

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken, also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Sarkophag durchsuchen -

Es können einzelne Sarkophag untersucht werden, was aufgrund der damit beanspruchten Zeitdauer jedoch stets eine Aktion darstellt. Diese Möbel können nur einmal von einem Heroen abgesehen werden, wenn sich keine Gegner in dem Raum befinden. Vor dem Durchsuchen muss sich direkt neben dem Sarkophag gestellt und der schwere Deckel beiseite geschoben werden. Dazu ist das Bestehen einer Kraftprobe erforderlich. Besteht jemand die erforderliche Kraftprobe, schiebt sich der Deckel knirschend beiseite...



Dann würfelt der Spieler mit 2W10 auf die Sarkophag-Tabelle. Der erste W10 gibt die Zehnerstelle an, der zweite W10 die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

„Du findest...“

SARKOPHAG-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01-02	...kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 400 Golddublonen.
03-04	...in Lumpen eingewickelt: einen brauchbaren Ausrüstungsgegenstand. Ziehe eine Ausrüstungskarte!
05	...den seit Urzeiten verschlossenen Eingang zu einer unterirdischen Gruft. Die nun in ihrer Ruhe gestörten Untoten beginnen bereits krampfartig zu zucken... Jetzt kann dir nur noch eine bestandene Kraftprobe helfen! Nur dann gelingt es dir nämlich, den Sarkophagdeckel wieder zu schließen und euch alle vor schrecklichem Ungemach zu bewahren. Mißlingt die Probe, entsteigen dem Gewölbe während der kommenden Masterphasen erst drei Skelette und in der darauf folgenden noch zwei nach Heroenfleisch gierende Zombies...
06	...den Deckel des Sarkophags doch als zu schwer. Unkontrolliert stürzt er krachend zu Boden und verletzt deinen Fuß. Du verlierst einen Körperkraftpunkt. Wie schade, dass dir dieser Umstand nicht belohnt wird, aber der Sarkophag ist leer...
07-11	...auf dem Bodeninneren einige Aaaargh-Pilze. Du kannst sie als eine Zutat für einen magischen Trank einsammeln und zusammen mit anderen Zutaten an einem Alchemistentisch einen Trank daraus brauen. Es sei denn, du erkennst die Zutat gar nicht als eine solche...
12-15	...das Innere des Sarkophags bis zum Rand gefüllt mit Knochen...
16-17	...Ummengen von Staub und einen großen Eisenring, der in eine leicht hervorstehende Fliese eingelassen wurde. Sofern du eine Kraftprobe bestehst, gelingt es dir die Platte anzuheben und du erblickst ein darunter verborgenes Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte!
18	...in Leinen eingewickelt: ein Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte!
19	...nur eine leere Ruhestätte vor, die von und für einen Nekromanten geschaffen wurde. Enttäuscht über den Lohn deiner Bemühungen, spuckst du in das leere Grab. Diese Schändung bleibt von der Gegenseite nicht unbemerkt, die daraufhin wutentbrannt auf Rache sinnend, zusätzliche Kräfte mobilisiert. Wie aus dem Nichts erscheinen W6 Zombies und W6 Skelette im Eingangsbereich des Verlieses und nehmen die zielsichere Verfolgung der Grabschänder auf...
20-21	...die Ruhestätte einer Mumie, die dich unverhoffter Dinge sofort angreift.
22-26	...zwischen dem Gerippe eines Drachenjungen, eine Handvoll Lindwurmschuppen. Du kannst sie als eine Zutat für einen magischen Trank einsammeln und zusammen mit anderen Zutaten an einem Alchemistentisch einen Trank daraus brauen. Es sei denn, du erkennst die Zutat gar nicht als eine solche...
27-30	...den Muff der Jahrhunderte, der dir da gerade entgegenschlägt, einfach unerträglich. Ansonsten gähnende Leere.

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
 also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Sarkophag durchsuchen -

SARKOPHAG-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
31-32	...die versteckten Besitztümer des Dungeon-Oberhauptes: Gold im Wert von 500 Golddublonen.
33-34	...nichts besonderes im Inneren des Sarkophages. Zwar sind dir die seltsamen Runen auf dem Grabdeckel aufgefallen, ob du sie jedoch zu entziffern vermagst, muss zuvor eine Intelligenz-Probe entscheiden. Bei Bestehen wirst du dir über den doppelten Boden im Klaren und entdeckst darunter ein Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte.
35	...ungeahnte Kräfte in dir schlummern. Nachdem du all deine Kräfte zusammennimmst, um den schweren Granitdeckel mit einem starken Ruck noch ein bißchen weiter beiseite zu wuchten, gleitet er zu deinem Erstaunen plötzlich von seinem Sockel. Starr vor Schreck, kannst du nur noch tatenlos zusehen, wie er auf der anderen Seite des Grabes donnernd auf den Boden kracht und laut tosend in tausend Stücke zerberstet... Leider hast du dadurch die Besatzung aller direkt angrenzenden Räume/Gänge, die noch unerkundet sind, auf dich aufmerksam gemacht... Sofern gewollt, werden die Monster aufgestellt und dürfen sofort 1x agieren. Sind dort keine Monster vorgesehen, gilt das Ereignis für den nächstgelegenen Raum, der noch nicht erkundet wurde.
36	...eine bössartige Überraschung. Der Rachegeist eines hier beigesetzten Magiers entschwebt aus dem Grab und greift dich sofort mit 4 Kampfwürfeln an, um sich danach augenblicklich wieder in Luft aufzulösen. Du kannst dich normal verteidigen.
37-45	...einen toten Abenteurer, dessen abgebrochene Fingernägel auf ein entsetzliches Ende hindeuten.
46-54	...kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 100 Golddublonen.
55-56	...in Lumpen eingewickelt: zwei brauchbare Ausrüstungsgegenstände. Ziehe zwei Ausrüstungskarten!
57	...obwohl du sogar über den Rand gebeugt, kopfüber hängend den Boden abtastest, trotzdem nichts von Wert. Erst später stellst du ungläubig fest, dass dir bei dieser Aktion wohl einer deiner Goldbeutel entglitten sein muss. Streiche die Hälfte deines derzeitigen Goldes weg!
58	...leider nur eine versteckte, bössartige Falle. Als du über den Rand des Sarkophags in das Innere hineinblickst schießt dir ein Pfeil ins Gesicht und verletzt deine rechte Gehirnhälfte. Du verlierst einen Intelligenzpunkt und einen Körperkraftpunkt.
59	...das du den enorm schweren Deckel noch nicht weit genug bewegt hast. Weil schon ziemlich entkräftet, versuchst du ihn mit der Waffe in deiner Hand aufzuhebeln. Wie nicht anders zu erwarten, hält sie diesem hirnlosen Unterfangen nicht Stand und zerbricht. Müde und schlapp verzichtest du auf einen neuerlichen Anlauf. Lege die Ausrüstungskarte ab!
60	...das einfach es zu dunkel ist, woraufhin du hoffnungsvoll deine Fackel entzündest... Gerade als du den leider leeren Sarkophag ausleuchtest, löst sich von der Fackel ein heißer Tropfen Pech, um genau auf deinem Handrücken zu landen. Sofort bildet sich eine riesige Brandblase, die schmerzend nach lindernder Kühlung verlangt. Nicht mehr Herr deiner Sinne, greifst du kurzerhand nach dem erst besten Trank aus deinem Gepäck.... Lege jetzt wieder schmerzfrei eine deiner Tränkekarten ab!
61-70	...nichts. Doch bei deinen Bemühungen dich von dem Sarkophag abzuwenden, stolperst du über eine knorri-ge Wurzel, die mit dem ohrenbetäubenden Laut „Auuuauutsch!“ deine volle Aufmerksamkeit auf sich zieht. Zu deinem Erstaunen räkelt sie sich daraufhin aus dem Erdreich und gibt sich als eine Alraune zu erkennen. Du kannst sie als eine Zutat für einen magischen Trank einsammeln und zusammen mit anderen Zutaten an einem Alchemistentisch einen Trank daraus brauen. Es sei denn, du erkennst die Zutat gar nicht als eine solche...
71-72	...ein rostige Rüstung aus der die verrotteten Gebeine ihres einstigen Besitzers ragen. Gut das es dir gelang deinen naturgegebenen Ekel vor solcherlei Dingen zu überwinden! Sonst hättest du nämlich den noch nicht gänzlich vermoderten Fetzen Tierhaut nicht gefunden, dessen schon stark verblichene Aufschriften sich nach genauem Betrachten als äußerst hilfreich erweisen. Ziehe eine Schriftrollen-Karte!
73	...kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 300 Golddublonen.
74-76	...kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 200 Golddublonen.

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
 also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Sarkophag durchsuchen -

SARKOPHAG-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
77-79	...einen versteckten Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellt.
80-82	...kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 50 Golddublonen.
83-84	...es plötzlich doch keine so gute Idee, den von Leichenpilz-Sporen befallenen Sarkophag geöffnet zu haben. Denn, giftige Pilzsporen werden nun freigesetzt und gelangen in deine Lungenwege. Auch sonstige, direkt neben dem Sarkophag stehende Gefährten sind unmittelbar von einer Infektion betroffen. Wirf in jeder weiteren Runde hustend einen Kampfwürfel. Bei einem Monsterschild verlierst du einen Körperkraftpunkt. Die Infektion dauert solange an, bis dich ein Heiler gegen 100 Golddublonen von deinem Leiden befreit oder bis du ein Gegengift oder gar Stärkeres zu dir nimmst.
85-86	...leider nur eine versteckte, bösartige Falle. Als du dich frustriert dem leeren Grab abwenden willst, beginnt der Raum zu vibrieren. Zunächst rieselt Staub die Decke herab, Sekunden später stürzen mit lautem Getöse ganze Teile der Decke zu Boden. Alle Figuren im Raume würfeln mit einem Kampfwürfel. Bei einem Schädel werden sie von dem herunterfallendem Geröll getroffen. Die Auswirkungen entsprechen denen einer Schlagfalle, außer das anschließend kein Feld blockiert ist.
87-92	...das Innere des Sarkophags bis zum Rand gefüllt mit den Innereien eines Drachens. Gerade willst du dich angewidert abwenden, als sich vom Rande des Deckels eine glibberige, ellenlange Schnecke löst und dir vor die Füße fällt... eine parasitäre Drachendarmschnecke. Du kannst sie als eine Zutat für einen magischen Trank einsammeln und zusammen mit anderen Zutaten an einem Alchemistentisch einen Trank daraus brauen. Es sei denn, du erkennst die Zutat gar nicht als eine solche. In dem Fall zertrittst du den glibberigen Parasiten mit deinem Stiefel, dessen Sohle bei deinem nächsten Schritt zähe Fäden zieht.
93-98	...zu deinem Erstaunen fest, dass der Sarkophag keinen Boden besitzt. Wenn ihr mit der Regel „Katakomben“ spielt, kannst du dich bzw. ihr euch in die Tiefe hinabwagen. Ansonsten macht ihr vor der Dunkelheit kehrt.
99-100	...in Lumpen verschnürt: Die abgetrennten Schädel einer verschollenen Zwergen-Brüderschaft.