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...

- Schränke durchsuchen -

Bücher- und Geschirrschränke

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

Steht einer der Heroen direkt vor dem Schrank, würfelt der Spieler mit 2W10 auf die entsprechende Tabelle. Der erste Würfel gibt die Zehnerstelle an, der zweite die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor: „Du findest...“

BÜCHERSCHRANK-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
1-5	...außer einem Haufen staubiger Bücher, mit denen du nichts anzufangen weißt, gar nichts!
6-7	...eine unerfreuliche Überraschung! Beim Herausziehen eines Buches zischt dir ein unangenehm beißendes Gas ins Gesicht und beschert dir einen Verlust von einem Punkt an Körperkraft.
8-10	...einen Heiltrank auf einem der Regale, mit dem du 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgewinnen kannst!
11-13	...zwischen vielen Büchern eine kleine, wurmzerfressene Kiste mit einem komplizierten Öffnungsmechanismus. Bestehst du eine Intelligenz-Probe, schnappt der Deckel auf und die Kiste offenbart ihren Inhalt: Ein glänzend-roter Rubin im Wert von 200 Golddublonen! Anderenfalls stellst du die Kiste zurück...
14-16	...für den Fall, dass du ein Zwerg bist, nicht die kleine Schatulle, die ganz oben auf dem Schrank liegt. "Dieser alte Schrank gibt auch nichts her!" rufst du den Kameraden zu, so dass der Schatz im Wert von 100 Golddublonen für immer unentdeckt bleibt. Es sei denn, du bist gar kein Zwerg!
17-18	...beim Durchblättern der Bücher, dass sich der Geschmack auf deiner Zunge seltsam verändert. Du hättest deinen Zeigefinger während des Schmökerns besser nicht befeuchten sollen, dann wäre dir die Vergiftung erspart geblieben. Aufgrund der entsetzlichen Qualen mußt du fortan mit einem Kampfwürfel weniger kämpfen, bis dich ein Heiler gegen 100 Golddublonen von deinem Leiden befreit oder bis du ein Gegengift zu dir nimmst.
19-23	...neben einer Reihe staubiger Bücher eines, das einen seltsamen Einband trägt. Es handelt sich dabei um die borkenartige Haut der Dryaden. Diese Haut ist voller geheimer und starker Magie. 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...
24-26	...für den Fall, dass du ein Zauberer oder Alb bist, ein altes, in Leder gebundenes Zauberbuch, geschrieben in fremder Sprache! Bestehe eine Intelligenz-Probe, um zu sehen, ob du dieser Sprache mächtig bist. Nur dann darfst du dir einen zusätzlichen Satz an Zaubersprüchen aussuchen. Jeder Zauberspruch aus diesem Buch läßt sich nur einmal aussprechen. Danach verpufft die entsprechende Seite des Buches. Bist du kein Zauberer oder Alb, fällt dir das Zauberbuch nicht auf.
27-29	...zwischen all den Büchern ein hohles, in dem 50 Golddublonen versteckt sind.
30-31	...eine plötzliche Überraschung! Eine fette Ratte springt vom Schrank herab auf dich zu! Bist du weder ein gewandter Alb noch Elf, gelingt es dir nicht rechtzeitig auszuweichen, so dass sie dir eine Verletzung von einem Körperkraftpunkt zufügt.
32-36	...zwischen dämonischen Büchern und einem beharrten Totenkopf insgesamt 3 (Zauber-)Spruchrollen, die jeweils in einer anderen fremdartiger Schrift verfasst wurden. Bestehe eine Intelligenzprobe für jede Einzelne, um festzustellen, ob du diese Schriften zu lesen vermagst. Sobald du aber an einer Schrift scheiterst, gibst du deine weiteren Bemühungen auf und nimmst nur die bisher entschlüsselten (Zauber-) Spruchrollen an dich. Steht in diesem Moment einer deiner Gefährten neben dir, so kann dieser versuchen, die übrigen Rollen zu entschlüsseln. Gelingt es ihm nicht, dann werden sie wieder zurück in den Schrank gelegt.
37-41	...ein vergilbtes Buch, eingeschlagen in Minotaurenfell. 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...

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...

- Schränke durchsuchen -

BÜCHERSCHRANK-TABELLE (Fortsetzung)

Ergebnis	Du findest...
42-46	...in einem hohlen Buch, einen kleinen Beutel, prall gefüllt mit Einhornspäne. 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...
47-51	...an der feuchten Rückseite des Schrankes über Jahrzehnte gewachsen, das von Druiden so begehrte 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...
52-54	...die Urfassung der „Herr der Ringe"- Quatrologie. Beim Querlesen der Inhaltsbeschreibungen verärgert dich der letzte Band: „Mordors Rückkehr - Der Untergang des Auenlandes". Du zerreißt das Buch und wendest dich erleichtert vom Bücherregal ab.
55-59	...den längst in Vergessenheit geratenen Band „Dämonen der Finsternis", ein Buch von unvorstellbarem Wert. Da dir dieser Titel nichts sagt, eben weil er längst in Vergessenheit geraten ist, schiebst du den Wälzer wieder zurück ins Regal und kehrst dich gelangweilt vom Schrank ab.
60-64	...eine alte Sammler-Edition der Reihe „Dunkle Sagen und Mythen". Da dich derartige Schinken einen feuchten Kehricht interessieren, wendest du dich wieder vom Bücherschrank ab.
65-69	...ein Buch, dessen Seiten das Leben eines Helden beschreiben, der exakt deinen Namen trägt und dessen Erlebnisse auf den Punkt genau mit denen deines Leben übereinstimmen. Du findest die Geschichte zu gespenstisch als dass du sie weiterzulesen vermagst – seltsam, aber so steht es geschrieben.
70-71	...ein in speckigem Leder eingebundenes Buch, bei dessen Anblick es dir wortwörtlich eiskalt den Rücken herunterläuft. Dieser Foliant scheint von einer dunklen Aura umgeben zu sein. Eine Intelligenzprobe entscheidet, ob du es aufzuschlagen gedenkst oder nicht. Bestehst du die Intelligenzprobe, dann folgst du deinem Verstand und stellst das Buch wieder zurück. Bestehst du die Intelligenzprobe nicht, dann ... (nur weiterlesen, wenn die Probe wirklichversagt hat) ...schlägst du das Buch dummerweise auf. Zu deinem Entsetzen entwickelt dieses magische Buch plötzlich ein Eigenleben, rüttelt sich und schüttelt sich. Just als du es vor Schreck fallen lassen willst, beißt es dich in die Hand und fügt dir einen bleibenden Schaden zu...
72-74	...die „Enzyklopädie des unendlichen Lebens". Sie wurde von einem begnadeten Mönch verfasst. Die Lektüre erweitert deinen Horizont, was dem Erhalt eines zusätzlichen Intelligenzpunktes gleichkommt. Diese Weisheit wirkt sich leider nur vorübergehend, also bis zum Ende dieser Herausforderung aus, da du an und für sich ja eher zu den vergesslichen Charakteren zählst.
75-77	...die „Enzyklopädie des unendlichen Todes". Sie wurde von einem geistesgestörten Mönch verfasst. Die Lektüre bereitet dir unsägliche Kopfschmerzen und verringert deine Intelligenz um einen Punkt. Diese Verfassung hält bis zum Ende dieser Herausforderung an.
78-79	...hinter einer Reihe dicker Schmöker, den Zugang zu einem Geheimfach, in dem ein seltenes Artefakt versteckt liegt. Ziehe eine Artefakt-Karte.
80-83	...hinter einer Reihe dicker Schmöker, den Zugang zu einem Geheimfach, in dem ein Ausrüstungsgegenstand versteckt liegt. Ziehe eine Ausrüstungs-Karte.
84-88	...zwischen diversen alten Wälzern und seltenen Papieren, sogar ein vollständiges Stickeralbum, beklebt mit den Kohlezeichnungen aller gefallenen Stars der letzten Bloodbowl-Saison. Aber leider nichts von wirklich materiellem Wert.
89-91	...auf den unteren Regalen nichts und daher, dass man auch das oberste Regal absuchen sollte. Du besteigst darauf die unteren, um besser in die oberen Winkel sehen zu können. Durch diese Aktion verlagert sich allerdings der Schwerpunkt des Möbels und es kommt wie es kommen muss. Der Schrank kippt und begräbt dich mit all seinen Büchern. Frustriert rappelst du dich wieder auf ohne zu bemerken, dass du in dem Durcheinander einen deiner Goldbeutel verloren hast. Immerhin ein Verlust von einem Viertel deiner gesammelten Schätze.
92-94	...auf den unteren Regalen nichts und daher, dass man auch das oberste Regal absuchen sollte. Du besteigst darauf die unteren, um besser in die oberen Winkel sehen zu können. Durch diese Aktion verlagert sich allerdings der Schwerpunkt des Möbels und es kommt wie es kommen muss. Der Schrank kippt und begräbt dich mit all seinen Büchern. Frustriert rappelst du dich wieder auf und bemerkst, dass dir bei dem Sturz sämtliche Phiolen zu Bruch gegangen sind.
95-97	...auf den unteren Regalen nichts und daher, dass man auch das oberste Regal absuchen sollte. Du besteigst darauf die unteren, um besser in die oberen Winkel sehen zu können. Durch diese Aktion entdeckst du tatsächlich 50 Golddublonen, die da ganz oben links im Staube liegen.
98-100	...zwischen vielen Büchern eine Schriftrolle. Ziehe die oberste Karte vom verdeckten Schriftrollen-Kartenstapel. (Anmerkung: Kommen keine Schriftrollen-Karten zum Einsatz, findest du hier nichts!)

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...

- Schränke durchsuchen -

GESCHIRRSCHRANK-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
1-5	...beim Öffnen der Schranktüre einen Haufen verwesender Körperteile. Igitt, im Schrank wimmeln lauter Maden und es stinkt erbärmlich! Angewidert wendest du dich von dem Schrank ab...
6-7	...die Vorräte ungenießbar! Völlig unüberlegt schlingst du das wohl schon verdorbene Stückchen Fleisch herunter. Kurz danach wird dir übel und schon wenig später plagt dich eine heftige Vergiftung. Aufgrund der immer stärker werdenden Krämpfe musst du fortan mit einem Kampfwürfel weniger kämpfen, bis dich ein Heiler gegen 100 Golddublonen von deinem Leiden befreit oder bis du ein Gegengift zu dir nimmst.
8-9	...beim Öffnen der Schranktüre alle Regale vollgestopft mit Pulversäcken! ...und einen Moment lang später einen Zündmechanismus, der durch das Öffnen der Schranktür in Gang gesetzt wird...Zzzzzzzz...jeder Held und jeder Landsknecht, der diese Runde noch nicht am Zug gewesen ist, versucht nach deiner Warnung "Eine Bombe! Raus hier!" schleunigst den Raum zu verlassen. Allen übrigen erfahren zu Beginn der Masterphase einen Schaden *von* 4 Kampfwürfeln, wenn sie direkt neben dem Schrank stehen bzw. *von* 3 Kampfwürfeln, wenn sie sich noch innerhalb des Raumes befinden (keine Verteidigung möglich!). Du kannst das Unglück aber noch rechtzeitig stoppen, wenn du eine *Intelligenzprobe* bestehst, die dich befähigt den Zündmechanismus zu deaktivieren... Ein Zwerg oder der Inhaber einer Werkzeugkiste darf sich für diese Probe einen zusätzlichen *Intelligenzpunkt* anrechnen, wodurch auch deren handwerkliche Bevorteiligung ihre Berücksichtigung findet.
10-12	...einen Heiltrank auf einem der Regale, mit dem du 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgewinnen kannst!
13-15	...altes Geschirr, verdorbene Essenreste, unbrauchbare Drachenzähne und in einem alten Totenschädel versteckt: einen prallen Lederbeutel mit 50 Golddublonen!
16-18	...beim Öffnen der Schranktüre in einem alten Sack versteckt, einen gut erhaltenen Ausrüstungsgegenstand! Ziehe eine Ausrüstungskarte aus dem verdeckten Ausrüstungskarten-Stapel!
19-20	...einen Zettel, der von innen an eine der Türen geheftet wurde. Bestehe eine Intelligenzprobe und du erkennst, dass es sich dabei um eine Schriftrolle handelt. Anderenfalls nimmst du irrtümlich an das du nur ein altes Kochrezept vor dir hast und klappst die Tür wieder zu.
21	...es total frustrierend! Angenervt über die völlige Leere knallst du die schweren, eisenbeschlagenen Schranktüren zu. Das hättest du jedoch besser sein gelassen, denn dadurch hast du die Besatzung des nächstgelegenen, noch unerkundeten Raumes/Ganges auf dich aufmerksam gemacht... Die Monster werden aufgestellt und dürfen sich sofort 1x bewegen.
22-23	...beim Öffnen der Schranktür das üble Versteck eines listigen Goblins, der dir rasch einen deiner Goldbeutel entreißt und sich daraufhin zügig entfernt. Wenn es dem diebischen Grünhäuter gelingt, den Ausgang zu erreichen, oder er am Anfang seines Zuges von niemandem mehr gesehen wird, ist die Hälfte deines Goldes für immer verloren, da er ins Schattenversteck entschwinden konnte.
24	...nichts von Bedeutung! Gerade als du genervt gegen den Schrank trittst, fängt der morsche Kasten plötzlich an zu kippen... Ob es dir gelingt den umstürzenden Koloss noch rechtzeitig abzufangen, muss mit Hilfe einer Kraftprobe ermittelt werden. Solltest du sie nicht bestehen, so kracht er ungebremst auf dich und verursacht dabei einen Schaden von 2 Kampfwürfeln.
25	...dass der Schrank vollkommen leer ist. Beim Schließen der Türen vernimmst du dann aber ein gedämpftes Husten, das von irgendwo hinter dem Schrank zu kommen scheint. Nach ein bisschen rumfummeln beginnt sich die hinterste Schränkwand plötzlich ächzend beiseite zu schieben... Dir gefriert das Blut in den Adern als du dahinter die hässliche Fratze eines streunendes Monster erblickst, das dich unmittelbar angreift...
26-27	...einen kleinen Krug, bis zum Rand gefüllt mit kostbaren Edelsteinen im Wert von 150 Golddublonen!
28-57	...außer wertlosen Tellern und Tassen leider nichts von Interesse.
58	...eine mit glasklarem Quellwasser gefüllte Kanne. Die erfrischende Wirkung der eiskalten Flüssigkeit belebt deinen Geist und heilt dir einen verlorenen Intelligenzpunkt.
59-60	...köstlich schmeckende Essenreste, die dir eine willkommene Stärkung sind. Du gewinnst zwei verlorene Körperkraftpunkte zurück, wenn du die Mahlzeit an Ort und Stelle zu dir nimmst.
61	...einen Haufen Fläschchen und Gläser, gefüllt mit seltsamen Zeugs. Bist du ein Zauberer oder Alb, bestehe eine Intelligenzprobe. Dann erinnerst du dich an ein Trank, den an Ort und Stelle zusammenmischen kannst und den du sofort trinken musst. Das Gemisch schärft dein Erinnerungsvermögen, so dass du einen bereits ausgesprochenen Zauber zurück erhältst. Für andere ist der Schrank gefüllt mit einem Haufen "Krimskrams!"
62	...auf einem der Regale eine grünliche Ampulle, mit einem Gegengift darin!
63-65	...zwischen Tellern und Bechern eine Schüssel, bis zum Rand gefüllt mit kleinen Echseneiern! Schnell im rohen Zustand verschlungen, bringen sie dir einen Punkt an Körperkraft zurück!

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...

- Schränke durchsuchen -

GESCHIRRSCHRANK-TABELLE (Fortsetzung)

Ergebnis	Du findest...
66	...einen Schrank gefüllt mit gepökelter Squigblutwurst und in Froschlaich eingelegter Drachenleber. Erfreut rufst du deine Kameraden und lädst sie zum Schmausen ein. Jeder in diesem Raum langt kräftig zu und erhält einen verlorenen Körperkraftpunkt zurück.
67	...neben einem Haufen unnützlicher Gefäße zumindest einen leeren Kräuterbeutel, den du mitnehmen kannst. Du kannst deine gesammelten Trankzutaten darin verstauen, damit sie weniger Platz in deinem Rucksack brauchen und zugleich länger frisch bleiben. Trage dein neues Besitztum sogleich in deinen Persönlichkeitspass ein
68	...dass du dein Alkoholproblem unbedingt in den Griff bekommen musst! Nachdem du die wer weiß schon wie alte Weinflasche in einem Zug geleert hast, brummt dein Schädel und dir wird schwindelig. Streiche einen deiner Intelligenzpunkte.
69-70	...dass sich die klemmende Schranktür wohl nur mit Gewalt öffnen lässt. Du musst eine Kraftprobe bestehen, um den Schrank zu öffnen. Lässt sich die Tür öffnen, erblickst du einen Ausrüstungsgegenstand. Anderenfalls murmelst du für die übrigen Gefährten unüberhörbar vor dich her: „Dieser garstige Spind ist verschlossen!“, so dass keine weiteren Versuche mehr unternommen werden...
71-72	...dass sich die klemmende Schranktür wohl nur mit Gewalt öffnen lässt. Bei deinem Versuch sie mit dem Schwert zu öffnen, zerbricht die Klinge. Lege die Ausrüstungskarte ab. Hast Du gar kein Schwert, siehe 70.
73-75	...dass sich die klemmende Schranktür wohl nur mit viel Geschick öffnen lässt. Du musst eine Intelligenzprobe bestehen, um den Schrank zu öffnen. Lässt sich die Tür öffnen, erblickst du einen Ausrüstungsgegenstand. Anderenfalls murmelst du für die übrigen Gefährten unüberhörbar vor dich her: „Dieser garstige Spind ist verschlossen!“, so dass keine weiteren Versuche mehr unternommen werden...
76-78	...in den oberen Regalen gar nichts und obendrein als zu unbequem auch noch die unteren Regale abzusuchen, da du dazu in die Knie gehen müsstest. Bist du aber ein Zwerg, dann hast du die 6 Bolzen als Munition für eine Armbrust auf einem der unteren Regale bereits gefunden.
79	...eine Kiste die aus einen Marmorblock gehauen wurde und mit einem seltsamen Öffnungsmechanismus versehen ist. Bestehst du eine Intelligenzprobe, so gelingt es dir den Mechanismus zu knacken und du bist um 250 Golddublonen reicher. Anderenfalls lässt du sei einfach fallen und beförderst sie, weil zu schwer zum mitschleppen, mit einem kräftigen Fußtritt unter den Schrank.
80	...auf einem der Regale ein schmuckvoll verziertes Flakon, das scheinbar einen Trank enthält. Ziehe die oberste Karte vom verdeckten Tränke-Stapel! Kommen keine Tränke-Karten zum Einsatz, dann ist das Flakon leer. Wie schade...
81-82	...dass du einfach zuviel mit dir rumschleppst! Dein Rücken schmerzt wie der eines alten Zugbullen. Beim gebückten Durchsuchen des unteren Regalbodens platzt dir entgültig der Kragen und du streifst deine Last kurzerhand ab. Als du wenig später feststellst, dass beim Fallenlassen des Gepäcks leider einer deiner wertvollen Tränke zu Bruch ging, bereust du deine abermalige Unbeherrschtheit zutiefst.
83	...dass du ruhig auch mal auf dem Schrank suchen solltest. Der dazu notwendige Klimmzug gelingt dir allerdings nur, wenn du eine Kraftprobe bestehst. Dann erblickst du einen staubigen Gegenstand, der sich nach dem Säubern als ein kostbares Artefakt entpuppt. Anderenfalls rutschst du ab, schlägst dir das Kinn auf und verlierst einen Körperkraftpunkt.
84	...dass sich die total verzogene Schranktür wohl nur noch mit viel Geschick öffnen lässt. Um die Scharniere zu lösen, musst du eine Intelligenzprobe bestehen. Dann erblickst du ein einzigartigen Gegenstand und darfst eine Artefaktkarte ziehen. Anderenfalls murmelst du für die übrigen Gefährten unüberhörbar vor dich her: „Dieser olle Kasten ist Schrott!“, so dass keine weiteren Versuche mehr unternommen werden...
85-89	...ein Einweg-Glas gefüllt mit Aaaargh-Pilzen. 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...
90-94	...in einem klebrigen Tongefäss, die Schuppen eines Lindwurms. 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...
95-99	...in einem hölzernen Käfig auf einem der Schrankregal, einen Basilisk. 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...
100	...es total frustrierend! Angenervt über die völlige Leere knallst du die schweren, eisenbeschlagenen Schranktüren zu. Das hättest du jedoch besser sein gelassen, denn dadurch hast du die Besatzung aller direkt angrenzenden Räume/Gänge, die noch unerkundet sind, auf dich aufmerksam gemacht... Die Monster werden aufgestellt und dürfen sich sofort 1x bewegen.