

Tabelle "Waffenständer / Geschirrschrank absuchen"

- 1 Du entdeckst einen silbernen Dolch. Zum Kampf ist das Material zu weich, jedoch ist er 80 Goldmünzen wert.
- 2 Dort hängt eine Waffentasche mit etwas Schwerem drin. Ziehe eine Ausrüstungskarte.
- 3 Ein großes breites Schwert hängt am Waffenschrank. Du willst es an dich nehmen und hörst plötzlich das leise Quietschen einiger alter Zahnräder. Du ahnst, das Schwert ist der Auslöser für eine Falle, doch es ist zu spät. Ein Pfeilhagel trifft alle Figuren, die vor dem Regal stehen und sie verlieren einen Punkt Körperkraft.
- 4 Du findest einen Köcher mit 6 Pfeilen für einen Bogen drin.
Nimm die entsprechende Ausrüstungskarte (wenn noch vorhanden!)
- 5 Am Waffenschrank findest du nur ein rostiges Schwert und ein komplett verbeultes Schild, zu kaputt zum Reparieren und zu wertlos für den Verkauf.
- 6 Unter dem Waffenständer steht eine riesige Holzkiste mit einer schweren Kette umwickelt. Mache die Intelligenzprobe!
(+) Du erkennst, dass du sie niemals wirst öffnen können und ziehst enttäuscht weiter.
(-) Du willst die Kiste mit aller Macht öffnen. Du setzt deine zuletzt verwendete Waffe ein, um die Kiste aufzuhebeln. Dabei zerbricht deine Waffe, du Narr! Ausrüstungskarte ablegen.
- 7 Du findest ein Flasche mit nützlichem Waffen-Öl.
Nimm die entsprechende Ausrüstungskarte (wenn noch vorhanden!).
- 8 Du entdeckst eine Spezial-Verstrebung für einen beliebigen Schild.
Nimm die entsprechende Ausrüstungskarte (wenn noch vorhanden!).
- 9 Nur Spinnenweben und Staub, sonst erblickst du nichts.
- 10 Ungestüm und gierig greifst du nach einer vermeintlich wertvollen Waffe und schneidest dir die halbe Hand dabei auf. Ziehe dir einen Körperkraftpunkt ab. Du findest jedoch ein Kurzsword und kannst dir die Karte nehmen.

Tabelle "Waffenständer / Geschirrschrank absuchen"

- 11 Beim Durchsuchen stellst du dich derart ungeschickt an, dass einige alte Waffen und Ketten mit lautem Scheppern zu Boden fallen, du Narr. Dadurch werden zwei Orks auf Euch aufmerksam. Sie greifen Dich sofort an.
- 12 Du findest einen Helm, er scheint noch in Ordnung zu sein.
Nimm die entsprechende Ausrüstungskarte (wenn noch vorhanden!).
- 13 Du findest einen Köcher mit 5 Bolzen für eine Armbrust.
Nimm die entsprechende Ausrüstungskarte (wenn noch vorhanden!).
- 14 Du entdeckst ein schmutziges, dünnes und stumpfes Schwert. Mach die Intelligenzprobe!
(+) Du erkennst, dass das Material für eine Waffe viel zu leicht ist. Du kratzt etwas vom Dreck herunter und tatsächlich, es kommt Gold zum Vorschein. Das Schwert ist 250 Goldmünzen wert.
(-) Dir erscheint es wertlos und unbrauchbar. Du lässt es hängen.
- 15 Ein kleines Fach am Schrank ist mit Holzbrettern vernagelt. Du kannst es nur mit roher Gewalt öffnen. Mach die Kraftprobe!
(+) Du kannst es aufschlagen und findest einen Dolch und einen kleinen Edelstein im Wert von 50 Goldmünzen.
(-) Es bleibt verschlossen. Entrüstet wendest du dich ab.
- 16 Du findest einen Köcher mit 6 Pfeilen drin.
Nimm die entsprechende Ausrüstungskarte. (wenn noch vorhanden!).
- 17 So lang du auch suchst, es befindet sich gar nicht Brauchbares hier.
- 18 Eine kleine unscheinbare Flasche hängt an einem Haken. Vorsicht ist geboten, es ist Klingengift von einer Riesenspinne. Nimm die entsprechende Karte (wenn noch vorhanden!).
- 19 Du findest einen gut erhaltenen Kurzbogen mit 5 Pfeilen.
Nimm die entsprechende Ausrüstungskarte (wenn noch vorhanden!).
- 20 Ein hübsche Halskette aus alter Elben-Schmiedekunst hängt am Schrank. Sie ist bestimmt etwas wert. Du erhältst 20 Goldmünzen.