

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...

- *Kamine absuchen* -

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

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

„Du findest...“



KAMIN-TABELLE	
Ergebnis	Du findest...
01-02	... es jetzt schon ein wenig peinlich, dass alleine deine Goldgier dich dazu bewog, die noch glühenden Holz-scheite mit den bloßen Händen beiseite zu schieben. Deine vergebliche Suche nach versteckten Schätzen be-schert dir den Verlust von einem Körperkraftpunkt.
03-06	... einen alten goldenen Kerzenhalter im Wert von 25 Golddublonen auf dem Kaminsims.
07-30	... nichts von Bedeutung.
31-32	... dass von dem lodernden Kamin eine besondere Faszination ausgeht. Seine wohltuende Wärme und die züngelnden Flammen üben in der Tat eine magische Anziehungskraft aus, gegen die du dich nur durch das Bestehen einer <i>Intelligenz-Probe*</i> wehren kannst. Anderenfalls erliegst du seinem Bann und stürzt dich in das Feuer. Du verlierst drei Punkte deiner Körperkraft, bis du dich von selbst befreien und retten kannst. Sollte einer deiner Gefährten in dieser Runde noch nicht am Zug gewesen sein, so kann dieser auch versu-chen, dich in einer Aktion mittels <i>Kraft-Probe**</i> noch zügiger herauszuziehen, so dass dir lediglich ein Körperkraftpunkt verloren geht.
33-36	... das an einem Speiß hängende Wildschwein äußerst appetitanregend. Alle in dem Raum Anwesenden dür-fen sich an seinen fettigen Rippchen laben. Durch die stärkende Mahlzeit erlangen sie einen Punkt ihrer Körperkraft zurück.
37-40	... ein altes Zauberbuch auf dem Kaminsims. Bist du ein Alb oder Zauberer, so eignest du dir einen zusätzli-chen Zauberspruch an, der aus dem verdeckten Stapel gezogen und spätestens am Ende dieser Herausforde-rung wieder abgelegt wird. Bist du weder Alb noch Zauberer, erkennst du dieses Buch nicht als Zauberbuch.
41-42	... interessante, unverbrannte Dinge in der erkalteten Feuerstelle. Du ziehst einige alte Lumpen aus der Asche hervor, um sie nach Wertsachen zu durchsuchen. Mit Erfolg! Du entdeckst W6x10 Golddublonen in einer verkohlten Tasche.
43-44	... inmitten der lodernden Flammen ein glitzerndes Funkeln. Prompt versuchst du mit Hilfe deiner Waffe, den Gegenstand aus der Hitze zu buchsieren. Als du erkennst, dass es sich bei dem Funkeln um ein wertlo-ses Etwas gehandelt hat, löst sich deine Waffe zeitgleich in seine Bestandteile auf. Lege eine Ausrüstungs-karte ab.
45-48	... hinter einem losen Mauerstein des Kamins einen versteckten Beutel mit 50 Golddublonen.
49-52	... hinter einem losen Mauerstein des Kamins einen versteckten Beutel mit 100 Golddublonen.
53-56	... hinter einem losen Mauerstein des Kamins einen versteckten Beutel mit 150 Golddublonen.

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...

- *Kamine absuchen* -

KAMIN-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
57-60	... nur ein altes Gemälde über dem Kaminsims hängend. Als du es abnimmst, ist nicht besonderes festzustellen. Nach Bestehen einer Intelligenz-Probe kommst du aber auf die Idee, das Bild behutsam aufzuschlitzen. Dein Geistesblitz wird prompt belohnt: eine versteckte Schritftrolle *** hinter dem Leinen! Ziehe eine Schritftrollen-Karte vom Stapel.
61-62	... es schon ziemlich dumm von dir, dass du um ein Haar die über dem Kamin hängende Zierde übersehen hättest. Als du den unscheinbaren Gegenstand von seiner Halterung nimmst, wird dir bewußt, dass es sich hierbei um ein Relikt **** vergangener Zeiten handelt. Ziehe eine Relikt-Karte.
63-64	... in der erloschenen Feuerstelle auf nach mehrmaligem Durchwühlen der Holzscheite nichts. Zu deinem Unglück verlierst du bei der anstrengenden Aktion sogar noch einen deiner Goldbeutel mit W6x10 Golddublonen.
65-70	... nur einige verschmorrte Körperteile in der erkalteten Asche!
71-72	... interessante, unverbrannte Dinge in der erkalteten Feuerstelle. Du ziehst einige alte Lumpen aus der Asche hervor, um sie nach Wertsachen zu durchsuchen. Vergeblich! An ihrem penetranten Geruch entdeckst du zumindest den Grund weswegen jemand die Kleider verbrennen wollte: Sie sind mit dem Pest-Virus verseucht. Leider zu spät bemerkt, du hast dich bereits infiziert. Wer an der Pest erkrankt, muss fortan zu Beginn seines Zuges einen Kampfwürfel werfen: Schädel - Der Held verliert einen KK-Punkt Weißer Schild - Der Held leidet weiterhin unter der Pest, nimmt jedoch in dieser Runde keinen Schaden Schwarzer Schild - Der Held erleidet keinen Schaden und die Pest ist abgeklungen. Der Spielleiter beobachtet den Verseuchten. Kommen die Gefährten direkt auf eines der angrenzenden 8 Felder des Erkrankten, so widerfährt ihnen das gleiche Schicksal...
73	... das du deinen Kopf besser nicht in den Schlot des erloschenen Kamins gesteckt hättest. Denn plötzlich rauscht eine scharfes Fallbeil auf dich herab und verursacht einen Schaden von einem Körperkraftpunkt.
74-75	... eine Phiole Heiltrank auf dem Kaminsims stehend, der bis zu vier verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellt!
76	... ein Gemälde über dem Kamin hängend! Als du es abnimmst, blickst du in eine kleine Öffnung in der Mauer. Als du deine Hand hineinsteckst, ertastest du einen Gegenstand, den du nur mittels einer Bestanden Kraft-Probe ** herauszuziehen vermagst. Es ist ein Artefakt ****. Ziehe eine Artefakt-Karte aus dem Stapel.
77-78	... nur einige verschmorrte Körperteile in der erkalteten Asche! Doch wie der Zufall es will, entdeckst du beim Herumstochern die geschmolzenen Goldzähne im Werte von 20 Golddublonen im Inneren eines verkohlten Schädels.
79-100	... dass dir der Anblick des heimeligen Kamins irgendwie auf's Gemüt schlägt. Mehr aber auch nicht...

- * siehe Regel „Intelligenz eines Heroen“
 ** siehe Regel „Körperkraft eines Heroen“
 *** siehe Regel „Die Schritftrollen“. Karten sind noch nicht validiert.
 **** siehe Regel „Die Relikte“. Karten sind noch nicht validiert.
 ***** siehe Regel „Die Artefakte“. Karten sind noch nicht validiert.