

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...

- *Waffenstände absuchen* -

Es können einzelne Waffenstände oder Waffentruhen 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.

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

„Du findest...“



WAFFENSTÄNDER-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01	... einen verbeulten Schild, einen eingedellten Helm und ein löchriges Kettenhemd. <i>"Mist, wieder nur Schrott! Lässt sich weder verkaufen noch reparieren."</i> <i>Anmerkung: Der Spielleiter kann im Einzelfall eine Verteidigung mit blauen Würfeln erlauben. Das eine fehlende Heldenschildsymbol stellt dar, das der Gegenstand nicht mehr so effektiv ist.</i>
02	... in einer bestickten Lederscheide einen Dolch aus purem Gold. Für dieses sehr kostbare Einzelstück wird dir ein Händler gut und gerne 150 Golddublonen aushändigen, wenn du wieder mal in einer Stadt einkehrst. Dieser Kunstgegenstand lässt sich aufgrund seiner weichen Beschaffenheit nicht im Kampfe verwenden.
03	... ein von oben bis unten total verdrecktes Schwert. Nur wenn du eine Intelligenzprobe bestehst, bemerkst du, dass das Schwert eigentlich viel zu leicht ist, um aus kampftauglichen Materialien geschmiedet zu sein. Kurz am Schmutzfilm gekratzt, kommt darunter reines Silber zum Vorschein. Wenn du es in der nächsten Stadt veräußerst, wirst du bestimmt so an die 100 Golddublonen dafür erhalten. Anderenfalls schmeißt du es mit den Worten: <i>"immer dieser billige Plunder!"</i> einfach weg.
04	... dich genial! Wer außer dir würde sonst schon auf die Idee kommen auch die dicke Staubschicht unter dem Ständer mal gründlich zu durchforsten? Selbstzufrieden lässt du die zwei bestimmt vielgesuchten Goldtaler im Wert von umgerechnet jeweils 25 Dublonen in deinem Goldbeutel verschwinden.
05-09	... einen gut erhaltenen Ausrüstungsgegenstand. Ziehe eine Ausrüstungskarte.
10	... neben dem Waffenstand stehend, eine schmale, längliche Holzkiste, die mit einer dicken Eisenkette gesichert ist. Schnell begreifst du, dass sich die massiven Ketten wohl nur mit Gewalt lösen lassen. Bestehst du eine Kraftprobe, gelingt es dir die Kiste zu öffnen und du darfst zwei Ausrüstungskarten ziehen. Anderenfalls murmelst du für die übrigen Gefährten unüberhörbar vor dich her: <i>„Diese dämliche Kiste ist verschlossen!“</i> , so dass keine weiteren Versuche mehr unternommen werden...
11	... zwei gut erhaltene Ausrüstungsgegenstände. Ziehe zwei Ausrüstungskarten.
12-13	... ein Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte.
14	... den auffälligen Griff eines im Boden steckenden Schwertes, der in Wirklichkeit ein Hebel zu sein scheint. Stelle anhand einer Kraftprobe fest, ob es dir gelingt den angerosteten Mechanismus zu bedienen. Falls ja, findest du in einer sich öffnenden Spalte ein kostbares Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte. Bestehst du die Kraftprobe nicht, bricht der Hebel entzwei...
15	... falls du eine Intelligenzprobe bestehst, keine Erklärung für dein Verhalten! Obwohl du dich schon enttäuscht abgewendet hast, lässt dich dann irgend etwas noch mal zurückgehen. Ein Glück, sonst hättest du das auf den ersten Blick völlig unscheinbare Artefakt nämlich tatsächlich übersehen. Ziehe eine Artefakt-Karte. Ansonsten widmest du dich wieder <i>"wichtigeren"</i> Dingen.

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...

- Waffenstände absuchen -

WAFFENSTÄNDER-TABELLE (Fortsetzung)

Ergebnis	Du findest...
16-20	... einen alten Köcher mit 10 Pfeilen/Bolzen!
21-25	... einen alten Köcher mit 20 Pfeilen/Bolzen!
26-30	... einen noch brauchbaren Schild, der dich mit einem zusätzlichen Kampfwürfel schützt.
31-35	... ein einfaches Schwert.
36-60	... nur wirklich unbrauchbaren Schrott: zerschmetterte Schilde, zerbrochene Lanzen, krumme Schwerte...
61	... neben dem Waffenständer stehend, eine schmale, längliche Holzkiste, die mit einer dicken Eisenkette gesichert ist. Bei deinen hektischen Versuchen, die straffe Umspannung etwas zu lockern, geht dir leider deine Waffe kaputt. Lege eine deiner Waffen ab.
62	... es äußerst unangenehm, dass der morsche Waffenständer aufgrund deiner Berührung lautstark zusammenbricht. Durch den Lärm werden die Monster aus dem nächstgelegenen Raum alarmiert. Sofort stürmen sie durch dessen Türe...
63	... es mehr als nur peinlich. Da bist du aus unzähligen Kämpfen als Sieger hervorgegangen, ohne auch nur einen Kratzer davongetragen zu haben, und nun DAS! Es ist ja auch wirklich zu dumm, dass sich der schwere Granithammerkopf gerade in dem Augenblick von seinem morschen Stiel löst, als du spaßeshalber mit ihm in der Luft rumfuchtelst, um ein imaginäres Skelett zu zertrümmern. Der riesige Bluterguss deines lädierten Oberschenkels schmerzt ungemein... Ziehe dir einen Körperkraftpunkt ab.
64	... eine alte antike, nicht brauchbare Waffe, deren Aussehen dich derart fasziniert, dass du ihre Klinge unbedingt anfassen musst. Unglücklicherweise ist sie mit einem Schneidengift versehen, so dass dir unerträgliche Qualen widerfahren. Aufgrund der Vergiftung kämpfst du fortan mit einem Kampfwürfel weniger, bis dich ein Heiler gegen 100 Golddublonen von deinem Leiden befreit oder bis du ein Gegengift zu dir nimmst.
65-72	... nur eine unvorhersehbare Falle. Völlig unverhofft surren unzählige Pfeile aus kleinen Wandöffnungen. Jeder Anwesende in diesem Raum muss mit einem Kampfwürfel ermitteln, ob er getroffen und verletzt wurde. Ist das Ergebnis ein Totenkopf, verliert er einen Körperkraftpunkt.
73-75	... nur eine unvorhersehbare Falle. Völlig unverhofft surren unzählige Pfeile aus kleinen Wandöffnungen. Jeder Anwesende in diesem Raum muss mit zwei Kampfwürfeln ermitteln, ob er getroffen und verletzt wurde. Für jeden Totenkopf verliert er einen Körperkraftpunkt.
76-100	... außer Staub, Spinnenweben und Schmutz nur einen absolut leeren Waffenständer vor!

