

Tabelle "Folterbank absuchen"

- 1 Du erblickst die Überreste eines gefolterten Orks, grausam und ekelig anzusehen. Dann entdeckst du jedoch, dass der Ork Goldzähne hat. Du brichst sie aus seinem Maul, sie sind 30 Goldmünzen wert.
- 2 Ein fast komplett verwester Leichnam liegt dort, sonst nichts. Angewidert wendest du dich ab.
- 3 Du siehst an der Kante der Folterbank merkwürdige Verzierungen, mache die Intelligenzprobe!
(+) Du entdeckst, dass es sich dabei um ein Art Schlüssel handelt. Du drückst die Verzierungen ein und eine kleine Klappe öffnet sich, dahinter findest du 100 Goldmünzen.
(-) Du findest die Verzierungen ganz hübsch aber bedeutungslos.
- 4 Du entdeckst einen Hellebardier. Der Landknecht wurde hier erst vor kurzem angekettet. Mach eine Kraftprobe um ihn zu befreien.
(+) Du durchschlägst die Ketten. Aus Dankbarkeit schließt er sich dir an und folgt ohne Anfangsheuer.
(-) Du oder einer deiner Gefährten können es erneut versuchen.
- 5 Es gibt nur staubige Knochen und zerfetzte Kleidung zu sehen.
- 6 Nur Spinnenweben und Staub, sonst erblickst du nichts.
- 7 Du durchsuchst die Kleidung eines toten Zwerges, der hier qualvoll starb. In seiner Tasche entdeckst du einen Heiltrank für bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte.
- 8 Du erkennst ein Geheimfach unter der Streckbank. Als du dich danach bückst, schnellst der Hebel der Bank herunter und trifft dich am Kopf. Du verlierst einen Punkt Körperkraft.
- 9 Auf der Bank liegen ein paar abgetrennte Finger in einer noch frischen Blutlache. Als du dazu stößt, siehst noch die Ratten flüchten, welche daran nagten. Wertvolles gibt's hier nichts.
- 10 Beim Durchsuchen der Bank reißt deine Tasche an den scharfen Kanten der Folterwerkzeuge auf. Du verlierst 50 Goldmünzen, die in die kleinen Bodenritzen fallen.

Tabelle "Folterbank absuchen"

- 11 Du entdeckst einen Pfadfinder. Der Landknecht wurde hier erst vor kurzem angekettet. Mach eine Kraftprobe um ihn zu befreien.
(+) Du durchschlägst die Ketten. Aus Dankbarkeit schließt er sich dir an und folgt ohne Anfangsheuer.
(-) Du trifft leider den Landknecht mit deiner Waffe, er ist sofort tot.
- 12 Ein grausam gefolterter und im Sterben liegender Abenteurer befindet sich auf der Streckbank. Er kann dir noch zuflüstern, dass er einen großen Diamanten verschluckt hat, um sie vor seinen Peinigern zu verbergen. Dann stirbt er kröchelnd. Mach die Intelligenzprobe!
(+) Du beschießt, den Armen nicht aufzuschneiden, und respektiert die Totenruhe. Du ziehst weiter.
(-) Deine Goldgier ist größer. Du schlitzt den Toten auf und findest den Stein im Wert von 150 Goldmünzen. Durch den Schnitt jedoch riechen zwei Orks in der Nähe das Blut. Sie greifen dich sofort an.
- 13 Du findest leider gar nichts auf der staubigen Folterbank.
- 14 Ein loser Finger mit einem Ring im Wert von 20 Goldmünzen liegt unter der Folterbank
- 15 Ein Mann liegt schwer gepeinigt und stöhnend auf der Bank. Wähle, ob du ihn losbinden willst.
(+) Kaum der Fesseln entledigt, erhebt er sich als Zombie und greift dich sofort an, Undankbare Bestie!
(-) Dein Zögern zahlt sich aus. Kurze Zeit später erkennst du, dass es sich um eine bereits verlorene Seele handelt, einen Zombie.
- 16 Du findest nur Leichenteile auf der Bank, wie ekelig.
- 17 Maden kriechen über einen abgehackten Arm, sonst siehst du nichts
- 18 In einem kleinen Geheimfach findest du eine Schriftrulle.
- 19 Eine Fingerfalle schnappt zu und hält dich gefangen, du Narr! Nur ein Mitstreiter kann dich befreien. Wird dir jemand helfen? Solang musst du hier ausharren und kannst dich nur mit zwei beliebigen Kampfwürfeln weniger verteidigen und nicht angreifen!
- 20 Außer Spinnenweben und Rattendreck entdeckst du leider nichts.