

## Tabelle "Tisch absuchen"

- 1 Eine dicke Spinne läuft über den Tisch, sonst findest du gar nichts.
- 2 Ein kleiner Goblin, der sich unter dem Tisch versteckt hat, springt hervor und greift dich sofort an!
- 3 Du findest eine Schachtel mit Anserke-Kräutern. (Du kannst sie z.B. dem Druiden geben zum Brauen neuer Tränke.)
- 4 Jemand hat hier drei Stapel Münzen liegen lassen. Nimmst du sie mit, bis du um 130 Goldmünzen reicher.
- 5 Dort steht eine kleine Holzkiste. *Mache die Intelligenzprobe!*  
(+) Du entdeckst den doppelten Boden. Unter ihm liegt ein Edelstein im Wert von 250 Goldmünzen.  
(-) Du blickst in eine leere Kiste und wendest dich enttäuscht ab.
- 6 In einem Haufen Papiere findest du eine alte Schriftrolle.
- 7 Du findest eine alte Tonschüssel mit Speiseresten. Du kostest und merkst zu spät, dass sie verdorben sind und verlierst einen Punkt Körperkraft.
- 8 Am Tisch entdeckst du eine breite Schublade mit einem rostigen Eisenbeschlag. *Mache die Kraftprobe!*  
(+) Du kannst sie öffnen und findest einen Dolch und ein Säckchen mit 50 Goldmünzen.  
(-) Genervt trittst du gegen das Tischbein, sonst geschieht nichts.
- 9 Auf dem Tisch steht eine Flasche Dusterwald-Rum. Du lädst alle im Raum auf einen Schluck ein. Wer bei der *Intelligenzprobe!* versagt, kann nicht widerstehen und verliert einen Intelligenzpunkt wegen Trunkenheit.
- 10 Du entdeckst eine alte speckige Ledertasche am Ende des Tisches. In ihr befindet sich ein Seidentuch. Als du es hervorholst fallen dutzende weißer Perlen zu Boden und rollen umher. Um sie alle aufzusammeln, müsstest du eine Runde aussetzen. Dafür sind die Perlen jedoch 100 Goldmünzen wert.

## Tabelle "Tisch absuchen"

- 11 Ein Tonkrug mit einer übel riechenden, dickflüssigen Masse steht in der Ecke. Es ist Drachendarm-Sekret, eine Delikatesse unter Orks. Angeekelt schiebst du ihn beiseite.
- 12 Verstreut auf dem Tisch liegen 20 Goldmünzen.
- 13 Du hebst den Deckel eines glänzenden Messing-Topfs. In ihm liegen frische Kräuter, welche sofort anfangen zu welken als Licht auf sie trifft. Rasch isst du sie und erhältst einen Punkt Körperkraft zurück, da es sich um Athelas, dem sog. Königskraut handelt.
- 14 Du entdeckst eine Flasche mit einem Heiltrank für 2 Körperkraft-Punkte.
- 15 An der Seite des Tisches siehst du einen kleinen Holzhelbel. Als du ihn umlegst, kommen zwei Bolzen einer gut versteckten Armbrust unter dem Tisch hervorgeschossen und treffen die Figuren, die jeweils an den kurzen Seiten des Tisches stehen. Diese verlieren einen Punkt Körperkraft.
- 16 Auf dem Tisch befindet sich nur Staub und Dreck.
- 17 Du siehst an der Tischkante merkwürdige Verzierungen, *mache die Intelligenzprobe!*  
(+) Du entdeckst, dass es sich dabei um ein Art Schlüssel handelt. Du drückst die Verzierungen ein und eine kleine Klappe öffnet sich, dahinter findest du 80 Goldmünzen.  
(-) Du findest die Verzierungen ganz hübsch aber bedeutungslos.
- 18 Du findest eine kleine Dose mit Arlan-Kräutern. (Du kannst sie z.B. dem Druiden geben zum Brauen neuer Tränke.)
- 19 Eine kleines goldenes Amulett liegt auf dem Tisch im Wert von 10 Goldmünzen.
- 20 Du findest ein paar gehäutete Ratten auf einem Teller. Angewidert wendest du dich ab.