

## Tabelle "Das Schicksal"

- 00 - 02: *Es passiert gar nichts*
- 03 - 04: *Ihr seid in einen Hinterhalt geraten, es kommen plötzlich 4 Goblins (je Wand einer) und greifen sofort an!*
- 05 - 06: *Pech: An einem Mauervorsprung bleibst du mit deiner Tasche hängen. Sie reißt auf und du merkst, dass etwas herunter fällt und in kleinen Bodenspalten verschwindet. Du verlierst 50 Goldmünzen.*
- 07: *Pfeilhagel-Falle: Alle Figuren (außer dir) im Raum verlieren einen Punkt Körperkraft!*
- 08 - 09: *Rost: Durch deinen sorglosen Umgang mit der Ausrüstung rosten diese teilweise. Du musst bei der zuletzt genutzten Angriffswaffe (aus Metall) einen weißen durch einen grünen Kampfwürfel ersetzen und bei einer Rüstung einen weißen durch einen schwarzen Kampfwürfel. Du kannst sie jedoch mit Waffennöl behandeln. Bei erneutem Rostbefall wird die Waffe / Rüstung unbrauchbar.*
- 10 - 11: *Pech: Bei einer hastigen Bewegung fällt eine Flasche aus deiner Tasche. Du verlierst einen Heiltrank.*
- 12 - 13: *Angst: Ein lauter schriller Ton ist zu hören. Einige der grünen Monster (Goblins, Orks, Fimire, Ogre usw.) bekommen es mit der Angst zu tun. Halbiere dessen Anzahl in dem Raum. (bei ungerader Zahl: aufrunden!)*
- 14 - 16: *Verletzung: Du verletzt dich am Fuß und darfst nur noch mit halbem Tempo weiterziehen (ungerade Zahl: Wert aufrunden)! Er heilt erst durch einen Heiltrank (wobei aber keine Körperkraft gewonnen würde) oder aber am Ende dieser Herausforderung.*
- 17 - 18: *Goldstaub: Du erblickst eine Spur Goldstaub auf dem Boden. Mache eine Intelligenzprobe!  
(+) Du erkennst das Versteck zu einem Schatz unter der Bodenplatte. Ziehe zwei Schatzkarten!  
(-) Unachtsam ziehst du weiter.*

## Tabelle "Das Schicksal"

- 19: *Falle: Der Boden unter deinen Füßen gibt nach. Es öffnet sich eine Fallgrube und du verlierst einen Punkt Körperkraft. Die Figuren direkt neben dir (nicht diagonal) fallen auch hinein (Regeln: wie Fallgrube).*
- 20 - 21: *Panik: In der Ferne ist lautes Monstergeschrei zu hören. Einige Landknechte geraten in Panik und flüchten. Jeder Heroe muss seine Knechte auf dem Brett halbieren (bei ungerader Zahl Abrunden!)*
- 22: *Erdbeben: Ein Beben erschüttert die Umgebung: Alle Figuren, die NICHT an einer Wand stehen, werden von herabfallenden Steinbrocken getroffen und verlieren einen Punkt an Körperkraft.*
- 23 - 24: *Verletzung: Durch einen Schlag an den Kopf verlierst Du einen Intelligenzpunkt. Auch eine Fähigkeit entfällt dir (eine Zauber- bzw. Fertigkeiten-Karte verdeckt ablegen!).*
- 25 - 26: *Talent: Du hast Geschick und Tapferkeit im Kampf gegen deine Feinde bewiesen und darfst die eine Gefechtskarte nehmen.*
- 27: *Höhlentroll: Eine Wand bricht urplötzlich auf und mit lautem Schrei bricht ein Höhlentroll herein (an der der Eingangstür gegenüberliegenden Wand). Die Bestie hat 3 Punkte Körperkraft und 2 Punkte Intelligenz. Sie kämpft mit 4 beliebigen Kampfwürfeln und hat 3 Tempo.*
- 28 - 29: *Magischer Stein: Auf dem Boden findest du einen magischen Stein. Ziehe eine entsprechende Karte.*
- 30 - 31: *Krankheit: Alle Figuren um dich (auch diagonal) werden plötzlich krank und verlieren einen Punkt Körperkraft. Außerdem werfen sie beim nächsten mal (Angriff oder Verteidigung) einen beliebigen Kampfwürfel weniger.*
- 32 - 33: *Du findest eine alte Schriftrolle zerknickt auf dem Boden.*