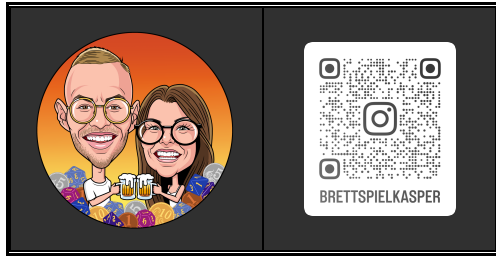


# HEROQUEST - HAUSREGELN FÜR EREIGNISTABELLEN (V1.0)



## VORWORT

Sei begrüßt, du wagemutiger Abenteurer! Du stehst kurz davor, eine völlig neue Ebene von Heroquest zu entdecken. In diesem Dokument haben wir die Regeln für die Verwendung von Ereignistabellen zusammengestellt. Es gibt zwei verschiedene Arten von Ereignistabellen (Möbel-Ereignis-Tabellen und die Verlies-Ereignis-Tabelle), die einzeln oder zusammen in Heroquest integriert werden können. Die Ereignistabellen wurden so konzipiert, dass sie kompatibel mit der Heroquest Companion App sind.

## ALLGEMEINE REGELN FÜR DIE EREIGNISTABELLEN

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bei der Verwendung der Ereignistabellen erhalten. In den Ereignistabellen werden folgende Würfel für die verschiedenen Ereignisse verwendet:

- [X]W6 = [X] sechsseitige Würfel mit den Zahlen 1-6
- [X]KW6 = [X] sechsseitige Kampfwürfel

Wenn ein Ereignis besagt, dass ein Held [X]KW6 Schaden erleidet, verliert der Held für jeden gewürfelten Totenschädel 1 Punkt Körperkraft.

## REGELN FÜR DIE MÖBEL-EREIGNIS-TABELLEN

Wenn die Helden sich dazu entscheiden, die **Möbel-Ereignis-Tabellen** in Heroquest zu integrieren, haben sie eine zusätzliche Aktionsmöglichkeit in ihrem Zug, das „**Durchsuchen von Möbelstücken**“. Wenn ein Held **benachbart zu einem Möbelstück** steht, kann er die Aktion „Durchsuchen von Möbelstücken“ ausführen. Der Held würfelt dafür einen sechsseitigen Würfel und Zargon (oder der nächste Held im Uhrzeigersinn) konsultiert die entsprechende Ereignistabelle, um zu sehen, was dem aktiven Helden widerfährt. Die Gruppe darf **jedes Möbelstück nur einmal pro Quest durchsuchen**. Am Ende jedes Ereignisses sind die Auswirkungen des jeweiligen Ereignisses in eckigen Klammern angegeben. Der Text in eckigen Klammern gibt an, wie das Ereignis abgehandelt werden soll und welche Konsequenzen es mit sich bringt. Ein Möbelstück in einem Raum kann nur durchsucht werden, wenn der jeweilige Raum **frei von Monstern** ist.

## REGELN FÜR DIE VERLIES-EREIGNIS-TABELLE

Wenn die Helden sich dazu entscheiden, die **Verlies-Ereignis-Tabellen** in Heroquest zu integrieren, müssen sie sich am Ende ihrer Heldenzüge ggf. zusätzlichen Ereignissen stellen. Dies geschieht allerdings nur, wenn mindestens ein Raum im Verlies geöffnet wurde und sich keine Monster auf dem Spielplan befinden. Haben alle Helden ihre Heldenzüge ausgeführt, **wirft ein beliebiger Held 1W6**, um zu bestimmen, ob ein **Verlies-Ereignis eintritt oder nicht**.

- Bei einem Würfelergebnis von 1-4 geschieht nichts
- Bei einem Würfelergebnis von 5-6 tritt ein zufälliges Verlies-Ereignis ein

Wenn ein zufälliges Verlies-Ereignis eintritt, **wirft der gleiche Held zusätzlich 2W6 auf die Verlies-Ereignistabelle**, bestimmt das Ergebnis und handelt das entsprechende Ereignis ab.

Wenn in einem Verlies-Ereignis ein oder mehrere zufällige Helden bestimmt werden sollen, werfen alle Helden 1W6 und der bzw. die Helden mit dem niedrigsten Ergebnis, sind von dem entsprechenden Ereignis betroffen.

## SPIELZUGÜBERSICHT

Während seines Zugs wählt ein Held eine der beiden folgenden Optionen aus:

- Marschieren und eine Aktion ausführen oder
- Eine Aktion ausführen und marschieren.

### Marschieren:

- 2 rote Würfel werfen und den Helden um bis zu X Felder weit bewegen, wobei X der Augenzahl entspricht.

- Helden können nicht diagonal marschieren.
- Helden dürfen nicht nur ein Stück marschieren, eine Aktion ausführen und dann ihren Marsch beenden.

### Aktionen:

- Ein orthogonal benachbartes Monster angreifen (unter bestimmten Umständen auch diagonal möglich).
  - Jeder gewürfelte **Totenschädel** bei einem Angriff ist dabei ein **Treffer**
  - Monster** verteidigen sich mit **schwarzen Schilden**
  - Helden** verteidigen sich mit **weißen Schilden**
- Einen Zauber an einem Helden in Sichtlinie (auch an sich selbst) oder einem Monster in Sichtlinie anwenden.
- In dem Raum, in dem er sich befindet, **nach einem Schatz suchen**.
- In dem Raum oder Flur, in dem er sich befindet, **nach Geheimtüren suchen**.
- Nach Fallen suchen (in Räumen und Fluren).
- Auf dem Feld, auf dem er sich befindet, **eine Falle entschärfen** (nur als Zwerg oder mit Werkzeug).
- Ein **benachbartes Möbelstück durchsuchen**.

## SCHATZTABELLE

#1	Falle	[1KW6 Schaden   Ohne Verteidigung]
#2	Nichts von Wert	[/]
#3	Gold	[2W6 + 10 Gold]
#4	Edelstein	[2W6 + 20 Gold]
#5	Trank	[1W6 auf Tranktabelle werfen]
#6	Ausrüstung	[1W6 auf Ausrüstungstabelle werfen]

## TRANKTABELLE

Tränke werden beim Erhalten auf dem Charakterbogen notiert und können **nur einmal getrunken bzw. eingesetzt** werden.

#1	Glückstrank	[1 Kampf- oder Bewegungswürfel neu werfen]
#2	Stärkungstrank	[+1 zusätzliche Angriffsaktion bei dem nächsten Angriff]
#3-4	Heiltrank	[+2 Körperkraftpunkte   nicht über den Startwert]
#5	Immuntrank	[+2KW6 bei der nächsten Verteidigung]
#6	Stärketrank	[+2KW6 bei dem nächsten Angriff]

## AUSRÜSTUNGSTABELLE

#1-3	Dolch	[1 Dolch   Effekt siehe Ausrüstungskarte]
#4-5	Handbeil	[1 Handbeil   Effekt siehe Ausrüstungskarte]
#6	Werkzeug	[1 Werkzeug   Effekt siehe Ausrüstungskarte]

## MÖBEL-EREIGNIS-TABELLEN

Im Folgenden sind die Ereignistabellen für die einzelnen Möbelstücke aufgeführt. Jedes Möbelstück hat eine eigene einzigartige Tabelle.

## WAFFENREGAL

**#1** Als du dir das Waffenregal näher ansiehst, entdeckst du ein kleines zerfleddertes Ledersäckchen, welches an einem der Waffenständer befestigt wurde. Beim Lösen des Säckchens vernimmst du ein Klimpern. Dabei muss es sich um Goldstücke handeln. Wie viel Gold wurde hier wohl zurückgelassen?!

[2W6 + 15 Gold]

**#2** Du begutachtest das Waffenregal und dabei fällt dir neben mehreren rostigen Waffen ein glänzendes mit Juwelen versehenes Schwert auf. Ohne auch nur einen Moment länger darüber nachzudenken, greifst du nach dem Griff des Schwertes. Du vernimmst ein leises Klicken, als hättest du einen Schalter betätigt. Im nächsten Augenblick bohren sich mehrere Metallspitzen in deine Hand und du lässt das verfluchte Schwert fallen.

[2KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

**#3** Als du dich dem Waffenregal näherst, bist du verwundert, dass sich neben mehreren verrosteten Waffen tatsächlich auch etwas Brauchbares findet.

[1W6 auf Schatztafel werfen]

**#4** Von weitem entdeckst du ein schimmerndes Breitschwert mit einem eingravierten Totenschädel im Griff der Waffe. Geblendet von der Schönheit dieser Waffe, bewegst du dich näher in Richtung des Waffenregals. Beim Begutachten der Waffe, hast du ein seltsames Gefühl und bemerkst plötzlich glühend rote Augen hinter dem Waffenregal, die dich bedrohlich anstarren.

[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#5** Unter dem Waffenregal bemerkst du eine alte Holztruhe mit Eisenbeschlägen. Was sich darin wohl versteckt?!

[1W6 auf Schatztafel werfen]

**#6** An der Seite des Waffenregals bemerkst du einen alten braunen Rucksack, der aussieht, als könnte etwas Verwertbares darin zu finden sein. Du näherst dich dem Rucksack, um einen Blick hineinzuworfen.

[1W6 auf Schatztafel werfen]

## BÜCHERREGAL

**#1** Du öffnest einen der Folianten des Bücherregals und findest darin einen Hohlraum in dem ein paar Goldstücke versteckt sind.

[2W6 + 10 Gold]

**#2** Du ziehst einen der Folianten aus dem Bücherregal und vernimmst dabei ein mechanisches Klicken. Im nächsten Augenblick schießt dir ein Pfeil aus dem freigewordenen Platz im Bücherregal entgegen.

[2KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

**#3** Zwischen den Folianten im Bücherregal erblickst du etwas, kannst aber noch nicht genau sagen um was es sich dabei handelt. Möglicherweise ein Schatz? Du gehst etwas näher an das Bücherregal heran, um zu erfahren, um was es sich dabei handelt.

[1W6 auf Schatztafel werfen]

**#4** Du gehst näher an das Bücherregal heran, um dir die einige der Folianten näher anzusehen. Plötzlich fällt das gesamte Bücherregal mit allen Folianten in deine Richtung und du vernimmst den ohrenbetäubenden Kampfschrei eines Monsters, das sich die ganze Zeit hinter dem Bücherregal versteckt hatte.

[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#5** Neben einem der Folianten des Bücherregals entdeckst du eine kleine Flasche mit einer rötlichen Flüssigkeit.

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktafel werfen]

**#6** Auf dem Bücherregal entdeckst du neben einem Kerzenständer ein prall gefülltes Gefäß mit einer grünlichen Substanz.

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktafel werfen]

## NORMALER TISCH

**#1** Du findest unter dem Tisch ein Fass, halb voll gefüllt mit Hopfentee. Spontan lädst du alle deine Kameraden zu einem ordentlichen Saufgelage ein und ihr lasst euch die Krawallbrause gemeinsam schmecken.

[Alle Helden im gleichen Raum erhalten 1 verlorenen Körperkraftpunkt zurück]

**#2** Als du dich dem Tisch näherst, entdeckst du einen antiken Steinkrug mit einer Gravur. Bei genauerem Hinsehen fällt dir auf, dass es sich bei der Gravur um einen raffgierigen Zwerg handelt, der Goldmünzen in seinem langen zotteligen Bart versteckt hält. Der Schein trügt nicht und es befinden sich tatsächlich einige Golddublonen darin.

[2W6 + 10 Gold]

**#3** Unter dem Tisch entdeckst du eine riesige mit Rost überzogene Eisenkiste. Gerade in dem Moment, als du sie dir näher ansehen willst, vernimmst du ein grässliches Gegröle und im nächsten Augenblick prescht eine seltsame Gestalt hervor, die sich die ganze Zeit hinter der Eisenkiste versteckt hielt.

[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#4** Auf dem Tisch bemerkst du neben einigen Bierkrügen und Schnapsgläsern, ein Gefäß mit einer duftenden und rötlich schimmernden Flüssigkeit.

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktabelle werfen]

**#5** Du bist geblendet von der reichlich gedeckten Tafel mit allerlei köstlichen Speisen, antiken Kronleuchtern und Karaffen, die prallgefüllt mit Rotwein daherkommen. Dabei übersiehst du den kleinen Haufen aus schwarzem Pulver, der neben dem Tisch unscheinbar hervorsticht. Im nächsten Augenblick vernimmst du ein Zischen und bemerkst, dass sich der Geruch der Speisen verflüchtigt und sich in verkohlten Gestank verwandelt. Als du den Rauch wahrnimmst, ist es bereits zu spät und der Haufen explodiert.

[2KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

**#6** Neben dem Tisch bemerkst du eine antike Holztruhe, die mit goldenen Beschlägen und Rubinen verziert ist. Ohne auch nur einen Moment zu zögern, öffnest du die Kiste. Neben einigen nutzlosen leeren Phiolen findest du zumindest ein paar Golddublonen.

[2W6 + 15 Gold]

## ALCHEMISTENTISCH

**#1** Deine Finger gleiten über die zerbrochenen Fläschchen, als du plötzlich eine Phiole mit einer schimmernden blauen Flüssigkeit entdeckst. Bevor du sie näher untersuchen kannst, spritzt ein Tropfen auf deine Hand und du spürst eine kurze, aber angenehme Wärme.

[Du erhältst sofort 2 Körperkraftpunkte zurück]

**#2** Mit einem Mal beginnt der Tisch unter deinen Händen zu wackeln und ein unheimliches Knurren erfüllt den Raum. Ein Schemen schießt aus einer Schublade hervor, der sich rasch zu einem grotesken Ungeheuer formiert. Es scheint, als hätte der Alchemist ein Monster in dem Tisch eingesperrt.

[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#3** Der Tisch ist mit allerlei alchemistischen Geräten und Zutaten bedeckt. Als du einen kleinen Krug hebst, vernimmst du ein seltsames Zischen. Du kannst dich gerade noch wegducken, als der Krug explodiert.

[2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#4** Du siehst ein funkelfarbenes Amulett, das in einem der vielen kleinen Schubfächer des Tisches verborgen ist. Als du es anlegst, spürst du eine Welle der Vitalität durch deinen Körper strömen.

[Du erhältst sofort 2 Körperkraftpunkte zurück]

**#5** In einem versteckten Fach findest du eine kleine Flasche mit einer leuchtenden Flüssigkeit. Vorsichtig nimmst du einen Schluck und fühlst, wie sich deine Sinne schärfen.

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktabelle werfen]

**#6** Beim Durchstöbern der Schubladen des Tisches öffnest du eine, die mit einem alten, brüchigen Pergament gefüllt ist. Beim Versuch, das Pergament zu lesen, entfesselst du einen Zauber, der den Raum mit dunkler Energie erfüllt.

[Alle Helden im gleichen Raum erleiden 1KW6 Schaden | Für jeden Helden separat würfeln | Ohne Verteidigung]

## HEXERTISCH

**#1** Du findest unter den unzähligen Schriftrollen und Zauberkomponenten auf dem Hexertisch einen unauffälligen, sorgfältig genähten Beutel, der mit mysteriösen Runen bestickt ist. Du öffnest ihn und entdeckst mehrere glitzernde Kristalle. Als du einen in die Hand nimmst, spürst du, wie er mit unbekannter magischer Energie pulsiert.

[+1KW6 bei dem nächsten Angriff]

**#2** Der Tisch ist chaotisch mit allerlei magischen Artefakten und seltsamen Zutaten übersät. Zwischen getrockneten Kräutern und alchemistischen Gerätschaften findest du einen sorgfältig geschnitzten Holzstab. Als du ihn aufhebst, schießt ein unerwarteter Stromschlag durch deine Hand und zwingt dich, den Stab fallen zu lassen.

[2KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

**#3** Während du durch die zahlreichen Zauberutensilien wühlst, bemerkst du etwas Kleines, das mit einem Tuch bedeckt und sorgfältig an einem abgelegenen Platz versteckt ist. Du entfernst das Tuch und enthüllst eine schimmernde Kristallkugel. Einen Augenblick später zerspringt die Kristallkugel und ein grässliches Wesen kommt zum Vorschein, das sich vor deinen Augen manifestiert.

[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#4** Versteckt zwischen zahllosen mysteriösen Objekten findest du ein kleines, ledergebundenes Buch. Als du es öffnest, stellst du fest, dass es ein Tagebuch ist, das von einem wackeren Abenteurer gefüllt wurde. Es enthält wertvolle Informationen und geheime Schwächen vieler im Dungeon beheimateten Monster.

[+1KW6 bei dem nächsten Angriff]

**#5** Du bemerkst eine Phiole mit einer leuchtenden Flüssigkeit, die zwischen alten Pergamenten und staubigen Zauberstäben versteckt ist. Du nimmst sie vorsichtig und riechst daran. Der Duft erinnert dich an eine Mischung aus süßen Früchten und scharfen Kräutern. Du entscheidest dich, es einzustecken und später zu probieren.

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktabelle werfen]

**#6** Deine Neugier führt dich zur Rückseite des Throns, wo du einen kleinen Stein entdeckst, der sich leicht bewegen lässt. Als du darauf drückst, öffnet sich ein Geheimfach im unteren Bereich des Throns. Darin findest du eine beeindruckende Ansammlung von kostbaren Gegenständen - antike Relikte, goldene Statuetten und andere Artefakte von unschätzbarem Wert. Es scheint, als hättest du den persönlichen Schatz des Herrschers gefunden.

[1W6 auf Schatztablette werfen]

## KAMIN

**#1** Du spürst eine ungewöhnliche Kälte aus dem Kamin und bemerkst ein verstecktes Fach, das sich bei näherer Untersuchung öffnet. Darin liegt eine fein gearbeitete Schatulle, verziert mit Runen einer unbekanntes Zivilisation. Du öffnest sie vorsichtig und findest einige wertvolle Gegenstände.

[1W6 auf Schatztablette werfen]

**#2** Während du den Kamin durchsuchst, entdeckst du eine versteckte Flasche eines alten und scheinbar sehr teuren Weines. Du entscheidest dich, den Fund mit deinen Kameraden zu teilen und ein kleines Saufgelage direkt am Kaminfeuer zu starten. Es ist eine willkommene Ablenkung von der Gefahr und dem Stress des Abenteurers, das euch alle stärker zusammenschweißt. Der Wein scheint auch heilende Eigenschaften zu haben, da sich alle danach etwas erfrischt fühlen.

[Alle Helden im gleichen Raum erhalten 1 verlorenen Körperkraftpunkt zurück]

**#3** Du bemerkst, dass einer der Steine im Inneren des Kamins locker ist. Als du versuchst, ihn zu bewegen, wird eine alte, vergessene Falle ausgelöst. Ein giftiger Gasnebel strömt aus dem Kamin und umhüllt dich. Du hustest und keuchst, während das Gift in deinen Körper eindringt.

[1KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

**#4** Im fahlen Licht des Kamins glitzert etwas auf dem Boden. Es ist eine alte, verstaubte Flasche, die einen leuchtenden Trank enthält. Du bist dir nicht sicher, was es bewirken wird, aber es scheint sicher genug zu sein, um es mitzunehmen.

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktabelle werfen]

**#5** Du schaust in den Kamin hinein und bemerkst, dass einer der Ziegelsteine anders aussieht als die anderen. Bei näherer Untersuchung stellst du fest, dass es sich tatsächlich um einen soliden Goldziegel handelt, der mit Ruß bedeckt ist. Du zögerst nicht und steckst das wertvolle Stück in deinen Beutel.

[2W6 + 10 Gold]

**#6** Als du gerade deinen Arm in den Kamin schiebst, hörst du plötzlich ein grollendes Knurren. Bevor du reagieren kannst, springt eine groteske Kreatur aus dem Schornstein und landet direkt vor dir, bereit zum Angriff!

[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

## GESCHIRRSCHRANK

**#1** Deine Hand gleitet vorsichtig über die aus Eichenholz gefertigten Türen des Schrankes, bis sie den kalten Metallgriff berührt. Mit einem quietschenden Geräusch schwingt die Tür auf und ein schimmerndes Licht umhüllt dich. Zwischen dem glänzenden Silberbesteck und den fein gearbeiteten Porzellantellern erblickst du einen Flakon, der mit einer pulsierenden Flüssigkeit gefüllt ist. Du hast einen Trank gefunden

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktabelle werfen]

**#2** Vorsichtig öffnest du die Türen des Geschirrschranks und greifst nach einem schönen, handbemalten Porzellanteller. Einen Augenblick später schnappt die Tür plötzlich mit einem lauten Knall zu. Sofort löst ein verborgener Mechanismus aus und eine Salve von Pfeilen schießt auf dich zu.

[2KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

**#3** Du ziehst die Türen des Geschirrschranks auf und bemerkst einen ungewöhnlich hohen Stapel an Geschirr. Als du dir den Stapel genauer anschaust, bemerkst du, dass die Teller und Tassen tatsächlich eine Art versteckten Hohlraum verbergen. In diesem findest du eine kleine Lederbörse gefüllt mit Goldmünzen.

[2W6 + 10 Gold]

**#4** Du berührst den eisernen Griff des Schrankes und spürst sofort ein leichtes Vibrieren. Vorsichtig ziehst du die Türen auf. Ein starker, muffiger Geruch strömt dir entgegen - der Geruch von feuchtem Fell und rohem Fleisch. Dein Auge fällt auf eine Ecke des Schrankes, die in der Dunkelheit verborgen liegt. Du erkennst eine ungewöhnliche Bewegung, einen Schatten, der plötzlich immer größer wird. Mit einem tiefen, grollenden Knurren stürzt ein groteskes und vor allem stinkendes Monster aus dem Schrank direkt auf dich zu.

[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#5** Als du die Tür des Schrankes öffnest, fallen dir eine Reihe von silbernen Löffeln in die Hände. Du entdeckst, dass sie aus reinem Silber gefertigt sind und einen erheblichen Wert haben.

[1W6 auf Schatztablette werfen]

**#6** Als du die Tür des Schrankes öffnest, bemerkst du ein leises Klimpern. Deine Neugier ist geweckt und du suchst zwischen den Tellern und Schüsseln. Schließlich entdeckst du eine kleine, geheimnisvolle Schatulle. Vorsichtig öffnest du sie und enthüllst einen glänzenden Edelstein, der das Licht der Fackeln reflektiert. Aber warte - darunter befindet sich noch etwas!

[1W6 auf Schatztablette werfen]

## SARKOPHAG

**#1** Du legst deine Hände an den schweren, steinernen Deckel des Sarkophags und schiebst ihn mit aller Kraft zur Seite. Ein dumpfes Klicken ertönt unter deinen Füßen, und im nächsten Augenblick gibt der Boden nach. Bevor du dich versiehst, stürzt du in die Schwärze, hinab in eine versteckte Fallgrube. Du versuchst noch, nach etwas zu greifen, um den Sturz abzufangen, doch deine Hände finden keinen Halt.

[2KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

**#2** Du schiebst vorsichtig den schweren Deckel des Sarkophags zur Seite. In dem schummrig beleuchteten Inneren glitzert etwas Unbekanntes. Du greifst hinein und ziehst einen gläsernen Flakon hervor, der mit einer schimmernden Flüssigkeit gefüllt ist.

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktabelle werfen]

**#3** Du starrst auf den Sarkophag, dessen altertümliche Oberfläche mit einem Labyrinth aus filigranen Runen bedeckt ist. Du streichst mit deinen Fingern über die kühle, steinerne Fläche und deine Augen verfolgen die eingeschnittenen Linien, die ein Muster zu bilden scheinen. Während du langsam die Runen entschlüsselst, fällt dein Blick auf eine davon, die leicht erhaben scheint. Mit sanftem Druck schiebst du sie zur Seite und enthüllst ein geheimes Fach. Im Inneren liegt ein kleiner, kunstvoll gearbeiteter Lederbeutel.

[1W6 auf Schatztablette werfen]

**#4** Mit einem tiefen Atemzug bereitest du dich darauf vor, den massiven Sarkophagdeckel zu bewegen. Unter dem Ächzen deiner Muskeln gibt der Deckel schließlich nach und ein unheimlicher, fauliger Geruch strömt heraus. Ehe du dich versiehst, bewegt sich etwas im Dunkeln des Sarkophags. Zwei leuchtende Augen öffnen sich und fixieren dich aus der Schwärze. Ein kalter Schauer überläuft dich, als sich eine monströse Gestalt aus dem Sarkophag erhebt. Es ist ein schreckliches Wesen, dessen schattenhafte Silhouette im flackernden Licht deiner Fackel tanzt.

[Monsterangriff | 3KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#5** Mit einem gewaltigen Kraftaufwand schiebst du den Deckel des Sarkophags zur Seite. Zu deiner Überraschung ist er mit Goldmünzen gefüllt! Jemand scheint diesen Sarkophag als Versteck für seinen Reichtum genutzt zu haben.

[2W6 + 15 Gold]

**#6** Mit einer Mischung aus Faszination und Furcht öffnest du den alten Sarkophag. Während du den Deckel anhebst, bemerkst du ein seltsames Summen in der Luft. Als der Sarkophag offen vor dir liegt, bemerkst du ein goldenes Amulett, das auf der Brust der mumifizierten Leiche liegt. Es pulsiert mit einer unbekanntes Energie. Als du das Amulett an dich nimmst, spürst du eine Welle von Kraft durch dich hindurchfließen.

[+1KW6 bei dem nächsten Angriff]

## FOLTERBANK

**#1** Als du die kalten Eisenketten und Werkzeuge der Folterbank durchsuchst, bemerkst du ein ungewöhnliches Funkeln in einem versteckten Spalt. Neugierig ziehst du einen kleinen, goldenen Anhänger heraus. Er trägt das Wappen eines legendären Ritters, bekannt für seine Stärke und Tapferkeit. Dieser Anhänger ist ein mächtiges Symbol, dessen Energie du fühlen kannst, als du ihn um deinen Hals legst. Du fühlst dich stärker, mutiger und bereit, die vor dir liegenden Herausforderungen mit neuem Elan zu meistern.

[+1KW6 bei dem nächsten Angriff]

**#2** Deine Konzentration ist vollkommen auf die gruselige Folterbank gerichtet, die du sorgfältig untersuchst. Doch die angespannte Stille des Raums wird plötzlich durch das furchterregende Knurren eines unheimlichen Biests durchbrochen. Dein Herzschlag beschleunigt sich, als du das bedrohliche Schaben von Krallen auf dem Steinboden hörst, das näher und näher kommt. Du drehst dich blitzschnell um und bist gerade noch rechtzeitig, um den Anblick eines gigantischen Wesens zu erhaschen, das sich aus dem Halbdunkel der Kammer löst und dich anstarrt.

[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#3** Unter den zerschlissenen Polstern der Folterbank findest du eine kleine Truhe. Sie ist abgenutzt und verrostet, aber als du sie öffnest, siehst du Gold glänzen. Jemand hatte offensichtlich diesen makabren Ort als Versteck für seine Reichtümer gewählt.

[2W6 + 10 Gold]

**#4** Während du die raue Oberfläche der Folterbank absuchst, bemerkst du ungewöhnliche Kerben und Schnitte im Holz. Bei genauerer Untersuchung entpuppen sich diese als detailreiche Karte eines Labyrinths, kunstvoll in das Holz geschnitzt. Das interessanteste Detail jedoch ist ein sorgfältig eingraviertes X in der Mitte des Labyrinths, der direkt auf die Position der Folterbank hinweist. Ein Schauer der Aufregung durchläuft dich, als du erkennst, dass es sich um einen Hinweis auf einen verborgenen Schatz handeln könnte.

[1W6 auf Schatztablette werfen]

**#5** An der Seite der massiven, dunklen Holzfolterbank entdeckst du einen unauffälligen, in das Holz geschnitzten Knopf. Als du ihn vorsichtig drückst, spürst du einen leichten Widerstand und im nächsten Augenblick hörst du ein knarrendes Geräusch von der gegenüberliegenden Seite der Bank. Du hast gerade genug Zeit, dich zur Seite zu werfen, als ein rostiger Speer aus der Bank schießt und zischend durch die Luft saust, um genau dort einzuschlagen, wo du gerade noch gestanden hast.

[1KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

**#6** Vorsichtig untersuchst du die rostigen Instrumente der Folterbank. Dabei bemerkst du einen Hebel, der nicht so fest sitzt wie die anderen. Nachdem du einen tiefen Atemzug genommen hast, ziehst du daran und zu deiner Überraschung klappt ein verborgenes Fach auf. In ihm liegt eine kleine Glasflasche mit einer schimmernden Flüssigkeit.

[1 zufälliger Trank | 1W6 auf Tranktablette werfen]

## VERLIES-EREIGNIS-TABELLE

**#2** Die Helden betreten eine uralte Grabkammer, in der ein zorniger Geist erscheint und sie mit glühenden Augen fixiert. "Ihr habt mein Grab entweiht! Um eure Respektlosigkeit zu sühnen, muss einer von euch meine Prüfung bestehen und eure Waffe wird die Bürde dafür tragen!"

[Ein zufälliger Held muss seine Angriffswürfel werfen. Wenn der Held keinen Totenschädel erzielt, zerbricht seine Waffe und ist unbrauchbar.]

**#3** Während die Helden in den düsteren Gängen des Verlieses nach Schätzen und verborgenen Türen suchen, bemerken sie nicht die listige Kobold-Bande, die sie aus den Schatten beobachtet. Die kleinen Ungetüme nutzen die günstige Gelegenheit und stürmen auf die Helden zu. "Jetzt kriegen wir euch, hoppla hoppla hei! Eure Zeit ist um, jetzt ist's vorbei!", singen die Koblode im Chor.

[Alle Helden werfen jeweils 2KW6. Helden, die dabei keinen weißen Schild erzielen, verlieren sofort 1 Körperkraftpunkt].

**#4** Ein verrückter Alchemist namens Alrik taucht aus dem Nichts auf, seine Augen funkeln vor Wahnsinn. Mit einer dramatischen Geste präsentiert er seine Fläschchen. "Ihr da! Ja, ihr! Für ein paar Goldstücke könnt ihr einen meiner unglaublichen Tränke erwerben. Garantiert magisch und möglicherweise bewusstseins-... äh, lebensverändernd!"

[Ein beliebiger Held darf für 100 Gold einen beliebigen Trank aus der Tranktablette erwerben]

**#5-6** Ein kleiner, stinkender Goblin springt aus dem Schatten hervor und versucht, einen der Helden zu bestehen. "Hehe, dieses Gold gehört jetzt mir!" ruft er frech, während er mit flinken Fingern nach dem Gold des Helden greift und mit der Beute davonflitzt.

[Ein zufälliger Held wird Ziel eines Diebstahls und verliert 2W6+15 seines Goldes]

**#7** Während die Helden einen dunklen Korridor entlangschleichen, bricht plötzlich ein wilder Ork aus einer verborgenen Nische hervor. "Ich hoffe, ihr habt Hunger, denn ich koche euch zu Brei!" brüllt der Ork mit einem boshaften Grinsen und schwingt eine schwere, verbeulte Pflanne.

[Ein zufälliger Held wird Ziel eines Monsterangriffs | 3KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

**#8** Während die Helden durch das Verlies schlendern, öffnet sich eine geheime Tür und ein alter Mann mit einem langen, wirren Bart tritt heraus. "Willkommen, willkommen! Ich bin der berühmte Händler Magolus, und meine Waren sind die besten im ganzen Land. Für ein gutes Geschäft bin ich immer zu haben!"

[Ein beliebiger Held darf einen Ausrüstungsgegenstand zum normalen Preis erwerben]

**#9** Die Helden stoßen auf einen riesigen, schlafenden Troll. Einer der Helden wird von seiner Gier überwältigt und beschließt, die Gelegenheit zu nutzen, um den Troll zu bestehen. Während der Held sich vorsichtig nähert, murmelt der Troll im Schlaf: "Klauen ist schlecht, schnarch... Hiebe sind gerecht...". Jeder Schritt könnte den Troll aufwecken!

[Ein zufälliger Held wirft 1W6 und bestimmt das Ergebnis.]

- 1-3: Der Troll erwacht. [Monsterangriff | 3KW6 Schaden | Mit Verteidigung]
- 4-6: Der Diebstahl gelingt. [1W6 auf Schatztablette werfen]

**#10** Mit einem schaurigen Knirschen erheben sich Skelette aus dem Boden. Ihre Augenhöhlen glühen unheilvoll, und sie schwingen rostige Waffen. "Willkommen in eurer neuen Heimat!", knirscht eines der Skelette.

[Alle Helden werfen jeweils 1KW6. Helden, die dabei keinen weißen Schild erzielen, verlieren sofort 1 Körperkraftpunkt]

**#11-12** Die Helden finden einen leuchtenden Pilz inmitten des Verlieses, dessen betörender Duft einen Helden unwiderstehlich anzieht. Eine geheimnisvolle Stimme flüstert: "Dieser Pilz kann dir Stärke verleihen oder dich schwächen. Wage es, ihn zu essen."

[Ein beliebiger Held muss 1W6 werfen und das entsprechende Ereignis abhandeln]

- 1-2: Der Pilz entfaltet einen bitteren, brennenden Geschmack, der sofort durch den Körper fährt [Du verlierst sofort 1 Körperkraftpunkt]
- 3-4: Der Pilz hat einen erdigen, neutralen Geschmack. [/]
- 5-6: Der Pilz schmeckt überraschend süß und erfrischend, wie eine seltene Delikatesse. [Du erhältst sofort 2 Körperkraftpunkte zurück]