

Tabelle "Das Schicksal"

- 34 - 35: *Feuer:* Du lässt eine Fackel fallen und plötzlich steht alles um Euch herum in Flammen. Du und jede Figur um dich mit Abstand von 2 Feldern (auch diagonal) verlieren einen Punkt Körperkraft und ggf. je eine Schriftrolle.
- 36 - 37: *Nebel:* Dichte Nebelschwaden durchziehen kurzerhand das Gemäuer. Die Sicht wird so schlecht, dass jede Figur für eine Runde nur ein Feld ziehen darf. Fernwaffen können nicht eingesetzt werden.
- 38 - 39: *Verlust:* Gerade drehst du dich herum um deine Sachen zu ordnen, da bemerkst du, dass etwas fehlt. Du hast eine Waffe verloren, du Narr (Lege eine Ausrüstungskarte ab (keine Rüstung und nicht die zuletzt genutzte Waffe).
- 40 - 41: *Falle:* Unachtsam löst du sie aus. Ein Pfeilhagel schießt aus der Wand und trifft dich sowie alle die direkt neben dir stehen. Heroen mit einem Schild oder Harnisch bleiben unverletzt, alle anderen verlieren einen Punkt Körperkraft.
- 42 - 43: *Fund:* In der Ecke des Raumes steht eine unscheinbare Kiste. Mache eine Kraftprobe! um sie zu öffnen.
(+) Du entdeckst etwas Nützliches ist. Ziehe eine Ausrüstungskarte.
(-) Du bekommst den verkantete Deckel nicht herunter, bist aber zu stolz dies zuzugeben und ziehst einfach weiter.
- 44 - 45: *Hellebarder:* Unerwartet triffst du einen Hellebarder. Dieser Landknecht wurde von seinem Herren betrogen und zieht nun allein durch die Lande. Zahle ihm seinen Ausfall von 20 Goldmünzen und er schließt sich dir an. Nimm die entsprechende Landknechtsfigur und -karte.
- 46 - 47: *Fund:* Du findest einen Köcher mit 5 Pfeilen.

Tabelle "Das Schicksal"

- 48 - 49: *Verletzung:* Du verletzt dich an deiner Schlaghand, du Narr. Somit kannst du bei einem Angriff nur mit zwei beliebigen Kampfwürfeln weniger werfen. Sie heilt erst durch einen Heiltrank (wobei aber keine Körperkraft gewonnen würde) oder aber am Ende dieser Herausforderung.
- 50 - 51: *Ein Windzug bläst plötzlich einen vertrockneten Busch durch den Raum. Sonst passiert überhaupt nichts.*
- 52: *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 die Hälfte aller deiner Goldmünzen!
- 53 - 54: *Trunkenheit:* Dein großer Durst lässt dich eine gefundene Flasche mit einem Zug austrinken. Darin war jedoch Alkohol. Durch die Trunkenheit büßt du einen Intelligenzpunkt ein. Du erhältst ihn nur durch einen Heiltrank zurück (ohne Körperkraft zu gewinnen) oder am Spielende.
- 55: *Balrog:* Eine riesige Flammenwand erscheint und der Alptraum wird wahr. Ein Balrog kommt (an die Wand gegenüber der offenen Tür). Flieht! Eure Schwerter nützen hier nichts! Der Balrog raubt durch seine brennende Peitsche jeder Figur (auch Monster) 1 Punkt Körperkraft, wenn bis auf 1 Feld herankommt. Gelangt er auf ein angrenzendes Feld, verliert die Figur 2 Punkte Körperkraft. Er bewegt sich 4 Felder und verschwindet erst, wenn er 3 Runden keine Figur "erwischt" hat, oder nach Ausspruch von 2 beliebigen Zaubersprüchen. (Nur einmal je Spiel!)
- 56 - 58: *Rost:* Durch deinen sorglosen Umgang mit der Ausrüstung rosten diese teilweise. Du musst bei der zuletzt genutzten Angriffswaffe (aus Metall) zwei weiße durch grüne Kampfwürfel ersetzen und bei einer Rüstung einen weißen durch einen schwarzen Kampfwürfel. Du kannst sie jedoch mit Waffenöl behandeln. Bei erneutem Rostbefall wird die Waffe / Rüstung unbrauchbar.