

Tabelle "Altar absuchen"

- 1 *‘Dort steht eine kleine unscheinbare Flasche. Als du davon kostest, fühlst du dich wie von allen Sünden befreit. Es handelt sich also um geweihtes Wasser, nimm es mit.*
- 2 *‘Du findest nur ein paar Kerzen und einen wertlosen Holzbecher.*
- 3 *‘Du findest allerhand unbekannte Kräuter und Flüssigkeiten, Zutaten für einen nützlichen Trank? Mache die Intelligenzprobe!
(+) ‘Du fügst alles korrekt zusammen und erhältst einen Heiltrank für 4 Körperkraftpunkte. (-> der ‘Druide schafft dies immer!)
(-) ‘Du vermischt die Zutaten in der falschen Reihenfolge und ein giftiger ‘Dampf steigt auf. Alle, die den Raum diese Runde nicht (mehr) verlassen können, verlieren einen Punkt Körperkraft.*
- 4 *‘Ein garstiger kleiner Golbin hat sich unter dem Tisch versteckt. Er springt heraus, schnappt sich eine deiner Schriftrollen und versucht sofort kichernd davonzurennen. (Er kann gleich ziehen!)
(Noch bevor er getötet wird, verschlingt er die Schriftrolle!)*
- 5 *‘Du entdeckst eine ‘Dose mit Arlan-Kräutern.*
- 6 *‘Du entdeckst eine ‘Dose mit Belan-Kräutern.*
- 7 *‘Du findest nichts von ‘Bedeutung auf dem staubigen ‘Tisch.*
- 8 *‘Du erkennst ein Geheimfach an der Seite des ‘Tisches. Darin befindet sich ein silbernes Amulett im Wert von 100 Goldmünzen.*
- 9 *‘Beim ‘Durchsuchen des ‘Tisches reißt deine ‘Tasche an den scharfen ‘Kanten der ‘Alchimistenwerkzeuge auf. ‘Du verlierst 50 Goldmünzen, die in die kleinen ‘Bodenritzen fallen, du ‘Narr!*
- 10 *‘Auf dem ‘Tisch stehen viele ‘Flaschen aus undurchsichtigem ‘Milchglas. ‘Du hebst einige an, sie scheinen leer zu sein.
Mache die Intelligenzprobe!
(+) ‘Du prüft jede ‘Flasche genau und entdeckst, dass sich in einer ein Heiltrank für 2 Körperkraftpunkte befindet.
(-) ‘Du wendest dich ab, nichts zu holen für dich.*
- 11 *‘Ein ‘Säckchen mit 30 Goldmünzen liegt verlassen auf dem ‘Tisch.*

Tabelle "Altar absuchen"

- 12 *‘An der ‘Tischkante ist eine seltsame ‘Paste verstrichen. Mache eine Intelligenzprobe!
(+) ‘Du erkennst, dass ein ‘Alchimist früher hier wohl erfolgreich geforscht hat. ‘Du kannst einen beliebigen ‘Ausrüstungsgegenstand mit der ‘Paste bestreichen. Er wird zu Gold und ist 250 Goldmünzen wert.
(-) ‘Du denkst, es handelt sich um eine ‘Arznei. ‘Du kostest sie und vergiftest dich leicht, du ‘Narr! Ziehe einen ‘Körperkraftpunkt ab.*
- 13 *‘Eine einsame, mit Staub bedeckte Silberdublonne liegt auf dem ‘Schrein, sie ist ganze 10 Goldmünzen wert.*
- 14 *‘Du findest in einer ‘Holzschale einen ‘Dolch. Nimm die ‘Ausrüstungskarte (soweit noch vorhanden).*
- 15 *‘Beim ‘Durchsuchen schnellst plötzlich eine ‘Schublade auf, eine knochige ‘Hand kommt hervor und greift nach dir. Mache die ‘Kraftprobe!
(+) ‘Du kannst dich losreißen, verlierst jedoch eine ‘Schriftrolle.
(-) ‘Du kannst dich allein nicht befreien, bis du erneut oder einer deiner ‘Gefährten die ‘Kraftprobe besteht. Außerdem wirst du im ‘Gerangel verletzt und verlierst einen ‘Körperkraft-Punkt.*
- 16 *‘Du findest eine ‘Dose mit Anserke-Kräutern.*
- 17 *‘Auf dem ‘Tisch liegt offen ein schweres ‘Zauberbuch. ‘Du wirfst einen ‘Blick hinein und liest laut. Mache eine Intelligenzprobe!
(+) ‘Du liest einen ‘Heilzauber vor und alle im ‘Raum erhalten einen Punkt ‘Körperkraft zurück.
(-) ‘Du versprichst dich beim ‘Zauberausspruch und wirfst eine "‘Feuerkugel" (s. ‘Zauber) auf die nächstliegende ‘Figur. Dabei geht auch das ‘Buch in ‘Flammen auf sowie eine deiner ‘Schriftrollen.*
- 18 *‘Deine ‘Suche ist leider ergebnislos.*
- 19 *‘Neben einem ‘Tintenfasschen stehend entdeckst du einen Heiltrank für 2 verlorene ‘Körperkraft-Punkte.*
- 20 *‘Eine geheimnisvolle, große und schwere ‘Kiste steht unter dem ‘Tisch. Mache eine ‘Kraftprobe!
(+) ‘Du kannst sie hervorziehen und öffnen. Ziehe zwei ‘Schatzkarten
(-) ‘Du bist zu schwach, schämst dich aber und erzählst keinem davon.*