



Quest Codex

Buch der Hausregeln

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Hausregeln	4
Ereignistabellen	4
Möbelereignisse	4
Verliesereignisse	4
Leichen plündern	4
Zauber zurückerlangen	4
Ausrüstungsgegenstände	5
Spezial-Waffen	5
Verbesserte Basis-Ausrüstung	5
Schlüsselwörter	6
Alchemist	8
Tränke	8
Schmied	10
Basis-Waffen	10
Verbesserte Basis-Waffen	10
Basis-Rüstungen	10
Verbesserte Basis-Rüstungen	11
Spezial-Waffen	11
Allg. Tabellen	12
Schatztabelle	12
Monsterbeutetabelle	12
Ausrüstungstabelle	12
Tranktabelle	12
Tabelle der Arkanen Studien	13
Verliesereignis-Tabelle	14
Möbelereignis-Tabellen	16
Bücherregal	16
Waffenregal	16
Normaler Tisch	17
Alchemistentisch	17
Hexertisch	18

Kamin	18
Geschirrschrank	19
Sarkophag	20
Folterbank	20

Bildnachweise	22
Charakterbogen	24
Charakterbogen	25
Spielzugübersicht	26

Vorwort

Heroquest gehört zweifelsohne zu den meistgespielten Brettspielen in unserem Sortiment. In zahlreichen Partien haben wir verschiedenste Varianten und Hausregeln getestet. Nun haben wir uns der Quest angenommen, die heroischsten davon für euch in diesem QuestCodex zusammengetragen. Der QuestCodex umfasst mehrere Module, die einzeln oder alle zusammen in HeroQuest integriert werden können. Außerdem haben wir bei der Zusammenstellung der Module stets darauf geachtet, dass diese vollständig kompatibel zu der HeroQuest Companion App bleiben. Zusätzlich wurde der QuestCodex mit einer Vielzahl an Illustrationen aus historischen Büchern angereichert, um den Geist der damaligen Zeit einzufangen. Die Quellen für diese Abbildungen sind im Kapitel **Bildnachweise** aufgeführt und sind alle gemeinfrei. Die Gestaltung des Layouts hat nicht nur viel Zeit in Anspruch genommen, sondern auch viel Blut, Schweiß und Tränen gekostet. Über euer ehrliches Feedback würden wir uns freuen, damit wir es bei unseren zukünftigen Projekten berücksichtigen können. Jetzt nehmt euch ein Kaltgetränk (vorzugsweise eine Hopfenkaltschale) eurer Wahl und taucht ein in eine Welt voller Abenteuer und unvorhergesehener Ereignisse.

Autor von CodexQuest: Sascha Roßbach

Instagram: [@Brettspielkasper](#)

Website: <https://brettspielkasper.de/>

Dieser QuestCodex ist geistiges Eigentum des Autors und ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt. Eine Vervielfältigung, Verbreitung oder der Weiterverkauf – in gedruckter oder digitaler Form – ist ohne ausdrückliche Genehmigung des Autors nicht gestattet. Die enthaltenen Regeln und Anpassungen sind inoffizielle Erweiterungen für HeroQuest und stehen in keiner Verbindung zu Hasbro oder Avalon Hill.



Hausregeln

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.

Möbelereignisse

Wenn die Helden sich dazu entscheiden, das Modul **Möbelereignisse** 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.

Verliesereignisse

Wenn die Helden sich dazu entscheiden, das Modul **Verliesereignisse** 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 Würfelerggebnis von 1-4 geschieht nichts
- Bei einem Würfelerggebnis von 5-6 tritt ein zufälliges

Verlies-Ereignis ein

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

Wenn in einem Verliesereignis 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.

Leichen plündern

Wenn die Helden sich dazu entscheiden das Modul für das **Plündern von Leichen** in HeroQuest zu integrieren, können die Leichen von besiegten Gegnern nach Wertgegenständen durchsucht werden.

Unmittelbar nachdem ein Gegner besiegt wurde, darf der Held, der den finalen Schlag ausgeführt hat, die Leiche plündern. Um eine Leiche zu plündern, würfelt der Held **2W6 auf die Monsterbeute-Tabelle**.

- Das Plündern von Leichen erfordert keine Aktion.
- Jede Leiche kann nur einmal geplündert werden.

Doch Vorsicht – nicht alles, was reglos am Boden liegt, ist tatsächlich tot ...

Zauber zurückerlangen

Standardmäßig können Zauberwirker (z.B. Zauberer, Hexenmeister, Elfe ...) ihre Zauber jeweils nur einmal pro Quest wirken. Wenn die Helden sich dazu entscheiden, das Modul für das Zurückerlangen von Zaubern in HeroQuest zu integrieren, können Zauberwirker mithilfe der Aktion **„Arkane Studien“** versuchen ihre gewirkten Zauber zurückzuerlangen. Um diese Aktion auszuführen, muss der Zauberwirker **1 Intelligenzpunkt** ausgeben und anschließend einen W6 auf die **„Tabelle der Arkanen Studien“** würfeln. Die Aktion „Arkane Studien“ kann nur ausgeführt werden, wenn der aktuelle Raum bzw. Korridor frei von Monstern ist.

Wenn die **Intelligenzpunkte eines Helden auf 0** fallen, erhält er den Zustand **„Erschütterung“**. In diesem Zustand darf der Held nur noch 1W6 für die Bewegung (Marschieren), 1KW6 für den Angriff und 2KW6 für die Verteidigung würfeln. Der Held bleibt in diesem Zustand, bis seine Intelligenzpunkte wieder auf mindestens 1 ansteigen.



Ausrüstungsgegenstände

Ein Held darf stets nur mit einer Waffe ausgerüstet sein. Dennoch darf ein Held beliebig viele Ausrüstungsgegenstände und Tränke in seinem Rucksack lagern. Wenn ein Held mit einer beidhändigen Waffe ausgerüstet ist, darf er nicht gleichzeitig mit einem Schild ausgerüstet sein.

Um Ausrüstungsgegenstände aus dem Rucksack auszurüsten oder angelegte Ausrüstungsgegenstände im Rucksack zu verstauen, muss ein Held die Aktion „**Ausrüstungsgegenstände anlegen oder im Rucksack verstauen**“ ausführen. Mit dieser Aktion können beliebig viele Ausrüstungsgegenstände aus Rucksack angelegt bzw. im Rucksack verstaut werden.

Tränke und Wurfaffen können aus dem Rucksack heraus genutzt werden. Nur ausgerüstete Gegenstände können im Kampf bei einem Angriff bzw. einer Verteidigung genutzt werden.

Spezial-Waffen

Das Modul Spezial-Waffen benötigt kein zusätzliches Spielmaterial.

Wenn das Modul **Spezial-Waffen** genutzt wird, können die Helden zusätzlich Spezial-Waffen zwischen den Quests kaufen. Diese fügen dem Spiel neue Schlüsselwörter und Fähigkeiten hinzu. Alle Spezial-Waffen sind in der Tabelle „**Spezial-Waffen**“ aufgeführt.

Verbesserte Basis-Ausrüstung

Das Modul Verbesserte Basis-Ausrüstung benötigt spezielle Würfel.

Wenn das Modul **Verbesserte Basis-Ausrüstung** genutzt wird, können die Helden zwischen den Quests ihre Basis-Waffen und Basis-Rüstungen verbessern. Die Voraussetzung für das Verbessern von Basis-Waffen bzw. Basis-Rüstungen ist, dass ein Held die entsprechende Basis-Ausrüstung besitzt, bevor er sie verbessern kann.

Die verbesserten Basis-Waffen sind mit einem (+), (++) oder (+++) gekennzeichnet und in der Tabelle „Verbesserte Basis-Waffen“ aufgeführt. Die verbesserten Basis-Rüstungen in der Tabelle „Verbesserte Basis-Rüstungen“ aufgeführt.

Die Verbesserung von Basis-Waffen muss stufenweise erfolgen. Eine Basis-Waffe muss also erst auf (+) verbessert werden, bevor sie auf (++) verbessert werden kann. Die Goldpreise (GP) sind dabei kumulativ.

Jede Basis-Rüstung kann stets auf ein bestimmtes Set

aufgewertet werden. Es ist erlaubt Basis-Rüstungen aus unterschiedlichen Sets zu kombinieren.

Verbesserte Waffen und Rüstungen erlauben den Helden einen oder mehrere Standardwürfel mit speziellen Würfeln zu ersetzen. Die speziellen Würfel verändern die Wahrscheinlichkeiten für Treffer bzw. Verteidigung oder den verursachten Schaden.

Die speziellen Würfel, die dem Helden nach der Verbesserung zur Verfügung stehen sind in der Tabelle **entsprechenden Tabelle** aufgeführt. Den Helden stehen immer nur die speziellen Würfel zur Verfügung, die in der jeweiligen Verbesserungsstufe bzw. im jeweiligen Set des Ausrüstungsgegenstands aufgeführt sind.

Wichtig: Die Würfel werden ersetzt und nicht zusätzlich hinzugefügt.

Die Belegung der speziellen Würfel ist wie folgt (Totenkopf = TK; Weißer Schild = WS; Schwarzer Schild = SS):

Höhere Trefferchance 

- 4x [1 TK] / 1x [1 WS] / 1x [1 SS]

Geringere Trefferchance u. höherer Schaden 

- 2x [2 TK] / 2x [2 WS] / 2x [2 SS]

Gleiche Trefferchance u. höherer Schaden 

- 2x [1 TK] / 1x [2 TK] / 1x [1 WS] / 1x [2 WS] / 1x [2 SS]

Niedrigere Treffer- u. höhere Verteidigungschance 

- 2x [1 TK] / 3x [1 WS] / 1x [1 SS]

Beispiel für die Verbesserung von Basis-Waffen: Der Barbar kauft eine Streitaxt und bezahlt 450 Gold dafür. Um die Streitaxt auf (+) zu verbessern muss der Barbar weitere 450 Gold bezahlen. Um die Streitaxt auf (++) zu verbessern muss er weitere 600 Gold bezahlen. Insgesamt kostet die Streitaxt (++) den Barbaren also 1500 Gold. Mit dieser Verbesserung wirft der Barbar in zukünftigen Kämpfen 2 normale Kampfwürfel und 2 spezielle Kampfwürfel.



Schlüsselwörter

Alle Waffen wurden mit Schlüsselwörtern versehen. Selbsterstellte Waffen wurden in Balthasar's Waffenladen mit einem (*) gekennzeichnet. Alle Waffen, die nicht mit einem Stern gekennzeichnet sind, wurden von den Karten aus dem Grundspiel übernommen. Im Folgenden werden die **Schlüsselwörter** erläutert:

Zauberwirker

Dieser Gegenstand kann von Zauberwirchern (z.B. Zauberer, Hexenmeister, ...) verwendet werden. Gegenstände ohne dieses Schlüsselwort können nicht von Zauberwirchern genutzt werden.

Nur Zauberwirker

Dieser Gegenstand kann nur von Zauberwirchern (z.B. Zauberer, Hexenmeister, ...) verwendet werden. Andere Klassen können diesen Gegenstand nicht benutzen.

Langsam

Wenn mit dieser Waffe angegriffen wird, darf der Verteidiger alle Kampfwürfel neu würfeln. Wird mit der Companion App gespielt, muss der Verteidiger stattdessen alle Kampfwürfel neu würfeln, die keine schwarzen Schilde zeigt.

Schnell

Wenn mit dieser Waffe angegriffen wird, darf der Angreifer 1 beliebigen Kampfwürfel neu würfeln.

Wuchtschaden

Wenn mit dieser Waffe angegriffen wird und der Verteidiger mindestens 1 Treffer erleidet, erleidet er 1 zusätzlichen Treffer.

Streuschaden

Wenn mit dieser Waffe angegriffen wird, erleidet zusätzlich ein benachbarter Gegner des Ziels die gleiche Anzahl an Treffern. Jeder betroffene Gegner verteidigt sich normal mit seinen Verteidigungswürfeln.

Durchdringung

Wenn mit dieser Waffe angegriffen wird, negiert der Angriff 1 schwarzen Schild des Verteidigers.

Unzuverlässig

Wenn bei einem Angriff alle Würfel schwarze Schilde zeigen, klemmt die Waffe und ist für den Rest der aktuellen Quest unbrauchbar. Werden bei dem Angriff 3+ schwarze Schilde gewürfelt, kommt es zusätzlich zu einem Fehlschuss und der Angreifer erleidet 3KW6 Schaden. Zwischen den Quests muss die Waffe zum Schmied gebracht und für 75 Gold repariert werden, damit sie in der nächsten Quest wieder einsatzbereit ist.

Fernkampf

Wenn eine Waffe dieses Schlüsselwort besitzt, können Gegner in Sichtlinie angegriffen werden, die nicht orthogonal oder diagonal benachbart zum Angreifer stehen.

- Um diagonal benachbarte Gegner angreifen zu können, ist zusätzlich das Schlüsselwort Präzise erforderlich.
- Um orthogonal benachbarte Gegner angreifen zu können, ist zusätzlich das Schlüsselwort Nahkampf erforderlich

Nahkampf

Wenn eine Waffe dieses Schlüsselwort besitzt, können orthogonal benachbarte Gegner angegriffen werden.

Präzise

Wenn eine Waffe dieses Schlüsselwort besitzt, können diagonal benachbarte Gegner angegriffen werden.

Wurffähig

Waffen mit diesem Schlüsselwort können einmalig auf einen Gegner in Sichtlinie geworfen werden. Nach dem Wurf ist die Waffe verloren

Beidhändig

Waffen mit diesem Schlüsselwort benötigen beide Hände. Ein Held, der eine beidhändige Waffe führt, darf nicht mit einem Schild ausgerüstet sein.

Einhändig

Waffen mit diesem Schlüsselwort benötigen nur eine Hand. Ein Held, der eine einhändige Waffe führt, darf zusätzlich mit einem Schild ausgerüstet sein.



Alchemist

Melchior, der kundige Alchemist, führt führt den sagenumwobenen Alchemistenladen „Zum grausigen Gebräu“. Hinter dunklen Regalen, geziert mit uralten Zeichen, ruhen Phiolen und Fässer voller wundersamer Essenzen, gebraut nach vergessenen Rezepturen. Heiltränke, die selbst schwer Verwundete genesen lassen, Gifte, so tückisch wie die Schatten der Nacht, und Mixturen, deren wahre Macht nur jene ergründen, die das Arkane zu deuten wissen – all dies mag der Suchende hier finden, doch jede Gabe fordert ihren Preis.

Die Tränke stammen aus den offiziellen Regeln von HeroQuest und wurden unverändert mit den entsprechenden Goldpreisen übernommen

Tränke

Bezeichnung	Effekte	Gold
Heiltrank	[+1W6 Körperkraftpunkte nicht über den Startwert]	500
Trank der Magie	[Du erhältst bis zu 3 beliebige Zauber zurück]	400
Geweihtes Wasser	[Du darfst 1 beliebige untote Kreatur (Skelett, Zombie, Mumie) besiegen, anstatt anzugreifen]	400
Wiederherstellungs-trank	[+1 Körperkraftpunkt +1 Intelligenzpunkt nicht über die Startwerte]	300
Gegengift	[+2 Körperkraftpunkt nur bei Schaden der aus vergifteten Nadeln oder Pfeilen stammt nicht über die Startwerte]	300
Trank der geringen Heilung	[+2 Körperkraftpunkte nicht über den Startwert]	200
Kampfestrank	[Du darfst alle Kampfwürfel bei einem Angriff neu werfen]	200
Geschwindigkeits-trank	[Du darfst bei deinem nächsten Bewegungswurf 4W6 werfen]	200
Geschicklichkeits-trank	[Du erhältst auf deinen nächsten Bewegungswurf +5 ODER darfst automatisch über eine Grube springen Nur 1 Geschicklichkeitstrank pro Zug]	100





Schmied

Balthasar, der angesehene Schmied, betreibt die altehrwürdige Schmiede „Zur glühenden Kohle“. In seiner wohlbestückten Werkstatt fertigt und feilbietet er Waffen und Rüstungen jeglicher Art – von scharf geschliffenen Klingen bis hin zu kunstvoll geschmiedeten Rüstungen, die selbst den mächtigsten Schlägen zu trotzen vermögen.

Die Basis-Rüstungen und Basis-Waffen stammen aus den offiziellen Regeln von HeroQuest und wurden unverändert mit den entsprechenden Goldpreisen übernommen. Die Basis-Waffen wurden lediglich mit Schlüsselwörtern versehen, um die Fähigkeiten übersichtlicher darzustellen. Zauberwirker können ausschließlich Waffen (Basis- und Spezial-Waffen) und Rüstungen mit dem Schlüsselwort [Zauberwirker] tragen.

Basis-Waffen

Bezeichnung	KW	Effekte	Gold
Streitaxt	4	[Nahkampf], [Beidhändig]	450
Armbrust	3	[Fernkampf], [Präzise], [Einhändig]	350
Langschwert	3	[Nahkampf], [Präzise], [Einhändig]	350
Breitschwert	3	[Nahkampf], [Einhändig]	250
Stoßdegen	2	[Nahkampf], [Präzise], [Einhändig]	250
Handbeil	2	[Wurffähig], [Nahkampf], [Einhändig]	200
Kurzschwert	2	[Nahkampf], [Einhändig]	150
Zauberstab	2	[Fernkampf], [Nahkampf], [Präzise], [Einhändig], [Zauberwirker], [Nur Zauberwirker]	125
Stab	1	[Nahkampf], [Präzise], [Beidhändig], [Zauberwirker]	100
Dolch	1	[Wurffähig], [Nahkampf], [Einhändig], [Zauberwirker]	25

Verbesserte Basis-Waffen

Die Kosten für die Verbesserung von Basis-Waffen staffeln sich wie folgt:

- Verbesserung auf (+) kostet 450 Gold
- Verbesserung auf (++) kostet 600 Gold
- Verbesserung auf (+++) kostet 850 Gold

Basis-Waffe	(+)	(++)	(+++)
Streitaxt			
Armbrust			
Langschwert			
Breitschwert			
Stoßdegen			[/]
Handbeil			[/]
Kurzschwert			[/]
Zauberstab			[/]
Stab		[/]	[/]
Dolch		[/]	[/]

Basis-Rüstungen

Bezeichnung	Effekte	Gold
Harnisch	[+2KW6 bei Verteidigung], [-1W6 bei Bewegung], [Kombinierbar mit Helm und Schild]	850
Armschutz	[+1KW6 bei Verteidigung], [Zauberwirker], [Kombinierbar mit Helm und Schild]	550
Kettenhemd	[+1KW6 bei Verteidigung], [Kombinierbar mit Helm und Schild]	500
Schild	[+1KW6 bei Verteidigung]	150
Helm	[+1KW6 bei Verteidigung]	125

Verbesserte Basis-Rüstungen

Die Kosten für die Verbesserung von Basis-Rüstungen staffeln sich wie folgt:

- Verbesserung auf Drachen-Set kostet 850 Gold
- Verbesserung auf Wächter-Set kostet 650 Gold

Basis-Rüstung	Verbesserte Basis-Rüstung	Spezielle Kampfwürfel
Harnisch	Drachenharnisch	
	Wächterharnisch	
Armschutz	Drachenarmschutz	
	Wächterarmschutz	
Kettenhemd	Drachenkettenshemd	
	Wächterkettenshemd	
Schild	Drachenschild	
	Wächterschild	
Helm	Drachenhelm	
	Wächterhelm	

Spezial-Waffen

Bezeichnung	KW	Effekte	Gold
Steinschlosspistole (*)	3	[Fernkampf], [Präzise], [Beidhändig], [Schnell], [Streuschaden], [Unzuverlässig]	700
Steinschlossgewehr (*)	4	[Fernkampf], [Präzise], [Beidhändig], [Langsam], [Streuschaden], [Unzuverlässig]	600
Morgenstern (*)	3	[Nahkampf], [Einhändig], [Schnell], [Wuchtschaden]	550
Kriegsbogen (*)	4	[Fernkampf], [Präzise], [Beidhändig], [Langsam]	500
Hellebarde (*)	2	[Nahkampf], [Präzise], [Beidhändig], [Durchdringung]	500
Ritualdolch (*)	3	[Nahkampf], [Einhändig], [Zauberwirker], [Schnell], [Durchdringung]	500
Kriegshammer (*)	3	[Nahkampf], [Beidhändig], [Langsam], [Wuchtschaden]	450
Runenstab (*)	2	[Nahkampf], [Präzise], [Beidhändig], [Zauberwirker], [Wuchtschaden]	450
Runendolch (*)	2	[Nahkampf], [Einhändig], [Zauberwirker], [Schnell]	250



Allg. Tabellen

Nachfolgend sind die allgemeinen Tabellen aufgeführt, die für bestimmte Ereignisse oder Aktionen verwendet werden.

Schatztabelle

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

Monsterbeutetabelle

Erg.	Ereignis	Effekt
#1-2	Monsterangriff	[2KW6 Schaden Mit Verteidigung]
#3-7	Nichts von Wert	[/]
#8-12	Kl. Goldsack	[1W6 + 5 Gold]
#13-16	Gr. Goldsack	[1W6 + 10 Gold]
#17-18	Kl. Edelstein	[2W6 + 10 Gold]
#19	Trank	[1W6 auf Tranktabelle werfen]
#20	Ausrüstung	[1W6 auf Ausrüstungstabelle werfen]

Ausrüstungstabelle

Erg.	Ereignis	Effekt
#1-3	Wurfdolche	[1W3 Wurfdolche Fernkampf mit 1KW6 einmalig nutzbar]
#4-5	Wurfbeile	[1 Wurfbeil Fernkampf mit 2KW6 einmalig nutzbar]
#6	Werkzeug	[1 Werkzeug Effekt siehe Ausrüstungskarte]

Tranktabelle

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

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

Tabelle der Arkanen Studien

#1 Das verfluchte Vermächtnis des Erzmagiers Xarthul – Du berührst das alte Pergament, doch es beginnt sich selbst zu entzünden! „Wer diese Worte liest, wird mein Leid teilen...!“ hallt es durch den Raum, bevor du von einer magischen Explosion erfasst wirst.

[1KW6 Schaden | Ohne Verteidigung]

#2 Die Runen des Hochmagiers Blivorius – Du verbringst Stunden damit, eine kryptische Inschrift zu entziffern, nur um am Ende festzustellen, dass es sich um die Einkaufsliste des vergesslichen Zauberers Blivorius handelt.

[/]

#3 Die Murmelschrift des Wahnsinnigen Alzeborth – Während du die Zeilen liest, beginnen sich die Buchstaben zu drehen und zu verschwimmen. Dein Geist kämpft gegen den Wahnsinn an, doch als du deine Gedanken ordnest, ist dein Verstand geschärft wie nie zuvor!

[Du erhältst 1 verlorenen Intelligenzpunkt zurück]

#4 Die letzte Beschwörung des Zauberers Khalzor – „Wenn du dies liest, dann ist mein Körper bereits zu Staub zerfallen, doch meine Magie... meine Magie vergeht nie...“ Die Inschrift beginnt zu glühen, und für einen Moment flackert die Gestalt eines alten Magiers vor dir auf. Mit einem letzten, durchdringenden Blick murmelt er eine Formel – und vergeht in einem Wirbel aus Schatten. Ein Echo seiner Macht bleibt in dir zurück.

[Du erhältst 1 verlorenen Körperkraftpunkt zurück]

#5 Die verschollene Formel des Erzbeschwörers Malakar – Du entdeckst eine Notiz über eine mächtige Zauberformel, die sich jedoch in eine kryptische Rätselaufgabe verwandelt. Während du sie entschlüsselst, dröhnt eine Stimme in deinem Kopf: „Ah, ein würdiger Geist! Nun... benutze es mit Bedacht!“

[Du erhältst 1 beliebigen Zauber zurück]

#6 Das gefesselte Grimoire des Sarthul-Kai – Eine dicke, rostige Kette windet sich um das alte Buch, als würde sie es mit aller Macht versiegeln. Kaum legst du eine Hand darauf, löst sich das Schloss mit einem metallischen Klicken. Die Seiten blättern sich wie von Geisterhand um und uralte Runen brennen sich in dein Bewusstsein. „Das Wissen ist entfesselt...“ flüstert eine Stimme, bevor das Buch zu Staub zerfällt.

[Du erhältst 1 beliebigen Zauber zurück.]



Verliesereignis- 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 50 Gold einen beliebigen Trank aus der Tranktabelle erwerben]

#5-6 Ein kleiner, stinkender Goblin springt aus dem Schatten hervor und versucht, einen der Helden zu bestehlen. "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 muss seine Angriffswürfel werfen. Wenn der Held keinen Totenschädel erzielt, verliert er 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 Pfanne.

[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 (Waffe, Rüstung oder Trank) 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 bestehlen. 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]



Möbelereignis- Tabellen

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]

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 Klippern. 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]

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 funkelndes 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 Abenteuers, 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 Türe des Geschirrschranks und greifst nach einem schönen, handbemalten Porzellanteller. Einen Augenblick später schnappt die Türe 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 Türe 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 Türe 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.

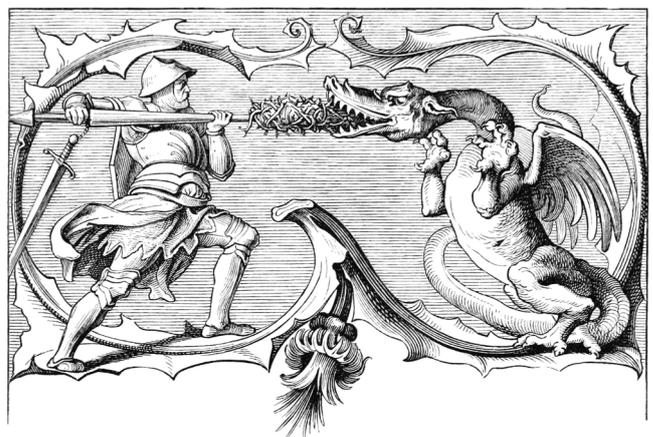
[Monsterangriff | 2KW6 Schaden | Mit Verteidigung]

#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 Schatztablelle 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 Schatztablelle 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 unbekanntem 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.

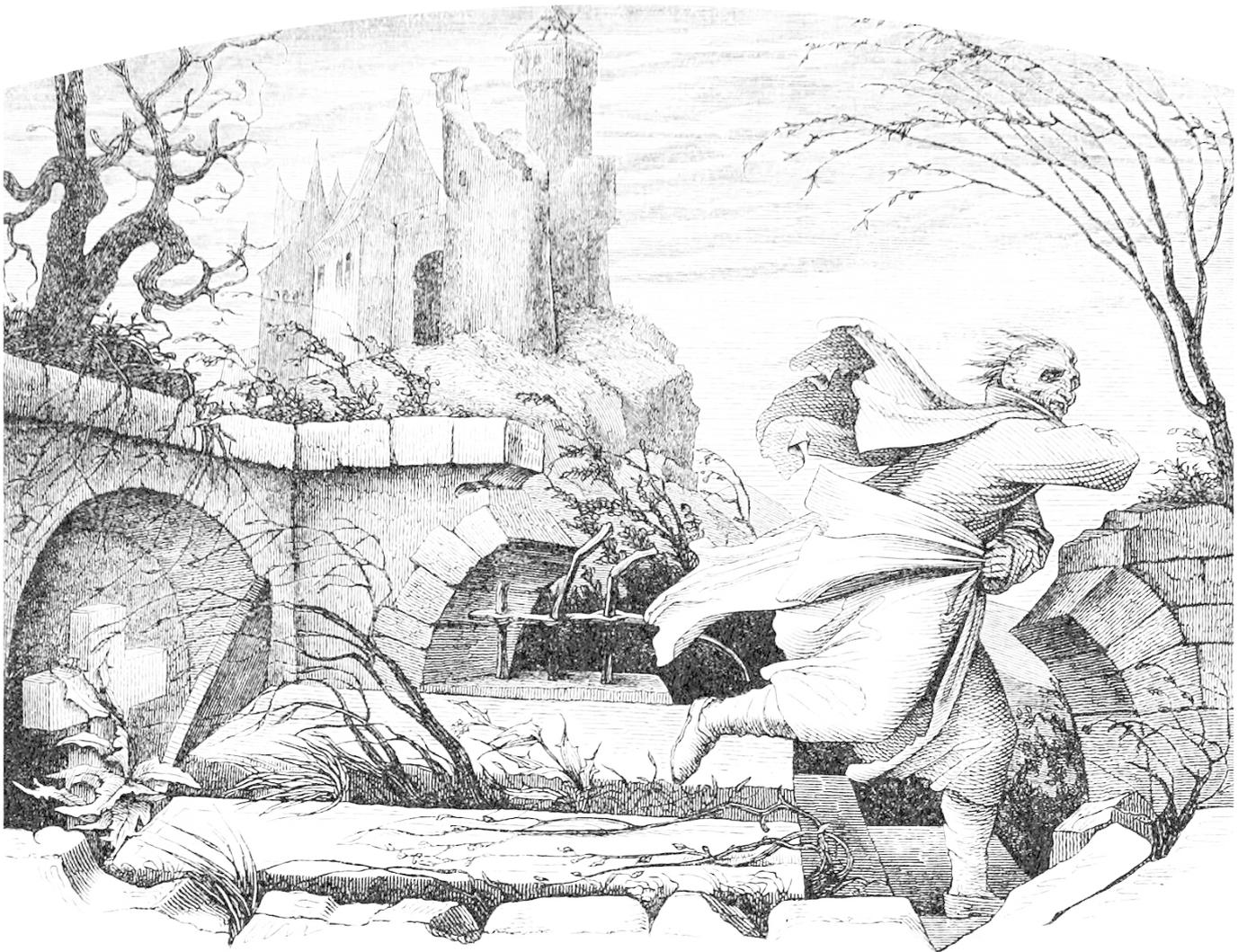
[1W6 auf Schatztablette werfen]

#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]



Bildnachweise

Die Abbildungen aus diesem Buch entstammen aus historischen Büchern und sind alle gemeinfrei. An den Abbildungen wurden geringfügige Anpassungen vorgenommen, damit sie sich stilistisch in dieses Heft einfügen.

Ein besonderer Dank gilt den Künstlern, deren Werke hier gewürdigt werden. Auch wenn sie nicht mehr unter uns weilen, sollen ihre Werke weiterleben.

Zauberer liest aus einem Buch - Seite 1

Künstler: Crane, Walter, 1845-1915; Swain, Joseph, 1820-1909;

Buchtitel: *The necklace of Princess Fiorimonde*

Autor des Buchs: De Morgan, Mary

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/wizard-sigh/>

Bildbeschreibung: Ein alter Mann mit langem Bart sitzt in einem Holzstuhl und liest in einem großen, aufgeschlagenen Buch. Neben ihm kniet ein jüngerer Mann in mittelalterlicher Kleidung, der aufmerksam lauscht und das Buch mit einer Hand berührt.

Bäcker und Wichtel vor einem Ofen - Seite 2 u. 3

Künstler: Crane, Walter, 1845-1915; Swain, Joseph, 1820-1909;

Buchtitel: *The necklace of Princess Fiorimonde*

Autor des Buchs: De Morgan, Mary

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/home-oven/>

Bildbeschreibung: Ein Bäcker in traditioneller Kleidung steht in einer rustikalen Backstube und hält einen Brotschieber mit einem Laib Brot. Überrascht blickt er auf eine kleine, dunkle Gestalt vor dem Ofen – ein Wichtel, der mit einer Geste auf den Laib Brot deutet, als würde er eine Forderung stellen oder eine Bemerkung machen.

Mann in weißer Robe - Seite 4

Künstler: Ehrhardt, Adolf, 1813-1899;

Buchtitel: *Deutsches Balladenbuch - Raimund*

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/raimund/>

Bildbeschreibung: Ein Mann in einer weißen Robe erhebt sich mit ausgebreiteten Armen, sein Gesichtsausdruck zeugt von Schrecken oder Ekstase. Um ihn herum lodern Fackeln, aus denen dichte Rauchschwaden aufsteigen.

Kaiser und Abt unter einem Baum - Seite 5

Künstler: Theobald von Oer, 1807-1885;

Buchtitel: *Deutsches Balladenbuch - Der Kaiser und der Abt*

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: *Deutsches Balladenbuch*

Bildbeschreibung: Ein wohlgenährter Abt steht vor einem Baum und blickt dem Kaiser entgegen, der hoch zu Pferde sitzt. Hinter dem Kaiser gestikuliert ein Hofnarr.

Mann mit Armbrust im Schatten - Seite 6 u. 7

Künstler: Pyle, Howard, 1853-1911;

Buchtitel: *Otto of the silver hand*

Autor des Buchs: Pyle, Howard

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/battles/>

Bildbeschreibung: Ein Mann in mittelalterlicher Kleidung steht im Schatten eines Türrahmens und hält eine Armbrust, als würde er auf

etwas oder jemanden lauern. Sein Blick ist angespannt und aufmerksam, während er sich an die Wand lehnt, möglicherweise in Erwartung eines Hinterhalts oder eines Moments zum Zuschlagen.

Alchemist trinkt aus einer Phiole - Seite 8 u. 9

Künstler: Browne, Hablot Knight (alias Phiz), 1815-1882;

Buchtitel: *Auriol; or, The elixir of life*

Autor des Buchs: Ainsworth, William Harrison

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/elixir-long-life/>

Beschreibung: In einem alchemistischen Labor, gefüllt mit Retorten, Schädeln, einem großen aufgeschlagenen Manuskript und mysteriösen Gerätschaften, trinkt ein Mann aus einer Phiole, während er sich gegen einen Ofen lehnt. Ein anderer älterer Mann, möglicherweise ein Alchemist oder Gelehrter, kniet mit entsetztem Ausdruck und erhobener Hand vor ihm, als wolle er ihn warnen.

Krieger steht auf eroberten Trophäen - Seite 11

Künstler: Ehrhardt, Adolf, 1813-1899;

Buchtitel: *Deutsches Balladenbuch - Die Eroberung von Norwegen (IV - Die Schlachten)*

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/battles/>

Bildbeschreibung: Ein Krieger steht mit gezogenem Schwert und Schild auf einem Haufen erbeuteter Kriegsinsignien. Um ihn herum liegen Banner, Waffen und Teile von Rüstungen, die dem besiegten Feind abgenommen wurden. Der Krieger blickt entschlossen zur Seite.

Zauberer auf Hirsch - Seite 13

Künstler: Ehrhardt, Adolf, 1813-1899;

Buchtitel: *Deutsches Balladenbuch - Merlin der Wilde*

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: *Deutsches Balladenbuch*

Bildbeschreibung: Ein bärtiger Mann mit langem Gewand und wehendem Umhang reitet auf einem Hirsch durch einen Wald. Die Szene wirkt mystisch und wild. Der Hirsch ist imposant mit weit aufgerichtetem Geweih, während der Reiter eine magische oder beschwörende Geste macht.

Ritter auf Pferd kämpft gegen Drachen - Seite 15

Künstler: Plüddemann, Hermann Freihold, 1809-1868;

Buchtitel: *Deutsches Balladenbuch - Der Kampf mit dem Drachen*

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/fight-dragon/>

Bildbeschreibung: Ein gepanzerter Ritter auf einem kräftigen Pferd kämpft mit einem Speer gegen einen Drachen. Der Drache wird zusätzlich von zwei Hunden attackiert, die vermutlich zu dem Ritter gehören.

Ritter zu Fuß kämpft gegen Drachen - Seite 19

Künstler: Ehrhardt, Adolf, 1813-1899;

Buchtitel: *Deutsches Balladenbuch - Struth Winkelried*

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/struth-winkelried/>

Bildbeschreibung: Ein mittelalterlicher Ritter kämpft zu Fuß gegen einen Drachen. Mit voller Kraft treibt er seine Lanze in das geöffnete Maul des geflügelten Ungeheuers, das die Pranken hebt, als wolle es sich verteidigen.

Fliehende Gestalt auf dem Friedhof - Seite 21

Künstler: Ehrhardt, Adolf, 1813-1899;

Buchtitel: *Deutsches Balladenbuch - Der Waldmann*

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/waldmann/>

Bildbeschreibung: Eine zombiartige Gestalt rennt panisch durch die Gräber eines Friedhofs, während sie sich angsterfüllt umherblickt. Im Hintergrund thront eine verlassene mittelalterliche Burg auf einer Anhöhe, umgeben von kahlen, windgepeitschten Bäumen.

Ritter auf steinerner Plattform - Seite 23

Künstler: Ehrhardt, Adolf, 1813-1899;

Buchtitel: Deutsches Balladenbuch - Die Begrüßung auf dem Kynast

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: Deutsches Balladenbuch

Bildbeschreibung: Ein gepanzerter Ritter sitzt auf einem prachtvollen Pferd und hält eine Lanze mit einer wehenden Fahne. Er befindet sich auf einer hohen steinernen Plattform, die über eine felsige Klippe hinausragt. Darunter wachsen knorrige Wurzeln und Pflanzen aus den Ritzen des Felsens.

Verängstigter Mann auf einem Kirchturm - Seite 26

Künstler: Ehrhardt, Adolf, 1813-1899;

Buchtitel: Deutsches Balladenbuch - Der Todtentanz

Autor des Buchs: Gemeinschaftliches Werk

Bildquelle: Deutsches Balladenbuch

Bildbeschreibung: Ein Mann steht mit panischem Ausdruck auf einem Kirchturm, während unter ihm ein Skelett an der reich verzierten Fassade emporsteigt. Die knochigen Finger des Skeletts klammern sich an das Bauwerk, als würde der Tod selbst nach ihm greifen.

Icons

Icon: Trank - Künstler: Lorc

Bildquelle: <https://game-icons.net/1x1/lorc/potion-ball.html>

Icon: Schatzkiste - Künstler: Skoll

Bildquelle: <https://game-icons.net/1x1/skoll/open-treasure-chest.html>

Icon: Axt, Zauberer - Künstler: Delapouite

Bildquelle: <https://game-icons.net/1x1/delapouite/sharp-axe.html>

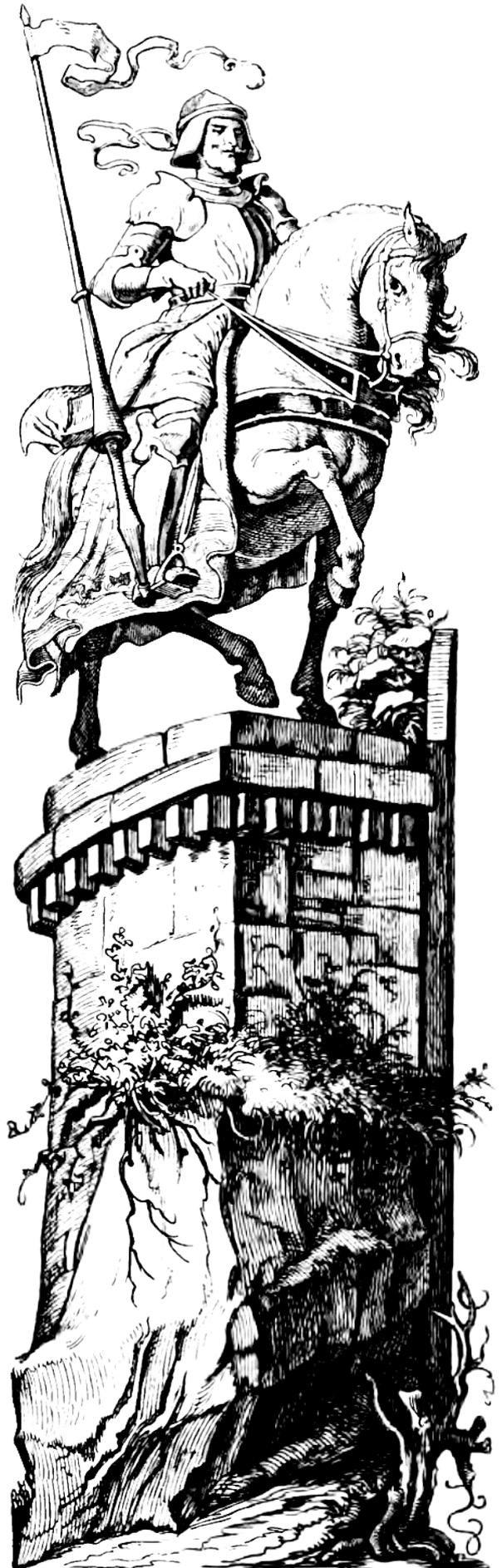
Bildquelle: <https://game-icons.net/1x1/delapouite/wizard-face.html>

Icon: Helm - Künstler: Carl Olsen

<https://game-icons.net/1x1/carl-olsen/brutal-helm.html>

Icon: Totenkopf - Künstler: Sbed

Bildquelle: <https://game-icons.net/1x1/sbed/death-skull.html>



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

1. 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**
2. Einen Zauber an einem Helden in Sichtlinie (auch an sich selbst) oder einem Monster in Sichtlinie anwenden
3. In dem Raum, in dem er sich befindet, **nach einem Schatz suchen**
4. In dem Raum oder Flur, in dem er sich befindet, **nach Geheimtüren suchen**
5. Nach **Fallen suchen** (in Räumen und Fluren)
6. Auf dem Feld, auf dem er sich befindet, eine **Falle entschärfen** (nur als Zwerg oder mit Werkzeug)
7. Ein benachbartes **Möbelstück durchsuchen** (1W6 auf entsprechende „**Möbelereignis-Tabelle**“ werfen und Ereignis abhandeln)
8. Ausrüstungsgegenstände anlegen oder im Rucksack verstauen
9. Nur Zauberwirker: **Arkane Studien**, um Zauber zurückzuerlangen (1 **Intelligenzpunkt** ausgeben und einen W6 auf „**Tabelle der Arkanen Studien**“ werfen und Ereignis abhandeln)

Verliesereignis

(nur wenn sich keine Gegner auf dem Spielplan befinden und mindestens eine Tür im Verlies geöffnet wurde)

Nachdem alle Helden ihren Zug gemacht haben wirft ein beliebiger Held einen W6. Bei einem **Würfelergebnis von 5 oder 6**, wirft der Held **2W6 auf die Verliesereignis-Tabelle** und handelt das entsprechende Ergebnis ab.

