

Nächtliches Abenteuer im Lagerhaus

49



Das Lagerhaus 49 erreicht man, wenn man in Traumburg das Ereignis 49 würfelt (es ist dort nicht vorhanden). Wenn ein Menschen- oder Halbfendieb in der Gruppe ist, kann die Gruppe das Lagerhaus auch statt des normalen Ereignisses besuchen, wenn sie in der Stadt eine Schnapszahl (11,22,33 usw.) würfelt.

Das Lagerhaus kann immer nur einen Spielzug lang durchsucht werden. Im darauffolgenden Spielzug ist die Gruppe wieder in Traumburg.

Man würfelt ein Ereignis im Erdgeschoss aus. Eventuell kommt dann im gleichen Spielzug noch ein weiteres Ereignis im oberen Stockwerk oder im Keller dazu, wenn diese Möglichkeit im Ereignis besteht. Das zweite Ereignis ist normalerweise freiwillig, die Abenteuerer können das Lagerhaus stattdessen auch wieder verlassen. Wenn ein Kampf verloren wurde oder die Gruppe flieht, kann kein weiteres Ereignis gewürfelt werden und die Gruppe muss das Lagerhaus sofort verlassen.

Prolog (Den folgenden Abschnitt beim ersten Lagerhausereignis einer Spielsitzung vorlesen:)

Es ist Nacht in Traumburg. Lichtscheue Gestalten huschen durch die Gassen. Die Abenteuerer sind auf dem Nachhauseweg von einer der vielen Kaschemmen am Hafen. Und plötzlich sehen sie es: Das Lagerhaus mit der Nummer 49. Irgend etwas scheint hier seltsam. Ein Wachmann steht nahebei. Die Tür auf der Rückseite des Hauses sieht nicht aus, als wäre sie ein großes Hindernis. Wollen die Abenteuerer einen Blick riskieren?

Neue Regeln

Rum (Seltenes alkoholisches Getränk)

Eine Flasche Rum zählt für einen Seefahrer wie ein Heiltrank, heilt allerdings keine verfluchten Verletzungen.

Für einen Halbork wirkt Rum wie ein Gegengift.

Für Halbork-Seefahrer trifft natürlich dann beides zu.

Rum kann in Gomoa für 45 Gold pro Flasche gekauft werden.

Baliste (!) (Speerschleuder für Feldschlachten)

200 Gold, in Traumheim und Gadür nur für Ritter erhältlich

Fernkampf-Waffe: FK +4.

Kann nur vom Fahrer eines Wagens auf dem Wagen transportiert und bedient werden.

Kohlensack (!) (Brennstoff für absurde Maschinen)

Ein Sack Kohle (!) kostet in jeder Ansiedlung 3 Gold.

In Gadür 2 Gold.

Erdgeschoss (ab 15 Ehre!)

1-2 • Rum ohne Ende

Die Abenteuerer betreten das leere Lagerhaus. Nur in einer dunklen Ecke steht eine kleine Holzkiste. In ihr befinden sich (W6+1) Flaschen mit Rum! Weiter mit W100 im Obergeschoss!

3-4 • Große Speerschleuder

Das Lagerhaus ist gefüllt mit allerlei bunten Stoffballen und Kisten mit Nägeln. Weiter hinten steht eine Balliste!

Wenn die Gruppe einen Wagen besitzt, kann die wuchtige Speerschleuder aufgeladen werden. Der Fahrer des Wagens kann sie in einem Kampf bedienen und hat damit einen FK-Wert von GE+W6+4. Laden die Abenteuerer die Waffe auf ihren Wagen? / (Nein:) Weiter mit W100 im Keller!

5 • Kiste mit brauchbarem Inhalt

Das Lagerhaus ist leer, nur in der Ecke steht eine Kiste herum. In ihr befindet sich (MS W100+50). Weiter mit W100 im Keller!

6-7 • Dampfwagen

Im Fackelschein sehen die Abenteuerer in der Mitte der Halle einen eisenbeschlagenen Dampfwagen stehen, der ohne Pferd fahren kann. Der Dampfwagen verbrennt in jedem Spielzug mit Bewegung (Ereigniswurf) einen Sack Kohle. Drei Sack Kohle sind auf dem Wagen. Dampfwagen: BW 4, NK +1, RW +2

Der Fahrer muss ein Zwerg sein oder eine ST von 3 haben.

8 • Die lebende Puppe

Die Lagerhalle ist angefüllt mit Teilen für Holzpuppen. Arme, Beine und Köpfe, die mit hohlen Augen starr dreinblicken. Alles liegt durcheinander. Plötzlich bewegt sich zwischen den Puppenteilen etwas und schließlich tritt ein Eichenmännchen hervor, dass sich einem Zauberer anschließt, wenn er es mit einem IT-Wurf überzeugen kann. Er bekommt eine Erleichterung von +1 auf diesen Wurf. / (Ja:) Das Eichenmännchen gibt dem Zauberer einen RW von +1. Es stirbt, indem es die nächste Verletzung für ihn auf sich nimmt. In jedem Fall geht es weiter mit W100 im Obergeschoss oder Keller!

9-12 • Illegale Kämpfe

Die Abenteuerer stolpern in geheim abgehaltene Kämpfe zwischen bewaffneten Sklaven und Kampfhunden. Hier wird ein illegales Wettgeschäft betrieben. Wollen die Abenteuerer bleiben? Wieviel setzen sie? /

(Wetten:) Nach Festlegung des Einsatzes wird mit W6 gewürfelt. Bei 1-3 ist der Einsatz verloren, bei 4-6 wird er verdoppelt (Einsatz eines Talismanes ist möglich). ...

Ein Dieb mit Taschendiebstahl kann an diesem Abend W100 Gold erfingern. Der (W3) Abenteuerer bekommt allerdings auch etwas gestohlen (mit W10 wie Räuber), aber nur wenn er kein Dieb ist.

13-15 • Bier, soweit das Auge reicht!

Die Abenteuerer sehen in der Halle eine Menge Fässer stehen. Es dauert nicht lange, bis die Aufschriften entziffert sind: Felsbräu Gädur! Ist ein Zwerg, Halbork oder Kämpfer in der Gruppe? Sie alle müssen einen IT-Wurf bestehen. Hat ihn einer nicht geschafft? /

(Ja:) Nur einen Krug voll probieren, meint einer und die Zeit vergeht wie im Flug! Als sie aufwachen kann sich keiner mehr erinnern, wie sie halbnackt auf den Marktplatz gekommen sind, und wer ihnen ihre Unterhosen über die Köpfe gezogen hat. Um sie herum steht eine Meute von Stadtbewohnern, die johlend mit dem Finger auf sie zeigen. 1 Ehre! Abzug.

(Nein:) Man ist sich einig: Zwergenbier kann gefährlich sein - ein andermal! Weiter mit W100 im Obergeschoss oder im Keller!

16-22 • Die 9-Finger-Bande

Die Abenteurer haben den Unterschlupf der berüchtigten 9-Finger-Bande entdeckt. Wollen sie die 5 Diebe im NK+FK angreifen oder mit ihnen Freundschaft schließen? / (Freundschaft:) Die 9-Finger-Bande gibt für jeden einen Schluck Rum aus. Wenn ein Dieb in der Gruppe ist, bieten sie ihm meisterhafte Dietriche für 30 Gold an. Wenn kein Dieb in der Gruppe ist und die Abenteurer die Lagerhalle verlassen, merkt der Erste allerdings, dass ihm der letzte griffbereite Gegenstand geklaut wurde (keine Rüstung). (NK+FK:) (9-Finger-Bande: KS 5W6+16, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm! Die Diebe haben (NS 2W10+10) und eine meisterhafte Armbrust. Weiter mit W100 im Keller!

23-30 • Die Langweiler

Eine Gruppe von sechs unauffällig gekleideten Kämpfern mit Lederrüstungen, Schwertern und Schilden sind den Abenteurern gefolgt. Im flackernden Schein ihrer Laterne holen sie diese im Lagerhaus endlich ein. „Halt, wir sind die Gemeinschaft zur Abschaffung des Heldentums und unnützer Legenden! Gebt uns all eure magischen Sachen!“ Wollen die Abenteurer das tun oder kämpfen - NK+FK? / (Langweilerbande: KS 6W6+18, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm! Die Abenteurer finden in den Taschen der Bande immerhin 60 Gold. Weiter mit W100 im Obergeschoss oder im Keller!

31-40 • Halborkschnugglerbande

Das Lagerhaus liegt direkt am Hafen und besteht aus einem überdachten Pier mit einem Boot. Die Halborkschnugglerbande, die auf dem Pier steht, greifen die Abenteurer sofort an - NK+FK! (Schnugglerbande: 5W6+20, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm! Die Abenteurer können das Boot übernehmen und haben ab sofort ein eigenes Lagerhaus mit Bootsliegeplatz in Traumburg.

41-60 • Abgerissene Abenteurergruppe

Nachdem die Gruppe sich Zugang zum Lagerhaus verschafft hat, trifft sie drinnen einen Haufen von Abenteurern, die ähnlich aussehen wie sie selbst. Wollen sie denen zeigen, wo der Ausgang ist - NK? / (Abenteurergruppe: KS wie Gruppe +1, RW wie Gruppe, Räuber) / 1 Ruhm! und ein Magischer Meisterzweihandhammer +4 des Rundumschläges sowie (NS W100). Weiter mit W100 im Obergeschoss oder im Keller!

61-65 • Ist das ein Stall?

Das Erdgeschoss dieses Lagerhauses wird offenbar zur Zeit vorübergehend als Stall genutzt. Es liegen Strohhallen herum und aus Holzbrettern wurden ein paar Abteilungen für Reittiere gebaut. In einer steht ein (W6)

(1:) edles Pony (BW 5, NK +0).

(2-3:) Reitpferd (BW 5, NK +0).

(4:) edles Reitpferd (BW 6, NK +0).

(5:) Schlachtröss (BW 5, NK +2).

(6:) Gaul, und daneben der dazugehörige Wagen (BW 2).

Wenn die Abenteurer das Tier stehen lassen wollen, geht es weiter mit W100 im Obergeschoss!

66 • Das kleine Kästlein

In dem heruntergekommenen Lagerraum im Inneren hat offenbar schon lange niemand mehr aufgeräumt. Bretter, Balken, Dachziegel und anderes Baumaterial liegt kreuz und quer herum. Hinter einem Stapel alter Türen liegt ein toter Zauberer, dessen Gesicht über und über mit eitrigen, roten Punkten bedeckt ist. Anwas mag er wohl gestorben sein? In seinen verkrampften Händen hält er ein gar fein geschnitztes, hölzernes Kästlein. Wer möchte es öffnen? / (W6) (1-2:) Eine gelbliche Gaswolke umhüllt den Abenteurer. Er muss einen ST-Wurf machen, oder bekommt überall rote Punkte und eine Vergiftung, an der er am Ende des nächsten Spielzuges stirbt.

(3-4:) Ein kleiner Kobold hüpfte aus dem Kästchen und lacht böse. Er verflucht den Abenteurer und verschwindet dann treppabwärts. Weiter mit W100 im Keller!

(5:) Im Kästlein liegt ein lupenreiner Diamant im Wert von 200 Gold.

(6:) Aus dem Kästchen kommt ein weißer Dunst empor, der sich zum Geist eines ruhelosen Ritters formt. Er greift die Gruppe sofort mit seinem Zweihandschwert an - NK!

Um gegen den Geist zu kämpfen, benötigt man magische Waffen.

(Ruheloser Ritter: KS 1W6+6, RW 4) / 1 Ruhm!

Der Ritter besitzt einen magischen Meisterzweihänder +3.

Weiter mit W100 im Obergeschoss oder im Keller!

67-69 • Brot für die Winterzeit

Die Abenteurer sehen im Innern des Lagerhauses ein gigantisches Lager von hunderten von Säcken, die bis zum Rand mit Brotkrumen gefüllt sind. Es handelt sich offenbar um ein geheimes Nahrungslager von Halbenten. Und schon springen fünf in dunkelblaue Kapuzenmäntel gehüllte Halberpel hervor, um ihre Überlebensrationen mit blanker Klinge zu verteidigen - NK!

Zauberer können nicht zaubern, weil das Geschnatter zu laut ist.

(Halbentenwachen: 5W6+15, Räuber) / 1 Ruhm!

Einer der Halbenteriche hat einen magischen Kurzbogen +2 der Aufmerksamkeit dabei. Dieser kann von Zwergen, Halblingen und Halbenten benutzt werden. Weiter mit W100 im Keller!

70-76 • Entführter Sigisberth von Breznberg

In der Mitte der Halle stehen fünf finster dreinblickende Halunken mit Keulen um einen weinenden, an den Stuhl gefesselten Jüngling in sehr teuren aber zerrissenen Kleidern. Wollen sie das Kind aus seiner Not befreien - NK+FK?/

(5 Halunken: 5W6+15, RW 2, Räuber) /

Der junge Sigisberth ist der einzige Sohn des Traumburger Barons von Breznberg, welcher heilfroh ist, dass sein entführter Sohn wohlbehalten gerettet wurde. Die Gruppe hat die Wahl zwischen 2 Ruhm! oder 40 Gold oder gar dem Ritterschlag!

77 • Dankbarer Rabe

Eingesperrt im Lagerhaus flattert ein halbverhungertes Rabe mit gebrochenem Flügel auf dem Boden umher. Will ihn jemand magisch heilen? /

(Nein:) Weiter mit W100 im Obergeschoss!

(Ja:) Der alte Rabe schließt sich dem Abenteurer an. Er sorgt dafür, dass der Gruppe irgendwann die unangenehmen Auswirkungen eines ausgewählten Ereignisses in Traumburg oder Abendheim erspart bleiben, nachdem es vorgelesen wurde und flattert danach davon.

Weiter mit W100 im Keller!

78-80 • Unverhoffte Hilfe

Im Erdgeschoss des Lagerhauses stellt sich Zwerg Grobi den Abenteurern vor. „Ich soll euch das hier geben.“ meint er, überreicht der Gruppe einen Wachstalisman und einen Heiltrank und verabschiedet sich knapp.

Weiter mit W100 oder 90+2W10 im Keller!

81-91 • Fliegenbachs Wachmänner

Das Lagerhaus gehört offenbar dem großen Fliegenbach-Handelsimperium, denn hier sorgen 4 Wachmänner in violettgelben Waffenröcken für Schutz und Ordnung. Sie greifen sofort an - NK+FK! (Wachmänner: 4W6+17, RW 1) /

(Verlust:) Wenn die Abenteurer verlieren, müssen Sie 100 Gold Strafe zahlen oder nächste Runde in einem klammen Loch im Schulturm der Stadt verbringen, falls sie das Gold nicht haben.

(Gewinn:) 1 Ruhm! und eine Flasche Rum!

Weiter mit W100 oder 95+W10 im Keller!

92-93 • Grabsteinlager

Als der erste Abenteurer die spärlich beleuchtete Halle betritt, sieht er eine stattliche Zahl von Grabsteinen aufgereiht. Gelingt ihm ein BW-Wurf? /

(Nein:) Falle! Der erste Abenteurer tritt in eine am Hintereingang ausgelegte Bärenschnappfalle und bekommt eine Verletzung.

Weiter mit W100 im Obergeschoss!

(Ja:) Zum Glück erkennt der vorderste Abenteurer die Bärenfalle am Boden noch rechtzeitig. Zwischen den unbeschrifteten Marmorgrabsteinen findet er außerdem einen meisterhaften Zweihandhammer.

Weiter mit W100 im Obergeschoss oder im Keller!

94-97 • Baron von Wirsingfeldt

Als sich die Abenteurer in die Lagerhalle stehlen werden sie links und rechts plötzlich von Wachleuten mit Laternen gepackt und vor den Baron von Wirsingfeldt gezerrt. „Da ist man zufällig einmal hier, um nach dem Rechten zu sehen und schon findet man einen Haufen lichtscheues Gesindel! Könnt ihr wenigstens eure 20 Gold Steuern an mich entrichten?“ /

(Ja:) „Na wenigstens etwas!“ meint der Baron. „Und jetzt schert euch gefälligst aus meinem Lager hinaus!“

(Nein:) „Ihr jämmerlichen Kreaturen! Macht euch nützlich und säubert die Abwasserkanäle!“ Weiter mit Keller 99!

98-99 • Was mag in der riesigen Kiste sein?

Mitten in der Lagerhalle steht eine große Kiste. Sie ist so groß, dass durchaus ein Wagen darin Platz haben könnte. Was mag nur darin sein? Wollen die Abenteurer hineinschauen? /

(Nein:) Weiter mit W100 im Obergeschoss!

(Ja: W6)

(1:) Die Kiste ist leer. Weiter mit W100 im Keller!

(2-3:) In der Kiste befindet sich ein großer Kaktusdämon, der die ersten beiden Abenteurer mit seinen Stacheln beschießt. Wenn diese keinen BW-Test oder RW-Wurf (eines wählen) bestehen, bekommen sie eine verfluchte Verletzung. Er versucht aus dem Lagerhaus zu fliehen, wollen die Abenteurer ihn mit magischen Waffen daran hindern - NK+FK? / (Kaktusdämon: 2W6+8, RW 2) / 1 Ruhm!

(4-5:) In der Kiste steht eine überlebensgroße Statue des Echsengottes Ka'Tshekk, die jeden sofort tötet, der sie berührt. Drohend scheinen ihre Smaragdaugen zu funkeln, als jeder der Abenteurer einen Fluch! bekommt, der seinen IT-Wurf nicht besteht. Weiter mit W100 im Keller!

(6:) In der Kiste befindet sich ein junger grüner Drache und er scheint sehr wütend zu sein. Sein boshafter Blick durchbohrt den ersten Abenteurer, während er seine Giftwolke ausstößt. Jeder, der keinen ST-Test schafft, bekommt -2 auf jeden Wurf in diesem Zug - NK! (Grüner Jungdrache: KS 3W6+16, RW 3) / 1 Ruhm!

100! • Schwarzes Pulver

Überall Fässer, auf denen „Vorsicht!“ steht. Die Abenteurer schauen sich den Inhalt im Fackelschein genauer an. Es scheint ein schwarzes Pulver zu sein. Der Ungeschicktesten muss einen GE-Test machen, / (Misserfolg:) Er setzt er das Pulver versehentlich in Brand und das Lagerhaus fliegt daraufhin spektakulär in die Luft. Jeder bekommt dadurch W3 Verletzungen. Plattenrüstung verhindert eine Verletzung, ein geglückter BW-Test ebenfalls.

(Erfolg:) Die Abenteurer halten sich von den explosiven Kisten lieber fern und können der Treppe nach unten folgen.

Weiter mit W100 im Keller!

Obergeschoss (5-25 Ehre!)

1-2 • Im Rum liegt die Wahrheit

Die Abenteurer stapfen die ausgetretenen Holzstufen nach oben, aber das Obergeschoss ist fast leer. Nur (W3) Flaschen Rum und einem Sack Kohle stehen herum.

3-5 • Alte Haudegen

Im oberen Stock gibt es einen heruntergekommenen Raum, in dem sich ein paar Bettler einen Schlafplatz gesucht haben. Sie bitten die Abenteurer, ob sie alten Haudegen ein paar Goldstücke für Essen und Rum geben könnten. /

(nichts:) Einer der Bettler holt ein Gold heraus und gibt es den Abenteurern, weil sie offenbar so arm sind.

(1 bis 4 Gold:) Der Bettler dankt den Abenteurern herzlich.

(5 bis 8 Gold:) Ein Bettler gibt den Abenteurern zum Dank einen Kiementrank, mit dem man unter Wasser atmen kann.

(9 bis 17 Gold:) Die Gruppe erhält als Dank einen Eisenschlüssel.

(18 oder mehr Gold:) Der Abenteurer bekommt von dem Bettler einen Stärketrank.

(1 Flasche Rum:) Der Bettler bekommt feuchte Augen vor Freude und gibt dem Abenteurer seinen (MS 80+W10).

6-8 • Karte nach Archæa

Der Herr Ritter Alexandrius liegt mit einer furchtbaren, verfluchten Verletzung auf dem Dachboden des Lagerhauses im Sterben. Kann jemand ihn heilen? /

(Ja:) Wenn die Abenteurer das wollen, bekommen sie 1 Ruhm!

„Vielen Dank Ihr lieben Leute!“ Der Ritter gibt den Abenteurern zum Dank einen Eisenschlüssel, zieht aber 10 Gold Steuern von ihnen ein.

(Nein:) „Befreit meinen Bruder aus der Zitadelle des bösen Dragan!“ haucht der Ritter im Sterben und überreicht den Abenteurern eine Seekarte zur Insel Archæa. Wenn sie mit einem Boot auf dem Meer fahren, können sie zum Archæa-Spielplan wechseln.

9-12 • Kiste im Schutt

Im oberen Stockwerk des Lagerhauses sehen die Abenteurer nur einen Haufen Schutt. Nach kurzer Suche finden sie darunter allerdings eine Bronzekiste. Können sie die Kiste öffnen? / (Ja: W6)

(1:) In der Kiste liegen ein Silberschlüssel und 10 Goldmünzen.

(2:) In der Kiste befindet sich (NS W100-20).

(3:) In der Kiste befindet sich ein Trank, nämlich (MS W10).

(4:) In der Kiste findet sich ein Kartenfragment mit einem geheimen Zugang zu den Unterirdischen Arkaden von Traumburg. Die Abenteurer können jederzeit die Arkaden besuchen und sofort mit dem Ereignis UA 13 starten. Queste: UA 13!

(5:) Die Kiste fördert eine magische Bronzemaske zu Tage. Ein Dieb bekommt damit +1 auf Meucheln- und Duckenwürfe, aber nur, wenn er sie ab sofort immer trägt. Zieht er sie ab, verliert sie die Magie.

(6:) Sie enthält einen magischen Meiserwaffenrock und eine Zauberspruchrolle (Spruch W6+1).

13-15 • Meister Vintrello

Die Gruppe trifft im Obergeschoss des Lagerhauses den Dieb Vintrello, der sich hier für kurze Zeit unbemerkt einquartiert hat. Er bringt einem Abenteurer seines Berufes für 20 Gold oder 1 Ruhm! die Fertigkeit Diebstahl, Ducken oder Aufmerksamkeit bei.

16-22 • Vergiftete Liebesbriefe

Die Gruppe findet oben im Lagerhaus eine Eisenkiste, die an der Wand angeschmiedet ist. Kann jemand die Kiste öffnen? / Falle! Wer auch immer versucht die Kiste ohne Schlüssel zu öffnen, wird von einer vergifteten Nadel getroffen. Jeder Abenteurer mit Fallenkunde kann dies versuchen zu verhindern. Der Getroffene stirbt sofort, wenn ihm kein ST-Wurf mit -2 gelingt. ...

In der Kiste befinden sich außer mehrerer Bündel alter Liefesbriefe eine kleine Schatulle mit einem Perlencollier im Wert von 50 Gold und ein Magischer Meisterdolch +1 des Wasseratmens.

23-35 • Wilde Riesenwespen

Die Gruppe stößt im Obergeschoss unverhofft auf ein Nest von angriffslustigen Riesenwespen. Sie sind plötzlich überall - NK!
Die am schlechtesten gerüsteten Abenteurer werden zuerst verletzt. (Riesenwespen: KS 6W6+12) / 1 Ruhm!

Aus den Wespenstacheln kann ein Kleriker ein Gegengift brauen.

36-49 • Alter Halszwickler

Das Obergeschoss scheint leer zu sein. Doch da wird der letzte Abenteurer von hinten von einem alten Halszwickler angefallen. Das drei Meter lange Insekt versucht ihn zu beißen - NK!
Schaden geht zuerst auf den letzten Abenteurer. Der vorderste Abenteurer kann in der ersten Kampfrunde nicht mitkämpfen. (Halszwickler: KS 2W6+12, RW 2) / 1 Ruhm!

50-59 • Das Nagen der Ratten

Ein kratzendes, nagendes, scharrendes Geräusch kommt von oben, während die Abenteurer die knarrenden Stufen erklimmen. Plötzlich werden sie von drei Rattenmenschen mit Kurzspeeren angegriffen. Nur die vorderen drei Abenteurer können kämpfen - NK!
(3 Rattenmenschen: 3W6+8, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm!
Die Rattenmenschen besitzen nichts von Wert, aber hier befindet sich ein Sack Kräuter, aus denen ein Kleriker einen Fluchbrechertrank brauen kann oder die sich für 10 Gold verkaufen lassen.

60-74 • Morsche Bodenbretter

Knarrende Treppenstufen führen nach oben. Im oberen Stockwerk stoßen die Abenteurer auf große Spinnweben. Eine Riesenkreuzspinne hat sich hier ein Zimmer genommen. Ihre vielen kleinen Augen funkeln boshaft im Fackelschein. Wollen die Abenteurer sie angreifen - NK+FK? /
Alle Abenteurer mit Metallrüstung oder schweren Gegenständen brechen durch den morschen Boden und können nicht mitkämpfen. (Riesen-Araneida: KS 2W6+8) / 1 Ruhm!
Im Netz der pinne finden die Abenteurer (2W10) Gold und eine magische Hellebarde +2.

75-89 • Das klopfende Fass

Im Obergeschoss steht ein verschlossenes Fass, aus dem man ein dringliches Klopfen hören kann. Wollen die Abenteurer den Deckel öffnen? / (W6)
(1:) Unerklärlich, aber das Fass ist völlig leer. Eine Haluzination?
(2-3:) Ein magischer, fliegender Streitkolben +2 schwebt heraus. Wenn der Letzte einen GE-Wurf schafft, kann er ihn fangen.
(4-5:) Ein dreibeiniger Goblin kommt zum Vorschein, welcher sich schnellstens aus dem Staub macht.
(6:) Aus dem Fass springt ein Kobold, der die Gruppe zum Dank begleitet, solange sie in der Stadt weilt. Der Kobold hat eine IT von 4 und beherrscht Handeln meisterlich!

90-100 • Geheimrat Dr. Oldenburg

Die Gruppe stößt im oberen Stock des Lagerhauses auf eine angelehnte Bürotüre auf der „Geheimrat Dr. Oldenburg“ geschrieben steht und aus der Kerzenschein dringt. Der schwarz gewandete Mann drinnen fährt überrascht hoch und herrscht die Abenteurer mit gezücktem Dolch an, sofort zu gehen. Folgen sie seiner Weisung? / (Nein:) Der Agent wirft seinen Dolch auf den ersten Abenteurer, springt aus dem Fenster und fliegt davon. Der Getroffene muss einen BW- oder RW-Wurf schaffen, oder bekommt eine Verletzung und eine Vergiftung, die ihm zu Beginn des nächsten Spielzuges eine weitere Verletzung zufügt. ...
In dem Büro finden sich (10+2W10) Gold und ein (MS W100).

Keller (ab 25 Ehre!)

1-2 • Dämonenhäuter

Die Gruppe entdeckt im Gewölbe unter dem Lagerhaus den verbluteten Leichnam des königlichen Paladins Roland von Oranien. Sein Gold-Talisman und der Zweihander ‚Dämonenhäuter‘ liegen neben ihm. Es ist ein magisches Meisterzweihandschwert +5 des Sturmangriffs.

3-6 • Altenteil des Händlers

Die Gruppe findet einen abgelegenen Kellerraum, in dem eine Silberkiste angekettet ist. Kann jemand die Kiste öffnen? / (Ja:) In der Kiste befinden sich ein verschimmeltes, kaum lesbares Testament eines Händlers und (MS 60+2W10).

7-9 • Schuldengkobold

Die Abenteurer kommen an eine schwere eisenbeschlagene Tür. Im Raum dahinter sitzt ein Kobold mit einer scheußlichfarbenen Schleife um den Hals an einem Schreibtisch. Es handelt sich offenbar um eine Niederlassung der Zauberebank. Jeder Zauberer bekommt hier sofort 200 Gold. Sobald die Gruppe jedoch irgendwann genug Gold und Edelsteine besitzt, werden 400 Gold per Teleport von einem Schuldengkobold eingezogen. Wenn der Zauberer seinen IT-Wurf nicht schafft, ist er sogar gezwungen, den Kredit aufzunehmen. Er bekommt eine -400 Gold Zauberebank-Erinnerungsmünze mit dem magischen Auge darauf, damit er seine Schulden nicht vergisst und die Zauberebank jederzeit über das Guthaben der Gruppe informiert ist.

10-11 • Piratin Grauselda

In einem kalten Kellerloch ist die berühmte Piratin Grauselda angekettet. Ratten verschwinden in ihren Löchern als die Abenteurer eintreten. Wollen sie die in Ungnade gefallene Seefahrerin befreien? / (Ja:) Zum Dank lehrt Grauselda einen Abenteurer für nur 1 Ruhm! eine beliebige Seefahrerfertigkeit, oder Rundumschlag meisterlich. Aber als sie fort ist, ist auch das Geld des reichsten Abenteurers mit fort.

12-13 • Hexe Grimalda

In einem Eisenkäfig auf dem feuchten Boden ist eine hustende Hexe eingesperrt. Sie fleht darum, herausgelassen zu werden. Wollen und können die Abenteurer das Eisenschloss öffnen? / (Ja: W6)
(1:) Grimalda lehrt einen Zauberer für 1 Ruhm! Eissturm meisterlich.
(2:) Die Hexe verflucht den (W3.) Abenteurer und flieht.
(3:) Grimalda gibt den Abenteurern zum Dank einen Wachs-Talisman.
(4:) Die Hexe bedankt sich mit 1 Gold. / Wer es nimmt bekommt eine Vergiftung und stirbt, wenn ihm kein ST-Wurf gelingt.
(5:) Grimalda bedankt sich mit 1 Gold.
(6:) Grimalda lehrt einen Kleriker kostenlos Fluchbrecher, oder für 1 Ruhm! und 50 Gold Fluchbrecher meisterlich.

14-20 • Das große Krabbeln

Die Gruppe stößt im Keller auf den von einer Riesenpinne zugespinnenen Raum voller alter Kisten. In den Fäden scheint ein regloses menschliches Wesen eingewickelt zu sein. Wollen die Abenteurer hinein gehen? /
Dort hängt ein toter Elfendieb im Netz, und daneben liegt die tote Riesenpinne, aus deren Leib ein meisterhafter Silberdolch ragt. Plötzlich sehen die Abenteurer, wie hinter den Kisten ein Manns-großer Kokon aufreißt. Hundert hungrige Riesenspinnkinder sind plötzlich überall - NK!
(Riesenspinnchen: KS 5W6+20) / 1 Ruhm!
Im Beutel des toten Elfen finden sich (MS 50+W100) und 50 Gold.

21-25 • Die große Schwarze

Die Gruppe stößt im Keller auf den von einer Riesenpinne zuge-
spinnenen Raum voller alter Säcke. In den Fäden scheint ein totes
menschähnliches Wesen eingewickelt zu sein. Wollen die
Abenteurer hinein gehen? /

Hinter den Säcken springt plötzlich ein beeindruckend großes
Exemplar einer schwarze Riesenwitwe hervor. Sie hat nur eines im
Sinn, mehr Vorräte von Abenteurern anlegen - NK!

Der erste Abenteurer, der eine Verletzung von der Riesenwitwe
bekommt, muss einen ST-Wurf mit -1 Abzug bestehen oder stirbt an
ihrem Gift. (Große Riesenwitwe: KS 6W6+12) / 1 Ruhm!

Im Netz der Spinne hängt ein Zwergenseefahrer, der die Leder-
schlaufe einer magischen Zweihandaxt +4 des Überlebens Urwald um
das Handgelenk gewickelt hat.

26-64 • Dunkle Kultstätte

Der Keller besteht aus einer großen Säulenhalle, die dämmrig von
Fischölkerzen erhellt wird. Der Raum ist erfüllt vom Murmeln
unzähliger in Kutten gehüllter Gläubiger. Die Abenteurer werden von
drei Wachleuten bemerkt. Diese greifen sofort an - NK+FK!

Wenn die Abenteurer die erste Kampfrunde gewinnen, können sie
fliehen, ansonsten werden sie von weiteren Wachen überwältigt,
verletzt und beraubt.

(Wachen der Kultstätte: 3W6+12, RW 4) / 1 Ruhm!

Eine der Wachen hat ein meisterhaftes Schild. Die Gruppe flieht
schell vor der vielköpfigen Wachtruppe, die angerannt kommt.

65! • Das Opferritual

Die Abenteurer kommen zu einer geräumigen Halle im Keller, aus
der düstere Gesänge ertönen. Sieben in dunkelrote Kapuzenmäntel
gehüllte Gestalten mit silbernen Dolchen, stehen um ein mit
blutgetränktem Sand auf den Boden gestreuten Kreis herum. In der
Mitte liegt eine nackte Frau, die gerade in zuckenden Bewegungen ihr
Leben aushaucht. Wollen die Abenteurer dem finsternen Treiben ein
Ende setzen - NK+FK? /

(7 Kultisten: KS 7W6+15) /

(Flucht oder Verlust:) Die Abenteurer sind nicht stark genug, um der
Vielzahl von Kultisten die Stirn zu bieten und werden zurückgedrängt,
während sich in der Mitte ein feuriges Höllenportal öffnet und
dahinter eine Legion von Dämonen erscheint. Die überraschten
Kultisten und die Abenteurer fliehen, während grausame Unholde die
gesamte Stadt in Besitz nehmen. Traumburg ist nun ein

Dämonisches Traumburg!!!

(Gewinn:) Da das Ritual gestört wurde, öffnet sich nur für kurze Zeit
das dämonische Portal und zieht die panisch schreienden Kapuzen-
träger in die brennende Hölle hinein, die sich dahinter auftut.
Traumburg ist gerettet! 2 Ruhm! und auf dem Boden liegt noch ein
meisterhafter Silberdolch und ein Goldschlüssel.

66! • Das offene Tor

Die Abenteurer kommen zu einer geräumigen Halle im Keller, aus
der Schreie zu hören sind. Ein abgerissenes Bein fliegt an ihnen
vorbei, als sie hineinschauen. In der Mitte befindet sich ein großes
magisches Tor aus wirbelndem Feuer, aus dem gerade ein feuerroter
Dämon mit schwarzen Hörnern und einem schartigen Obsidian-
schwert klettert. Er lacht derart böse, dass es sogar Halbenten die
Sprache verschlägt. Hinter ihm sind viele weitere zu sehen. Wollen
die Abenteurer den Dämon im NK+FK angreifen oder fliehen? /

(NK+FK:) Der feuerrote Dämon ist immun gegen Feuer.

(Feuerdämon: KS 2W6+22, RW 3, Räuber) / 3 Ruhm!

Wenn die Abenteurer den Dämon besiegt haben, können sie das Tor
mit einem Fluchbrecher oder einem Heiligen Strahl oder bei 6 auf
W6, indem sie es mit einem Talisman bewerfen, zerstören.
Andernfalls müssen sie doch fliehen (siehe unten: Flucht).

(Flucht:) Durch das Tor kommen immer mehr Dämonen aller Art
und überschwemmen schließlich die ganze Stadt. Die meisten
Einwohner verlassen terrorisiert ihre Häuser und fliehen aufs Land.
Traumburg ist ab sofort ein **Dämonisches Traumburg!!!**

67-70 • Ratten überall

Im Keller des Lagerhauses wimmelt es nur so vor Rattenmenschen.
Sie sind überall. Ihrer sechse greifen die Abenteurer an - NK!
(Rattenmenschen: KS 6W6+12, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Ratten besitzen eine Meisterschleuder und (2W10) Gold.

71-80 • Gruppe Gladius

Unter dem Lagerhaus stoßen die Abenteurer auf ein konspiratives
Treffen dreier schwarzgekleideter Meuchelmörder. Diese sind
schlecht gelaunt, dass ihr unterirdisches Geheimversteck aufgeflogen
ist und greifen sofort mit ihren Schwertern an - NK!

(Meuchelmörder: 3W6+20, RW 3, Räuber) / 1 Ruhm!

Einer der düsteren Gesellen der Gruppe Gladius besitzt eine Zauber-
spruchrolle Feuerball. Außerdem finden sich in einem Sack immerhin
170 Gold und ein Bronzeschlüssel.

81-84 • Labor der Nekromanten

Zahllose Schritte führen die Gruppe über verwinkelte Gänge direkt
hinein in das Labor der sieben verrückten Magier. Hier werden in
blubbernden Bottichen unheilige Unholde zum Leben erweckt. Einer
der bösen Nekromanten hat die Abenteurer entdeckt und murmelt
etwas in seinen Bart hinein. Greifen die Abenteurer an - NK+FK? /
(Nein:) Die Abenteurer ziehen sich lieber zurück, aber den letzten
erreicht doch noch ein böser Fluch!

(Kampf:) (Nekromanten: 7W6+7, RW1, Fluch!) / 1 Ruhm!

Im Labor befinden sich Ereds Alchemietopf (MS 70.1) und 15 Gold.

85-88 • Drei untote Ritter

Im Keller trifft die Gruppe auf die drei voll gerüsteten Ritter Darius,
Martin und Torben, die hier mit Büchern und Schauspiel den Abend
verbringen. Sie laden die Abenteurer ein, zuzuschauen. Schafft der
Kleriker oder Halbelf der Gruppe einen IT-Wurf? /

(Ja:) Das sind offenbar Vampire. Die Abenteurer müssen kämpfen,
um einem schlimmeren Schicksal zu entgehen - NK!

(3 Vampire: KS 4W6+18, RW 5, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Ritter haben einen magischen Meisterschild und ein magisches
Meisterzweihandschwert +5 des Berserkers. Außerdem (W100) Gold.
(Nein:) Die Gruppe merkt zu spät, dass die drei Ritter verfluchte
Vampire sind. Sie werden von ihnen ausgesaugt und bekommen eine
Verletzung. Obendrein werden alle auch noch ausgeraubt.

89-96 • Blutfest

Es geht die Treppe hinab durch eine eiserne Tür. Im Gewölbekeller
dahinter brennen Dutzende von Kerzen. Zu monotoner Trommel-
musik räkeln sich freizügig gekleidete Halbelfen, Halborks und Men-
schen beiderlei Geschlechts. Es scheint ein Fest besonderer Art zu
sein. Schafft der Kleriker oder Halbelf der Gruppe einen IT-Wurf? /
(Ja:) Das scheint eine Vampirzusammenkunft zu sein, bei der alle, die
nicht eingeladen sind, das Essen darstellen! Die Gruppe verdrückt
sich schnell, bevor die Gastgeber auf sie aufmerksam werden. Ein
Dieb kann aber einen der Vampire bestehlen, wenn er Diebstahl
beherrscht. / (Ja:) Es erbeutet ein (MS 46+W10).

(Nein:) Die Abenteurer werden von der Musik völlig eingelullt und
beim Tanz betört. Plötzlich begreifen sie, dass sie auf einem Fest von
Vampiren gelandet sind, doch da ist es bereits zu spät. Jeder
Abenteurer wird ausgesaugt und bekommt eine Verletzung.

97-98 • Ätzender Schleim

Es war keine gute Idee, in den Keller zu gehen. Es liegt plötzlich ein
stechender Geruch in der Luft und die Abenteurer werden dort von
einem grünen Schleim umzingelt, der überall von den Wänden und

der Decke zu fließen scheint. Wem kein BW-Wurf gelingt, wird vom Schleim getroffen und bekommt eine Verletzung durch Verätzung. ... Wenn verletzten Abenteurern dann kein RW-Wurf gelingt, bekommen sie eine weitere Verletzung. Bei einem RW-Test von 1 löst sich die Rüstung auf und ist zerstört.

99 • Abwassersystem unter der Stadt

Im Keller ist überall knöchelhoch Wasser auf dem Boden. Eine Wand scheint eingestürzt zu sein. Das Mauerwerk ist völlig brüchig und durchgeweicht. Das entstandene Loch führt direkt in einen der Tunnel des Abwassersystems unter der Stadt. Es ist sicherlich ein

gefährliches Verlies!

100 • Unterirdische Arkaden

Wenn dem intelligentesten Abenteurer oder dem Dieb (beide dürfen würfeln) ein GE-Wurf gelingt, finden sie im Keller des Lagerhauses eine geheime Tür, die noch viel weiter hinabführt. Es sieht nicht so aus, als wäre dieser Durchgang die letzten Jahre benutzt worden. Es ist fraglos ein **sehr gefährliches Verlies!!**

101-102 • Thorns Studierzimmer

Es fährt den Abenteurern kalt in die Knochen, als sie im Keller das eisige Studierzimmer von Zwergenzauberer Thorn und seinen fünf Eiswölfen entdecken. „Eure Neugierde wird euch teuer zu stehen kommen, ihr Möchtegern-Helden!“ ruft er und zaubert gleich einen Eissturm. Dann hetzt er seine blutdürstigen Bestien auf die Abenteurer - NK!

Die klammen Abenteurer müssen im Eissturm alle für den Kampf gewürfelten 6er ein Mal neu würfeln.

(Thorn und seine 5 Eiswölfe: 6W6+14, RW 3) / 1 Ruhm!

Thorn besitzt einen magischen Drachenhaut-Waffenrock mit RW3 und (W100) Gold.

103-104 • Fliegenbach, der Oberschurke!

Es geht hinab in einen beleuchteten Kellerraum. Dort gibt es einen leeren Bronzekäfig und 4 Wachen, die sofort angreifen - NK!

(Wachen: 4W6+16, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm!

Gelingt dem Dieb ein Fallenkunde-Wurf oder dem Schlauesten ein IT-Wurf (beide testen)? /

(Ja:) Die Abenteurer entdecken eine geheime Tür, die in eine von Kerzen erhellte, geräumige Säulenhalle führt. Dort haben sich sieben Gestalten in dunkelroten Kapuzenmänteln um eine am Boden liegende gefesselte Fee versammelt und intonieren bedrohliche dämonische Gesänge. Einer der Kultisten streift seine Kapuze zurück und die Abenteurer erkennen den überaus reichen Handelsbaron Fliegenbach. „Ergreift sie!“ schreit er und die sechs Kapuzengestalten und zwei Wachen stürzen sich ohne zu zögern auf die Gruppe - NK+FK! (Kultisten und Wachen: KS 8W6+21, RW 2)

(Verlust:) Alle verletzten Abenteurer werden gefesselt und bei dem folgenden Ritual von Fliegenbach zusammen mit der Fee durch einen Dolchstoß geopfert. Die Sterbenden müssen mit ansehen, wie sich ein dämonisches Tor zur Hölle öffnet und eine Legion von Dämonen die Stadt überflutet. Traumburg ist ab sofort ein **Dämonisches**

Trauburg!!!

(Sieg:) Die Abenteurer schlagen die Kultisten und nehmen sie alle gefangen. Außerdem finden sie (NS 100+W100). Fliegenbach wird an die Stadtwache übergeben und im Schulturm von Traumburg eingesperrt, bis der König Recht über ihn spricht. Die Gruppe bekommt 3 Ruhm! Die Fee aber kehrt fröhlich in ihre Heimat im Urwald zurück, es sei denn mindestens 3 Abenteurer schaffen einen IT-Wurf und können sie überzeugen, sich der Gruppe anzuschließen.

105-106 • Das Opfer

Im Keller des Lagerhauses ist eine Fee in einem Bronzekäfig eingesperrt. „Bitte befreit mich! Die wollen mich bei einem Ritual opfern!“

flehrt sie die Abenteurer an. Können sie die Bronzetür öffnen? / (Ja:) Die Fee Liara beherrscht den Zauberspruch Stärke und ist unglaublich froh, sich der Gruppe anschließen zu können. (Sofort weiterlesen bei „Nein:“)

(Nein:) Plötzlich kommen drei dunkelrot verummte Kultisten mit Dolchen in Begleitung von zwei Wachen mit Hellebarden in den Gefängnisraum. Sie greifen sofort an - NK!

(Kultisten und Wachen: KS 5W6+16, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm! Einer der Kultisten hat einen Bronzeschlüssel dabei. Außerdem finden sich (2W10) Gold.

107-108 • Der Graue Riese

Im hinteren Kellerraum finden die Abenteurer eine Kammer mit einem gläsernen Sarg. Darin liegt ein unbekannter, grauhäutiger Mann von übermenschlicher Größe. Er scheint äußerlich unversehrt, aber dennoch tot zu sein. Jegliche Versuche, den Glasdeckel zu öffnen, scheitern ergebnislos. Neben dem Sarg finden die Abenteurer eine Karte von einem geheimen Labyrinth in den Unterirdischen Arkaden, Queste: UA 42!

109-110 • Wellenborgs Schatzkammer

Es geht die Treppe hinab, doch nach ein paar Metern stehen die Abenteurer plötzlich vor einem verschlossenen Silberportal mit wunderschönen Wellen- und Fischornamenten. Kann einer von ihnen das Schloss öffnen? /

(Ja:) Das Portal schwingt schließlich auf und dahinter eröffnet sich der staunenden Gruppe die Schatzkammer derer von Wellenborg. Es ist ein (NS 100+W100).