

"Die Fallgrube"

Wann die Fallgrube aktiviert wird, muss vor Beginn des Spiels mit einem Heldenwürfel ausgewürfelt werden. Markiere mit dem Fallgrubenplättchen auf der Erzählerleiste. Es trifft den Helden, der am nächsten an Feld 65 steht. Legt die Fallgrube unter die Heldenfigur. Bei gleichem Abstand fällt der Held mit der aktuell niedrigsten WP-Zahl. Der Held muss nun auswürfeln ob er in die Grube hineinfällt.

Die Fallgrube verbleibt bis zum Ende des Spiels auf diesem Feld. Die erste Kreatur, welche auf die Fallgrube zieht fällt hinein und verbleibt dort bis zum Ende des Spiels. Weitere überspringen die Grube.

Würfelprobe:

- 1 =** Der Held bemerkt die Fallgrube und kann ihr ausweichen. Er zieht ungehindert weiter.
- 2 =** Der Held bemerkt die Fallgrube und kommt ins Straucheln. Beim dem Versuch nicht zu stürzen verliert der Held einen Gegenstand von seinem Ablagefeld. Wenn der Held den Gegenstand retten möchte muss er in die Fallgrube hinein klettern. Er verliert dadurch zwei Stunden.
- 3 =** Der Held fällt in die Fallgrube. Beim Versuch sie zu verlassen stürzt er auf den Kopf und wird bewusstlos. Der Tag ist für den Helden sofort beendet. Er schafft es die Grube am kommenden Morgen zu verlassen.
- 4 =** Der Held fällt in die Fallgrube. Ein Gor erscheint neben der Grube um sich seine Beute zu holen. Töte den Gor, damit du die Fallgrube verlassen kannst. Der Held erhält die übliche Belohnung für den besiegten Gor. Das Verlassen der Fallgrube kostet zusätzlich zur Kampfrunde zwei Stunden.

- 5 =** Der Held fällt in die Fallgrube und kann die Grube auf Anhieb nicht verlassen. Er verliert dadurch zwei Stunden und muss die Würfelprobe wiederholen, sobald er wieder am Zug ist. Jede weitere Würfelprobe kostet ihn jeweils eine Stunde. Die Heldenfigur wird bis zur Befreiung hingelegt.
- 6 =** Der Held fällt in die Fallgrube. Ein Gor erscheint neben der Grube um sich seine Beute zu holen. Töte den Gor, damit du die Fallgrube verlassen kannst. Der Held erhält die übliche Belohnung für den besiegten Gor. Er schafft es jedoch nicht auf Anhieb die Fallgrube zu verlassen. Er verliert dadurch zwei Stunden und muss die Würfelprobe wiederholen, sobald er wieder am Zug ist. Jede weitere Würfelprobe kostet ihn jeweils eine Stunde. Die Heldenfigur wird bis zur Befreiung hingelegt.

Die Grube ist tief und bereits viele umachtsame Geschöpfe haben hier ihr Ende gefunden. Wenn ihr die Fallgrube wohlbehalten verlassen habt, würfelt mit einem Heldenwürfel aus, was ihr zwischen alten Knochen brauchbares findet:

1 = 3 Gold oder Wurfmesser

2 = Hadrisches Stundenglas oder Bogen der Ostländer

3 = Trank der Hexe oder Helm

4 = Gift oder Schild

5 = Runenstein oder Wurfmesser

6 = Trinkschlauch & Bogen der Ostländer

Kommt ein Held erneut an der Fallgrube vorbei und möchte nach Gegenständen suchen kann er dies tun. Ist bereits eine Kreatur in der Grube gefangen, dann muss diese vorher getötet werden. Der Held erhält die übliche Belohnung für die besiegte Kreatur. Kommt wieder eine Kreatur auf die Fallgrube, fällt diese hinein.

1-3 = Der Held kann zwischen den entsprechenden Gegenständen wählen. Er schafft es die Grube zu verlassen. Es kostet den Helden zwei Stunden.

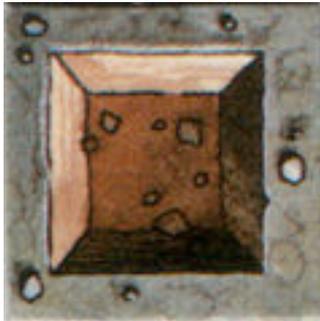
4-6 = Der Held kann zwischen den entsprechenden Gegenständen wählen. Er schafft es jedoch nicht auf Anhieb die Grube zu verlassen. Der Versuch kostet den Helden 2 WP und zwei Stunden.

„Bastelbogen zur Fallgrube“

Die Fallgrube:

Vorder- wie Rückseite

Größe ca. 3cm



Der Bogen der Ostländer:

Der Held kann mit diesem Bogen im Kampf über ein Feld oder den Fluss hinweg schießen.

Größe, Form und Rückseite wie üblicher Bogen

Das Wurfmesser (Mienenerweiterung):

Ein Mal am Tag kann das Wurfmesser einen Gegner um 2 Willenspunkte verwunden. Dazu wird der -2 WP-Marker auf das Feld des Gegner gelegt und von diesem mitgeführt. Kreaturen können vom benachbarten Feld verwundet werden, jedoch nur ein Mal

