

KERKERS

Stappenplan

- Ga na of men de kerker kan vinden.
- Bepaal het niveau van de kerker via de tabel.
- Pak zoveel kerkerkamers als het kerkerniveau.
- Voeg een slotkamer van het kerkerniveau toe.

TIJDENS DE RONDE

- Leg de kerkerkamer neer.
- Neem een kerkergebeurtenis en rond deze eerst af. Tenzij de kerkerkamer een slotkaart was. Deze beëindigd het kerkerbezoek.
- Speel daarna pas de effecten van de kerkerkamer uit.

DE KERKER VERLATEN

- Men mag altijd de kerker ontvluchten
- Men moet de kerker verlaten als:
 - deze dood loopt.
 - men de slotkamer (goed of slecht) af heeft gerond.
 - gevolg van een kerkergebeurtenis.

d6 VOORWERP

1-2	Een zwachtel
3	Een geneeskrachtige drank
4	2 ks per held
5	1 zs per held
6	2 zs per held

d6 sCHAT

1	4 ks per held
2	1 zs per held
3	2 zs per held
4-5	1 voorwerp per 2 helden, 4 zs per held
6	1 voorwerp p.p. en 1 zs per held

KERKERNIVEAU

Niveau Groep	Niveau kerker n.a.v. d6		
	1-2	3-4	5-6
1	1	1	2
2	1	2	3
3	2	3	4
4	3	4	5
5	4	5	6
6	5	6	6