

# 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 Halbbelfendieb 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 immer freiwillig, die Abenteurer können das Lagerhaus stattdessen auch wieder verlassen. Nur wenn da steht, dass sie unbedingt weiter gehen müssen, ist es unfreiwillig. 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 Abenteurer 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 Abenteurer 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 Halbbork wirkt Rum wie ein Gegengift.

Für Halbbork-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 Gadûr 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 Gadûr 2 Gold.

## Erdgeschoss (3 - 25 Ehre!)

Wenn die Abenteurer mehr als 25 Ehre haben, würfeln sie trotzdem ein Ereignis aus, aber alle Ereignisse, die nicht mit XXX gekennzeichnet sind, müssen ignoriert werden. Stattdessen darf die Gruppe entscheiden, ob sie ins Obergeschoss oder in den Keller geht.

### 1-2 • Rum ohne Ende (XXX)

Die Abenteurer 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 (XXX)

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 Abenteurer die Waffe auf ihren Wagen?/

(Nein:) Weiter mit W100 im Keller!

### 5 • Kiste mit brauchbarem Inhalt (XXX)

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 (XXX)

Im Fackelschein sehen die Abenteurer 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 (XXX)

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 (XXX)**

Die Abenteurer stolpern in geheim abgehaltene Kämpfe zwischen bewaffneten Sklaven und Kampfhunden. Hier wird ein illegales Wettgeschäft betrieben. Wollen die Abenteurer bleiben? Das Limit ist bei 200 Gold. 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.) Abenteurer bekommt allerdings auch etwas gestohlen (mit W10 wie Räuber), aber nur wenn er kein Dieb ist.

### **13-15 • Bier, soweit das Auge reicht! (XXX)**

Die Abenteurer sehen in der Halle eine Menge Fässer stehen. Es dauert nicht lange, bis die Aufschriften entziffert sind: Felsbräu Gádur! 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 halb nackt 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. Die Ausrüstung liegt verstreut herum, aber glücklicherweise ist noch alles da.

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

### **16-22 • Die 9-Finger-Bande**

Die Abenteurer haben den Unterschlupf der berühmten 9-Finger-Bande entdeckt. Wollen sie die 4 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 4W6+14, 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 drei 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 3W6+12, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Abenteurer finden in den Taschen der Bande immerhin 60 Gold. Weiter mit W100 im Obergeschoss!

### **31-36 • 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: 4W6+14, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Abenteurer können das Boot übernehmen und haben ab sofort ein eigenes Lagerhaus mit Bootslegeplatz in Traumburg.

### **37-41 • Hunde! Überall Hunde!**

Im Lagerhaus ist offenbar eine große Meute wohltrainierter Jagdhunde untergebracht, die sich erst bemerkbar machen, als die Abenteurer eintreten. Jetzt heißt es fliehen! Die vorderen beiden Abenteurer müssen einen BW- oder ST-Wurf bestehen oder bekommen eine Verletzung! Ein RW-Wurf verhindert die Verletzung.

### **42 • Streitwagen (XXX)**

Mitten in der Halle steht, säuberlich abgedeckt mit einer Plane, ein Streitwagen, vor den sich ein Reittier mit BW 5 oder mehr spannen lässt. Der Wagen macht das Reittier um 1 langsamer, gibt dem Fahrer aber zusätzlich zum Reittier +1 auf NK. Wenn die Abenteurer über ein entsprechendes Zugtier verfügen, kann einer ihn mitnehmen.

### **43-50 • Agenten der Dunkelelfen**

Im Inneren des Lagerhauses scheint es ruhig zu sein. Stoffballen liegen aufgestapelt in Reihen. Plötzlich huschen drei Dunkelelfen aus den Schatten hervor und greifen mit ihren vergifteten Krummsäbeln an - NK! Wenn ein Abenteurer von den Dunkelelfen verletzt wird, stirbt er am Ende seines folgenden Spielzuges an dem Gift. Wenn die Dunkelelfen in der ersten Kampfrunde nicht gewinnen, fliehen sie. (3 Dunkelelfen: KS 3W6+12, RW 3, Räuber) / 1 Ruhm!

Sie besitzen (W10x10) Gold, ein Gegengift und eine meisterhafte Lederrüstung. Weiter mit W100 im Obergeschoss oder im Keller!

### **51-60 • Abgerissene Abenteurergruppe (XXX)**

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 erster Abenteurer der Gruppe, Räuber) /

1 Ruhm! und ein Magischer Meisterzweihandhammer +3 des Rundumschlages sowie (NS W100). Weiter mit W100 im Obergeschoss oder im Keller!

### **61-65 • Ist das ein Stall? (XXX)**

Das Erdgeschoss dieses Lagerhauses wird offenbar zur Zeit vorübergehend als Stall genutzt. Es liegen Strohballen 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:) Schlachtross (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 (XXX)**

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:) Das Kästchen ist eine Falle! / (Nicht entschärft:) 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 mit einem grünlich glimmendem Zweihänder formt. Er greift die Gruppe sofort an - NK!

Um gegen den Geist zu kämpfen, benötigt man magische Waffen. (Ruheloser Ritter: KS 1W6+6, RW 3) / 1 Ruhm!

Der Ritter besitzt einen magischen Meisterzweihänder +2.

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+11, Räuber) / 1 Ruhm!

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

### **70-76 • Entführter Sigisberth von Breznberg**

In der Mitte der Halle stehen vier 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?/

(4 Halunken: 4W6+13, 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 (XXX)**

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 Obergeschoss oder Keller!

### **78-80 • Unverhoffte Hilfe**

Im Erdgeschoss des Lagerhauses stellt sich Zwerg Grobi den Abenteurern vor. „Mein Herr meint, ich soll euch das hier geben.“ sagt 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+15, 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 (XXX)**

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!

### **94-96 • Baron von Wirsingfeldt (XXX)**

Als sich die Abenteurer in die Lagerhalle stellen 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!

### **97 • Stinktief (XXX)**

Die Lagerhalle stehen nur ein paar leere Kisten herum. Aber hinter einer offenstehenden Truhe entdeckt der erste Abenteurer plötzlich ein schwarzweiß gestreiftes Pelztier mit buschigem Schwanz.

Erschrocken wendet es sich zur Flucht und sprüht dem ebenfalls Überraschten eine stinkende Substanz ins Gesicht. Nur entweder ein geglückter BW- oder GE-Wurf kann den Abenteurer davor retten. /

(Ja:) Weiter mit W100 im Obergeschoss oder im Keller!

(Nein:) Der Abenteurer stinkt ab sofort absolut widerlich. Er muss nun immer an letzter Stelle gehen. Der Gestank vrrfliegt erst wieder, wenn der Abenteurer ein Parfüm benutzt, oder wenn die Gruppe eine 01 oder 100 für das Ereignis würfeln. Parfüm kann man in Gylravar für 10 Gold kaufen. Weiter mit W100 im Obergeschoss!

### **98-99 • Was mag nur in der riesigen Kiste sein? (XXX)**

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 Echsen Gottes Ka Tshekk, die jeden sofort tötet, der sie berührt. Drohend scheinen ihre Smaragdäugen 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+15, RW 3) / 1 Ruhm!

Aus dem Blut des Drachen kann ein Kleriker bis zu drei Gegengifte brauen, wenn er für jedes einen GE-Wurf schafft.

### **100! • Schwarzes Pulver (XXX)**

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 im Keller!

# Obergeschoss (15 - 45 Ehre!)

Die Abenteurer merken schon auf der Treppe nach oben, wie gefährlich es hier ist. Wenn die Gruppe weniger als 15 Ehre! hat, kann sie hier noch umkehren und das Lagerhaus verlassen.

## 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 Kimentrank, 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 Archaea

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 Archaea. Wenn sie mit einem Boot auf dem Meer fahren, können sie zum Archaea-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 Silberkiste. Können sie die Kiste öffnen? / (Ja: W6)

(1:) In der Kiste liegen ein Goldschlüssel und 30 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 Silbermaske 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 und hat nur noch einen Wert von 5 Gold.

(6:) Sie enthält einen magischen Meisterwaffenrock RW2 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 mehreren Bündel alter Liefesbriefe eine kleine Schatulle mit einem Perlencollier im Wert von 50 Gold und ein Magischer Meisterdolch +1 des Wasseratmens.

## 23-29 • 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+15) / 1 Ruhm!

Aus den Wespenstacheln kann ein Kleriker ein Gegengift brauen.

## 30-35 • Der Geist der Frau Gräfin

In einem mit zahllosen schwarzen Tüchern abgehängten Raum steht ein verschlossener silberner Sarg mit heruntergebrannten Kerzen darauf. Es riecht fast unerträglich nach Verwesung. Wollen die Abenteurer eintreten oder lieber woanders weitersuchen? /

(woanders suchen:) Einen weiteren Wurf mit 50+2W10 machen.

(eintreten:) Bevor die Abenteurer etwas tun können, schwebt durch den geschlossenen Sargdeckel der Geist einer adligen Frau mit funkelndem Dolch und hinter den Tüchern treten zwei Geisterdiener mit Zweihandkeulen hervor und greifen an. Die Geister können nur mit magischen Waffen bekämpft werden.

(Baronin mit Dienern: KS 3W6+12, RW 1) / 1 Ruhm!

Der silberne Sarg kann geöffnet werden wie eine Silbertruhe. /

(offen:) Im Sarg befinden sich neben dem verwesenen Leichnam ein Fläschchen teures Parfüm, ein güldener, edelsteinbesetzter magischer Meisterdolch im Wert von 180 Gold und (NS W100-20).

## 36-41 • 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 3W6+12, RW 2) / 1 Ruhm!

## 42 • Toter Dieb unter Brettern

Offenbar wurde hier eine Leiche schlecht versteckt. Ein Stiefel ragt unter einem Haufen Bretter hervor. Ein toter Dieb kommt darunter zum Vorschein. Unter seinem schwarzen Umhang findet sich (W6)

(1:) (W100) Gold, (2:) ein Flugtrank, (3:) ein Heiltrank,

(4:) ein silbernes, magisches Meisterschwert +2

(5:) ein Satz meisterhafter Dietriche +1 auf Schlösser öffnen

(6:) eine blaue Maske des Fallenerkennens. Ein Abenteurer, der Fallenkunde gelernt hat, bekommt +1 auf seinen Wurf, jeder andere kann Fallen bei 6 auf W6 umgehen. Die Maske ist magisch und verliert ihre Magie, sobald sie abgesetzt wird. Nur einem Toten kann sie abgezogen werden, ohne dass sie ihre Magie verliert. Die Maske kann in der Fertigkeitenzeile bzw. hinter Fallenkunde notiert werden.

## 43-49 • Harpyen

Ein großer Teil vom Dach ist eingestürzt. Mondlicht fällt durch das Loch und die Abenteurer können mehrere Harpyen am Nachthimmel entdecken. Die schrecklichen Vogelweiber sind mit Bögen bewaffnet und kreisen über ihren Köpfen. Wollen sie sie beschießen - NK? /

(5 Harpyen: KS 5W6+15) / 1 Ruhm!

Eine der Harpyen lässt einen (Talisman W10+1) fallen.

## 50-55 • Das Nagen der Ratten

Ein kratzendes, nagendes, scharrendes Geräusch kommt von oben, während die Abenteurer die knarrenden Stufen erklimmen. Plötzlich werden sie von vier Rattenmenschen mit Kurzspeeren angegriffen.

Nur die vorderen drei Abenteurer können kämpfen - NK!  
(Vier Rattenmenschen: 4W6+11, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm!  
Die Rattenmenschen besitzen nichts von Wert, aber ein Sack mit Kräutern liegt herum, aus denen ein Kleriker einen Fluchbrechertrank brauen kann oder die sich für 10 Gold verkaufen lassen.

### **56-57 • Geheimes Treffen der Zauberer**

Die Abenteurer kommen an eine Tür, hinter der mehrere Leute leise miteinander in einer fremden Sprache reden. Wollen sie eintreten? / (Ja:) Eine Kerze brennt auf einem runden Tisch, um den 7 Männer und Frauen mit langen Roben und farbenfrohen Hüten sitzen. Die Gruppe ist zweifellos in eine Besprechung verschiedener Zauberer geplätzt. Diese sind sehr ungehalten und werfen den Abenteurern finstere Blicke zu. Und schon schwirren dem ersten Abenteurer zwei magisches Geschosse um die Ohren und fügen ihm (W2) Verletzungen zu. Der Zauberer oder der (W3+1.) bekommt einen Fluch! Die Gruppe flieht Hals über Kopf aus dem Lagerhaus.

### **58-59 • Die falsche Gruppe am richtigen Ort**

Die Abenteurer kommen an eine Tür, hinter der einige Leute leise miteinander in einer fremden Sprache reden. Wollen sie eintreten? / (Ja:) Eine Kerze brennt auf einem Tisch in der Mitte, um den fünf violettgelb gekleidete Bedienstete eines Adligen sitzen. „Da seid ihr ja schon!“ meint der eine zu den Abenteurern. Schafft der Intelligenteste einen IT-Test? /

(Ja:) Die Antwort war offenbar ausweichend genug, denn der Kerl fährt fort: „Also gut, hier sind, wie besprochen, eure 50 Gold im Voraus und die Karte, die euch zur Grotte des gnadenvollen Todes führt.“ Queste KI96. Die Gruppe greift zu und macht sich schleunigst von dannen, bevor die Verwechslung auffliegt.

(Nein:) Die Antwort war offenbar falsch, denn die fünf greifen zu ihren Hellebarden und fordern die Abenteurer auf zu gehen - NK? / (Bedienstete Fliegenbachs: KS 5W6+22, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm!  
Die Kerle besitzen eine magische Meisterhellebarde +3, (50+2W10) Gold und eine Karte zur Grotte des gadenvollen Todes - Queste KI96.

### **60-65 • Morsche Bodenbretter**

Knarzende 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 Spinne finden die Abenteurer (2W10+30) Gold und eine magische Hellebarde +2.

### **66 • Verfluchte Falle!**

Als die Abenteurer vorsichtig die Treppe hinauf auf eine Tür zu gehen, schießt plötzlich ein blauer Blitz aus dem Schloss. Falle! / (Nein:) Ein Fluch! trifft den (W2.) Abenteurer und außerdem bekommt er eine verfluchte Verletzung!

(Ja:) Die bläuliche Verfärbung am Schlüsselloch wurde gerade noch rechtzeitig entdeckt und die böse Magie verpufft ohne jemanden zu treffen. Sofort ein Ereignis mit 70+2W10 würfeln!

### **67-72 • Bolzenfalle**

Als die Abenteurer vorsichtig einen Gang entlang auf eine Tür zu gehen, macht es unter den Bodenbrettern leise „klick“. Falle! / (Nein:) Armbrustbolzen schießen aus beiden Wänden. Jeder Abenteurer, der seinen Test auf BW nicht schafft, bekommt W6 Schadenspunkte. Die Gruppe zieht sich aus dem Lagerhaus zurück. (Ja:) Die Armbrustbolzenfalle wurde rechtzeitig entdeckt und die Bolzen schwirren ins Leere. Hinter der Tür findet die Gruppe eine

Silberkiste. Können sie die Kiste öffnen? / (Ja:) Darin befinden sich 50 Gold und (MS W100+11)

### **73-76 • 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. Die Abenteurer können ihm sofort in den Keller des Lagerhauses folgen, falls sie mutig genug sind.  
(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!

### **77 • Engelchen**

Die Gruppe trifft ein kleines fliegendes Engelchen mit einer goldenen Leier. Es schließt sich dem Kleriker der Gruppe an, wenn diesem ein IT-Wurf gelingt. / (Ja:) Das Engelchen gibt dem Kleriker bei 1 auf W6 ein zusätzliches Wunder in jedem Spielzug. Das Engelchen verschwindet, indem es die nächste Verletzung des Klerikers verhindert.

### **78-83 • Bande von Halbfendieben**

Eine Bande von vier Halbfelfen hat sich hier eingerichtet. Ist ein Dieb oder ein Halbfelf in der Gruppe? /

(Ja:) Die Abenteurer gesellen sich zu ihnen und bekommen für 5 Gold von der Bande eine Karte, wie man die Dämonenstadt in der Schlucht findet, in der die magischen Schätze zuhauf herumliegen. Queste Sh66!

(Nein:) Die Halbfelfendiebe drohen den Abenteurern und legen ihnen nahe, sofort ihr Revier zu verlassen - NK+FK? / (Halbfelfenbande: KS 4W6+24, RW 3, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Bande besitzt 1 Flasche Rum, 1 Wassertalisman und 30 Gold. Außerdem eine Karte zur Dämonenstadt. Queste Sh66.

### **84-89 • Bande von Gesetzlosen**

Eine achtköpfige Bande von abgerissenen Gesetzlosen hat es sich in der Lagerhalle gemütlich gemacht. Sie umkreisen die Abenteurer und bitten sie um ein kleines Geschenk. Was geben sie den Halbnken? /

(Etwas mit einem Wert von mehr als 15 Gold:) Die Abenteurer werden auf einen Schluck Rum eingeladen. Der (W3+1.) bekommt allerdings an dem Abend etwas geklaut und niemand war es. (Etwas mit Wert von 15 oder weniger Gold:) Die Gesetzlosen rauben jedem Abenteurer einen Gegenstand oder es wird gekämpft - NK! / (Gesetzlose: 8W6+12, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Gesetzlosen haben (W3 Flaschen) Rum, 20 Gold und eine Karte zu einem Eingang in die Arkaden unter der Stadt. Queste St100.

### **90-99 • 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 geziCKtem 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, sonst bekommt er 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).

### **100 • Morsches Dachgebälk**

Der (W3.) Abenteurer wird von einem herabfallenden, morschen Balken getroffen, wenn er keinen BW-Test schafft. (W2) Verletzungen!

# Keller (ab 25 Ehre!)

Die Abenteurer steigen die feuchten Stein­stufen einer Wendeltreppe in den Keller hinab. Auf den Stufen merken sie aber bereits, dass hier große Gefahr droht. Abenteurer mit weniger als 25 Ehre! können hier noch umkehren.

## 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 • Schuldenkobold

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 Zaubererbank. Jeder Zauberer bekommt hier sofort 200 Gold. Sobald die Gruppe jedoch irgendwann genug Gold und Edelsteine besitzt, werden 400 Gold per Teleport von einem Schuldenkobold eingezogen. Wenn der Zauberer seinen IT-Wurf nicht schafft, ist er sogar gezwungen, den Kredit aufzunehmen. Er bekommt eine -400 Gold Zaubererbank-Erinnerungsmünze mit dem magischen Auge darauf, damit er seine Schulden nicht vergisst und die Zaubererbank 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. ... Nachdem sie die Gruppe verlassen hat, ist aber 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-Talsiman.  
(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 Riesenspinne zuge­spannenen 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 Riesenspinne, aus deren Leib ein meisterhafter Silberdolch ragt. Plötzlich sehen die Abenteurer, wie hinter den Kisten ein mannsgroßer Kokon aufreißt. Hundert hungrige Riesenspinnenkinder sind plötzlich überall - NK!

(Riesenspinnen: 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 Riesenspinne zuge­spannenen Raum voller alter Säcke. In den Fäden scheint ein totes menschenähnliches Wesen eingewickelt zu sein. Wollen die Abenteurer hinein gehen? /

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

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

Im Netz der Spinne hängt ein Zwergenseefahrer, der eine Leder­schlaufe um das Handgelenk gewickelt hat. Daran hängt eine magische Zweihandaxt +4 des Überlebens Urwald.

## 26-32 • Fallgrube mit Speeren

Die Gruppe rückt vorsichtig durch einen Gewölbegang vor, als plötzlich der Boden unter den ersten beiden Abenteurern wegk­lappt. Falle! / (Nein:) Beide Abenteurer müssen einen BW-Test mit 1 Abzug schaffen, um nicht in die Speergespickte Grube unten zu fallen. Wer hineinfällt, bekommt (W2) Verletzungen.

(Ja:) Die Gruppe dringt kann weiter in den Keller vordringen. Sofort ein Ereignis mit 50+2W10 auswürfeln!

## 34-41 • Rattenoger

Der Kellerraum, den die Abenteurer durch eine schwere Holz­tür betreten, scheint noch einen anderen, gegrabenen Eingang zu haben. Darin warten vier Rattenmenschen, die von einem riesenhaften Rattenoger begleitet werden. Der Schamane, der sich unter ihnen befindet, hüllt den Zauberer der Gruppe sofort in eine rotleuchtende Giftwolke ein, die ihm sofort eine Verletzung zufügt und am Ende des Spielzuges noch eine. Wenn es keinen Zauberer gibt, bekommt der Vorderste den giftigen Dunst ab. Dann greifen sie an - NK+FK! / (Rattenmenschen und Rattenoger: KS 5W6+18, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm! Der Schamane der Ratten besitzt einen rot leuchtenden Uranstein. Ein Zauberer, der ihn bei sich trägt, kann einen zusätz­lichen Spruch pro Spielzug sprechen. Siehe spezielle Regeln Uran!

## 42 • Uranschlüssel

Der Keller ist leer und macht einen langweiligen Eindruck. Schafft ein Dieb einen IT-Wurf? Fallenkunde gibt einen Bonus von +1. / (Ja:) In einer Ritze am Boden scheint es rötlich zu glimmen. Als er die lockere Bodenplatte anhebt, kommt in einem Hohlraum darunter ein Uranschlüssel zum Vorschein. Siehe spezielle Regeln Uran!

## 43-49 • Verkleidete Dunkeelfen

Im Keller scheinen sich wohl fünf Soldaten des Königs aufzuhalten. Die Abenteurer erkennen aber sehr schnell, dass es sich um ver­kleidete Dunkeelfinnen handelt, die sofort mit ihren vergifteten Silber­schwertern und Armbrüsten angreifen - NK+FK!

Abenteurer, die verletzt werden, sterben sofort an dem Gift.

(5 Dunkeelfinnen: KS 5W6+22, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm!

Die bösen Elfinnen besitzen 60 Gold, ein magisches Meistersilber­schwert +3 des Panzerstichs und eine magische Meisterarmbrust +2.

## 50-54 • Kampfhunde

Man hört nur ein leichtes Kratzen von Pfoten auf Stein. Dann fallen aus der Dunkelheit plötzlich fünf böse knurrende und ledergerüstete Kampfhunde mit Stachelhalsbändern die Abenteurer an - NK!

(5 Kampfhunde: KS 5W6+20, RW 2) / 1 Ruhm!

Die Kampfhunde besitzen nichts von Wert, aber die Abenteurer können weiter in den Keller vordringen. Sofort ein Ereignis mit 60+2W10 auswürfeln!

## 55-57 • Geheimgang zum Hafen

Ein Geheimgang führt vom Keller geradewegs zum Hafen von Traumburg. An der Ausgangstür steht eine verschlossene Eisenkiste. Kann sie jemand öffnen? / (Ja:) In der Kiste (W6) (1-2:) befindet sich eine erkleckliche Summe von (50+W100) Gold. (3-4:) befinden sich fünf von Dr. Kugelschreibers Luftflaschen. Beschreibung siehe St20. (5:) befindet sich (MS W100+20). (6:) befinden sich ein Goldschlüssel und eine recht gute Karte, die zur tödlichen Pyramide des Echsenkönigs führt. Queste: Ds95!

## 58-64 • 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 vier Wachleuten bemerkt. Diese greifen sofort an - NK+FK! Wenn die Abenteurer die erste Kampfrunde gewinnen, können sie fliehen, ansonsten werden sie von weiteren herbeistürmenden Wachen überwältigt, verletzt und beraubt. (Wachen der Kultstätte: 4W6+16, RW 3) / 1 Ruhm! Eine der Wachen hat ein meisterhaftes Schild. Die Gruppe flieht schnell 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 Kapuzenträger 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 Obsidianschwert 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 sechs 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 Zauberspruchrolle 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 Halbfelf 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 Trommelmusik räkeln sich freizügig gekleidete Halbfelfen, Halborks und Menschen beiderlei Geschlechts. Es scheint ein Fest besonderer Art zu sein. Schafft der Kleriker oder Halbfelf 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. Wenn 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 Traumburg!!!**

(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!“ fleht 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).