



Erfahrene Abenteurer wissen, dass die Wiesen nicht ausschließlich der heimelige Ort sind, der sie auf den ersten Blick zu sein scheinen. Wer den richtigen Weg durch Feldgehölze und an finsternen Weihern vorbei kennt, gelangt zu weit ungezähmteren, bisweilen bizarren Orten. Die „Versteckten Wiesen“ erreichen die Abenteurer über die Wiesen, wenn sie mindestens Ehre (aber nicht über 25 Ehre) haben und einen IT-Wurf schaffen oder sich ein Waldläufer in der Gruppe befindet. In den Versteckten Wiesen ist niemand heimisch.

Spezialaktionen: Tauschen.

Von den „Versteckten Wiesen“ kommt man zurück in die Wiesen und in die Ebene oder nach Grent.

1 · Der Grüne August

Die Gruppe hat in der letzten Taverne von einer alten Kräuterhexe die Sage vom Grünen August erzählt bekommen, einem legendären Waldläufer, der mit Tieren sprechen und sich in Bäume verwandeln konnte. Sein Meisterschwert „Wespenstich“ soll dessen Träger BW +1 verliehen haben. Der Grüne August verschwand eines Tages spurlos. Als die Gruppe ein Buchenwäldchen nahe eines Flusslaufs passiert, stolpert der letzte Abenteurer über den Knauf eines Schwertes, begraben unter einem von Bibern gefällten Stamm. Die Abenteurer könnten schwören, dass die Knoten in der Rinde die Züge eines menschlichen Gesichts aufweisen – und zwar eines äußerst erschrockenen.

(Magisches, meisterliches Einhandschwert „Wespestich“ der seinem Träger BW +1 verleiht)

2 · Tote Echtenmenschen

Die Gruppe findet einen idyllischen Rastplatz am Rande eines mit Holunderbüschen, Eiben und gedrunghenen Kiefern gesäumten Weihers. Als der W3. Abenteurer Holz für das Lagerfeuer holen geht, stolpert er über die Leichen dreier Echtenmenschen.

Tiere haben bereits an ihnen genagt. Der üble Geruch lässt den Abenteurer an Flucht denken. Wenn Wurf ST+1 gelingt, durchsucht er ihre Körper und findet einen NS (2W10). Andernfalls läuft er davon.

3 · Tote Goblinspäher

Die Gruppe folgt einem Bachlauf zwischen dessen Saum der Blutweiderich lila leuchtet. Libellen sirren und Moorfrösche quaken während im Himmel ein Mäusebussard seine Kreise zieht. Das Wort „pittoresk“ drängt sich penetrant auf, bis die Abenteurer aus dem Pfeilkraut die blanken Gebeine von fünf Goblinspähern ragen sehen. Bei den Skeletten findet die Gruppe:

- (1-2:) 1W10 Gold2W10
- (3-4:) Einen magischen Dolch
- (5:) Eine Kreuzotter, die den letzten Abenteurer vergiftet (BW-1).
- (6:) Ein Kreuzotternest. Wie 5 nur, dass jeder Abenteurer vergiftet wird, dem kein GE-Wurf gelingt. Wenn niemand vergiftet wird, gibt es 1 Ruhm!

4 · Buggeroff, der Unaustehliche

Als die Gruppe nach einer kurzen Pause die Lichtung eines windschiefen Feldgehölzes verlässt, steht plötzlich ein zerlumptes und streng riechendes Individuum vor ihnen. Es stellt sich als „Buggeroff“ vor (W6)

- (1:) Buggeroff verwickelt die Gruppe in eine Unterhaltung über die Trinkfestigkeit von Wildfeen und stiehlt dem Abenteurer mit dem geringsten Geschick die W3. griffbereite Ausrüstung, außer diesem gelingt ein GE-Wurf.
- (2:) Buggeroffs Geruch verschlägt jedem Abenteurer den Atem, dem keinen Wurf ST-1 gelingt. Wenn das mehr als die Hälfte der Gruppe ist, müssen diese die nächste Runde mit Waschen am nahegelegenen Tümpel verbringen.
- (3:) Wenn ein Abenteurer weiblich ist, flirtet Buggeroff mit ihr. Sie kann ihn mit einem gelungenen ST-Wurf oder einer Zahlung von 1W10 Gold loswerden. Andernfalls gibt er ihr einen Kuss, was einen Fluch zur Folge hat.
- (4:) Buggeroff hat zu viel „Wolfstriezer Apfelbrand“ getrunken und beschimpft die Abenteurer. Er gerät immer stärker in Rage.

Seine Spucke trifft die, die keinen um 1 erleichterten GE-Wurf schaffen. Ein Fluch! (5:) Buggeroff verlangt, dass ihm ein Witz erzählt wird. Wenn der aktive Spieler mindestens einen der anderen Spieler wenigstens zum Lächeln bringt, schenkt Buggeroff ihm 1 NS (3 W10).

(6:) Buggeroff ist heute in bester Laune, da er eine Gruppe Abenteurer um ihr sauer verdientes Gold gebracht hat. Er gibt zur Feier des Tages der Gruppe ein Getränk aus. Sie erhalten „Wolfstriezers Apfelbrand“, der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht.

5 • Der alte Ijon

Die Gruppe trifft einen mit schwarzer Hose und weißem Unterhemd gekleideten Mann, der gedankenverloren umherstreift. Als er aus Versehen einen der Abenteurer anrempelt, ruft er zunächst empört „Frechigkeit!“ aus, beruhigt sich aber schnell wieder. Er verkauft den Abenteurern einen Heiltrank (60 Gold), ein Gegengift (40 Gold) oder kann einem Zauberer Teleportation beibringen. Sollte die Gruppe eine Ginseng-Wurzel dabei haben, macht er das gratis und zahlt vielmehr seinerseits 2W10 Gold - für einen „Wolfstriezers Apfelbrand“ ebenfalls, hier erlangt die Gruppe aber zusätzlich 1 Ruhm!

6 • Kräuterhexe

Auf einer verlassenen Weide steht ein Brunnen, aus welchem Geräusche ertönen. Zunächst sanftes Plätschern, dann ein lauter Fluch. Sieht die Gruppe nach? / (Wenn sie es tun:)

Eine Kräuterhexe ist beim Molchsammeln am Grunde des Brunnens abgerutscht und ins Wasser gefallen. Sie verflucht den ersten Helden wüst und greift an – NK/FK! (Hexe: 3W6+15) / 1 Ruhm und einen toten Gumpenbrotz, der von einem Kleriker zu einer Flüche heilenden Salbe mit drei Verwendungen verarbeitet werden kann.

7 • Kräutergarten

Die Gruppe gelangt in der Mitte eines ausgedehnten Feldgehölzes an ein Häuschen, das aus sehr trockenen, braunen Platten zusammengesetzt zu sein scheint. Der geräumige Ofen hinter dem Haus, in dem ohne

weiteres ein Mensch Platz finden würde, ist noch warm. Von dem oder der Eigentümerin ist nichts zu sehen. Die Gruppe beschließt daher, sich im Kräutergarten zu bedienen:

- (1-3:) Die Gruppe findet Bilsenkraut, das in der nächsten Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann.
- (4-5:) Die Gruppe findet eine aus dem Gartentor hinausführende Spur von steinharten Brotkrumen. Diese sind endlos und verwandeln eine beliebige Schleuder in eine magische Waffe.
- (6:) An einem Rosmarinzweig steckt ein Eisenring, der beim Ernten verlorenen gegangen sein muss. Steckt ein Abenteurer ihn an? / (Ja:) Ein Fluch! Der Ring gibt INT+1. Der Fluch lässt sich auf die übliche Weise entfernen. Das eiserne „Hexenband“ gibt dann weiterhin INT+1.

8 • Wandernder

Die Gruppe trifft auf einen seltsamen Trupp Menschen. Sie alle sind schon etwas betagter, tragen bedeckte Kleidung, äußerst festes Schuhwerk, sind aber trotz der gefährlichen Gegend allesamt unbewaffnet. Die fröhlich durcheinander redende Gemeinschaft schenkt den Abenteurern eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ (der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht). Außerdem kann ein Waldläufer Orientierung oder Ausdauer lernen (20 Gold oder 1 Ruhm!)

9 • Zufallsbegegnung

Was ein kurzer Spaziergang durch die Auen werden sollte, wurde aufgrund völliger Selbstüberschätzung des ersten Abenteurers zu einem Verwirrspiel zwischen Flussschleifen, Tümpeln und undurchdringlichem Gestrüpp. Als die Gruppe frustriert eine Pause macht, begegnet ihnen

- (1-2:) Balthasar, der Kahle, der einem Zauberer die Fertigkeit Kiemen beibringen kann.
- (3-4:) der kleine Herr Wunsel, der sich gerade an einer Erle erleichtert und einem Kleriker (mit peinlich gerötetem Gesicht) die Fertigkeit

Heiliger Strahl für 20 Gold beibringen kann (gratis, wenn er dafür „Wolfstriezers Apfelbrand“ erhält).

(5-6): Sam, der Schluckspecht, der einem Waldläufer Abkürzung beibringt (gratis, wenn er dafür „Wolfstriezers Apfelbrand“ erhält).

10 • Der Riesenstein

Die Gruppe wandert über einen Pfad zwischen an Tümpeln stehenden Erlen, bis sie einen gigantischen Findling erreichen. Vor diesem liegen inmitten von leeren Weinschläuchen, dreckigem Besteck und verstreuter Lederbekleidung fünf Wildfeenberserker und schnarchen. Sie haben ganz offenbar die Nacht durchzechert. Ihre giftigen Speere aus Eibenholz stecken allerdings nicht weit von ihnen entfernt im Boden. Vor dem Riesenstein steht außerdem ein Korb mit Opfern, in dem etwas interessant glitzert – NK+FK? oder BW-Wurf, um zum Korb zu schleichen / wenn letzterer misslingt – NK+FK von hinten!

(Wildfeenberserker: 5W6 +10) / 2 Ruhm!

Der Opferkorb enthält bei genauerem Hinsehen eine rüde geformte Ginseng-Wurzel und (W6):

(1-2:) Einen gesprungenen Opal (50 Gold)

(3-4:) Einen Opal (100 Gold)

(5-6:) Einen NS (1W00)

11 • Wolfsbrüder

An einer Koppel stehen fünf Bauern und unterhalten sich lautstark. In dieser Nacht hat es einen Angriff auf ein Pferd gegeben. Die Spuren deuten auf Wölfe hin. Einer der Bauern erzählt, er habe die Spuren in eine recht entfernt gelegene Höhle verfolgt. Wollen die Abenteurer helfen? / (ja:) weiter bei 12. Außerdem zahlen die Bauern 100 Gold im Voraus.

12 • Wolfshöhle

Fichten verdunkeln den mannshohen Eingang im Fels vor der Gruppe. Es riecht streng nach wildem Tier. Wollen die Abenteurer die Höhle betreten? (ja:) (W6)

(1-3:) Auf einem Lager aus Stroh schläft ein Mann, der zerlumpte Kleidung trägt. Neben ihm liegen zwei Wölfe, einer hat seine Schnauze auf die Brust des Mannes gelegt NK/FK?

(Mann mit Wölfen: 3W6 +5) / 1 Ruhm.

(4-6:) Der Vollmond verschwindet gerade hinter den Wolken, als die Gruppe in die Höhle vordringt. Sie wird ohne Vorwarnung von

einem Werwolf und seinen zwei treuen Wolfsbegleitern angesprungen.

(Mann mit Wölfen: 3W6 +15) Silberwaffen machen +2 Schaden / 2 Ruhm und einen marinierten Schafrücken.

13 • Attacke in der Senke

Hinter von Wildfeen angelegten Fischteichen findet sich eine Senke, an der zahlreiche Weiden Spalier stehen. Gerade als der erste Abenteurer entzückt ausrufen will, dass er in der Mitte der Senke einen Altar mit einem MS (1W100-30) sähe, werden die Abenteurer von hinten angegriffen – NK + FK! (W6)

(1:) 5 betrunkene Wildfeen (5W6+5)

(2:) 4 tollwütige Riesenbauchunken (4W6+10)

(3:) 1W6 Trollbremsen (Anzahl W6, allerdings beißen sie durch die Rüstung, so dass jeder RW maximal 1 beträgt)

(4:) 6 unentschlossene Flammenkammgoblins (6W6), wenn die erste Attacke misslingt, fliehen sie.

(5:) 1 Wiesentroll (1W6 + 20 / RW 2)

(6:) 2 Oger vom Klumpfuß-Clan (2W6 + 25 / RW 2) / 1 Ruhm! zusätzlich

/ 1 Ruhm! und den oben ausgewürfelten NS.

14 • The Hedgehog Can Never be Buggered at All

Mit asthmatischem Schnaufen bricht ein Igel, groß wie ein Haus, aus den Ginsterbüschen hinter der Gruppe. Was auch immer ihn in Fahrt gebracht hat, er beabsichtigt, es an den Abenteurern auszulassen – NK! / 1 Ruhm! Und 10 Igelstachel (FK +2).

15 • Wildfeen-Sommerschlußverkauf

Die Abenteurer wandern über den Rücken eines kleinen Hügels. Der W3. Abenteurer stolpert über eine Wurzel, stürzt und rollt durch Himbeersträucher den Hang hinab. Die anderen folgen seiner Schneise in das Wildfeendorf Stachelfest. Die Feen sind über den Auftritt derart belustigt, dass sie den Ärger über die Zerstörung ihres natürlichen Dornenschutzwalls schnell vergessen. Die Händler an den Marktständen lachen jedes Mal, wenn sie den geschundenen Abenteurer sehen und bieten alle

ihre Waren mit 20% Nachlass an (ggf. zzgl. Handeln).

16 · Achte auf deinen nächsten Schritt, der ist ein Reinfall

Gegen die blendende Morgensonne übersieht der erste Abenteurer einen zugewachsenen Tümpel / GE-Wurf
(Sprung:) Nach kurzem Straucheln setzt der Abenteurer elegant über das Hindernis. Er verbeugt sich übertrieben und die restliche Gruppe klatscht lachend. Eine Zugabe muss entfallen, als abrupt 4 Molchmenschen unter der Wasseroberfläche hervorbrechen und angreifen.
(Sturz:) Der Abenteurer fällt klatschend ins Wasser. Mit Matsch und Wasserlinsen bedeckt steht er unter dem Gelächter der restlichen Gruppe auf. Doch die Heiterkeit währt nicht lange. Aus den Tiefen des Tümpels greifen urplötzlich vier Molchmenschen an. Der zweite Abenteurer wird jeweils zuerst getroffen.

NK+FK! (4 magischer Molchmenschen: 4W6 +5) / 1 Ruhm und eine goldene Kugel (MS).

17 · Keine kleinen Kreaturen

Als die Sonne hinter den Horizont sinkt, erreichen die Abenteurer die sogenannte Henkerseiche. An ihren Zweigen schaukeln mit Stricken um den Hals ein Zwerg, eine Fee, ein Halbling und zwei Kobolde. Darunter tanzen fünf Orks mit weißen Roben und spitzen Hüten. Sie schwenken brennende Kreuze und ihr Johlen hallt durch die hereinfallende Dunkelheit. Sie rufen immer wieder: „Tod allen Halbwesen!“

Wenn eine Fee, ein Zwerg, ein Kobold oder ein Halbling in der Gruppe ist – NK + FK!
ansonsten NK + FK ? /
(5 Orks – 5W6 +6) / 3 Ruhm!

18 · Verliebter Schafsbock

Die Gruppe möchte eine Abkürzung zwischen den Halblingdörfern Nieder- und Oberwallenstein nehmen und stapft dafür über die nächstbeste Weide. Als sich ein Schafsbock mit fliegenden Hufen nähert, stellen sich die Abenteurer auf einen Kampf ein. Sie haben die Absichten aber falsch gedeutet. Er hat sich in den ersten Zwerg der Gruppe verliebt (wenn es keinen Zwerg gibt in den ersten Abenteurer). Er folgt ihm als Begleiter und gibt NK+2, sorgt

aber durch seinen Geruch dafür, dass die Gruppe die Fertigkeit Handeln nicht mehr einsetzen kann, solange er sie begleitet.

19 · Ausgehungerter Mäusebussard

Mit einem scharfen Schrei stürzt sich ein Mäusebussard auf die Abenteurer herab. Wie gehen diese mit dem offenbar verzweifelte Tier um?

FK? (1 Mäusebussard 1W6) / Solche Kämpfe bringen weder Ruhm noch Ehre!

(Fliehen:) Nach geducktem Lauf unter die Kronen nahestehender Birken lässt der Vogel von der Gruppe ab.

(Füttern:) Wenn die Gruppe von sich aus auf die Idee kommt, den Bussard mit einem beliebigen Nahrungsmittel zu füttern, erhalten die Abenteurer als besungene Tierfreunde 1 Ruhm! und eine Bussardfeder (10 Gold).

20 · Schnapsbrennerei

Kaum haben die Abenteurer das Dorf Unterwieselharingen verlassen, dringt ein süßlich-scharfer Geruch in ihre Nasen. Sie folgen ihm durch hüfthohe Brennnesseln und gelangen an eine versteckte Schnapsbrennerei. Hier werkeln zehn äußerst gefährlich aussehende Kobolde. Ein solches Unternehmen würde der König kaum dulden! Es gibt drei Möglichkeiten:

(INT-Wurf): Die Gruppe kann versuchen, die Koboldschnapsbrenner von ihrem Tun abzubringen (1 Ruhm!). Wenn das misslingt, kann immerhin ein „Wolfstriezers Apfelbrand“ für 10 Gold gekauft werden (der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht).

(GE-Wurf): Die Gruppe kann versuchen, eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ zu stehlen. Wenn der Wurf misslingt – NK- FK! siehe unten.

NK+FK? - (10 Schnapsbrenner – 10W6) / 3 Ruhm! sowie drei Flaschen „Wolfstriezers Apfelbrand“ und 1 MS (3W10).

21 · Wo der Bar-Thel den Most holt

Der Halboger Bar-Thel plündert regelmäßig die Streuobstwiese von Bauer Wienforth. Als letzterer eine Dorfmiliz aufstellt, um Bar-Thel unschädlich zu machen, wird sie schnell vom bössartigen Oger auseinander gesprengt und der Bauer mit seinem Knecht in die Enge getrieben. Wollen die Abenteurer helfen? NK – FK? / (Bar-Thel 4W6 + 5) / 1 Ruhm und eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ (der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht).

22 · Halbenten Party

Auf einem Fischteich feiern vier Halbenten eine ausgelassene Fete. Ihr Gesang und Geschnatter ist weithin zu hören. Und zwar so weithin, dass der/die Zauberer der Gruppe einen INT-Wurf schaffen muss, ansonsten kann er für den restlichen Aufenthalt in den Versteckten Wiesen nicht zaubern – außer, er trinkt eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“.

23 · Schöne, schöne Kiste

Der erste Abenteurer stolpert über einen Gegenstand im Gras und landet auf dem Gesicht. Während er noch über den schmerzhaften und wenig heldenhaften Sturz lamentiert, erkennen die restlichen Abenteurer, dass eine Bronzekiste der Übeltäter war. Zu allem Überfluss steckt sogar noch der Schlüssel im Schloss. Öffnen oder Schlüssel abziehen? (Öffnen:) 1 NS (2W10)
(Abziehen:) Die Gruppe erhält einen wunderschönen, allseits beliebten Bronzeschlüssel.

24 · Dumme, dumme Kiste

Als sich die Gruppe auf einer Brücke ausruht, sieht der Abenteurer mit der höchsten INT im Wasser eine Bronzetruhe glitzern. Als er diese herausholt, baumelt an ihr

- (1-3:) ein Eisenschlüssel
- (4-5:) ein Silberschlüssel
- (6:) ein normales Dietrichset

Wenn die Gruppe keinen Bronzeschlüssel dabei hat oder die Fertigkeit Schlösser öffnen besitzt, muss sie unverrichteter Dinge weiterziehen,

darf aber natürlich den gefundenen Gegenstand behalten. Die Truhe enthält 1 MS (2W10).

25 · Pilzsuppe

Mitten im Feld findet sich eine von Wildfeen angelegte Schlehen-Plantage. Am Ende der verschlungenen Pfade durch deren Schwarzdornbüsche liegt ein Hexenkreis. Er besteht aus 6 gigantischen, lila Pilzen. Wollen die Abenteurer sie ernten? / (Ja:) Die Pilze erwachen zum Leben. Sie schießen giftige Sporen in die Luft (-1 INT bei misslungenem ST-Wurf) und greifen an - NK!
(6 Pilze: 6W6) / 1 Ruhm! Ein Kleriker kann aus den Pilzen eine magische Suppe für jeden Abenteurer kochen. Diese entfernt einmalig alle Verwundungen.

26 · Fische in Not

Bei der Rast auf einem zugewucherten Steg wird die Gruppe überraschend von einem sehr großen Karpfen angesprochen. Er bittet sie darum, ihm zu helfen, seinen Teich von wuchernden Krebschereen und vom Laichkraut zu befreien. (Ja:) Jeder Abenteurer, dem ein ST-Wurf gelingt, erhält 1W10 Gold. Außerdem bekommt die Gruppe, wenn mindestens einer der ST-Würfe gelungen ist:
(1:) eine Verletzung (W3. Abenteurer)
(2:) nasse Kleidung
(3-6:) einen Ring, der ausgerüstet dauerhaft die Fertigkeit Kiemen, dabei aber INT-1 und GE-1 gibt.

27 · Froschregen

Der Alchemist Bimsel der Wirre hat beim Brauen eines Stärketranks „Sandros kandierte Alraune“ mit „Sandros Quecksilbersalz“ verwechselt. Das hochexplosive Gemisch kostet nicht nur seine Augenbrauen, sondern schickte auch seine Züchtung von Klebbeinfröschen auf eine weite Flugreise. So klatschen sie aus heiterem Himmel auf die Gruppe hinab. Wem ein GE-Wurf misslingt, der erhält bis zum nächsten Ausruhen GE-1, außer er erreicht vorher ein Zufallsereignis, in dem von irgendeiner Form von Gewässer die Rede ist – dort kann der hinderliche Froschschleim abgewaschen werden. Wenn allen Fröschen ausgewichen wird 1 Ruhm!

28 · Sackratten

Aus einem Koppelstall hetzen vier Rattenmenschen, alle mit prallgefüllten Säcken auf dem Rücken. Sie kollidieren mit der Gruppe und es kommt zu einem Gerangel - NK ! / (4 Rattenmenschen 4W6 +5) / In den Säcken befinden sich mehrere Kilo gestohlener Futterfenchel / (Zurück in den Stall stellen:) 2 Ruhm! (Mitnehmen:) Der Fenchel ist 50 Gold wert oder kann von einem Kleriker zu drei Gegengiften verarbeitet werden.

29 · Junggesellenabschied

5 Koblode aus dem Dorf Schwarzblatt wollen den Junggesellenabschied ihres Freundes Zaki feiern. Da ihnen von einem Brückentroll ihr Vorrat an Birnen-Cider abgenommen wurde, sind sie entsprechend schlecht gelaunt und pöbeln die Abenteurer an - NK+FK?

(5 Koblode 5W6) / 1 Ruhm! 1 MS (1W100)

Statt zu kämpfen können die Abenteurer auch „Wolfstriezers Apfelbrand“ anbieten, woraufhin die Koblode weiterziehen und dabei begeistert Lieder über die Großzügigkeit der Gruppe im ganzen Land verbreiten. 1 Ruhm!

30 – 32 · Modulares Gemuddel

(vor dem Vorlesen auswürfeln mit W6)

Die Gruppe trifft

- (1:) an zugewachsenen Fischteichen
- (2:) in einem Tannenwäldchen nahe von Schwarzbach
- (3:) unter den Linden in der Burgruine Gensburg
- (4:) vor der Brücke von Niedersteinheim
- (5:) an der Bachmündung des Kaltborns
- (6:) in einer kleinen Höhle unter dem verlassenen Kloster der Brüder der schwarzen Feder.

eine Truppe von W6

- (1:) Froschclan Goblins
- (2:) dickbäuchiger Waldschrake
- (3:) ausgemergelte Koblode
- (4:) räudige Rattenjäger
- (5:) Blütenwald Wildfeen
- (6:) Ork-Touristen

Sie

- (1:) greifen die Gruppe aus heiterem Himmel mit Knüppeln an – NK! (Anzahl Gegner W6 +6) / 1 Ruhm!
- (2:) bewerfen die Gruppe johlend mit Steinen, Kuhfladen und altem Gemüse - FK? / (Anzahl Gegner W6) / 1 Ruhm! 5 Gold pro Gegner.
- (3:) fangen mit der Gruppe eine Unterhaltung an. Wenn dem schlauesten Abenteurer keine INT-Probe gelingt, dann NK! von hinten. Andernfalls NK+FK? / (Anzahl Gegner W6 +5) / 1 Ruhm! NS 3W10.
- (4:) wollen mit der Gruppe die Beute ihrer letzten Jagd teilen. Nimmt die Gruppe an (Ja:) alle Verletzungen werden geheilt, außerdem erhält ein Abenteurer „Rehbraten an Raukeschaum“.
- (5:) verwechseln die Gruppe mit einer Bande von Räubern und fliehen entsetzt. Sie hinterlassen eine Geldbörse (2W10 Gold) und einen meisterhaften Schild.
- (6:) ist eine Frau unter den Abenteurern? (nein:) weiter bei (1) (ja:) verwechseln, die Gruppe mit den fahrenden Spielleuten „Georginas Silberzunge“. Für einige Autogramme schenken sie der Gruppe die magische Armbrust „Todesgesang“, die FK W6 +GE +3, dafür aber ST-1, gibt und 100 Gold wert ist.

33 · Jenny aus dem Teich

Wieder einmal wird eine Rast am See rüde unterbrochen. Während der erste Abenteurer gerade Kaulquappen beobachtet, die zwischen seinen Zehen schwimmen, bricht durch die Seerosenblätter vor ihm eine weibliche Untote mit Augen wie Untertassen. Sie greift sofort an – NK/FK!

(Jenny: 4W6+5) / 1 Ruhm und eine meisterhafte magische Bratpfanne (Einhandwaffe).

34 · Crivens!

Kleine blaue und äußerst hässliche Feen umringen die Gruppe. Unzweideutig bieten sie den Abenteurern an, dass sie ihnen sehr, sehr viel Ärger machen werden, wenn sie keine Gratis-Unterhaltung oder Geschenke anbieten

können. Die Wesen nehmen: Jede Form von Alkohol, Schafe oder Schafffleisch. Dafür erhalten die Abenteurer 1 MS (1W100 durch 2). Eine weitere Möglichkeit, sie zu unterhalten, ist, gegen sie zu kämpfen – NK + FK (5 blaue Feen – 5W6 + 10) / 1 Ruhm! + 1 MS (1W100). Wenn die Gruppe nichts davon macht, verziehen sich die Feen grummelnd, aber überraschenderweise ohne die Anwendung exzessiver Gewalt.

35 • Määääh!

Die Gruppe trifft an ihrem Wohnwagen eine alte Schäferin, die Tabak raucht und Befehle zu ihren Hunden ruft, die wie Blitz und Donner über die Wiese flitzen. Hier können sie für 20 Gold eine magische Heidschnucke kaufen. Das Schaf gilt als ein Begleiter und hat die gleiche Wirkung wie der Schutzzauber: Kälteschutz (einmal pro Kampf). Während das Schaf die Gruppe begleitet, kann aufgrund des Gestanks kein Abenteurer handeln.

36 – 37 • Körperliche Ertüchtigung

10 Koboldbauern liegen mit hochroten Köpfen unter einer Linde und schnaufen vernehmlich. Als die Gruppe sich nähert, winken sie sie heran. Die Bauern erklären, dass ihre Schlammrübenenernte dieses Jahr aufgrund der trockenen Böden nicht gut von der Hand gehe. Wollen die Abenteurer helfen?
(Ja:) Die Gruppe erhält pro gelungenem ST-Wurf jedes Abenteurers 5 Gold plus der Anzahl Liegestützen, die der Spieler in der Lage ist zu machen.

38 • Novemberregen

Ein Wolkenbruch zwingt die Abenteurer dazu, in den Schutz eines Koppelstalls zu flüchten. Dort hatte sich aber bereits eine Gruppe langhaariger Landstreicher eingenistet, die auf den heldenhaften Besuch äußerst verärgert reagieren / NK- FK!
(5 Landstreicher 5 W6) / 1 Ruhm und 2 W 10 Gold.

39 • Panzer ...schafe?!

Ein Resultat besonders verunglückter alchemistischer Experimente kommt auf die Abenteurer zugestürmt. Es nähern sich 1W6 +1 Schafe, die auf dem Rücken stählerne Panzer tragen / NK+FK! (Anzahl Schafe W6) / 2

Ruhm! sowie Schafffleisch und ein meisterhafter Schild.

40 • Teichpiraten

Als sich die Gruppe von einem der hiesigen Bauern über einen Teich schippern lässt, werden sie von 5 Halbenten überfallen. Deren Anführer ruft unter dem pflichtbewussten Schnattern seiner Kompagnons „Alles bereit machen zum Entern!“ - NK! (5 Entenpiraten – 5W6 +5) / 2 Ruhm, ein magischer Meisterdeggen und eine freie Bootsahrt an jeden Ort, der an Wasser angrenzt.

Wenn die Gruppe verliert, wird sie auf die Inseln entführt. Auf der Fahrt heilen alle Verletzungen.

41 • Wandermagier Jonathan

Aus Dankbarkeit, dass die Gruppe ihn aus einem Wasserfass gezogen hat, in das er von einem eifersüchtigen Halblingmann kopfüber gesteckt worden war, bringt der Koboldmagier Jonathan den Abenteuern die Fertigkeit Kiemen für 10 Gold oder 1 Ruhm! bei.

42 • Hände weg!

Die Gruppe teilt ihr Lager mit Derek, dem Wildfeendieb. Hat die Gruppe selbst einen Dieb und gelingt ihm ein GE-Wurf, bringt Derek ihm eine beliebige Diebesfähigkeit meisterhaft für 150 Gold bei. Wenn der Wurf misslingt oder kein Dieb in der Gruppe ist, bestiehlt Derek den W3. Abenteurer.

44 • Beruhigen sie sich, meine Herren!

Zehn Bauern halten die Abenteurer für Viehdiebe und verfolgen sie mit Mistgabeln – NK/FK?

(10 Bauern 5W6) / 1 Ruhm!

45 • Sackhüpfen

Vom Wagen eines Halblingbauerns fallen drei zugebundene Getreidesäcke. Sie richten sich auf und versuchen davonzuhüpfen. Fangen die Abenteurer sie ein und öffnen sie?

(Ja:) Undank ist der Welten Lohn. In den Säcken befinden sich extrem verärgerte Kobolde, die die Abenteurer für ihre Peiniger halten. Sie greifen unmittelbar an - NK!
(3 Kobolde 3W6+15) / 1 Ruhm + 1 goldener Talisman

46 • Morsche Brücke

Erst knarrt sie, dann knackt sie, dann gibt die Holzbrücke unter der Gruppe nach / Wurf auf BW-1 durch den langsamsten Abenteurer.

(geschafft:) Nur ein rettender Sprung nach vorne verhindert den Sturz ins Wasser.

(nicht geschafft:) Die Gruppe stürzt in den reißenden Fluss und wird bis ins Meer gespült.

47 • Wolkenbruch

Der Himmel verfinstert sich zusehends. Dann donnert es und Blitze zucken. Die Abenteurer versuchen sich an die alten Bauernweisheiten zu erinnern, welche Bäume man suchen und welche man meiden sollte / Wurf INT-2 durch den intelligentesten Abenteurer:

(geschafft:) Dem Abenteurer fällt ein, dass im Zweifel nur Hinlegen hilft, Bäume aber insgesamt eine schlechte Idee sind. Für diese Intelligenzleistung wird er landauf und landab gerühmt (1 Ruhm!).

(nicht geschafft:) Der Abenteurer wird unter einer Linde vom Blitz getroffen und erhält eine Verletzung.

48 • Wurzelgnolle

Aus den Löchern zwischen den Wurzeln einer uralten Eiche, die einsam am Rande einer Schafweise steht, strömen gefühlte Heerscharen übelriechende Wurzelgnolle und springen die Gruppe an - NK + FK! / (20 Gnolle 5W6) / 1 Ruhm + 1 MS (3 W10).

49 • Baumkobelde

Aus den Kiefern über den Abenteurern fliegen erst einige Zapfen und dann deren Werfer.

Bemalte Baumkobelde attackieren von oben und treffen zuerst den 3. Abenteurer - NK + FK!

(3 Baumkobelde 3W6+10) / 1 Ruhm + 1 MS (4 W10).

50 • Die Moriskentänzer

Ein höllisches Klimpern und Klingeln erschreckt die Gruppe. Es nähert sich eine Truppe von sechs bunt gekleideten Tänzern, die hüpfen, springen und mit Schellen rasseln. Die Abenteurer können den Lärm schnell nicht mehr ertragen.

Für eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ hören die Tänzer nicht nur mit dem Krach auf, sondern bringen den Abenteurern auch Ausdauer bei (außerdem 1 Ruhm!) - NK+FK? (6 Moriskentänzer – 6W6 +1) / -1Ehre! aber immerhin einen MS (1W100)

51 • Blutegel

Als die Gruppe einen stehenden Tümpel durchwatet, schreit der schwächste Abenteurer auf. Zahlreiche Blutegel haben sich an ihm festgebissen. Wenn ein Kleriker oder Waldläufer in der Gruppe ist, entfernt er die Egel rückstandslos. Andernfalls gibt es eine Verletzung.

52 • Magischer Nebel

Die Gruppe hatte ihr Lager am Olchsee aufgeschlagen. Morgens kriecht eiskalter Nebel vom Ufer heran und hüllt den Lagerplatz ein. Eilig Sachen packen und verschwinden?

(Ja:) In der Hetze des Aufbruchs verliert der W3. Abenteurer seinen 1W6. griffbereiten Ausrüstungsgegenstand, wenn ihm nicht ein INT-1 Wurf gelingt.

(Nein:) Die Pfoten riesiger Schlickolme greifen aus dem Nebel und versuchen die Abenteurer zu töten - NK! (Olme: 5W6+5) / 2 Ruhm! und ein „Glitschiger Zweihänder des Hirnfrosts“ (W6+ST+2 – er verhindert Feuerbälle und magische Pfeile)

53 – 55 • Generischer Goldfund

(vor dem Vorlesen mit jeweils 1W6 auswürfeln)
Die Gruppe findet

- (1:) im Wurzelwerk einer Ulme
- (2:) im Loch eines hohlen Stamms
- (3:) während einer Erfrischung an einem gestauten Bachlauf
- (4:) unter einer umgestürzten Eiche
- (5:) direkt auf dem Pfad vor ihren Füßen
- (6:) im Efeu an einer zugewachsenen Birke

eine Schatulle mit 3W10 Gold.

56 • Hermann, der (wirre) Händler

Ein Kobold mit Zauselbart und verfilzten Haaren tritt aus einer Baumgruppe auf die Abenteurer zu. Er stellt sich als der größte Händler von gemischten Waren westlich von Grent vor. Er bietet den Abenteurern an, ihm

einen beliebigen Gegenstand zu geben. Dafür würden sie ein Überraschungsgeschenks erhalten (W6):

- (1:) eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“ (der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht)
- (2:) einen rostigen Zweihänder (W6 + ST+2, pro Angriff muss aber einmal 1W6 gewürfelt werden und er zerbricht bei einem Wurf von 6)
- (3:) 5 Gold
- (4:) 10 Gold
- (5:) eine Nasenwuckersammlung (MS)
- (6:) MS (3W10)

57 • Der misslungene Überfall

Hinter einer Brombeerhecke hören die Abenteurer lautes Streiten. Es befinden sich dahinter Koboldräuber, die sich uneins sind, wer der Gruppe den Klassiker „Gold oder Leben!“ entgegenrufen darf - NK+FK?

(4 Kobold-Räuber: 4W6 +10) , RW:1 / 1 Ruhm!
+ 1 MS (5W10)

58 • Der schlechtgelaunte Seppel

Ein Lederhose tragendes Individuum nähert sich der Gruppe. Es grüßt knapp und schickt sich an, einfach weiterzulaufen. Es anhalten? (ja:) Er stellt sich als Seppel vor und klagt sein Leid, dass er von seinem besten Freund immer auf anstrengende Botengänge geschickt würde. Jetzt solle er ihm etwa eine Krone beschaffen und er habe doch gar kein Geld. Für eine Krone oder ein Geschenk in Höhe von 100 Gold bringt er einem Abenteurer die Fähigkeit „Versteckstdi“ bei. Hiermit kann er in einem Gebiet, in dem er heimisch ist, mit einem gelungenen IT-Wurf einem Kampf ausweichen.

59 • Feen Irrsinn

Wildfeen mit blutunterlaufenen Augen, surren in einem Eichenhain über den toten Körper eines Centaurus. Immer wieder stoßen sie nach unten und reißen dabei Stücke aus der Haut, die sie gierig verschlingen. Die Gruppe kann das grauenvolle Schauspiel nicht ertragen und greift an oder verschwindet so schnell wie möglich von diesem Ort – NK + FK?

(6 Wildfeen: 6W6) / 2 Ruhm! und einen Weinschlauch mit vergiftetem Ehrenpreisschnaps. Er kann in einer Siedlung für 25 Gold verkauft werden oder im Kampf gegen Wildfeen und Kobolden zum Einsatz kommen. Dann steigt NK der Gruppe um +1 pro gegnerischer Fee/gegnerischem Kobold.

60 • Knüppel aus dem Sack

An die unteren Zweige eines Haselstrauchs hat jemand einen alten Sack gehängt. Es scheint sich ein einzelner, länglicher Gegenstand darin zu befinden. Öffnen?

(Ja:) Aus dem Sack fliegt ein Knüppel, der wild auf die Gruppe eindrischt – NK!
(Knüppel 2W6 +20) / 1 Ruhm!

Der besiegte „Knüppel aus dem Sack“ kann als einhändige Waffe verwendet werden (magisch und meisterlich W6+4). Bei jedem Angriff muss der ihn ausrüstende Abenteurer aber W6 würfeln. Ist es eine 6, verpasst der Knüppel ihm selbst eine Verletzung, wenn er nicht wiederum einen ST-Wurf schafft.

62 • Schlafmohnfelder

Die Wildfeen von Sandershausen betreiben einen florierenden Handel mit Schlummertrunk™. Den hierfür nötigen Schlafmohn bauen sie in üppigen, roten Feldern an. Die Gruppe durchquert diese unvorsichtigerweise. Die magischen Blumen machen sie extrem müde (Feen und Abenteurer mit „Ausdauer“ sind immun). Wenn nicht wenigstens die Hälfte der Gruppe einen ST-Wurf schafft, befindet sie sich in der nächsten Runde immer noch im Schlafmohnfeld und muss es erneut versuchen. Die Schlafmohnfelder können sofort verlassen werden, wenn jeder Abenteurer, dem der ST-Wurf misslungen ist, eine Wunde auf sich nimmt.

63 • Moo, moo, I said!

Während ihrer Wanderung entlang flacher Klippen beobachten die Abenteurer Herden wilder Rinder, die hier weiden. Wie aus dem Boden gewachsen steht plötzlich eine kolossale Kuh mit zwei Köpfen vor ihnen und versperrt den Weg. „Muh, Muh!“ sagt sie. Was antworten die Abenteurer?

(„Muh“, „Moo“ oder ähnliches): Die Kuh springt freudig in die Höhe und antwortet: „Das sage ich schon die ganze Zeit!“) Dann schweigt sie. Sie schließt sich als Reittier den Abenteurern an. Sie zählt als Reitpferd, erzählt allerdings ungefragt und regelmäßig ungelegen Flachwitze. Außerdem 1 Ruhm!

(ansonsten:) Die Kuh schnaubt und geht zum Angriff über - NK! (1 Kuh 3W6 + 20) / 1 Ruhm zwei magische Hörner (2 magische Einhandwaffen)

64 – 66 · Stampede

Der Koboldbauer Hubermayer hat versehentlich seine Krautpfeife seinem besten Zuchtbullen ans Hinterteil gehalten. Mitsamt seiner Herde stürmt er nun aufgebracht und mit qualmenden Flanken davon (der Bulle). Die Stampede kreuzt den Weg der Gruppe. Jeder Abenteurer mit weniger als BW 4 muss einen GE-Wurf machen, andernfalls erhält er eine Verletzung. Wenn alle Helden ausweichen können, bekommt die Gruppe 1 Ruhm!

67 · Der Bärbeißer

Außerhalb der Siedlung Wiesengrund umringt eine Gruppe Dorfbewohner einen muskulösen Mann, der mit einem Braunbären ringt. Unter dem Jubel der Anwesenden liegt mal der eine, mal der andere unten. Ein dünner Kaufmann zur Linken der Abenteurer bietet eine Wette an. Er setzt 50 Gold auf den Bären. Halten sie 50 Gold dagegen?

(ja:) (W6)

(1-3:) Der Mann gewinnt. Die Gruppe erhält 50 Gold.

(4-6:) Der Bär gewinnt. Die Gruppe verliert 50 Gold.

68 · Nachlässige Fallensteller

Wildfeen haben den Zugang zu einem Feldgehölz mit Wildschweinfallen versehen und sie dann dort vergessen. Falle! /

Die Gruppe stürzt auf den Boden der Wildschweingrube. Bei misslungenem GE-Wurf verletzt sich der jeweilige Abenteurer. In der Grube finden sie aber Ausrüstung, die einer der Fallensteller dort unten vergessen hat (W6):

(1-3:) Scharfer Spaten (zweihändige Waffe)

(4-5:) Säckchen mit 2W10 Gold

(6:) Pfeife, Pfeifenkraut und eine Flasche „Wolfstriezers Apfelbrand“, der in einer Siedlung für 20 Gold verkauft werden kann oder einen Fluch heilt, dabei aber eine Wunde verursacht.

68 · Verlaufener Seefahrer

Laut fluchend irrt Helge, der schwarze Schrecken der 9 Weltmeere, in einem Birkenhain umher. Seine Pluderhose ist von Ranken zerrissen, Kletten hängen in seinem langen Haar. Weisen die Abenteurer ihm den Weg in Richtung Meer?

(ja:) Zum Dank bringt er einem Abenteurer, nicht ganz ohne Ironie, Navigation oder Beidhändiger Kampf für nur 100 Gold meisterhaft bei.

68 · Böser, böser Junge

Ein Koboldjunge verfolgt die Abenteurer nun schon seit Stunden, nennt sie Schlammfresser, Hundeköpfe, Arschwindsegler und Schlimmeres. Dabei bewirft er sie mit Kieselsteinen. Auf die Bitte, einfach abzuhausen, reagiert er nicht. Auch Drohungen zeigen keine Wirkung - NK + FK? (Junge: 1W6) / -2 Ehre.

70 · Fleischfressende Pflanze

Ein süßer Geruch nach Verwesung liegt in der Luft. Als Ursprung machen die Abenteurer eine gigantische, fleischfressende Pflanze aus, die gerade einige Schafskadaver verdaut - NK+FK? (5W6, RW1 - Wenn die fleischfressende Pflanze mit ihrem ätzenden Speichel eine Rüstung beschädigt, bleibt jeweils ein Rüstungstreffer permanent) / 2 Ruhm! Ein Kleriker oder ein Abenteurer mit „Tränke brauen“ kann aus den Knospen der Pflanze einen Ätztrank brauen (reduziert den RW eines einzelnen Gegners auf 0).

71 – 72 · Begegnung in den Ruinen

(vor dem Vorlesen mit jeweils W6 auswürfeln)

Schon aus der Ferne sehen die Abenteurer die zerfallenen Ruinen

(1:) eines Klosters

(2:) einer Domäne

(3:) einer Siedlung

- (4:) einer Burg
- (5:) eines Gehöfts
- (6:) einer Villa

aus der heraus

- (1:) sie ein verirrter Kesselflicker heranwinkt, bei dem sie einkaufen / verkaufen oder die Fertigkeit Handeln lernen können.
- (2:) sie Ragnar, der Einhornige, grüßt und gegen ein alkoholisches Getränk oder den üblichen Preis jede Kämpfer-Fertigkeit beibringen kann.
- (3:) ein Steinhagel auf sie hernieder prasselt. Hobgoblins greifen an! - FK!
(5 Hobgoblins 5W6 +5) / 1 Ruhm + 1 MS (1W100 geteilt durch 2)
- (4:) sich ein roter Drache erhebt. Die Gruppe kann sich unruhlich im Graben neben dem Pfad verstecken oder das tödliche Biest angreifen – FK?
(Verstecken:) (-1 Ehre!)
(Feuerdrache 10W6) / 3 Ruhm! 1 NS (1W100) und 1 MS (1W100).
- (5:) der Pfeil eines Orkscharfschützen den W3. Abenteurer trifft und eine Verletzung zufügt, wenn dem nicht ein ST-Wurf gelingt. Danach FK/NK?
(Orkscharfschütze: 5W6+10) / 1 Ruhm und eine Feldarmbrust.
- (6:) Jan von Unkerich, Kleriker des tauben Talbots, der sich dort vor einer Truppe Goblins versteckt, die Abenteurer herbeiruft.
Er bietet den Helden an, eine Verletzung zu heilen (10 Gold), einen Fluch zu entfernen (40 Gold) oder ein Gift zu neutralisieren (10 Gold).
Außerdem kann von ihm jede Kleriker-Fertigkeit gelernt werden.

73 · Ein ereignisloser Tag

Einen ganzen Tag wandern die Helden durch die Landschaft, ohne dass etwas passiert. Es ist schockierend. Dafür erholt sich ein Held von einer Wunde.

74 · Verdorbenes Essen

Ist ein Zwerg in der Gruppe?

(ja:) Niemand sollte einen Zwerg kochen lassen. Das Ratten-Soufflet war nicht komplett

durchgegart. Die gesamte Gruppe hat Durchfall und muss sich ständig übergeben. Für weitere zwei Spielzüge darf kein freiwilliger Kampf geführt werden. Bei zwingenden Kämpfen ist bei jedem Abenteurer ST und GE um 1 gesenkt. (nein:) Die Bohnensuppe war verdorben. Die gesamte Gruppe hat Durchfall und muss sich ständig übergeben. Im nächsten Spielzug darf kein freiwilliger Kampf geführt werden. Bei zwingenden Kämpfen ist bei jedem Abenteurer ST und GE um 1 gesenkt.

75 – 76 · Die Einhornaffäre

Wyrmfook de Witt bietet den Abenteurern ein unglaubliches Geschäft an. Für 200 Gold können sie bei ihm ein Einhorn kaufen, das gleichzeitig als Begleiter und Reittier (sofern bei der jeweiligen Rasse zulässig, ansonsten nur als Begleiter) dienen soll. Es hat die Werte eines Pferdes und erhöht zudem NK+2.

- (1:) Betrug! Sie erhalten ein normales Pferd.
- (2 – 6:) Unfassbar, der Abenteurer hat tatsächlich das angepriesene Einhorn bekommen.

Falls die Gruppe betrogen wurde: NK-FK? (de Witt 4W6 +10) / 2 Ruhm! und die Abenteurer holen sich ihr Gold zurück.

77 · Schweine, Schweine, Schweine

5 Wildschweine versuchen die Gruppe aus ihrem gerade erst aufgeschlagenen Nachtlager zu jagen – NK/FK? (5 Wildschweine 5W6+5) / 1 Ruhm! und einen glänzenden Hauer, der für 25 Gold verkauft werden kann.

78 · Steine, Steine, Steine

Ein kleiner Steinbruch lädt die Gruppe ein, die Spitzhacke zu schwingen. Wollen sie ihr Glück versuchen? Dann 1W10 (+1 pro Zwerg):

- (1:) Eine Verletzung des W3. Abenteurers
- (2:) Nur Kieselsteine
- (3:) Quarzkristall (10 Gold)
- (4:) Quarzkristall (10 Gold)
- (5:) Kleiner Rubin (25 Gold)
- (6:) Großer Rubin (50 Gold)
- (7:) Kleiner Diamant (75 Gold)
- (8:) Diamant (100 Gold)
- (9:) Großer Diamant (150 Gold)
- (10+:) Magischer Schutzstein (der Träger wird immun gegen alle Effekte aufgrund von Gewitter und Hagel)

79 • Vogelmenschennest

Die Gruppe hört ein liebliches Singen und Zwitschern aus einem großen Nest auf einer alleinstehenden Trauerweide. Neugierig klettert der geschickteste Abenteurer nach oben. Er entdeckt, dass hier keine Tiere leben, sondern Vogelmenschenjunge. Die rufen laut um Hilfe. Ein Ruf, der von der Mutter sofort erwidert wird. Nur der ins Nest gekletterte Abenteurer kämpft und zwar im NK!
(Vogelmenschenmutter 1W6+2) / 1 Ruhm! und ein Riesenomlett.

80 • Verfluchte Ziege!

Die Gruppe wird von einer Dämonenziege durch das Dorf Windhausen gejagt. Als sie in einer Sackgasse in die Ecke getrieben sind, meckert das Tier teuflisch, senkt die Hörner und greift an. Wenn der ungeschickteste Abenteurer einen GE-Wurf schafft, läuft die Ziege vor die Ziegelwand hinter der Gruppe und wird bewusstlos. Andernfalls NK! (Dämonenziege 1W6+20) / In beiden Fällen: 1 Ruhm! + zwei Ziegenhörner, die zusammen als ein MS verkauft werden können.

81 • Das Haustier des Zauberers

Eine Angeltour geht fürchterlich schief als unter dem geliehenen Ruderboot mit einem Mal ein fünf Meter langes Krokodil auftaucht und versucht, die Gruppe zu fressen – NK!
(Krokodil Chantal: 6W6) / 2 Ruhm! und einen Krokodil-Lederrucksack, der es erlaubt, einen zusätzlichen schweren Gegenstand (!) zu transportieren.

82 • Unerwünschte Erfrischung

Als die Abenteurer auf einem behelfsmäßigen Floß die Fischgründe der Halblinge des Angelvereins „Hecht e.V.“ zu überqueren versuchen, bewerfen Teichjungfrauen das Gefährt mit Harpunen und versuchen dann, die männlichen Abenteurer unter Wasser zu ziehen. Männliche Abenteurer machen einen Wurf ST-1. Misslingt der, werden sie aus dem Kampf entfernt und wachen später am Ufer wieder auf - NK! (Teichjungfrauen 4W6) / 1 Ruhm und ein Seepferdchen-Amulett (Träger ist heimisch auf dem Meeresgrund).

83 • Theo, der Killer

Die Abenteurer angeln an einem schmalen Fluss, der durch die zerklüftete Wiesenlandschaft meandert. Es zieht an der Rute, doch statt einer schmackhaften Forelle macht der berühmte Killerwels Theobald seine Aufwartung und greift an– NK! (1 Killerwels 4W6 +10)
/ 1 Ruhm! und eine magische Angelrute (einfache Zweihandwaffe, die gegen Meeres-Fluss-, und Seebewohner und Echsenmenschen FK+2 gibt)

84 • Die Spießer vom Angelverein

Die hungrigen Abenteurer haben eine zugewucherte Seenlandschaft erreicht. Während der W3. Feuerholz sammelt, haben die anderen auf einer vom Wind gefällten Erle Platz genommen und ihre Angel ausgeworfen. Da erscheint der Teichwart des hiesigen Kobold-Angelvereins.

Hat die Gruppe zufällig eine Tagesbesucherkarte von einem vorherigen Besuch?

(Ja:) Er begrüßt sie überschwänglich und teilt mit ihnen seinen Tagesfang (4 Forellen für die Abenteurer).

(Nein:)

Der Kobold-Teichwart beschimpft sie wüst. Er fragt, was sie sich erlaubten, hier ohne Angelschein zu fischen? Wenn sie nicht 2 Gold pro Abenteurer für eine Besucher-Tageskarte zahlen würden, meldete er sie beim König (wenn nicht gar bei „den Behörden“)! Was für ihren Ruf desaströs werde.

Zahlt die Gruppe?

(Ja:) Die Gruppe erhält eine Tagesbesucherkarte und eine Anstecknadel „ASV Äsche“.

(Nein:) -1 Ehre!

85 • Leck

Die Abenteurer haben ein Boot im Schilf eines Kobold-Fischteichs gefunden. Sie überlegen sich, es zu „leihen“, müssen es dafür aber zunächst auf einer Spritztour testen. Wollen sie das tun?

(Ja:) Ein Leck bringt die Gruppe zum Kentern. Der W3. Abenteurers verliert den 4.

griffbereiten Gegenstand und 2W10 Gold auf dem Teichgrund.

86 · Wurst macht Bumm!

Die Abenteurer haben ein Boot im Schilf eines Kobold-Fischteichs gefunden. Sie überlegen sich, es zu „leihen“, müssen es dafür aber zunächst auf einer Spritztour testen. Wollen sie das tun?

(Ja): Eine magische Sprengfalle explodiert, die der große und böse Zauberer Gottlieb Wurst auf einer „Angel“-Tour im Boot vergessen hat.

Jeder Abenteurer muss einen BW-Wurf schaffen – wenn das mindestens zweimal gelingt, erhält die Gruppe ein Boot (!!). Die Sprengfalle verursacht bei jedem Abenteurer, dem der BW-Wurf misslingt, aber eine Verletzung.

87 · Duell mit einem Magier

Brummwinkel der Darmverschlinger legt sich mit der Gruppe an, wenn diese einen Zauberer, Kleriker oder Elfen dabei hat. Dann fordert er (nur) diesen zu einem Duell auf Leben und Tod – NK + FK?

(Brummwinkel: 2W6 RW1) / 2 Ruhm + meisterhafter magischer Dolch

Wenn die Abenteurer den Kampf ablehnen, verlieren sie 1 Ehre!

88 · Spiegelkampf

Die Gruppe hat an einem Weiher ihr Lager aufgeschlagen. Beim Schein des Vollmondes tritt aus der spiegelglatten Oberfläche das exakte Abbild der Gruppe hervor und fordert diese zum Kampf auf. Eine Flucht ist noch möglich – NK + FK? (die Werte entsprechen denen der Gruppe, nur dass die Spiegelbilder keine aktiven Fertigkeiten und keine Gegenstände einsetzen) – 3 Ruhm! + MS (1W100) .

89 · Flöhe

Die Gruppe findet schmerzlich heraus, dass man sich auch auf Reisen häufiger waschen sollte. Sie haben Flöhe. Das reduziert GE-1, bis die Gruppe an ein Ereignis kommt, in dem Wasser beschrieben wird und sie sich waschen kann. Ausruhen hilft gegen diesen Effekt nicht.

90 · Weichblattnessel

Der 1. Abenteurer verdrückt sich ins Unterholz, da er den Fehler gemacht hat, von unbekannten

Pilzen zu essen. Als er nach qualvoller Sitzung etwas zur Reinigung sucht, findet er nur die Blätter einer weichen Nesselart. Es stellt sich heraus, dass diese Behandlung einer langjährigen Problemzone Linderung verschafft hat. Daher pflückt er mehr von den Nesseln und kann sie in der nächsten Siedlung für 50 Gold verkaufen. Ein Abenteurer mit „Tränke brauen“ oder ein Kleriker kann aus der Nessel „Ottokars Hämorrhoiden Tinktur“ herstellen, die das Doppelte bringt.

91 · Hol‘ schon mal den Wagen

Der Kobold-Fuhrmann Dorekk steht am Wegesrand und hält mit Müh‘ und Not zwei bössartig dreinblickende Esel fest. Ihm war die Deichsel seines Wagens gebrochen. Die Zugtiere konnte er einfangen, aber der Wagen mit seinen Habseligkeiten steht hundert Meter entfernt. Können die Abenteurer den Wagen holen und reparieren?

(holen:) Es wird ein Reittier oder eine Stärke der gesamten Gruppe von über 15 benötigt / 1 Ruhm!

(holen und reparieren:) Es muss zudem ein GE-Wurf gelingen / 2 Ruhm! und 1 NS (2W10).

92 · Dann geht’s aber abwärts

Eine kurze Holzbrücke spannt sich über die vor den Abenteurern liegende Klamm. Auf ihr wartet ein gigantischer Brückentroll und verlangt Wegzoll in Höhe von 2W6 Gold.

(zahlen:) Sie können passieren.

(nicht zahlen): Der Troll wirft die gesamte Gruppe kurzerhand über das Brückengeländer. Alle klatschen in den an dieser Stelle ungewöhnlich tiefen Bach und werden von seinen Fluten in **ein gefährliches Verlies** gespült.

Alternativ besteht die Möglichkeit, den Troll anzugreifen - NK+FK? 8W6 / 3 Ruhm + 1 MS (1W100)

93-94 · Riesenschnecken

Die begeisterte Gruppe findet ein Feld mit Riesensalatköpfen. Was keiner von ihnen bedacht hat: Wo Riesensalat ist, sind Riesenschnecken nie fern. Genau diese schleimen, als die Abenteurer sich die Rucksäcke mit frischem Grün vollstopfen, herbei und greifen an. Da sie sehr langsam sind, ist eine Flucht möglich - NK+FK? (2

Schnecken 2W6 +20) / 1 Ruhm! und ein gut erhaltenes gigantisches, aber recht leichtes Schneckenhaus (!), das als Boot verwendet werden kann.

95 · Magische Maronen

Unter einem Kastanienbaum regnet es 1W6 Esskastanien. Wer eine davon isst, erhält für eine Runde BW+1.

96-97 · Das Heim der verfluchten Kbolde

In einem Feldgehölz senkt sich ein Pfad zwischen Buchen, Kiefern und Eichen hinab zu einem Hügelgrab. Nachträglich wurde hier eine schwere Tür eingelassen, auf der drei Totenköpfe prangen und die mit einem Bronzeschloss gesichert ist. Öffnen?

(ja:) Dahinter finden die Abenteurer **ein sehr gefährliches Verlies**, an dessen Eingang in einer Speerfalle ein toter Waldläufer steckt. Er hat einen magischen meisterhaften Orkbogen bei sich.

98 · Wo bitte geht's zur Front?

Die Gruppe dachte, sie würde sich in der Gegend mittlerweile gut auskennen. Was für ein Trugschluss. Denn außer Kratzern, Schürfwunden und einem Säckchen mit 1W10 Gold haben die Abenteurer keine Ausbeute erlangen können, als sie völlig erschöpft zurück nach Grent gelangen. Sie dürfen die Versteckten Wiesen für drei Runden nicht mehr betreten.

99 · Wo bitte geht's zur Front – Teil 2?

Die Gruppe dachte, sie würde sich in der Gegend mittlerweile gut auskennen. Was für ein Trugschluss. Denn außer Kratzern, Schürfwunden und einem Säckchen mit 2W10 Gold haben die Abenteurer keine Ausbeute erlangen können, als sie völlig erschöpft zurück nach Grent gelangen. Sie dürfen die Versteckten Wiesen für zwei Runden nicht mehr betreten.

100 · Wenn ihr mir nicht glaubt, wem dann?

Die Gruppe erfindet in einer langen Nacht am Lagerfeuer wilde Geschichten über ihre Abenteuer in den Versteckten Wiesen. Dann kehrt sie, weil ihr echte Abenteuer zu gefährlich erscheinen, direkt nach Traumburg zurück, um dort ihre Geschichten zu erzählen: 2 Ruhm!, aber statt der dazugehörenden 2 Ehre! erhält die Gruppe -1 Ehre!