

Truhe:

1.1Truhe

/w gm @{{selected|bar1}}

1.2Inhalt

/w gm @{{selected|bar1|max}}

2.1Truhe(Bild)

/desc [Image](@{{selected|bar2}})

2.2Inhalt(Bild)

/desc [Image](@{{selected|bar2|max}})

3.1Erfolg

/w gm @{{selected|bar3}}

3.2Misserfolg

/desc @{{selected|bar3|max}}

Beispiel:

1.1

Der Schlüssel zur Truhe befindet sich in der Hosentasche eines der gefallenen Feinde.

1.2

Der Anhänger in der Truhe ist verflucht. Wer den Träger absichtlich berührt, erhält einen elektrostatischen Schlag und verliert 1 HP. Danach muss der Anhänger für fünf Minuten getragen werden, bis der Effekt sich wiederholen kann. Handout an Spieler aushändigen: "Glücksbringer des Introvertierten"

2.1

https://www.pikpng.com/pngl/m/430-4306596_boss-treasure-chest-zelda-treasure-chest-png-clipart.png

2.2

<https://www.black-impressions.de/media/image/product/40588/md/alraune-briar-bestiarium-amulett-anhaenger.jpg>

3.1

https://donjon.bin.sh/5e/random/#type=treasure;treasure-cr=0;treasure-loot_type=individual_treasure

3.2

&{template:default} {{name=Giftdorn}} {{Das Schloss der Truhe ist gesichert. Ein metallener Giftdorn schießt hervor. Du erhältst [[1D6]] Giftschaden. Der Schaden wird halbiert bei einem erfolgreichen DC 13 Con Save. Bei stumpfer Gewalteinwirkung verfehlt er sein Ziel, außer ein solcher Versuch misslingt mit einem Patzer.}}

Falle:

1.1 nichtausgelöst

```
/w gm @{{selected|bar1}}
```

1.2 ausgelöst

```
/w gm @{{selected|bar1|max}}
```

2.1 nichtausgelöst(Bild)

```
/desc [Image](@{{selected|bar2}})
```

2.2 ausgelöst(Bild)

```
/desc [Image](@{{selected|bar2|max}})
```

3.1 Schaden

```
/desc [Image](@{{selected|bar3}})
```

3.2 Mechanik(Bild)

```
/desc [Image](@{{selected|bar3|max}})
```

Beispiel:

1.1

Der Holzboden knarrt ein wenig und wirkt etwas morsch. Mit einem erfolgreichen DC 15 Check kann die Falle enttarnt und mit einem DC 10 Check kann der Mechanismus entdeckt/umgangen werden. Mit einem DC 15 Dexterity Check (mithilfe von "thieves' tools") kann der Mechanismus zerstört und die Falle harmlos gemacht werden. Der Boden kann dann nicht mehr durch bloßes Überschreiten einbrechen.

1.2

Beim Auslösen bricht der gesamte Boden um den Token herum in einem Durchmesser von 15x15 ft. ein. Der/die Spieler fällt/fallen 10 ft. tief auf Steinpfähle. Es gibt keine Steighilfe in der Grube, um die Falle wieder zu verlassen.

2.1

[kein Eintrag; siehe Map]

2.2

<https://i.pinimg.com/originals/b5/b8/05/b5b80597f3202f3dab215df8848310eb.png>

3.1

&{template:default} {{name=Falltür}} {{Du/Alle erhältst/erhalten [[2D6]] Fallschaden und [[2D10]] Piercing Damage wegen der Steinpfähle. Der Gesamtschaden wird halbiert bei einem erfolgreichen DC 13 Dex Save.}}

3.2

http://3.bp.blogspot.com/_tpzJtMaDjnc/SM2At33kFwI/AAAAAAAAAkQ/f0nicMZxYfE/s400/Picture1.JPG
PG.png

Tipp:

Denkt an die Endung „.png“ bei Bildern aus dem Netz!

Fallen-Quellen (Beispiele):

Donjon (im Video für D&D 5E):

<https://donjon.bin.sh/5e/random/#type=trap>

Donjon (auch für verschiedene andere Fantasy-Systeme):

<https://donjon.bin.sh/>

Grimtooths Ultimate Traps Collection:

[direkter PDF-Download, kostenlos, Alternativ: Google-Suche: "grimtooth's traps pdf" (aktuell der dritte Eintrag)]

[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi54qehnNLpAhXEIqQKHR7RDvcQFjACegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Fthetrove.net%2FBooks%2FDungeons%2520%26%2520Dragons%2F1st%2520Edition%2520\(ODD%2C%2520D%26D%2520Basic%2C%2520AD%26D\)%2F1st%2520Edition%2F3rd%2520Party%2FGrimtooths%2520Ultimate%2520Traps%2520Collection.pdf&usg=AOvVaw3fTxLjifEnlt-mQPJIQsas](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi54qehnNLpAhXEIqQKHR7RDvcQFjACegQIBBAB&url=https%3A%2F%2Fthetrove.net%2FBooks%2FDungeons%2520%26%2520Dragons%2F1st%2520Edition%2520(ODD%2C%2520D%26D%2520Basic%2C%2520AD%26D)%2F1st%2520Edition%2F3rd%2520Party%2FGrimtooths%2520Ultimate%2520Traps%2520Collection.pdf&usg=AOvVaw3fTxLjifEnlt-mQPJIQsas)