

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...

- Altäre absuchen -

Es können einzelne Altäre untersucht werden, was aufgrund der damit beanspruchten Zeitdauer jedoch stets eine Aktion darstellt. Diese Möbel können nur einmal von einem Heroen abgesucht werden, wenn sich keine Gegner in dem Raum befinden.

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

„Du findest...“



ALTAR-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01-02	...ein dickes Buch, auf dessen Einband eine teuflische Fratze abgebildet ist. Bei dem Versuch aus dem alten Schmöker ein paar Sätze vorzulesen, stößt du versehentlich eine Totenbeschwörungsformel aus. Der Spielleiter darf für jeden bisher erkundeten Raum mit einem Kampfwürfel werfen. Bei einem „Totenkopf“ schiebt sich in dem jeweiligen Raum eine Bodenplatte beiseite und ein Zombie gräbt sich empor. Sobald der Spielleiter am Zug ist, setzen sich die Untoten in Bewegung...
03-06	...eine alte Schriftrolle auf dem steinernen Altar liegend. Ziehe eine Schriftrollen-Karte vom verdeckten Stapel.
07-10	...nichts von Bedeutung.
11-15	...neben der blutbesudelten Opferschale die Überreste einer Harpie. Darunter auch eine Harpien-Feder. 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...
16-20	...neben der blutbesudelten Opferschale die Überreste eines Pegasus. Darunter auch eine Pegasus-Feder. 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...
21-25	...eine Opferschale gefüllt mit dem Schleim der Chaosbrut. Du kannst ihn 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...
26-30	...in einem rostigen Käfig, einen altersschwachen Basilisken. Du kannst ihn 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...
31-32	...eine mit Blut gefüllte Opferschale. Als du den Finger hineinsteckst, trifft dich plötzlich ein unsichtbarer Schlag. Du verlierst einen Punkt deiner Körperkraft.
33-36	...eine mit geweihtem Wasser gefüllte Opferschale. Als du dich daran erfrischt, erlangst du einen Punkt deiner Körperkraft zurück.
37-40	...ein altes Zauberbuch. Bist du ein Alb oder Zauberer, so eignest du dir einen zusätzlichen Zauberspruch an, der aus dem verdeckten Stapel gezogen und spätestens am Ende dieser Herausforderung wieder abgelegt wird. Bist du weder Alb noch Zauberer, erkennst du dieses Buch nicht als Zauberbuch.

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...

- Altäre absuchen -

ALTAR-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
41-42	...ein altes Buch, das dir aber nichts Besonderes beschert. Als du es daraufhin enttäuscht gegen die Wand schmeißt, taucht plötzlich ein unsichtbarer Rachegeist auf und greift dich sofort mit 4 Kampfwürfeln an, um sich danach augenblicklich wieder in Luft aufzulösen (Der Heroe kann sich normal verteidigen).
43-44	...den steinernen Absatz, auf dem der Altar steht, eigentlich überflüssig. Denn zu spät erkennst du die Stufe und stolperst zu Boden. Dabei verlierst du völlig unbemerkt einen deiner Goldbeutel, der mitsamt seinem Inhalt von W6x10 Dublonen unter den Altar purzelt.
45-47	...eine goldene Opferschale im Werte von 100 Golddublonen.
48-49	...ein goldenes Götzenbild im Werte von 200 Golddublonen.
50-52	...eine (Zauber-)Spruchrolle auf dem steinernen Altar liegend. Ziehe eine (Zauber-)Spruchrolle vom verdeckten Stapel.
53-56	...ein uraltes Buch in einer seltenen Sprache, der du nur mächtig bist, wenn Du eine Intelligenz-Probe bestehst. Bestehst du die Intelligenz-Probe nicht, legst du das unleserliche Buch gelangweilt zur Seite. Bei Bestehen der Intelligenz-Probe liest du darin über ein geheimes Heilzauber-Ritual, das sich nur hier an diesem Ort ausführen lässt. Du hast die Möglichkeit allen deinen Gefährte in diesem Raum ihre volle Körperkraft zurückzugeben, vorausgesetzt Du opferst einen Punkt deiner Körperkraft.
57-60	...nichts aufregendes. Gelangweilt lehnt du dich an den Altar, um dich ein wenig auszuruhen. Führe eine Kraftprobe durch. Wenn du sie bestehst, schiebt sich aufgrund deines unbewußten Krafteinflusses ein Geheimfach auf. Völlig erstaunt findest du darin ein Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte.
61-62	...nichts aufregendes. Gelangweilt lehnt du dich an den Altar, um dich ein wenig auszuruhen. Führe eine Kraftprobe durch. Wenn du sie bestehst, öffnet sich aufgrund deines unbewußten Krafteinflusses das Maul eines steinernen Götzenbildes. Daraufhin strömen giftige Rauchschwaden aus der Öffnung. Gelingt es den Anwesenden nicht innerhalb dieser Runde aus dem Raum zu entfliehen, erleiden sie eine bleibende Vergiftung und kämpfen fortan mit einem Kampfwürfel weniger, bis sie ein Heiler gegen 100 Golddublonen von ihrem Leiden befreit oder bis sie ein Gegengift zu sich nehmen.
63-64	...die Beschwörungsstätte eines Nekromanten für dich unergiebig. Enttäuscht trittst Du abwertend gegen den Altar und reißt alle darauf befindlichen Gegenstände zu Boden. Diese Schändung bleibt von der Gegenseite nicht unbemerkt, die daraufhin wutentbrannt auf Rache sinnend, zusätzliche Kräfte mobilisiert. Der Spielleiter darf sofort 3 Zombies und 3 Skelette außer Sicht der Heroen aufstellen und ab seiner nächsten Runde die Verfolgung der Frevler aufnehmen...
65-70	...nur einen kleinen abgehackten Finger auf dem Opfertisch!
71-73	...ein altes Buch, aus dem Du einige Worte vor Dich hinmurmest. Das hättest Du lieber bleiben lassen, denn damit beschwörst Du unmittelbar die ruhelosen Seelen einstiger Chaos-Magier. Unsichtbare Geistwesen ziehen durch die Körper aller Anwesenden dieses Raumes, was zu unsagbaren psychischen Belastungen führt. Für jeden Anwesenden muss eine Intelligenzprobe absolviert werden. Bei Nichtbestehen langt die geistige Widerstandskraft nicht aus und der Betroffene verliert einen Intelligenzpunkt.
74-78	...nur einen kleinen abgehackten Finger auf dem Opfertisch! Welch eine Wonne! Er trägt noch einen goldenen Ring um sich, der dir gute 20 Golddublonen einbringt...
79-100	... ein paar alte Knochen, Kerzen und ein blutbesudeltes Beschwörungsbuch. Wenn ihr mit Schicksalspunkten spielt, dann versuche, deine Götter um Unterstützung zu bitten. Bestehst Du eine Intelligenzprobe, wird dein Gebet erhört und du erhältst einen Schicksalspunkt. Mit einem Schicksalspunkt kannst du ein komplettes Würfelerggebnis, das du im weiteren Spielverlauf selber im Kampf oder beim Fallenentschärfen oder sonstigem erzielst, für nichtig erklären. Danach darfst du einen erneuten Wurf starten. Bestehst du die Intelligenzprobe nicht bzw. wenn ihr ohne Schicksalspunkte spielt, dann geschieht nichts...