

## Tabelle "Thron absuchen"

- 1 *‘Du kannst der Versuchung nicht widerstehen und setzt dich auf den Thron. Dieser bricht jedoch zusammen und du verletzst dich dabei, du Narr! Ziehe einen Punkt Körperkraft ab, wenn eine Kraftprobe nicht bestehst.*
- 2 *‘Du findest eine keine goldene Krone an der Rückenlehne hängend. Sie ist 100 Goldmünzen wert.*
- 3 *‘Du suchst den ganzen Thron ab, findest jedoch auf den ersten Blick gar nichts. Mache die Intelligenzprobe!  
(+) ‘Du kommst auf die Idee, die Polster aufzuschneiden und stößt so auf 50 Goldmünzen.  
(-) Keine Chance, es gibt hier nichts Wertvolles.*
- 4 *In einem Fach unter dem Thron entdeckst du eine Schriftrolle.*
- 5 *‘Du stellst dich aber auch ungeschickt an, du Narr. Du versuchst einen wertvollen Edelstein mit deiner Waffe aus der Holzlehne zu lösen. Es gelingt dir zwar, aber deine Klinge bricht ab dabei. Lege eine beliebige Waffenkarte (keine Rüstung) ab. Der Stein ist aber dafür 100 Goldmünzen wert.*
- 6 *‘Du findest nichts von Bedeutung. Der Thron ist leer.*
- 7 *Auf dem Thron liegt ein kleiner goldener Ring im Wert von 30 Goldmünzen.*
- 8 *Eine Spinne klettert den Thron empor. Sonst erblickst du nichts.*
- 9 *‘Du kannst der Versuchung nicht widerstehen und setzt dich auf den Thron. Dabei löst du jedoch einen Mechanismus aus und stürzt mit-samt dem Thron in eine Fallgrube, du Narr! Du verlierst einen Punkt Körperkraft. (Ersetzte den Thron durch eine Fallgrube!)*
- 10 *In einer Ritze zwischen den Polstern findest du eine Silberdublonne. Sie ist 10 Goldmünzen wert.*
- 11 *‘Du entdeckst einen Totenschädel auf der Sitzfläche. Ansonsten ist deine Suche leider ergebnislos.*

## Tabelle "Thron absuchen"

- 12 *In die Armlehnen des Throns sind geheimnisvolle Insignien geschnitzt. Mach eine Intelligenzprobe!  
(+) ‘Du fährst mit der Hand über die Schnitzereien und merkst, dass du sie eindrücken kannst. Ein kleines Fach öffnet sich und eine Schriftrolle sowie ein Dolch kommen zum Vorschein.  
(-) ‘Du erfreust dich über die Schönheit der Schnitzereien, wendest dich dann wieder wichtigeren Dingen zu.*
- 13 *Eine fette Ratte, die sich unter dem Thron versteckt hat, springt hervor und kreischt fürchterlich. Du erschreckst dich dermaßen, dass du dich erstmal nicht mehr konzentrieren kannst. Gib (verdeckt) eine Gefechtskarte ab.*
- 14 *Hier wurde offenbar früher jemand ermordet. Ein Skelett mit einem Kurzsword durch die Brust in der Rückenlehne steckend sitzt auf dem Thron. Du kannst die Waffe an dich nehmen (sofern vorhanden!).*
- 15 *An den Verzierungen der Rückenlehne bleibt deine Tasche hängen. Eine Flasche fällt heraus und du verlierst einen Trank, du Narr!*
- 16 *‘Du kannst der Versuchung nicht widerstehen und setzt dich auf den Thron. Plötzlich klappen Stahlschellen aus der Armlehne und halten dich gefangen. Du kannst nicht ziehen oder angreifen und dich nur mit 2 beliebigen Kampfwürfeln weniger verteidigen bis ein Mitstreiter dich durch eine Kraftprobe befreit hat.*
- 17 *Außer Staub und Dreck gibt es hier nichts zu finden.*
- 18 *Ein kleiner Smaragd liegt auf der Thron. Er bringt 30 Goldmünzen.*
- 19 *Unter dem Thron entdeckst du eine schwere Holzkiste. Mache eine Kraftprobe!  
(+) ‘Du kannst sie hervorziehen und öffnen. Es ist bestimmt etwas Wertvolles darin. Ziehe eine Schatzkarte.  
(-) Sie ist viel zu schwer, du musst sie geschlossen zurücklassen.*
- 20 *Der Thron ist übersät mit Spinnenweben. Du entfernst sie alle, findest dennoch nichts.*