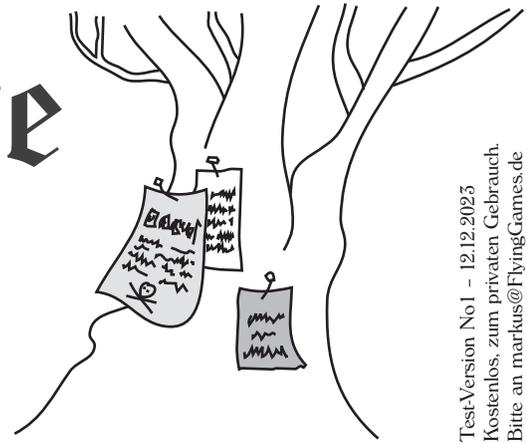


Alte Linde von Grent

von
Michael Gruen
und Markus Still



Test-Version No 1 - 12.12.2023
Kostenlos, zum privaten Gebrauch.
Bitte an markus@FlyingGames.de
rückmelden, falls es interessante Erfahrungen,
Probleme oder Anregungen gibt.

Der Besuch der alten Linde auf dem Marktplatz von Grent ist eine Spezialaktion nach einem normalen Ereignis in Grent. Jede Gruppe mit 12 bis 30 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 an der alten Linde in Grent abgeholt werden. Wenn eine Gruppe den angenommenen Job bis zum Ende der Spielsitzung nicht erfüllt, bekommt sie -1 Ehre! (+ 1 Ruh!). Wenn ein Job abgeschlossen ist, kann ein neuer ausgewürfelt werden.

2 • Tiefseeforscher gesucht

Der Kämpfer Kimri sucht eine Abenteuergruppe, die den Meeresboden untersucht. Die Gruppe muss zwei Ereignisse auf den Grund des Meeres absolvieren. Die Ereignisse müssen nicht direkt hintereinander stattfinden. Wenn die zwei Ereignisse abgeschlossen wurden, sollen sie Kimri schnellstens in Grent Bericht erstatten. (1 Ruhm! und 1 Muschelamulett.)

3 • Räuberbande in Ultimor

Der Halblingbaron Zwirbelkamm will den Räuberbanden in Ultimor eine Lektion zu erteilen und lässt dafür klingende Münze springen. (Für jede besiegte Räuberbande bekommt die Gruppe 40 Goldstücke, sobald sie zur alten Linde zurückkehrt)

4 • Patrouille im Ödland

Gesucht wird eine Abenteuergruppe, die im Ödland patrouilliert, da es dort wiederholt zu Überfällen auf Reisende kam. Absolvieren im Ödland 5 Ereignisse mit Kampf und erstattet danach an der Linde ausführlichen Bericht. (1 Ruhm! und Magische Meisterschleuder +2.)

5 • Pfeifenkraut

Das beste Pfeifenkraut der Welt gibt es im Südviertel von Grent. Überbringe je ein Paket Pfeifenkraut dem Ältesten von Gadür, dem Kriegsherrn von Gomoa und dem König von Gylravar. Eine Belohnung erhält die Gruppe, nachdem sie mindestens ein Paket überbracht hat. (1 Ruhm! und 30 Gold pro abgeliefertem Paket.)

6 • Meisterdieb

Der Meisterdieb Jorne ist auf der Suche nach einer Abenteuergruppe, die ihm in die Marsch begleitet. Erlebe dort 3 Abenteuer und begleitet Jorne wieder nach Grent. Sollte ein Gruppenmitglied sterben, verlässt Jorne die Abenteuergruppe.
(1 Ruhm! und ein versilberter Kurzbogen +1, +2 gegen Untote.)

7 • Begleiter

Der Großmeister Giramon möchte die Ebenen untersuchen und streift deswegen etwas ziellos umher. Begleitet ihn bei seinen Untersuchungen und gewinnt in den Ebenen 4 Kämpfe ohne Verlust. (Giramon dankt es euch, indem er den Zauberspruch „Geschick“ umsonst, oder Meisterlich für 50 Gold beibringt)

8 • Pilgerfahrt

Begleitet die Klerikerin Aradamis auf ihrer Pilgerfahrt. Reist mit Aradamis nach Gadür und nach Gylravar. Ihr müsst in den Städten zwei Ereignisse auswürfeln, bevor ihr weiterziehen dürft. Die Belohnung erhaltet ihr nachdem ihr das zweite Ereignis in Gylravar abgeschlossen habt.

(1 Ruhm! und einen Silberhammer +1, gegen Untote +2)

9 • Orks

Als Halbling ist man im näheren Umland nicht mehr sicher. Besiegt in den Ebenen, im Ödland oder in den Hügeln 4 Gruppen von Orks oder Goblins (1 Ruhm! und 80 Gold.)

10 • Eisenhammerbande!

Der Steuereintreiber Bartolomäus sucht eine Abenteuergruppe, die in den Hügeln die Eisenhammerbande erledigt. Die Abenteuergruppe bekommt von ihm für 3 Gold einen Wandertrunk.

(1 Ruhm! und ein edles Pony)

11 • Trollplage

Gemeine Trolle werden in den benachbarten Hügeln zu einer echten Gefahr für die Reisenden. Besiegt in den Hügeln 3 dieser kotzenden Unholde. (1 Ruhm! und eine Meister-Lederrüstung RW3.)

12 • Männchen

Der Halblinmagier Armond fühlt sich in letzter Zeit einsam und sucht ein Männchen. Wenn du ihm direkt sagen kannst, in welchem Gebiet und bei welchem Ereignis ein Männchen zu finden ist, darf die Gruppe direkt zu dem Ereignis 33 springen, sobald sie in der Ebene ist. Dort gibt es die Belohnung. (1 Ruhm!)

*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.)

