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...

- Tische absuchen -

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

Steht einer der Heroen direkt neben dem Tisch, würfelt der Spieler mit 2W10 auf die Tisch-Tabelle. Der erste Würfel gibt die Zehnerstelle an, der zweite die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

„Du findest..."

TISCH-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01-04	... auf und unter dem Tisch nichts.
05-07	... unter dem Tisch ein Fass, halb gefüllt mit selbstgebranntem Wurzelschnaps. Aus der Laune heraus lädst du alle im Raum befindlichen Heroen zum Gelage ein. Nur jene, die eine Intelligenz-Probe bestehen, trinken aus Vernunft nicht mit. Das starke Gesöff führt nämlich zum Besoffensein und raubt all den Schnapsnasen einen Intelligenzpunkt bis zum Ende dieser Herausforderung.
08-11	... auf dem Tisch liegende, appetitlich aussehende Essensreste, die dir eine willkommene Stärkung sind. Du gewinnst 2 verlorene Körperkraftpunkte zurück, wenn du die Mahlzeit an Ort und Stelle zu dir nimmst.
12-15	… mehrere gehäutete Ratten, aneinandergereiht auf einem großen Tablett, in dem Sud ihres eigenen Blutes liegend. Dir dreht sich der Magen um.
16-18	… einige wertlose Holzbecher, speckig und klebrig anzusehen.
19-21	... auf dem Tisch eine angeschlagene alte Tonschüssel, gefüllt mit einer stinkenden gallertartigen Masse. Als du mit dem Suppenlöffel darin herumrührst, stellst du fest, dass es sich hier um schleimige Drachendarm-schnecken-Frikassee handelt. Wie unappetitlich!
22-24	... auf dem Tisch liegende, appetitlich aussehende Essensreste. Als du sie zur Stärkung zu dir nimmst, stellt du schmerzhaft fest, dass sie heimtückisch vergiftet wurden! Aufgrund der Qualen mußt du fortan mit einem Kampfwürfel weniger kämpfen, bis dich ein Heiler gegen 100 Golddublonen von deinem Leiden befreit o-der bis du ein Gegengift zu dir nimmst.
25-28	… eine üppig gedeckte Tafel. Frisches Gemüse und eine gebratene Höhlengans lassen einem das Wasser im Munde zusammenlaufen. Alle Heroen, die sich innerhalb dieses Raumes aufhalten, dürfen sich gemeinsam an dem Mahl stärken und gewinnen zwei Punkte an verlorener Körperkraft zurück.
29-31	… unter dem Tisch eine kleine Holzkiste, ohne Inhalt. Den geheimen doppelten Boden dieser Kiste ent-deckst nur nach Bestehen einer Intelligenz-Probe. Anderenfalls stellst du sie enttäuscht unter den Tisch zu-rück. Im Geheimfach stecken 150 Golddublonen.
32-39	... unter dem Tisch einen Sack verschimmelter Kartoffeln. Wenn ihr mit der Regel „Katakomben" spielt, entdeckst du anstelle dessen eine versteckte, geheimnisvolle Luke.
40-43	... auf dem Tisch liegend eine Menge herrenloser Golddublonen, die vor Kurzem irgend jemand zu kleinen Türmchen aufeinander gestapelt hat. Als du alles zusammengesammelt hast, ist dein Goldbeutel um genau 230 Goldtaler schwerer.
44-46	... einen listigen Goblin, der sich unter dem Tisch versteckt hielt und dich sofort angreift.
47-49	... unter dem Tisch in einem Lederlaken eingewickelt, ein noch brauchbarer Ausrüstungsgegenstand. Ziehe eine Karte aus dem verdeckten Ausrüstungskartenstapel.
50-52	… einen Haufen scheinbar wertloser Zettel und Papiere. Bestehe eine Intelligenz-Probe! Dann kommt dir der Geistesblitz, den Haufen nach nützlichen Aufzeichnungen zu durchsuchen. Deine Mühe wird mit einer Schriftrolle aus dem Schriftrollen-Kartenstapel belohnt. Gelingt die Intelligenz-Probe nicht, wendest du dich gelangweilt von dem Tisch ab.

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...

- Tische absuchen -

TISCH-TABELLE (Fortsetzung)

Ergebnis	Du findest...
53-57	... unter den Tisch gekehrte Zentaurenäpfel. Bei diesen Ausscheidungen der Zentauren handelt es sich um eine höchst saftige Frucht der besonderen Art, wenn auch ohne Vitamine. 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...
58-62	... grün-schimmerndes Schattenmoos auf dem Tischende. 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...
63-65	... eine rostige kleine Eisenkiste, deren korrodierter Deckel sich nur mit hohem Kraftaufwand öffnen lässt. Bestehst du die Kraftprobe nicht, wendest du dich gelangweilt von der Kiste ab und der Inhalt bleibt unentdeckt. Bestehst du die Kraftprobe, offenbart sich dir der Inhalt: Ein in Stroh gebettetes Harpyien-Ei. Sein Verzehr gibt dir zwei verlorene Körperkraftpunkte zurück.
66-68	... unter dem Tisch einen schweren, großen Kupferkessel, den du nur mit erhöhtem Kraftaufwand hervorzuziehen vermagst. Wenn du die dazu erforderliche Kraftprobe bestehst, offenbart sich dir der Inhalt: Halb gefüllt mit verdorbener Muttererde, diente er zur Aufzucht von Aaaargh-Pilzen. Besteht du die Kraftprobe nicht, bleibt der Kessel unbewegt unter dem Tisch stehen und der Spielleiter braucht den weiteren Text nicht mehr vorzulesen: Der Genuss dieser Pilze versetzt einen Goblin Fanatic in äußerste Kampfwut. Angeblich führen die Pilze bei Menschen aber zum Wahnsinn. Abgekocht und mit weiteren Zutaten versetzt, sind diese Pilze dennoch manch Zaubertrank dienlich. 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...
69-73	... unter dem Tisch ein schweres Eichenfass, das du nur mit erhöhtem Kraftaufwand hervorzuziehen vermagst. Wenn du die dazu erforderliche Kraftprobe bestehst, wendest du dich angeekelt von dem Inhalt des Fasses ab. Besteht du die Kraftprobe nicht, kippt das Fass um und sein Inhalt ergießt sich über deine Stiefel: Drachenkot! Als sich die üble Suppe über den Boden verteilt hat, entdeckst du eine am Rande des leeren Fasses klebende, ellengroße 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... dann klatschst du den glibberigen Parasiten gegen die Wand, an der er wortlos zerplatzt...
74-77	... eine gammelige Tonflasche mit verrottetem Schraubverschluss und klöterndem Inhalt. Um den Deckel abzudrehen, musst du eine Kraftprobe bestehen. Gelingt sie nicht, kommt dir erst nach erfolgreicher Intelligenzprobe die Idee, die Flasche zu zertrümmern, um an den Inhalt zu gelangen: Perlen in einem Wert von 200 Golddublonen.
78-80	... nichts. Genervt trittst du gegen ein Tischbein, worauf sich der Tisch plötzlich zu bewegen beginnt, sich auf die Vorderbeine stellt, dich mit seinen Hinterbeinen tritt, so dass du aufgrund der Wucht quer durch den ganzen Raum geschleudert wirst. Daraufhin galoppiert der Tisch auf allen vieren durch die Türe und läßt dich mit dem Verlust von einem Körperkraftpunkt verblüfft in dem Raum zurück.
81-82	... auf dem Tisch mehrere alte Flaschen Wein, vermeintliches Diebesgut aus dem Schlosskeller Sir Ragnars. Jeder der im Raum Anwesenden muss eine Intelligenzprobe bestehen, um der Versuchung eines Saufgelages zu widerstehen. Jeder Heroe, der sich das köstliche Gesöff hinter die Binde kippt, verliert bis zum Ende dieser Herausforderung einen Intelligenzpunkt. Die Hemmschwelle völlig herabgesetzt, fangen sie noch in dieser Runde eine Rauferei um den letzten Schluck an, wobei der Schwächste (der mit den geringsten Körperkraftpunkten) zu Boden fällt und dabei unbemerkt einen Beutel mit der Hälfte seines Goldbestandes verliert.
83-86	… den abgenagten Arm eines unglückseligen Abenteurers.
87-91	... ein Amulett auf dem Tisch liegend. Bei näherem Betrachten entdeckst du, dass es sich hier um einen absolut wertlosen Gegenstand handelt. Aber auch, dass sich das Medaillon öffnen lässt. Dabei purzelt, ja schwebt förmlich, eine kleine Feder zu Boden. Es handelt sich um 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...
92-95	... neben einem gammeligen Laib Brot den vergammelten Leib eines Ork. In beiden tummeln sich die Würmer.
96-97	... unter dem Tisch in purpurner Seide eingewickelt, eine seltenes Artefakt. Ziehe eine Karte aus dem verdeckten Artefakt-Kartenstapel.
98-100	... einige tönerne Becher mit abgestandenem Bier, daneben ein kleines Säckchen gefüllt mit Glasaugen und Goldzähnen im Wert von 50 Golddublonen.