

von
Michael Gruen
und Markus Still

Das Schwarze Brett von Traumburg

Test-Version No3 - 12.12.2023
Kostenlos, zum privaten Gebrauch.
Bitte an markus@FlyingGames.de rückmel-
den, falls es Erfahrungen, Probleme oder
Anregungen gibt.

Der Besuch des Schwarzen Bretts vor dem Rathaus von Traumburg ist eine Spezialaktion nach einem normalen Ereignis in Traumburg. Jede Gruppe mit 1 bis 12 Ehre! darf einen Job pro Spielabend mit 2W6 auswürfeln. Der ausgewürfelte Job darf direkt nach dem Wurf abgelehnt werden, ein zweiter Job darf aber in keinem Fall erwürfelt werden - auch nicht woanders.

Die ausgeschriebene Belohnung (in Klammern) verfällt am Ende der Spielsitzung. Wenn nichts anderes erwähnt ist, muss sie mit einer weiteren Spezialaktion am Traumburger Rathaus abgeholt werden. Wenn eine Gruppe den angenommenen Job bis zum Ende der Spielsitzung nicht erfüllt, bekommt sie -1 Ehre! (+ 1 Ruch!).

2 • Rum!!!

Der Alchemist Ernesto braucht für seine neuen alchemistischen Trank eine alkoholische Zutat, die es z.B. im Lagerhaus 49 gibt. Bringt ihm das seltene Getränk Rum. Auf Wunsch bekommt die Gruppe von Ernesto für 2 Gold einen Wandertrunk* zur Erfüllung ihrer Aufgabe. (1 Ruhm! + 1 magischen Flugtrank +10 Gold für jede weitere Flasche Rum.)

3 • Untotenjagd

Die Skelette, Vampire und Zombies in den Feldern werden zu einer echten Bedrohung für das Dorf Abendheim. Es wird Zeit, die Untoten endgültig zu vernichten. Die Gruppe bekommt auf Wunsch für 3 Gold einen Wandertrunk*. (Für jeder vernichtete Untotentruppe der Felder bekommt die Gruppe 10 Goldstücke, sobald sie nach Abendheim zurückkehrt.)

4 • Geleitschutz

Der Aaruk-Händler Schwarzfaust möchte, dass seine Wagenladung mit Glasflaschen nach Gomoa gebracht wird. Seine Ware darf unter keinen Umständen beschädigt werden. Für jede Verletzung die die Gruppe während der Reise erleidet bekommt sie 20 Gold und 1 Ruhm! weniger. Schwarzfaust wohnt ganz am Ende der Stadt, die Belohnung erhält die Gruppe deshalb erst, nachdem sie in der Stadt Gomoa zwei Ereignisse ausgewürfelt hat.

Die Gruppe muss im nächsten Spielzug aufbrechen und ohne Umweg nach Gomoa reisen. (1 Ruhm! und 40 Gold.)

5 • Suche nach dem magischen Schatz

Der König sucht eine wackere Abenteurergruppe, die ihm einen magischen Gegenstand bringt. Er empfängt sie bei einer Audienz. (1 Ruhm! u. 60 Gold - 1 Ruhm! u. 30 Gold, wenn es ein Trank ist.)

6 • Meisterwaffe

Blator der Schmied ist auf der Suche nach einer alten Meisterwaffe. Wenn ihm die Gruppe eine meisterliche Waffe bringt, die nicht gekauft wurde, sondern gefunden sein muss, zahlt er dafür einen stolzen Preis. (Eineinhalbfacher Neupreis der Meisterwaffe.)

7 • Zwergenlehrmeister

Die besten Lehrmeister des Landes sollen sich in der Zwergenstadt Gadür befinden. Lernt in der Zwergenstadt Gadür zwei Fertigkeiten und berichtet dem König bei einer Audienz von eurer Erfahrung. (1 Ruhm! oder 70 Gold.)

8 • Leibgarde

Die Baroness von Schnöselheim sucht eine Leibgarde, die sie nach Gylravar begleitet. Die Baroness muss auf den schnellsten Weg dorthin gebracht werden. Sollten im Kampf zwei oder mehr Abenteurer verletzt werden, verlässt die Baroness die Gruppe und zieht alleine weiter. Die Belohnung erhält die Gruppe, wenn sie eine Spezialaktion in der Stadt Gylravar ausführen. (1 Ruhm! und 20 Gold.)

9 • Detektive

Die Hexe Wackelzahn interessiert sich sehr dafür, wo sich Zauberer Zapzerap aufhält. Wenn die Abenteurer ihn irgendwo treffen, sollen sie ihr schnellstens im Dorf Abendheim Bericht erstatten. (Entweder 1 Gegengift oder 1 Flugtrank und 1 Kiementrunk.)

10 • Räuberjagd

Als Händler ist man auf den Straßen vor den Räufern nicht mehr sicher. Tötet in den Feldern oder in den Wiesen mindestens vier Gruppen von Räufern. (1 Ruhm! und 100 Gold.)

11 • Goblinjagd

Die Bauern haben ihr Vermögen zusammengelegt, um die marodierenden Goblin Horden endgültig los zu werden. Tötet in den Feldern oder in den Wiesen mindestens vier Gruppen von Goblins. (1 Ruhm! und 100 Gold.)

12 • Verlies!

Lebensmüde Heldengruppe gesucht. Es häufen sich die Gerüchte, dass Eingänge zu den alten Verliesen gefunden wurden. Die Gruppe bekommt eine alte Karte, die den ungefähren Eingang dieser Verliese zeigen einmalig kann man mit einem Wurf 90+ in den Wiesen oder den Feldern direkt zu Abschnitt 98 springen. (2 Ruhm! und zusätzlich 80 Gold je Gegenstand aus dem Verlies)

*MS: Wandertrunk

Wenn der erste Abenteurer der Gruppe diesen Trunk vor dem Ereigniswurf trinkt, kann er nach dem Wurf entweder 10 hinzu addieren oder 10 abziehen. Der Trunk kann nur in Gebieten angewendet werden, in denen der Abenteurer heimisch ist, und auch in Ansiedlungen der eigenen Rasse. Durch den Trunk können keine Ereigniszahlen erzeugt werden, die nicht zur Verfügung stehen. Im Gegensatz zu einem Trank, verliert ein Trunk am Ende der Spielsitzung seine Wirkung (oder spätestens nach vier Spielstunden.)

