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...

- Folterbänke absuchen -

Es können einzelne Folterbänke 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 Folterbank-Tabelle. Der erste W10 gibt die Zehnerstelle an, der zweite W10 die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

„Du findest..."

FOLTERBANK-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01	…die Folterbank offenkundig verwaist. Nur Staub und… doch halt, war da nicht eine Bewegung? Im Augenwinkel siehst du noch den kleinen Dämon, der dir erfolgreich eine (Zauber-) Spruchrolle entreißt.
02	...einen in Ketten liegenden Abenteurer. Nachdem du ihn befreit hast, steht er dir dankbar bis zum Ende dieser Herausforderung zur Seite. (Ziehe eine Landsknecht-Karte) Nur für den Spielleiter: Am Ende der Herausforderung erweist sich der Abenteurer als ein hinterhältiger Halunke. In der Nacht (vor Rückkehr in die Stadt) beraubt er dich um die Hälfte deines Goldes und verschwindet auf Nimmerwiedersehen im Dunkel des Waldes.
03-06	…in den jämmerlichen Überresten eines Folteropfers sein schmuckloses Säckchen. Als du es öffnest, findest du Edelsteine im Wert von 60 Goldmünzen.
07-11	...die grausam zugerichteten Überreste eines gefolterten Zwerges. Er trägt noch ein kleines Beutelchen mit sich. Es ist gefüllt mit Einhornspäne. Du kannst es 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...
12-16	...um die hölzernen Beine rankendes Schattenmoos. Du kannst es 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...
17-21	...eine unter der Folterbank wachsende Alraune. Du kannst es 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...
22-23	…einen bestialisch zugerichteten Leichnam. Dieser Anblick geht selbst dir auf den Magen. Taumelnd stützt du dich an der Folterbank ab, löst allerdings aus Versehen das Schwungrad, das die Kette spannt. Der vermeintliche Tote schlägt –nun endlich frei- die Augen auf und greift dich mit den Werten eines Zombies an.
24-27	…unter der Folterbank eine Truhe mit 100 Goldmünzen.
28-31	…an der Folterbank einen geheimen Mechanismus. Als du ihn betätigst, öffnet sich ein verstecktes Fach in dem sich ein gut erhaltener Ausrüstungsgegenstand befindet. Ziehe eine Karte vom Ausrüstungsstapel.
32-33	…zwischen Wand und Folterbank geklemmt ein altes Pergament. Bei genauem Hinsehen erweist sich der Fetzen als eine Schriftrolle. Ziehe eine Karte vom Schriftrollenhaufen.
34	...einen in Ketten liegenden Abenteurer, scheinbar leblos. Du glaubst seinen Puls zu spüren. Wenn du einen Heiltrank bei dir trägst, entschließt du dich, den Unglücklichen damit in das Bewußtsein zurückzuholen. Doch vergeblich; der Kerl ist bereits tot und dein Trank vergeudet.

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...

- Folterbänke absuchen -

FOLTERBANK-TABELLE (Fortsetzung)

Ergebnis	Du findest...
35	…nur ein paar Knochen. „Aber wie das mit dem Hebel funktioniert möchte ich schon wissen…“ denkst du und spielst an dem Spannmechanismus herum. In diesem Moment klappt der Hebel nach vorne und du klemmst dir fürchterlich die Finger. Das kostet dich einen Körperkraftpunkt. Zu allem Übel bist nun auch noch gefangen. Nur ein Heroenmitstreiter kann dich aus der misslichen Lage befreien. Dieses kostet ihn allerdings eine Aktion.
36-39	…zwischen Wand und Folterbank geklemmt ein altes Pergament. Bei genauem Hinsehen erweist sich der Fetzen als eine (Zauber-) Spruchrolle. Ziehe eine Karte vom Spruchrollenhaufen.
40-43	…neben leeren Knochen und Schädeln eine verschlossene Feldflasche. Die Neugier siegt und du öffnest den Korken. Erstaunlicherweise hast du einen Heiltrank, der einem bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgibt, gefunden.
44-45	...einen in Ketten liegenden Abenteurer, bereits von Würmern zerfressen. Beim Leichenfleddern entdeckst du in seiner zerrissenen Tasche einen Heiltrank, der bis zu vier verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellt.
46-47	…den frisch verstorbenen Leichnam recht ekelig. Unter der Bank liegt der Rucksack des armen Kerls. „Na, den braucht er wohl nicht mehr..“ denkst du und schaust in den Sack. Du findest ein seltenes Artefakt. Ziehe ein Artefakt vom Kartenstapel.
48-53	…die Überreste eines toten Orks. „Huch, der hat ja Goldzähne…“ rufst du deinen Mitstreitern zu. Mit deinem Dolch brichst du die Zähne im Werte von 85 Goldmünzen aus dem Maul der Kreatur heraus.
54	…die Folterbank offenkundig verwaist. Nur Staub und… doch halt, war da nicht eine Bewegung? Im Augenwinkel siehst du noch den kleinen Dämon der dir erfolgreich eine Schriftrolle entreißt.
55	…ein Geheimfach unter der Folterbank. Du bückst dich, um es zu durchsuchen, da schnappt der Hebel herum und du wirst von der Kette am Kopf getroffen. Blutend verlierst du einen Körperkraftpunkt.
56-58	...außer ein paar abgebrochenen Fingernägeln und Hautfetzen nichts besonderes an der Folterbank.
59-61	...außer den drei abgeschnittenen Fingerkuppen nichts besonderes an der Folterbank.
62	…die Folterbank offenkundig verwaist. Nur Staub und… doch halt, war da nicht eine Bewegung? Im Augenwinkel siehst du noch den kleinen Dämon der dir erfolgreich eine (Zauber-) Spruchrolle entreißt.
63	…einen skelettierten Leichnam, der mir reichhaltigen Juwelen und Ketten behängt ist. Du rufst deine Mitstreiter, denn alleine kannst du die Ketten nicht lösen. Mit mindestens 3 Mann und einer gemeinsam bestandenen Kraftprobe gelingt es euch die Ketten zu lösen. Das hättet ihr besser nicht getan. Der Untote steht auf, ergreift einen herumliegenden Dolch und greift mit 2 Kampfwürfeln an. Wenn der Untote erledigt ist, könnt ihr den Schmuck im Werte von 150 Goldmünzen untereinander aufteilen.
64	…übel riechende Leichenteile der letzten Folterung. Dir dreht sich der Magen um. Als du einen Moment nicht aufpasst, entgeht dir, wie sich eine Geheimtür öffnet und ein kleiner, flinker Goblin deinen Geldbeutel mit W10x20 Goldmünzen entreißt und schnell wieder verschwindet. So ein Mist.
65-66	...außer den drei abgeschnittenen Fingerkuppen nichts besonderes an der Folterbank. Doch was glitzert da unter der Folterbank. Bei genauerem Hinsehen entdeckst du einen weiteren Finger, um den ein goldener Ring im Werte von 40 Golddublonen steckt.
67-69	...einen in Ketten liegenden und bestialisch gefolterten Abenteurer. Mit letzter Kraft bäumt sich der Blutüberströmte noch einmal auf und röchelt dir ein Geheimnis ins Ohr: „...Diamanten versteckt ...(stöhn)...bevor sie mich erwischten, hab ich sie ...(stöhn) einfach runtergeschluckt...sind 200 Golddublonen wert (stöhn)...verdammte Orks (stöhn) ...die hab ich schön verarrgghhhhh...“. Nach diesen Worten bricht der Unglückliche tot zusammen und du stehst vor einer ethischen Frage. Bestehe keine Intelligenz-Probe, um dich für die Suche nach den Diamanten zu entscheiden.
70-76	...außer ein paar Blutflecken nicht besonderes an der Folterbank.
77-81	...den Anblick des Folterinstrumentes furchteinflößend und überläßt die Suche einem deiner Gefährten. (Der Spieler, der als nächstes am Zug ist, darf nun auf diese Tabelle würfeln).
82-100	...einen zu Tode gefolterten Abenteurer.