

Stolperdraht



4 TP

Ein nahezu unsichtbarer Draht ist an dieser Stelle gespannt.

Um dem Draht gerade so auszuweichen, mache eine Probe auf **BEW+WAH+2W**. Sollte keine **24+[2×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **4 Trefferpunkte** Schaden (Rüstung wird durch den Sturz ignoriert).

★ +1 **Person**

Bolzenschuss



6 SP

Du trittst auf eine Bodenplatte und ein leises Klicken ertönt. Kurz darauf schießt ein Bolzen in deine Richtung!

Um dem Bolzen auszuweichen, mache eine Probe auf **KON+BEW+2W**. Sollte keine **26+[2×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **6 Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden).

★ +1 **Person**

Bröckelnde Statue



6 SP

Du streifst aus Versehen eine alte Statue - kurz darauf stürzt diese in deine Richtung!

Es wird nun von der nächsten Wand bis zum Auslöser Geröll ausgelegt, welches später für **10 AP** wegeräumt werden kann.

Jeder Charakter unter Geröll muss nun eine Probe auf **STR+BEW+2W** machen um auszuweichen. Wer keine **27+[2×ML]** erreicht, erhält **5 Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden).

★ +1 **Bereich**

Fallgrube



4 TP

Urpötzlich öffnet sich eine Bodenplatte unter dir und ein dunkles Loch befindet sich darunter.

Um dich gerade so noch festzuhalten, mache eine Probe auf **STR+BEW+2W**. Sollte keine **29+[2×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **4 Trefferpunkte** Schaden (Rüstungen werden durch den Sturz ignoriert).

Anschließend befindet sich an dieser Stelle ein **Loch** (Marker auslegen).

★ +1 **Person**

Ruinen-Geröll



7 SP

Ein leises knacken an der Decke und urplötzlich fallen Geröll und Gestein auf dich.

Um den Steinen auszuweichen, mache eine Probe auf **BEW+WAH+2W**. Sollte keine **28+[2×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **7 Schadenspunkte** (Rüstungen helfen gegen den Schaden).

An dieser Stelle wird anschließend **Geröll** ausgelegt, das für **10 AP** wegeräumt werden kann.

★ +1 **Person**

Schleuder-Falle



4 SP & 4 TP

Beim betreten einer Bodenplatte hörst du ein leises klicken - und wirst urplötzlich an die Decke geschleudert!

Um akrobatisch zur Seite zu springen, mache eine Probe auf **STR+BEW+2W**. Sollte keine **30+[2×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **4 Schadenspunkte** an der Decke (Rüstung hilft). Beim Fall musst du den Wurf wiederholen: Bei Misslingen erhältst du zusätzlich **4 Trefferpunkte** Schaden durch den Sturz zum Boden (Rüstung hilft nicht).

★ +1 **Person**

Speergrube



6 SP

Urpötzlich öffnet sich eine Bodenplatte unter dir. Im Loch darunter funkeln viele Speerspitzen...

Um dich gerade so noch festzuhalten, mache eine Probe auf **STR+BEW+2W**. Sollte keine **29+[2×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **6 Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden).

Anschließend befindet sich an dieser Stelle ein **Loch** (Marker auslegen), die Speere sind entschärft und sind nicht mehr vorhanden.

★ +1 **Person**

Steinquader



7 SP

Du trittst auf eine lose Bodenplatte und über dir löst sich plötzlich ein grosser Steinquader. Jeder in 1 Feld Umkreis um das Feld des Auslösers (auch diagonal, aber Wände halten die Falle auf) muss ausweichen und macht eine Probe auf **STR+BEW+2W**. Sollte keine **34+[2×ML]** erreicht werden, erhält jeder getroffene **7 Schadenspunkte** (Rüstungen helfen gegen den Schaden).

Anschließend liegt an diesen Stellen **Geröll** herum (Marker auslegen), das für **10 AP** pro Feld wegeräumt werden kann.

★ +1 **Bereich**

Blitz-Pfeil-Falle



5 SP

Du trittst auf eine Bodenplatte und ein leises Klicken ertönt. Kurz darauf fliegt ein blau schimmernder Pfeil in deine Richtung!

Um den Pfeil abzuwehren, mache eine Probe auf **KON+BEW+2W**. Sollte keine **25+[3×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **5 Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser diese ist gegen Luft empfindlich).

★ +1 **Person**

Flammenstrahl-Falle



6 SP

Du läufst an einer Wandverzierung vorbei und urplötzlich züngeln heisse Flammen hervor!

Um diese magische Falle abzuwehren, mache eine Probe auf **WIS+WAH+2W**. Sollte keine **27+[2×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **6 Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser die Rüstung ist empfindlich gegen Feuer).

★ +1 **Person**

Eisstrahl-Falle



4 SP

Als du etwas streifst, schießt dir plötzlich ein blauer Strahl aus Eis entgegen.

Um den magischen Strahl abzuwehren, mache eine Probe auf **WIS+WAH+2W**. Sollte keine **35+[2×ML]** erreicht werden, erhält der Charakter **4 Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser diese ist empfindlich gegen Wasser).

★ +1 **Person**

Fallgitter



Raum abgesperrt

Ein plötzliches rattern und klackern - und alle Ausgänge sind mit Fallgittern versperrt. Alle Türen dieses (Gross-)Raums werden für **diese und nächste Runde** mit verschlossenen Türen markiert. Um ein Fallgitter wieder zu öffnen, muss eine Probe an der Tür oder einem Feld in Reichweite 1 gelingen (**STR+KON+2W** gegen **30+[3×ML]**, je Versuch **14 AP**). Ist die Probe gelungen wird das Fallgitter wieder entfernt und die Tür kann passiert werden.

Nach Ablauf der zwei Runden werden in Phase F alle Fallgitter wieder entfernt.

★ +1 **Raum**

Treibsand



Charakter gefangen

Es sah wie ganz normaler Boden mit etwas Sand aus, aber du bist sofort bis zur Hüfte eingesunken!

Der Charakter kann sich nicht mehr bewegen (kein Laufen oder Springen mehr möglich). Um aus dem Treibsand zu entkommen, muss eine Probe mit **STR+WIS+2W** gegen **28+[2×ML]** gelingen (**17 AP** je Versuch, Selbstbefreiung oder Befreiung durch andere Charaktere in Reichweite 1 möglich).

An dieser Stelle wird ein **Loch**-Marker ausgelegt, der Sand ist dann verschwunden.

★ +1 **Person**

Giftdorn



1 TP + 2 Giftmarker

Du hast dich an irgendetwas gestochen. Sofort wird dir leicht schwindelig...

Der Charakter verliert sofort **1 Trefferpunkt** durch den vergifteten Stich (Rüstung wird ignoriert). Danach mache eine Probe auf **STR+KON+2W**. Sollte keine **28+[2×ML]** erreicht werden, ist der Charakter vergiftet und erhält sofort **2 Giftmarker**.

★ +1 **Person**

Toter Abenteurer



Aktiviert 1 Skelett

Am Gürtel eines toten Abenteurers findest du einen Beutel mit Münzen. Aber als du ihn an dich nehmen willst, bewegt sich das Skelett!

Um den Beutel schnell zu greifen bevor mehr passiert ist eine Probe auf **BEW+WAH+2W** gegen **28+[3×ML]** nötig. Misslingt die Probe, taucht so nah wie möglich am Charakter **1 Skelett** auf, das nach den normalen Monster-Regeln behandelt wird. In jedem Fall gehört der Münzbeutel dir...

★ +0 **Person**

Säure-Boden



Schuhwerk verloren / 3 TP

Ein versteckter Mechanismus wurde ausgelöst und im Umkreis fließt plötzlich eine ätzende Flüssigkeit aus dem Boden.

Jeder Charakter in Reichweite 2 um den Auslöser (auch durch Wände!) muss ausweichen (Probe auf **STR+BEW+2W** gegen **25+[3×ML]**). Jeder Charakter der es nicht schafft, verliert den Gegenstand an seinen Füßen an die Säure (Magische Gegenstände haben zwei Versuche). Nur wenn kein Gegenstand vorhanden ist, erhält der Charakter **3 Trefferpunkte** Schaden.

★ +1 **Bereich**

Sand-Falle



Bewegung erschwert / 5 TP

Plötzlich hört ihr von überall im Raum rieselnde Geräusche: Alle Ausgänge dieses (Gross-)Raums werden mit verschlossenen Türen markiert und er füllt sich mit Treibsand! Bewegung kostet nun 3 AP. Die Falle kann bis zum Ende der nächsten Runde entschärft werden über eine WIS+WAH+2W-Probeprobe gegen 30+[3×ML] (Jeder Versuch 15 AP, ausserhalb des Raums nur an einer Tür). Ansonsten erhält jeder in Phase F der zweiten Runde 5 **Trefferpunkte** Schaden durch den Treibsand (Rüstungen werden ignoriert).

★ +1 **Raum**

Feuerball-Explosion



7 SP

Ein lauter Knall und plötzlich ist der gesamte Bereich in einen grossen Feuerball gehüllt!

Der Feuerball reicht vom Auslöser 2 Felder weit in jede Richtung (Wände stoppen den Feuerball aber). Um diese magische Falle abzuwehren, macht jeder Betroffene eine Probe auf WIS+WAH+2W. Sollte keine 29+[2×ML] erreicht werden, erhält der Charakter 7 **Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser diese ist empfindlich gegen Feuer).

★ +1 **Bereich**

Kettenblitz-Falle



5 SP

Du streifst einen versteckten Schalter und aktivierst damit eine magische Blitzfalle! Der Kettenblitz springt automatisch zu jedem Charakter, der maximal 3 Felder vom vorherigen Opfer entfernt steht (trifft so viele wie möglich). Um diese magische Falle abzuwehren, macht jeder Betroffene eine Widerstands-Probeprobe auf WIS+WAH+2W. Sollte keine 28+[3×ML] erreicht werden, erhält der Charakter 5 **Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser die Rüstung ist empfindlich gegen Luft).

★ +1 **Bereich**

Eisspeer-Falle



6 SP

Du trittst auf eine lose Bodenplatte und von der nächsten Wand schiessen dich plötzlich blau leuchtende Speere entgegen! Die Speere fliegen von einer Wand zur nächsten mit dem Auslöser in der Mitte (im Zweifel dort, wo mehr Charaktere getroffen werden). Um den magischen Speeren zu entgehen, macht jeder Betroffene eine Probe auf BEW+WIS+2W. Wer keine 33+[2×ML] erreicht werden, erhält 6 **Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser diese ist empfindlich gegen Wasser).

★ +1 **Bereich**

Lava-Grube



8 SP

Uplötzlich öffnet sich eine Bodenplatte unter dir. Unter dir leuchtet es bedrohlich rot und feurig...

Um dich gerade so noch festzuhalten und nicht in die Lava zu stürzen, mache eine Probe auf STR+BEW+2W. Sollte keine 29+[3×ML] erreicht werden, erhält der Charakter 8 **Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser diese ist empfindlich gegen Feuer). Anschliessend befindet sich an dieser Stelle ein Loch (Marker auslegen), die Lava ist dann abgekühlt.

★ +1 **Person**

Baumstamm-Falle



8 SP

Du läufst durch einen versteckten Draht und urplötzlich kommt euch ein braun leuchtender Baumstamm mit Eisenspitzen entgegen! Die Falle ist 3 Felder breit, schwingt 5 Felder weit und ignoriert Wände (der Auslöser ist immer betroffen, im Zweifel dort wo mehr Charaktere getroffen werden). Um dem Baumstamm zu entgehen, macht jeder Betroffene eine Probe auf BEW+WIS+2W. Wer keine 28+[3×ML] erreicht, erhält 8 **Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser diese ist Erd-empfindlich).

★ +1 **Bereich**

Walzen-Falle



6 SP

Du läufst durch einen Draht und plötzlich rollt euch ein leuchtend braunes Fass entgegen! Die Walze trifft jeden, der mit dem Auslöser auf einer 2 Felder breiten Spur zwischen zwei Wänden steht (im Zweifel dort, wo mehr Charaktere getroffen werden). Um der Walze zu entgehen, muss jeder Betroffene eine Probe auf BEW+WIS+2W machen. Sollte keine 27+[3×ML] erreicht werden, erhält der Charakter 6 **Schadenspunkte** (Rüstung hilft gegen den Schaden, ausser diese ist gegen Erde empfindlich).

★ +1 **Bereich**

Spinnennetz



2 TP + 2 Giftmarker

Hinter einem Spinnennetz hast du etwas funkeln sehen - aber die Spinne darin war grösser als du erwartest und hat dich gebissen!

Mache eine Probe auf STR+KON+2W. Sollte keine 26+[3×ML] erreicht werden, ist der Charakter vergiftet und erhält sofort 2 **Trefferpunkte** Schaden (Rüstung wird ignoriert) und 2 **Giftmarker**.

★ +1 **Person**

Tentakel-Falle



Charakter gefangen / 2 SP

Du bist über ein Gitter gelaufen und plötzlich haben sich mehrere Tentakel um dein Bein geschlungen. Der Charakter kann sich nicht mehr bewegen. Ausserdem erhält er 2 **Schadenspunkte** sofort und in jeder Phase F am Bein (nur Bein-Rüstungen helfen). Um dem Tentakel zu entkommen ist eine Probe mit BEW+WAH+2W gegen 26+[3×ML] nötig (12 AP je Versuch). Alternativ kann der Gefangene befreit werden, indem 3 **Schadenspunkte** mit einem Angriff auf einmal gemacht werden (AP je nach Angriff, Wurf gegen 13).

★ +1 **Person**

Alarm-Falle



Ruft mehr Monster

Du aktivierst aus Versehen einen Alarm, der nun überall laut ertönt!

Um den Alarm schnell abzuschalten macht der Auslöser eine Probe auf WIS+WAH+2W gegen 28+[2×ML]. Ist diese misslungen, tauchen in allen bereits ausgelegten Raumplatten um diese Raumplatte herum (auch diagonal) so nah wie möglich in der Mitte oder in den noch nicht geöffneten Türen dieser Raumplatte je 1 **Monster** auf. Danach ist der Alarm automatisch deaktiviert.

★ +0 **Person**

Wasser-Grube



3 TP/Phase F

Uplötzlich bricht der Boden unter dir zusammen und du fällst in eiskaltes Wasser... Um dich über Wasser zu halten, mache eine Schwimmprobe mit KON+BEW+2W gegen 25+[jeder Punkt RS] - ansonsten verliert der Ertrinkende 3 **Trefferpunkte** (Rüstung wird ignoriert). Die Probe muss in Phase F wiederholt werden bis der Charakter gerettet ist: STR+KON+2W gegen 24+[2×ML] (jeder Versuch 15 AP, Selbstbefreiung erlaubt). Anschliessend befindet sich an dieser Stelle ein **Loch** (Marker auslegen) ohne Wasser.

★ +1 **Person**

Säure-Strahl



Rüstungsteil verloren / 5 TP

Du hast einen Schalter gestreift und plötzlich schiess dir eine ätzende Flüssigkeit entgegen.

Dem Charakter muss eine Ausweichen-Probeprobe auf BEW+WAH+2W gegen 27+[2×ML] gelingen. Schafft er es nicht, verliert er ein beliebiges am Körper getragenes **Rüstungsteil** an die Säure. Wählt der Spieler eine magische Rüstung, hat diese einen zweiten Versuch um zu widerstehen. Nur wenn gar keine Rüstung vorhanden ist, erhält der Charakter 5 **Trefferpunkte** Schaden.

★ +1 **Person**

Säure-Grube



Rüstungsteil verloren, 5 TP

Uplötzlich öffnet sich eine Bodenplatte unter dir. Im Loch darunter leuchtet eine grünliche Flüssigkeit...

Um dich gerade noch festzuhalten, mache eine Probe auf STR+BEW+2W gegen 26+[3×ML]. Ist der Charakter in die Grube gefallen, verliert er 2 **beliebige Rüstungsteile** (nur am Körper getragene). Zusätzlich erhält er 5 **Trefferpunkte** Schaden. Anschliessend befindet sich an dieser Stelle ein **Loch** (Marker auslegen), die Säure ist entschärft.

★ +1 **Person**

Säure-Explosion



Rüstungen beschädigt, 4 TP

Du hast aus Versehen etwas aktiviert, das plötzlich explodiert und eine ätzende Flüssigkeit im ganzen Raum verspritzt.

Jeder Charakter im (Gross-)Raum muss eine Probe auf KON+BEW+2W gegen 24+[2×ML] bestehen. Misslingt diese, werden alle am Körper getragene **Rüstungen** als **beschädigt** markiert und müssen repariert werden. Zusätzlich erhält jeder getroffene Charakter 4 **Trefferpunkte** Schaden.

★ +1 **Raum**

Lebende Statuen



Aktiviert 2 Gargoyles

Um den Hals einer Statue findest du ein Juwelenamulett - doch plötzlich bewegt sich die Statue!

Um das Amulett schnell zu greifen bevor mehr passiert ist eine Probe auf BEW+WIS+2W gegen 27+[3×ML] nötig. Ist diese misslungen, tauchen so nah wie möglich am Auslöser 2 **Gargoyles** auf, die nach den normalen Monster-Regeln behandelt werden. In jedem Fall gehört die Juwelenkette dir...

★ +0 **Raum**

Fesselranken



Charaktere gefangen

Im Augenwinkel seht ihr noch eine Bewegung und plötzlich fallen überall Fesselranken über jeden Charakter hier!

Alle Charaktere im Raum können sich nicht mehr bewegen. Um aus dem Griff einer Ranke zu entkommen ist eine Windenprobe mit BEW+WAH+2W gegen 32+[2×ML] nötig (14 AP je Versuch). Alternativ kann ein Gefangener befreit werden, indem 3 **Schadenspunkte** mit einem Angriff auf einmal gemacht werden (AP je nach Angriff, Wurf gegen 12).

★ +1 **Raum**

Wasser-Raum



3 TP/Phase F

Ein plötzliches rattern und gurgelnde Geräusche: Alle Ausgänge dieses (Gross-)Raums werden mit Türen versperrt und Wasser läuft herein! In Phase F muss im Raum eine Schwimmen-Probe (KON+BEW+2W gegen 25+Jeder Punkt RS!) gelingen, ansonsten verliert jeder Ertrinkende 3 Trefferpunkte (Rüstung wird ignoriert). Die Falle kann über eine WIS+WAH+2W-Probe gegen 24+[2xML] entschärft werden (jeder Versuch 16 AP, ausserhalb des Raums nur an einer Tür). Das Wasser bleibt, bis die Falle entschärft ist.

★ +2 **Raum**

Magisches Feld



6 SP

Plötzlich summt es leise und alle sehen ein violett leuchtendes Feld, das von den Wänden langsam näher kommt! Alle Ausgänge dieses (Gross-)Raums werden mit verschlossenen Türen markiert. Die Falle kann bis zu dieser(!) Phase F entschärft werden über eine Probe mit WIS+PSI+2W gegen 28+[4xML] (Jeder Versuch 12 AP, ausserhalb des Raums nur an einer Tür). Ansonsten erhält jeder 6 Schadenspunkte durch Quetschungen (Nicht-magische Rüstungen helfen gegen den Schaden). Danach ist die Falle entschärft.

★ +1 **Raum**

Raum-Pendel



5 SP

Du löst aus versehen einen versteckten Schalter aus und an der Wand und Decke sind laute Geräusche zu hören. Plötzlich fallen überall Pendel-Beile von der Decke!

Jeder im (Gross-)Raum muss sich schnell zu Boden fallen lassen und macht eine Probe auf BEW+WAH+2W. Sollte keine 30+[3xML] erreicht werden, erhält jeder getroffene 5 Schadenspunkte (Rüstungen helfen gegen den Schaden).

★ +1 **Raum**

Pendel des Todes



10 SP

Ein Pendel-Beil löst sich aus einer Wand in der Nähe und rast auf den Charakter und alle dahinter stehenden zu. Alle Charaktere, die 2 Felder vor oder hinter dem auslösenden Charakter stehen werden ebenfalls getroffen (das Pendel trifft automatisch da, wo mehr Helden getroffen werden). Jeder Charakter, der keinen Ausweichen-Wurf mit STR+BEW+2W gegen 28+[4xML] schafft, erhält 10 Schadenspunkte (Rüstung hilft gegen den Schaden).

★ +2 **Bereich**

Rollende Steinkugel



8 SP

Ein lauter Knall und plötzlich fällt eine riesige Steinkugel von der Decke und rollt bis zur nächsten Wand! Die Kugel rollt von einer Wand bis sie auf eine andere Wand trifft und endet dort als Geröll (mindestens der Auslöser und möglichst viele weitere Charaktere sind betroffen). Jeder der im Weg steht muss ausweichen mit STR+BEW+2W gegen 28+[3xML] oder wird überrollt mit 8 Schadenspunkten (Rüstungen helfen gegen den Schaden). Das Kugel-Geröll kann für 10 AP wegeräumt werden.

★ +2 **Bereich**

Gruben-Raum



5 TP

Plötzlich neigt sich alles: Alle Ausgänge dieses (Gross-)Raums werden mit verschlossenen Türen markiert und der Boden öffnet sich zur Mitte hin! Die Falle kann bis Phase F dieser(!) Runde entschärft werden über eine Fertigkeit-Probe WIS+WAH+2W gegen 25+[3xML] (Jeder Versuch 15 AP, ausserhalb des Raums nur an einer Tür). Würde die Falle nicht entschärft, kann sich jeder noch versuchen festzuhalten (STR+BEW+2W gegen 36) und verliert sonst 5 Trefferpunkte (Rüstungen werden ignoriert).

★ +1 **Raum**

Stachel-Wände



9 SP

Schleifende Geräusche, die Ausgänge dieses Raumes werden mit verschlossenen Türen markiert und es kommen Stacheln aus den Wänden! Die Falle kann bis Phase F der nächsten Runde entschärft werden über eine Probe mit BEW+WIS+2W gegen 26+[4xML] (Jeder Versuch 14 AP, ausserhalb des Raums nur an einer Tür). Ansonsten muss jeder im Raum eine Winden-Probe (BEW+KON+2W gegen 33) schaffen oder er erhält 9 Schadenspunkte (Rüstungen helfen gegen den Schaden).

★ +2 **Raum**

Senkende Decke



10 SP

Ein plötzliches klacken, alle Ausgänge dieses Raumes werden mit verschlossenen Türen markiert und die Decke senkt sich langsam zu Boden! Die Falle kann bis Phase F der nächsten Runde entschärft werden über eine Fertigkeit-Probe mit BEW+WIS+2W gegen 27+[4xML] (Jeder Versuch 12 AP, ausserhalb des Raums nur an einer Tür). Ansonsten muss jeder im Raum eine Winden-Probe (BEW+KON+2W gegen 32) schaffen oder er erhält 10 Schadenspunkte (Rüstungen helfen gegen den Schaden).

★ +2 **Raum**

Giftgas



4 TP + 2 Giftmarker

Du bist beim herumlaufen an eine grünliche Flasche gestossen und diese ist heruntergefallen - sofort breitet sich ein grüner Nebel überall aus und alle müssen Husten.

Jeder im (Gross-)Raum muss eine Probe auf STR+KON+2W machen. Wer keine 29+[3xML] erreicht, ist vergiftet und erhält sofort 4 Trefferpunkte Schaden (Rüstung wird ignoriert) und zusätzlich 2 Giftmarker.

★ +1 **Raum**

Schlangen-Falle



1 TP + 3 Giftmarker

Du berührst aus Versehen einen Schalter und plötzlich fallen mehrere Schlangen von der Decke auf alle, die euch sofort beißen...

Jeder im (Gross-)Raum verliert sofort durch Schlangenbisse 1 Trefferpunkt (Rüstung wird ignoriert). Ausserdem macht jeder eine Probe auf STR+KON+2W. Wer keine 28+[4xML] erreicht, ist vergiftet und erhält zusätzlich 3 Giftmarker. Danach verschwinden alle Schlangen in verschiedenen Ritzen.

★ +2 **Raum**

Schrei-Falle



-10AP, zusätzliche Monster

In der Nähe befindliche alte Statuen fangen unplötzlich an sehr schrill zu schreien! Um die Schrei-Statuen schnell zu entschärfen ist eine Probe des auslösenden Charakters auf WAH+PSI+2W gegen 27+[3xML] nötig. Ist diese misslungen, verliert jeder im (Gross-)Raum sofort 10 AP. Zusätzlich tauchen in jeder Tür dieses Raumes (Innenseite, geöffnete und ungeöffnete Türen) in Phase F ein neues Monster auf. Dies kann verhindert werden, wenn in jeder Tür innerhalb des Raums ein Charakter steht.

★ +1 **Raum**

Teleport-Falle



Teleport in neuen Raum

Du fasst aus versehen einen Gegenstand an und aktiviert dabei einen alten Teleport-Zauber.

Schafft der Charakter keinen Abwehr-Wurf mit WIS+WAH+2W gegen 24+[3xML], wird er auf die am weitesten entfernte Rune der gleichen Farbe wie der aktuelle Raum teleportiert (hat der aktuelle Raum keine Rune: Auf das Startfeld). Zusätzlich werden [Spieleranzahl-2] Monster (aufgerundet) gezogen und so nah wie möglich um das Runenfeld aufgestellt.

★ +1 **Person**

Nackt-Falle



Teleport ohne Ausrüstung

Du streifst etwas und aktiviert dabei einen Nackt-Zauber. Schafft der Charakter keinen Abwehr-Wurf mit WIS+WAH+2W gegen 24+[3xML], wird er auf die am weitesten entfernte Rune der gleichen Farbe wie der aktuelle Raum teleportiert (hat dieser Raum keine Rune: Auf das Startfeld) - aber ohne seine Ausrüstung (bleibt beim letzten Feld, nur Dinge in den Händen darf er behalten)! Zusätzlich werden [Spieleranzahl-2] Monster (aufgerundet) gezogen und so nah wie möglich um das Runenfeld aufgestellt.

★ +2 **Person**

Rutschen-Falle



Neuer Raum

Der Boden bricht plötzlich weg, darunter eine lange Rutsche! Mache eine Athletik-Probe (BEW+WAH+2W gegen 30+[3xML]). Bei misslingen wird ein neuer Raum so nah wie möglich an diesem gelegt (Mauer an Mauer wenn machbar) und der Charakter in die Mitte gestellt (oder so nah wie möglich). An dieser Stelle und auf dem Auslöse-Feld wird je ein Loch-Marker ausgelegt, durch das sich alle zwischen den Räumen mit einer Springen-Probe bewegen können (3 Felder Reichweite von einem der Felder daneben).

★ +2 **Person**

Magnet-Falle



Verlust von Metall-Rüstung

Du streifst aus Versehen einen Schalter und alle hören plötzlich ein Summen im ganzen Raum! Alle am Körper getragenen Metall-Rüstungen im (Gross-)Raum werden magnetisch angezogen. Um seine Rüstung zu behalten ist eine Probe mit STR+KON+2W gegen 28+[3xML] nötig. Ist die Probe misslungen, muss eine beliebige Metall-Rüstung abgelegt werden (Glieder- oder Vollmetall-Set, ausgewählte magische Rüstungen haben einen zweiten Versuch). Ist keine Metall-Rüstung vorhanden: Glück gehabt!

★ +1 **Raum**

Götzen-Falle



10 SP

Du findest in einer Nische eine kleine Goldstatue, doch als du danach greifst, schiessen mehrere Spitzen aus der Wand auf deinen Arm zu.

Um die Falle zu umgehen ist eine Probe auf BEW+WAH+2W gegen 26+[4xML] nötig. Ist diese misslungen, erhält der Charakter 10 Schadenspunkte auf die Arme (nur Arm-Rüstungen helfen gegen den Schaden). In jedem Fall gehört die wertvolle goldene Statue danach Dir...

★ +1 **Person**