

Tabelle "Kamin / Küche absuchen"

- 1 Du findest zwei silberne Kerzenständer auf dem Sims. Jeder ist 20 Goldmünzen wert.
- 2 Du durchsuchst jeden Winkel und jede Ecke, leider gibt es hier nichts zu holen.
- 3 Du erblickt durch die Flammen des Kamins / Ofens etwas Glänzendes. *Mache die Intelligenzprobe!*
(+) Du nimmst einen Feuerhaken und ziehst eine mit Diamanten besetzte Kette heraus, sie ist 150 Goldmünzen wert.
(-) Deine Gier überkommt dich und du greift mit der bloßen Hand ins Feuer. Du verlierst einen Punkt Körperkraft, ziehst jedoch eine mit Diamanten besetzte Kette heraus, sie ist 150 Goldmünzen wert
- 4 Ein Stein vom Sims ist auffallend locker. Du ziehst ihn heraus und findest ein goldenes Amulett im Wert von 80 Goldmünzen.
- 5 Hier gibt es nur Asche und Staub. Deine Suche ist erfolglos.
- 6 Ein leckerer Braten hängt über dem Feuer, Gondorianischer Fasan. Jeder, der sich daran stärkt, erhält einen Punkt Körperkraft zurück.
- 7 Du stellst dich aber auch ungeschickt an, du Narr. Du versuchst einen wertvollen Edelstein mit deiner Waffe aus der Verzierung in der Steinkante 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.
- 8 In einem Fass hat sich ein garstiger Ork versteckt. Du hebst den Deckel und er greift dich sofort an.
- 9 Du kannst der Versuchung nicht widerstehen und kostest von Speisen, die dort angerichtet stehen. Verdammt, sie waren wohl vergiftet. Du verlierst einen Punkt Körperkraft.
- 10 Ein wohlig warmes Kaminfeuer lässt dein Herz erfreuen. Schätze und Reichtümer gibt es aber keine.
- 11 Du entdeckst eine kleine Flasche mit einem Heiltrank für 2 verlorene Körperkraftpunkte.

Tabelle "Kamin / Küche absuchen"

- 12 Auf dem Kaminsims stehen viele große bunte Flaschen, zu schwer um sie mitzunehmen. *Mache eine Intelligenzprobe!*
(+) Du riechst an den Flüssigkeiten und erkennst eine Flasche mit einem Heilkrank, du erhältst zwei Körperkraftpunkte zurück.
(-) Du hast keine Ahnung, um was für Flüssigkeiten es sich handelt. Du kostest versehentlich einen Schluck Zwergen-Rum und verlierst einen Intelligenzpunkt wegen Trunkenheit.
- 13 In einer verkohlten Tasche, die du aus der Asche ziehst, entdeckst du 20 x 10 Goldmünzen.
- 14 Du Narr versuchst mit deiner Waffe etwas scheinbar Wertvolles aus den Flammen zu fischen, dabei verglüht die Waffe und wird unbrauchbar. Gefunden hast du nur eine alte Kanne, die du wütend zurück in den Kamin trittst. Eine beliebige (Metall-) Waffe ablegen!
- 15 Du lehnst dich bei deiner Suche zu dicht an die Flammen des Kamins / Ofens und verbrennt eine Schriftrolle, du Narr!
- 16 Du öffnest ein großes Fass, darin ist etwas sehr Wertvolles. Ziehe eine oder zwei Schatzkarten.
- 17 Eine verlassene Silberdublonne liegt auf dem Sims, sie ist 10 Goldmünzen wert.
- 18 Außer Staub und Spinnenweben gibt es hier nichts zu finden.
- 19 Hier hängt ein schwerer Stahlkessel über dem Feuer.
Willst du versuchen hineinzusehen ???
(+) Du bist zu ungeschickt und kippst dir eine kochend heiße Brühe über die Füße, du Narr. Somit kannst du nur noch mit halbem Wert weiterziehen bis zur nächsten Herausforderung oder bis du einen Heiltrank oder -zauber bekommst (ohne Körperkraft-Punkte zu erhalten!) .
(-) Es kommt eh ein merkwürdiger Geruch aus dem Kessel, daher gehst du lieber weiter.
- 20 Das Bild über dem Kamin ist übersät mit Spinnenweben. Du entfernst sie und erkennst, dass der Bilderrahmen aus purem Gold ist. Du kannst ihn einstecken und erhältst dafür 200 Goldmünzen.