

Tabelle "Sarkophag absuchen"

- 1 Du schiebst den Deckel beiseite und kannst es kaum glauben, im Sarkophag liegen zwischen einigen Knochen kostbare Grabbeigaben aus Gold, Silber und Edelsteinen im Wert von 300 Goldmünzen.
- 2 Du findest eine intakte Waffe unter dem Sargdeckel. Ziehe eine Ausrüstungskarte.
- 3 Im Sarg liegt ein komplett verwesener Leichnam. Leider wurde er verflucht. Sein Skelett erhebt sich sofort und greift dich an.
- 4 Du versuchst den massiven Steindeckel des Sarges beiseite zu schieben. Mache die *Kraftprobe!*
(+) Mit aller Kraft schaffst du es und findest neben 50 Goldmünzen auch ein Langschwert (wenn Karte noch vorhanden!).
(-) Du hast nicht genug Kraft dazu, sagst aber aus Scham nichts.
- 5 Eine uralte Mumie hast du in ihrer Ruhe gestört. Sie ist rachsüchtig und greift dich sofort an.
- 6 Du stellst dich aber auch ungeschickt an, du Narr. Der Sargdeckel entgleitet dir und fällt dir auf den Fuß. Daher kannst du nur mit dem halbierten Wert weiterziehen. Er heilt erst durch einen Trank oder Zauber wieder (ohne Körperkraftpunkte zu erhalten) oder am Ende der Herausforderung. Zu dem ist auch nichts im Sarg zu finden.
- 7 Du findest nichts von Bedeutung. Der Sarkophag ist leer.
- 8 Im Sarg liegt ein Seidentuch. Auf ihm schimmert ein kleiner goldener Dolch im Wert von 50 Goldmünzen.
- 9 Beim Heben des Deckels löst du eine Falle aus. Jede Figur im Raum, die nicht direkt an einer Wand steht, fällt in eine Grube und verliert einen Punkt Körperkraft (s. Fallgrube). Anschließend kann jeder herausklettern und die Gruben schließen sich jeweils wieder durch eine Steinplatte. Sonst ist der Sarg leer.
- 10 Maden und Käfer fressen die Überreste eines Menschen, angewidert wendest du dich ab.

Tabelle "Sarkophag absuchen"

- 11 Auf der Steinplatte stehen seltsame und geheimnisvolle, wenn auch furchterregende Insignien. Mach eine *Intelligenzprobe!*
(+) Du erkennst die Warnung in der alten Sprache Mordors, dass du diesen Sargdeckel auf keinen Fall öffnen solltest und ziehst weiter.
(-) Deine Neugier ist groß. Du ignorierst alle Zeichen und schiebst die Platte vom Sarg. Sofort erfüllt sich ein alter Fluch und ein Geist greift dich mit 4 Kampfwürfeln an. Dann verschwindet er wieder.
- 12 Eine einsame, mit Staub bedeckte Silberdublonne liegt auf dem Sarg, sie ist ganze 10 Goldmünzen wert.
- 13 Du findest in dem Sarg einen Köcher mit 5 Pfeilen.
- 14 Beim Öffnen des Sargdeckels entzündet deine Fackel ein Leichengas. Es kommt zu einer Stichflamme und eine deiner Schriftrollen verbrennt.
- 15 Dieser Sarkophag ist bis obenhin gefüllt mit wertlosen Knochen. Willst du sie durchwühlen und weitersuchen, setze eine Runde aus. Du findest dann aber Grabbeigaben im Wert 150 Goldmünzen.
- 16 Du schiebst den Sargdeckel zu Seite und ein lauter, markdurchdringender Schrei ist zu hören. Du erschreckst dich dermaßen, dass du dich erstmal nicht mehr konzentrieren kannst. Gib eine Gefechtskarte ab.
- 17 Deine Suche ist leider ergebnislos.
- 18 Schnell willst du den Sarkophag wieder schließen, zu spät. Du hast einen Zombie erweckt und er greift dich sofort an.
- 19 Der Sargdeckel ist nur schwer zu öffnen. Mache eine *Kraftprobe!*
(+) Du kannst ihn wegschieben und sieh da. Ziehe eine Schatzkarte
(-) Du bist zu schwach, schämst dich aber und erzählst keinem davon.
- 20 Der Sargdeckel ist sehr schwer und du überlegst, was du tun kannst. Mache eine *Intelligenzprobe!*
(+) Du siehst ein, der Deckel ist auch mit vereinten Kräften nicht zu heben. Ein Troll muss ihn hergeschafft haben.
(-) Du bist uneinsichtig, versucht deine Waffe als Hebel zu nutzen und brichst diese dabei ab. (Zuletzt genutzte Waffe ablegen!)