden. Bei Nichtbestehen langt die geistige Widerstandskraft nicht aus und der Betroffene verliert einen Intelligenzpunkt.
74-78	... nur einen kleinen abgehackten Finger auf dem Opfertisch! Welch eine Wonne! Er trägt noch einen goldenen Ring um sich, der dir gute 20 Golddublonen einbringt...
79-100	... nur ein paar alte Knochen, Kerzen und ein blutbesudeltes Beschwörungsbuch.

* siehe Regel „Die Schriftrollen“. Karten sind noch nicht validiert.

** siehe Regel „Intelligenz eines Heroen“

*** siehe Regel „Körperkraft eines Heroen“