

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...

- Throne absuchen -

Es können einzelne Throne 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...“



THRON-TABELLE	
Ergebnis	Du findest...
01-02	... die Versuchung einfach unwiderstehlich, sich einmal auf den Thron zu setzen. Als du dich auf ihn niederläßt, bricht der morsche Schemel unverrichteter Dinge in sich zusammen. Bei dem Mißgeschick schlägst du derart unglücklich mit deinem Hinterkopf auf den Boden auf, dass du dir eine Verletzung von einem Körperkraftpunkt zuziehst. Bist du allerdings ein Elf oder Alb, so ist es allein deinen guten Reflexen zu verdanken, dass du dich geschickt abrollst und keine Verletzung erleidest.
03-06	... direkt an den Thron angelehnt, einen verstaubten Gegenstand, der sich als ein Relikt entpuppt. Ziehe eine Relikt-Karte .*
07-30	... nichts von Bedeutung.
31-32	... die Versuchung einfach unwiderstehlich, sich einmal auf den Thron zu setzen. Als du dich auf ihn niederläßt, bricht der morsche Schemel unverrichteter Dinge in sich zusammen. Bei dem Mißgeschick schlägst du derart unglücklich zu Boden, dass du dabei einen deiner Goldbeutel mit W6x10 Dublonen verlierst.
33-36	... einen versteckten Schraubmechanismus, sofern du ein Zwerg bist. Als du den Knauf der echten Armlehne abschraubst, entdeckst du in ihrem hohlen Inneren eine vergilbte Schriftrolle. Ziehe eine Schriftrollen-Karte **.
37-40	... nichts. Es sei denn, du bestehst eine Intelligenz-Probe ***. Dann nämlich kommst du auf die Idee, das Polster aufzuschlitzen. Die Mühe wird prompt belohnt: Du entdeckst 100 Golddublonen im Federn.
41-42	... eine goldene Krone im Wert von 150 Golddublonen um den Knauf der Rückenlehne hängend.
43-44	... die Versuchung einfach unwiderstehlich, sich einmal auf den Thron zu setzen. Als du dich auf ihn niederläßt, bricht der morsche Schemel unverrichteter Dinge in sich zusammen. Das Missgeschick verursacht einen derartigen Krach, dass die Besatzung des nächstliegenden Raumes/Ganges aufmerksam wird und die Heldenrunde sofort unterbricht, indem sie in den Raum stürmt.
45-48	... eine Menge aufwendiger Schnitzereien an dem antiken Stück. Erst nach Bestehen einer Intelligenz-Probe *** kommst du auf die Idee, die Verzierungen einmal abzutasten. Und tatsächlich, ein leichter Druck auf ein etwas erhabeneres Symbol läßt das Sitzpolster emporschnellen, wodurch das hohle Innere offenbart wird. Darin entdeckst du eine Spruchrolle bzw. einen Zauberspruch. Ziehe die entsprechende Karte.
49-52	...eine silberne, noch glimmende Tabak-Pfeife auf der rechten Armlehne liegend. Als du daran ziehst, wird ein neues Lebensgefühl in dir geweckt und gibt dir einen verlorenen Körperkraftpunkt zurück.
53-56	... nur eine verstaubte Golddublonen in den Ritzen des Polsters.

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...

- Throne absuchen -

THRON-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
57-60	... auf dem Sitzpolster eine kleine Schatulle bis zum Rande gefüllt mit kostbaren Rubinen im Wert von 200 Golddublonen.
61-62	... einen goldenen Zepter im Wert von 120 Golddublonen auf dem samt-grünen Polster des Thrones liegend.
63-64	... die Versuchung sich auf diesen Thron zu setzen einfach unwiderstehlich. Als du dich niederläßt, umfassen dich plötzlich die Armlehnen und drücken zu. Zu spät erkennst du, dass du dem heimtückischen Angriff eines Gestaltenwandlers unterlegen bist. Sein Klammergriff entspricht dem Angriff mit einem Kampfwürfel. Du kannst dich weder verteidigen noch angreifen. Entweder du befreist dich in einer der folgenden Runde selber, indem du dich nach einer bestandenen Kraftprobe**** aus der Falle befreist oder einer deiner Gefährten vernichtet den Gestaltenwandler (Verteidigung I KW) vorher.
65-70	... auf dem purpur-farbenden Polster eine hölzerne Tabakpfeife gar edel verziert. Bei genauerem Betrachten erkennst du, dass es sich bei dem geschnitzten Pfeifenkopf um den Kopf eines Zwergenkönigs handelt. Bist du ein Zwerg, wirst du den ideellen Fund für immer bei dir tragen. Bist Du kein Zwerg, kannst Du das Sammlerstück jederzeit an einen solchen gegen 150 Golddublonen tauschen.
71-72	... einen scheinbar königlichen, aus dem Fell von Hermelinen gefertigten Umhang, den du dir spaßeshalber über die Schultern wirfst. Zu deinem Erstaunen stellst du fest, dass der verfluchte Umhang plötzlich aus zusammengenähten Eingeweiden von Hermelinen besteht. Angeekelt reißt du das glibberige Etwas von deinen Schultern. Leider bleibt eine (Zauber-) Spruchrolle (oder wenn Du keine besitzt eine Schriftrolle) in dem Mantel kleben. Angewidert wirfst Du den Mantel in die Ecke. Ziehe verdeckt eine deiner Spielkarten und lege sie ab.
73	... inmitten der verzierten Rückenlehne einen kostbaren Smaragd in das Holz eingearbeitet. Bei deinem Versuch ihn mit dem Schwert zu lösen, zerbricht die Klinge. Lege die Ausrüstungskarte ab. Hast Du gar kein Schwert, siehe 74-75.
74-75	... inmitten der verzierten Rückenlehne einen kostbaren Smaragd im Wert von 80 Golddublonen in das Holz eingearbeitet. Er läßt sich nur mit erheblichen Kraftaufwand lösen. Bestehe eine Kraftprobe**** , um in seinen Besitz zu gelangen. Bestehest du sie nicht, werden deine goldgierigen Freunde auf den Fund aufmerksam. Nun kann hier jeder Heroe mittels einer Kraftprobe sein Glück versuchen.
76-78	... einen Heiltrank unter dem Thron stehend, der bis zu vier verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellt!
79-100	... das hölzerne Ding irgendwie schäbig und trittst es mit einem kräftigen Fußtritt um.

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

** siehe Regel „Die Schriftrollen“. Karten sind downloadbar.

*** siehe Regel „Intelligenz eines Heroen“

**** siehe Regel „Körperkraft eines Heroen“