

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...

- *Kamine absuchen* -

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

„Du findest...“



KAMIN-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01-02	...es jetzt schon ein wenig peinlich, dass alleine deine Goldgier dich dazu bewog, die noch glühenden Holz-scheite mit den bloßen Händen beiseite zu schieben. Deine vergebliche Suche nach versteckten Schätzen beschert dir den Verlust von einem Körperkraftpunkt.
03-06	...einen alten goldenen Kerzenhalter im Wert von 25 Golddublonen auf dem Kaminsims.
07-30	...nichts von Bedeutung.
31-32	...dass von dem lodernden Kamin eine besondere Faszination ausgeht. Seine wohlthuende Wärme und die züngelnden Flammen üben in der Tat eine magische Anziehungskraft aus, gegen die du dich nur durch das Bestehen einer Intelligenz-Probe wehren kannst. Anderenfalls erliegst du seinem Bann und stürzt dich in das Feuer. Du verlierst zwei Punkte deiner Körperkraft, bis du dich von selbst befreien und retten kannst. Sollte einer deiner Gefährten in dieser Runde noch nicht am Zug gewesen sein, so kann dieser auch versuchen, dich in einer Aktion mittels Kraft-Probe noch zügiger herauszuziehen, so dass dir lediglich ein Körperkraftpunkt verloren geht.
33-36	...das an einem Spieß hängende Wildschwein äußerst appetitanregend. Alle in dem Raum Anwesenden dürfen sich an seinen fettigen Rippchen laben. Durch die stärkende Mahlzeit erlangen sie einen Punkt ihrer Körperkraft zurück.
37-40	...ein altes Zauberbuch auf dem Kaminsims. 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.
41-46	...über dem Kamin hängend, das Fell eines Minotauren. 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...
47-48	...inmitten der lodernden Flammen ein glitzerndes Funkeln. Prompt versuchst du mit Hilfe deiner Waffe, den Gegenstand aus der Hitze zu bugsieren. Als du erkennst, dass es sich bei dem Funkeln um ein wertloses Etwas gehandelt hat, löst sich deine Waffe zeitgleich in seine Bestandteile auf. Lege eine Ausrüstungskarte ab.
49-50interessante, unverbrannte Dinge in der erkalteten Feuerstelle. Du ziehst einige alte Lumpen aus der Asche hervor, um sie nach Wertsachen zu durchsuchen. Mit Erfolg! Du entdeckst W6x10 Golddublonen in einer verkohlten Tasche.

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...

- Kamine absuchen -

KAMIN-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
51-56	...über der Flamme hängend, einen Kochtopf 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...
57-60	...nur ein altes Gemälde über dem Kaminsims hängend. Als du es abnimmst, ist nicht besonderes festzustellen. Nach Bestehen einer Intelligenz-Probe kommst du aber auf die Idee, das Bild behutsam aufzuschlitzen. Dein Geistesblitz wird prompt belohnt: eine versteckte Schriftrolle hinter dem Leinen! Ziehe eine Schriftrollen-Karte vom Stapel.
61-62	...es schon ziemlich dumm von dir, dass du um ein Haar das über dem Kamin hängende Hirschgeweih übersehen hättest. Als du daran wackelst, bricht eines der Hörner ab und entpuppt sich als ein hohles Versteck, aus dem eine (Zauber-)Spruchrolle herauspurzelt. Ziehe eine (Zauber-)Spruchrolle vom Kartenstapel.
63-64	...in der erloschenen Feuerstelle auf nach mehrmaligem Durchwühlen der Holzscheite nichts. Zu deinem Unglück verlierst du bei der anstrengenden Aktion sogar noch einen deiner Goldbeutel mit W6x10 Gold-dublonen.
65-70	...nur einige verschmorte Körperteile in der erkalteten Asche!
71-72	...interessante, unverbrannte Dinge in der erkalteten Feuerstelle. Du ziehst einige alte Lumpen aus der Asche hervor, um sie nach Wertsachen zu durchsuchen. Vergeblich! An ihrem penetranten Geruch entdeckst du zumindest den Grund weswegen jemand die Kleider verbrennen wollte: Sie sind mit dem Pest -Virus verseucht. Leider zu spät bemerkt, du hast dich bereits infiziert. Wer an der Pest erkrankt, muss fortan zu Beginn seines Zuges einen Kampfwürfel werfen: Schädel - Der Held verliert einen KK-Punkt Weißer Schild - Der Held leidet weiterhin unter der Pest, nimmt jedoch in dieser Runde keinen Schaden Schwarzer Schild - Der Held erleidet keinen Schaden und die Pest ist abgeklungen. Der Spielleiter beobachtet den Verseuchten. Kommen die Gefährten direkt auf eines der angrenzenden 8 Felder des Erkrankten, so widerfährt ihnen das gleiche Schicksal... Der Erkrankte kann mit einem Anti-Serum von der Pest befreit werden, sofern vorhanden.
73	...das du deinen Kopf besser nicht in den Schlot des erloschenen Kamins gesteckt hättest. Denn plötzlich rauscht eine scharfes Fallbeil auf dich herab und verursacht einen Schaden von einem Körperkraftpunkt.
74-75	...eine Phiole Heiltrank auf dem Kaminsims stehend, der bis zu vier verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellt!
76	...ein Gemälde über dem Kamin hängend! Als du es abnimmst, blickst du in eine kleine Öffnung in der Mauer. Als du deine Hand hineinsteckst, ertastest du einen Gegenstand, den du nur mittels einer Bestanden-Kraft-Probe herauszuziehen vermagst. Es ist ein Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte aus dem Stapel.
77-78	...nur einige verschmorte Körperteile in der erkalteten Asche! Doch wie der Zufall es will, entdeckst du beim Herumstochern die geschmolzenen Goldzähne im Werte von 20 Golddublonen im Inneren eines verkohlten Schädels.
79-88	...dass dir der Anblick des heimeligen Kamins irgendwie auf's Gemüt schlägt. Mehr aber auch nicht...
89-92	...hinter einem losen Mauerstein des Kamins einen versteckten Beutel mit 50 Golddublonen.
93-96	...hinter einem losen Mauerstein des Kamins einen versteckten Beutel mit 100 Golddublonen.
97-100	...hinter einem losen Mauerstein des Kamins einen versteckten Beutel mit 150 Golddublonen.