

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...

- Alchimistentische absuchen -

Es können einzelne Alchimistentische 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 Alchimistentisch-Tabelle. Der erste W10 gibt die Zehnerstelle an, der zweite W10 die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

„Du findest...“



ALCHIMISTENTISCH-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01-02	... ein appetitlich aussehendes Gebräu, von dem du zu deiner Erfrischung gleich einen Schluck zu dir nimmst. Dabei mußt du auf bitterem Wege feststellen, das es sich bei diesem Gesöff in Wirklichkeit um ein heimtückisches Gift handelt. 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 oder kein Gegengift einnimmst.
03-06	... seltsame Fläschchen und Krüge mit allerlei Tinkturen. Nach dem Ablegen einer <i>Intelligenzprobe</i> * gelingt es dir, einen wirksamen Heilzauber zusammenzumischen, der allen im Raum anwesenden Heroen unmittelbar 2 Punkte ihrer Körperkraft zurückbringt.
07-30	... nichts von Bedeutung.
31-32	... diesen Alchimistentisch offenkundig verwaist. Nur Staub und... doch halt, war da nicht eine Bewegung? Im Augenwinkel siehst Du noch den kleinen Dämon der dir erfolgreich eine (Zauber-)Spruchrolle entreißt.
33-36	... ein Fläschchen gefüllt mit einer transparenten Flüssigkeit. Nach einer Geschmacksprobe fühlst du dich plötzlich von all deinen Sünden befreit und schließt daraus, dass es sich bei dem Inhalt um geweihtes Wasser handeln muss. Setze es bei einem Angriff gegen einen Untoten ein.
37-40	... neben leeren Tintenfassern und alten Fledermausflügeln ein zerknülltes Stück Papier. Bei genauer Untersuchung stellt sich heraus, dass es sich um eine (Zauber-)Spruchrolle handelt. Ziehe eine Spruchrolle vom Spruchrollenhafen.
41-42	... Zutaten von äußerst seltenen Kräutern und sogar eine Flasche mit Zyklopenblut (Ein tolles Heilmittel gegen Hexenschuss) im Werte von W6*10.
43-44	... eigentlich nichts besonderes. Während du so stöberst, stößt du ungeschickterweise einen gläsernen Behälter mit einer durchsichtigen Flüssigkeit um. Sofort breitet sich ein säurehaltiger Nebel im Raume aus. Du, und alles Heroen die bereits ihren Zug gemacht haben verlieren 1 Körperkraftpunkt. Wer es schafft in dieser Runde noch den Raum zu verlassen, kommt gerade noch mal mit dem Schrecken davon. Danach löst sich der Nebel auf.
45-48	... in einem Reagenzglas das Produkt eines genialen Alchemisten: Gold im Werte von 10 Golddublonen.
49-52	... zwischen den Scherben eines zerbrochenen Glaskolbens nichts Außergewöhnliches. Nur bei Bestehen einer <i>Intelligenzprobe</i> * entdeckst du den dazwischen liegenden, ungeschliffenen Diamanten im Werte von 200 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...

- Alchimistentische absuchen -

ALCHIMISTENTISCH-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
53-56	...inmitten vieler kleiner Gefäße eine hölzerne Schale, gefüllt mit einer blutroten Pampe. Als du mit einem Mörser darin herumrührst, entdeckst du sowohl ein Glasauge als auch zwei Goldzähne im Werte von 20 Golddblönen.
57-60	...zunächst einmal viel Staub. Gerade willst Du Dich enttäuscht abwenden, da erweckt ein magisches Energiefeld dein Interesse. Bist Du Alb oder Zauberer, gelingt es Dir das Geheimversteck aus der Paralleldimension aufzuspüren und ein magisches Buch zu entdecken. Dieses erlaubt dir einmalig die 3 Schutzzauber (aus Morcars Magier) jetzt oder in einer anderen Herausforderung auszusprechen. Danach zerfällt das Buch zu Staub. Alle anderen Heroen wenden sich nach kurzer Zeit gelangweilt ab.
61-62	...unter der Arbeitsfläche einen kleinen, versteckten Schalter der ein geheimes Fach öffnet. In diesem Fach befinden sich Edelsteine im Wert von 150 Goldmünzen.
63-64	...eine verborgene Schublade. „Die ist aber schwer zu öffnen.“ willst du deinen Gefährten gerade ziehend zurufen, da öffnet sich die Schublade und der Schwung deiner Bewegung reißt dich mitsamt der Lade zu Boden. Zu schade, dass das der Mechanismus war, der eine unsichtbare Geheimtür öffnet, aus der 2 Skelette (oder beliebige andere Monster gleicher Wichtung) auf dich losstürmen und dich sofort angreifen.
65-70	... einen gesäuberten Drachendarm, zu nichts nutze.
71-72	...einen offensichtlichen Sakrileg. Jemand hat den Bohnenwurz mit 2 Spateln Schierling anstelle der eigentlich vorgesehene Menge Dinstwurzelnkraut verdorben. Der Trank ist kaum zu retten, oder...? Grade willst Du den Fehler korrigieren, da schießt eine knöcherne Hand aus einer Schublade hervor, packt dich am Kragen und will dich in die Schublade hinein ziehen. Nur mit erhöhtem Kraftaufwand kannst du dein Schicksal verhindern. Leider zerreißt dein Gewand, du verlierst W6 x 10 Goldmünzen und verpasst deinen nächsten Zug.
73	...einen kleinen, halbverhungerten Frosch in einem Glas. Als du das arme Tier befreien willst, befördert dein Ellenbogen gleich ein halbes Dutzend offene und geschlossene Fläschchen und Kessel zu Boden. Der kochende Inhalt eines dieser Kessel läuft dein Bein hinab. Das brennt wie Feuer... und kostet dich einen Körperkraftpunkt.
74-75	...in einer kleinen Schublade einen juwelenbesetzten Ring im Werte von 85 Goldmünzen.
76	... unter der Arbeitsfläche einen kleinen, versteckten Schalter, der ein geheimes Fach öffnet. In diesem Fach befinden sich 80 Goldmünzen.
77-78, wenn du eine Intelligenzprobe * bestehst, einen Geheimmechanismus, der die gesamte Arbeitsplatte wegklappen läßt. Unter dem Alchimistentisch befindet sich ein großzügig angelegtes Versteck, in dem sich ein Artefakt befindet. Ziehe eine Artefaktkarte. Ansonsten wendest du dich gelangweilt ab.
79-100	... nur einige leere Phiolen.

* siehe Regel „Intelligenz eines Heroen“