

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...

- Schränke durchsuchen -

Bücher- und Geschirrschränke

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

Steht einer der Heroen direkt vor dem Schrank, würfelt der Spieler mit 2W6 auf die entsprechende Tabelle. Der erste Würfel gibt die Zehnerstelle an, der zweite die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor: „Du findest...“



BÜCHERSCHRANK-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
11-14	...außer einem Haufen staubiger Bücher, mit denen du nichts anzufangen weißt, gar nichts!
15-16	...eine unerfreuliche Überraschung! Beim Herausziehen eines Buches zischt dir ein unangenehm beißendes Gas ins Gesicht und beschert dir einen Verlust von einem Punkt an Körperkraft.
21-22	...einen Heiltrank auf einem der Regale, mit dem du 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgewinnen kannst!
23-24	...zwischen vielen Büchern eine kleine, wurmzerfressene Kiste mit einem komplizierten Öffnungsmechanismus. Besteht du eine <i>Intelligenz-Probe</i> , schnappt der Deckel auf und die Kiste offenbart ihren Inhalt: Ein glänzend-roter Rubin im Wert von 200 Golddublonen! Anderenfalls stellst du die hölzerne Kiste gelangweilt ins Regal zurück...
25-26	...für den Fall, dass du ein Zwerg bist, nicht die kleine Schatulle, die ganz oben auf dem Schrank liegt. "Dieser alte Schrank gibt auch nichts her!" rufst du den Kameraden zu, so dass der Schatz im Wert von 100 Golddublonen für immer unentdeckt bleibt. Es sei denn, du bist gar kein Zwerg!
31-34	...außer einem Haufen staubiger Bücher, mit denen du nichts anzufangen weißt, gar nichts!
35-36	...beim Durchblättern der Bücher, dass sich der Geschmack auf deiner Zunge seltsam verändert. Du hättest deinen Zeigefinger während des Schmökerns besser nicht befeuchten sollen, dann wäre dir die Vergiftung erspart geblieben. Aufgrund der entsetzlichen Qualen mußt du fortan mit einem Kampfwürfel weniger kämpfen, solange du dir nicht von einem Heiler zu einem Preis von 100 Golddublonen helfen läßt.
41-42	...einen Heiltrank auf einem der Regale, mit dem du 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgewinnen kannst!
43-44	...für den Fall, dass du ein Zauberer oder Alb bist, ein altes, in Leder gebundenes Zauberbuch, geschrieben in fremder Sprache! Bestehe eine <i>Intelligenz-Probe</i> , um zu sehen, ob du dieser Sprache mächtig bist. Nur dann darfst du dir einen zusätzlichen Satz an Zaubersprüchen aussuchen. Jeder Zauberspruch aus diesem Buch läßt sich nur einmal aussprechen. Danach verpufft die entsprechende Seite des Buches. Bist du kein Zauberer oder Alb, fällt dir das Zauberbuch nicht auf.
45-46	...zwischen all den Büchern ein hohles, in dem 20 Golddublonen versteckt sind.
51-54	...außer einem Haufen staubiger Bücher, mit denen du nichts anzufangen weißt, gar nichts!
55-56	...eine plötzliche Überraschung! Eine fette Ratte springt vom Schrank herab auf dich zu! Bist du weder ein gewandter Alb noch Elf, gelingt es dir nicht rechtzeitig auszuweichen, so dass sie dir eine Verletzung von einem Körperkraftpunkt zufügt.
61-62	...einen Heiltrank auf einem der Regale, mit dem du 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgewinnen kannst!
63-64	...für den Fall, dass du ein Zauberer oder Alb bist, ein dämonisches Buch. Besteht du eine <i>Intelligenz-Probe</i> erkennst du es als ein Fluchbuch, mit dem die Nekromanten die Toten auferstehen lassen. Es wurde mit Blut auf Menschenhaut erstellt und beinhaltet äußerst bösesartiges. Es wird dir nur von Nutzen sein, wenn du eine zweite <i>Intelligenz-Probe</i> bestehst. Dann kommt dir nämlich die Idee, es in dem nächsten Kamin zu verbrennen. In dieser Weise den Flammen geopfert, fällt der Bann von allen kürzlich auferstandenen Toten in dieser Herausforderung. Alle Zombies fallen in sich zusammen und spielen im weiteren Verlauf keine Rolle mehr.
65-66	...zwischen vielen Büchern eine Schriftrolle. Ziehe die oberste Karte vom verdeckten <i>Schriftrollen-Kartenstapel</i> . (Anmerkung: Kommen keine <i>Schriftrollen-Karten</i> zum Einsatz, findest du hier nichts!)

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...

- Schränke durchsuchen -

GESCHIRRSCHRANK-TABELLE	
Ergebnis	Du findest...
11-14	...beim Öffnen der Schranktüre einen Haufen verwesender Körperteile. Igitt, im Schrank wimmeln lauter Maden und es stinkt erbärmlich! Angewidert wendest du dich von dem Schrank ab...
15	... die Vorräte ungenießbar! Völlig überlegt schlingst du das wohl schon verdorbene Stückchen Fleisch herunter. Kurz danach wird dir übel und schon wenig später plagen dich heftige Magenschmerzen. Aufgrund der immer stärker werdenden Krämpfe ist deine Kampfkraft fortan um 1 Würfel reduziert. Jetzt kann dir nur ein Heiler helfen. Du solltest auf jeden Fall schon mal 100 Golddublonen beiseite legen!
16	...beim Öffnen der Schranktüre alle Regale vollgestopft mit Pulversäcken! ...und einen Moment lang später einen Zündmechanismus, der durch das Öffnen der Schranktür in Gang gesetzt wird... <i>Zzzzzzzz</i> ...jeder Held und jeder Landsknecht, der diese Runde noch nicht am Zug gewesen ist, versucht nach deiner Warnung "Eine Bombe! Raus hier!" schleunigst den Raum zu verlassen. Allen übrigen erfahren zu Beginn der Masterphase einen Schaden mit 4 Kampfwürfeln, wenn sie direkt neben dem Schrank stehen bzw. mit 3 Kampfwürfeln, wenn sie sich noch innerhalb des Raumes befinden (keine Verteidigung möglich!). Du kannst das Unglück aber noch rechtzeitig stoppen, wenn du eine <i>Intelligenz-Probe</i> bestehst, die dich befähigt den Zündmechanismus zu deaktivieren. Ein Zwerg oder der Inhaber einer Werkzeugkiste darf sich für diese Probe einen zusätzlichen Intelligenz-Punkt anrechnen, wodurch auch deren handwerkliche Bevorteilung ihre Berücksichtigung findet.
21-22	...einen Heiltrank auf einem der Regale, mit dem du 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgewinnen kannst!
23	...altes Geschirr, verdorbene Essenreste, unbrauchbare Drachenzähne und in einem alten Totenschädel versteckt: einen prallen Lederbeutel mit 50 Golddublonen!
24	... auf einem der Regale ein schmuckvoll verziertes Flakon, das scheinbar einen Trank enthält. Ziehe die oberste Karte vom verdeckten Tränke-Stapel! Kommen keine Tränke-Karten zum Einsatz, dann ist das Flakon leer. Wie schade...
25-26	...beim Öffnen der Schranktüre in einem alten Sack versteckt, einen gut erhaltenen Ausrüstungsgegenstand! Ziehe eine Ausrüstungskarte aus dem verdeckten Ausrüstungskarten-Stapel!
31-33	...nichts von Bedeutung
34	... es total frustrierend! Angenervt über die völlige Leere knallst du die schweren, eisenbeschlagenen Schranktüren zu. Das hättest du jedoch besser sein gelassen denn dadurch hast du die Besatzung des nächstgelegenen, noch unerkundeten Raumes auf dich aufmerksam gemacht...
35	... beim Öffnen der Schranktüre das üble Versteck eines listigen Goblins, der dir rasch einen deiner Goldbeutel entreißt und sich mit 10 Schritten zügig entfernt. Wenn es dem diebischen Goblin gelingt, außer Sichtweite zu kommen, ohne dass ihn jemand in der laufenden Runde verfolgt, sind die Hälfte deines Goldes (max. 500 Golddublonen) für immer verloren!
36	...nichts von Bedeutung! Gerade als du genervt gegen den Schrank trittst, fängt der morsche Kasten plötzlich an zu kippen... Ob es dir gelingt den umstürzenden Schrank noch rechtzeitig abzufangen, muß mit Hilfe einer <i>Kraft-Probe</i> ermittelt werden. Solltest du diese nicht bestehen, so kracht er ungebremsst auf dich und verursacht dabei einen Schaden mit 2 Kampfwürfeln.
41-42	...einen Heiltrank auf einem der Regale, mit dem du 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgewinnen kannst!
43-44	...einen Haufen Fläschchen und Gläser, gefüllt mit seltsamen Zeugs. Bist du ein Zauberer oder Alb, bestehe eine <i>Intelligenz-Probe</i> . Dann erinnerst du dich an die Rezeptur für einen Heiltrank, den du sofort zusammenmischen kannst. Für andere ist der Schrank "gefüllt mit einem Haufen Krimskrams!"
45-46	... einen kleinen Krug, bis zum Rand gefüllt mit kostbaren Edelsteinen im Wert von 150 Golddublonen!
51-54	... außer wertlosen Tellern und Tassen leider nichts von Interesse.
55	...dass sich die klemmende Schranktür wohl nur mit Gewalt öffnen läßt. Bei deinem Versuch sie mit dem Schwert zu öffnen, zerbricht die Klinge. Lege die Ausrüstungskarte ab. Hast Du gar kein Schwert, siehe 56.
56	...dass sich die klemmende Schranktür wohl nur mit Gewalt öffnen läßt. Du mußt eine <i>Kraft-Probe</i> bestehen, um den Schrank zu öffnen. Läßt sich die Tür öffnen, wird erneut auf die Tabelle gewürfelt. Anderenfalls murmelst du für die übrigen Gefährten unüberhörbar vor dich her: „Dieser garstige Spind ist verschlossen!“, so dass keine weiteren Versuche mehr unternommen werden.
61-62	...einen Heiltrank auf einem der Regale, mit dem du 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgewinnen kannst!
63-64	... Essenreste, die dir eine willkommende Stärkung sind. Du gewinnst 2 verlorene Körperkraftpunkte zurück, wenn du die Mahlzeit an Ort und Stelle zu dir nimmst.
65-66	...zwischen Tellern und Bechern eine Schüssel, bis zum Rand gefüllt mit kleinen Echseniern! Schnell im rohen Zustand verschlungen, bringen sie dir einen Punkt an Körperkraft zurück!