



Der stinkende Fluch

Als ihr wieder einmal den zahlreichen Hinweisen folgt, wonach das Böse seine Untaten vollbringen soll, gelangt ihr in ein Labyrinth. Zu spät merkt ihr, dass ihr in eine Falle geraten seid. Als der letzte Heroe seinen Fuss ins Labyrinth gesetzt hat, schieben sich metallene Gitterstäbe vor den Eingang. Ihr bemerkt ein Schloss in der Wand und vermutet, dass ein Schlüssel den Zugang öffnen könnte.

Sucht den Schlüssel, um dem Labyrinth zu entkommen. Doch gebt acht!

Manch Gang oder Raum könnte durch einen stinkenden Fluch belegt sein!



- 1 Diese Truhe ist leer.
 - 2 Diese geheime Tür ist mit einem magischen Siegel verschlossen. Würfle eine 2 bis 5, um durchzukommen. Bei einer 1 oder einer 6 wird der Held mit einer Speerattacke von 1 attackiert.
 - 3 Als du die Truhe öffnest, entdeckst du Treppen zu einem geheimen Gang. Stelle die Figur neben die Kiste 3!
 - 4 Du findest nichts als einen alten Hut. Nimm ihn mit und setze ihn auf, oder lasse ihn in der Truhe zurück.
 - 5 Du findest 500 Goldmünzen!
 - 6 Alle Monster in diesem Gang sind besonders stark. Sie können das doppelte Laufen und auch über Gruben springen!
 - 7 Dies ist nur eine Hexerstatur. Sobald nach einer geheimen Tür gefragt wird, wird die Statue belebt. A:3 V:4 KK: 2
 - 8 In diesem Gang hat einst eine Elfe einen Zaubertrank verschüttet. Alle Werte steigen um einen Punkt, solange ihr euch in diesem Gang aufhaltet.
 - 9 In diesem Raum ist die Luft so dick, das ihr kaum atmen könnt. Ihr könnt nur 3 laufen. Wenn ihr aus dem Raum geht müsst ihr Würfeln und nur bei einer 2-5 könnt ihr euch von diesem Fluch befreien.
 - 10 In diesem Gang stinkt es so bestialisch nach alter Orcscheisse, das ihr Ohnmächtig werdet. Ihr seid aber immer noch verwundbar! Pro Runde 1 W6 würfeln (bei 6 wieder wach)
 - 11 Du findest einen Schlüssel. Als du ihn in die Truhe steckst und umdrehst bricht er ab. Du kannst nur eine Truhe öffnen!
- A Heiltrank! Maximal 5 Punkte, jedoch nicht mehr wie die Höchstpunktzahl.
 B 2 Lebenspunkte
 C Es verdoppelt sich dein Angriff beim nächsten Angriff, danach ist er wieder normal.
 D Als du die Kiste öffnest strömt ein seltsames Gas aus der Truhe aus. Wenn jemand den Hut aufgezogen hat, dann verwandelt sich dieser in einen Helm!
- 12 Ihr habt euer Ziel erreicht. Der Schlüssel kann nur dann aufgenommen werden, wenn dieser und 3 weitere Räume ohne Monster sind.

Streunendes Monster: stinkender Orc (A: 3 , V: 3 , T: 8 , KK:1, IN: 2)

By Thomas Riedel