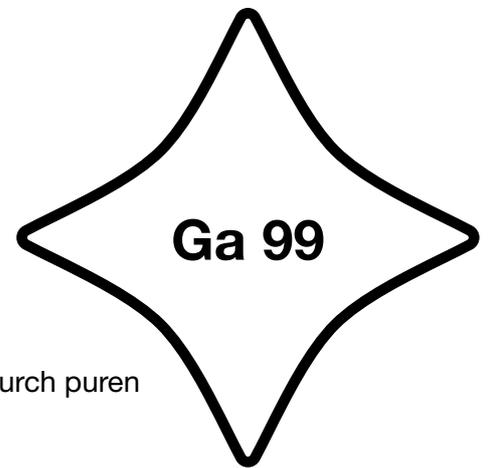


Versteck der Eisenhammerbande!!



Einleitungstext

Die Abenteurer entdecken nach langer Zeit des Herumschlenderns durch puren Zufall einen Eingang in das legendäre, ehemalige **Versteck der Eisenhammerbande!!**

1 • Halle der drei Portale

Die Abenteurer folgen einem langen, mit Fackeln ausgeschmückten, Gang in die Tiefe. Der Gang wird immer breiter und öffnet sich nach einiger Zeit in eine große Halle, in der eine Kiste mit dem Inhalt (W100) Gold und einer Zweihandaxt +2 steht. Drei große Portale am Ende der Halle stehen offen, sie unterscheiden sich jedoch etwas. Das Linke hat sechs Ecken, über dem in der Mitte ist ein Portal in den Stein eingraviert und das Rechte hat drei Ecken. Welches Portal wollen die Abenteurer durchschreiten? /

(Die Gruppe wählt das sechseckige Tor:) Weiter mit W100+60!

(Die Gruppe wählt das dreieckige Tor:) Weiter mit W100+30!

(Die Gruppe wählt das Tor mit dem eingravierten Portal darüber:) Weiter mit W100+100!

2-4 • Übende Orks

Die Gruppe gerät auf ihrem Weg durch die Gänge des Verlieses auf eine kleine Halle, in der vier muskelbepackte Orks sich im Kämpfen üben. Wollen die Abenteurer die überraschten Orks angreifen - NK + FK? / (Orks: KS 4W6+20, RW 2, Räuber) / 2 Ruhm! Die Orks besitzen (W100) Gold und einen magischen, silbernen Meisterbogen +3. - Weiter mit W100+10!

6-10 • Vorhalle der untoten Wächter

Die Abenteurer betreten das Verlies und stehen in einer großen Eingangshalle. Schon bewegen sich drei Zombies auf sie zu. Sie waren einst wohl Wächter - jetzt sind sie (un-)tot. - NK + FK? / (3 Zombies: KS 3W6+12) / Die Zombies haben (W10) Gold und einen (NS W10+5) dabei. - Weiter mit W100+10!

11-14 • Vorsicht Pfeile

Als die Gruppe eine der düsteren Hallen des Verlieses durchschreitet, hören die Abenteurer plötzlich, wie sich Bogensehnen in großer Zahl spannen. Gelingt einem der Abenteurer ein Intelligenzwurf? / (Ja:) Er entdeckt überall in der Halle verteilt Goblins, die die Sehnen ihrer Kurzbögen anspannen und böse dreinschauen. Die Gruppe schafft es gerade noch, erfolgreich zu fliehen, als sich bereits dutzende Pfeile aus Bögen lösen. (Nein:) Dutzende Pfeile lösen sich aus ihren Sehnen und die Gruppe bekommt eine ganze Dosis ab. Jeder Abenteurer muss einen BW-Wurf, einen GE-Wurf und einen ST-Wurf ablegen, auf die er jeweils einen Malus von 1 bekommt. Pro misslungenem Wurf muss der jeweilige Abenteurer einmal gegen seinen RW würfeln. Pro misslungenem RW-Wurf bekommt der Abenteurer eine Verletzung. - Weiter mit W100+20!

15-17 • Zwergenkönig Grenoldian

Die Gruppe trifft den Geist des einst allseits bekannten und geliebten großen Zwergenkönigs Grenoldian. Er lehrt einen Kämpfer für 2 Ruhm! und einen Silbergegenstand oder für 300 Gold eine beliebige Kämpferfertigkeit meisterlich. Zudem bietet er ihnen einen Diamant-Talisman für 80 Gold und einen Heiltrank für 60 Gold. - Weiter mit W100+20!

18-24 • Verlassene Bibliothek des Pyraneck

Die Gruppe gelangt in eine verlassene Bibliothek des lange verstorbenen Pyraneck, einem zu Lebzeiten großen Philosophen. Sie finden dort neben vielen verstaubten Büchern und Spinnweben auch einen (MS W100+50). - Weiter mit W100+30!

25-30 • Eisenhammerbande

Vier zwergische Mitglieder der Eisenhammerbande kreuzen den Weg der Abenteurer und greifen sofort an - nur NK! (4 Zwerge: 4W6+17, RW 2, Räuber) / 2 Ruhm! Die Zwerge haben einen Zweihandhammer +2 dabei. - Weiter mit W100+30!

31 • Steinmännchen

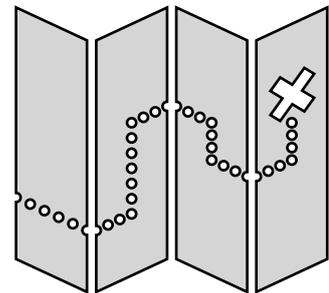
Die Abenteurer entdecken in einer kleinen Felsspalte ein Steinmännchen, das nicht mehr herauskommen kann. Wollen die Abenteurer ihm heraushelfen? / (Ja:) Das Steinmännchen ist den Abenteurern sehr dankbar. Gelingt einem Zauberer ein Intelligenzwurf, um das Steinmännchen zu überzeugen, ihm zu folgen? / (Ja:) Das Steinmännchen folgt dem Zauberer und gibt ihm +2 auf alle vier Eigenschaften. Es stirbt, indem es die nächste Verletzung des Zauberers auf sich nimmt. - Weiter mit W100+40!

32-35 • Der Brunnen der vier Attribute

Die Gruppe kommt an einen Brunnen mit blau schimmerndem Wasser. Berührt ein Abenteurer das Wasser? / (Ja:) (W10:)

- (1:) Der Abenteurer hat für den Rest der Spielsitzung +1 auf BW.
- (2:) Der Abenteurer hat für den Rest der Spielsitzung -1 auf BW.
- (3:) Der Abenteurer hat für den Rest der Spielsitzung +1 auf ST.
- (4:) Der Abenteurer hat für den Rest der Spielsitzung -1 auf ST.
- (5:) Der Abenteurer hat für den Rest der Spielsitzung +1 auf GE.
- (6:) Der Abenteurer hat für den Rest der Spielsitzung -1 auf GE.
- (7:) Der Abenteurer hat für den Rest der Spielsitzung +1 auf IT.
- (8:) Der Abenteurer hat für den Rest der Spielsitzung -1 auf IT.
- (9-10:) Nichts geschieht.

- Weiter mit W100+40!



36 • Zwerg zu verspeisen!

Die Gruppe bemerkt vier Orks in einem Raum. Diese streiten darüber, wer den gefangenen Zwerg im Käfig neben ihnen kochen muss, damit sie ihn sich später zu Leibe führen können. Will die Abenteurergruppe sich davonmachen oder dem Zwerg helfen und die Orks bekämpfen - NK + FK? / (4 Orks: KS 4W6+16, RW 2, Räuber) / 2 Ruhm! Einer der Orks hat eine meisterliche Zweihandaxt +3. Der glückliche Zwerg, dem die Abenteurer geholfen haben, überreicht der Gruppe zum Dank einen Diamant-Talisman. - Weiter mit W100+40!

37-40 • Unterirdischer See

Vor den Abenteurern öffnet sich eine große Höhle in einen spiegelglatten, unterirdischen See. Auf einer kleinen, steinernen Insel mitten im See steht eine Eisen-Kiste. Wollen Abenteurer hinüberschwimmen oder ähnliches, um den Schatz zu bergen, oder sich einen anderen Weg durchs Verlies suchen? / (Ja:) Pro Abenteurer, der hinüberschwimmt, schießt ein Tentakel aus dem Wasser und greift Diesen an - nur NK! (Pro Tentakel: KS W6+4) / Pro jedem zweiten Tentakel 1 Ruhm! Können die Abenteurer die Kiste öffnen? / (Ja:) In ihr befindet sich (W6:)

- (1-3:) (W100) Gold und ein Gegengifttrank.
- (4-5:) (W100) Gold und ein magischer Meister-Bolzen +4.
- (6:) (W100) Gold und ein (MS W100+50).

- Weiter mit W100+40!

41-43 • Toter Abenteurer

Die Gruppe stößt auf einen toten Abenteurer. Er hat (W100-30) Gold in der Tasche. - Weiter mit W100+50!

44-45 • Tote Abenteurer

Die Gruppe stößt auf vier tote Abenteurer, die mit Pfeilen übersät herumliegen. Neben den Leichen liegt auch eine magische Meister-Schleuder +2 auf den Boden. - Weiter mit W100+50!

46-49 • Gefängniszellenkomplex

Die Gruppe gerät in einen großen Komplex mit Gefängniszellen, in denen sich die verstaubten Skelette von einstigen Gefangenen befinden. Als die Abenteurer sich einem Teil kaputter Zellen nähern, richten sich plötzlich einige der Skelette auf und stürzen sich auf die Abenteurer - NK! (7 Skelette: KS 7W6) / 1 Ruhm! Die Abenteurer finden in den Zellen (W10) Gold, einen Heiltrank und eine Zauberspruchrolle (W6). - Weiter mit W100+50!

50-51 • Toter Zwerg der Eisenhammerbande

Die Gruppe stößt auf einen toten Zwerg, der wohl der Eisenhammerbande angehörte. Er trägt einen meisterlichen Waffenrock +2 an seinem Körper. - Weiter mit W100+50!

52-53 • Duell mit Eisenhammerbande

Die Gruppe trifft auf vier erstaunlich gut gelaunte Mitglieder der Eisenhammerbande. Schönerweise sind sie nicht auf einen Kampf aus, sondern auf ein Tanzduell zwischen beiden Gruppen. Sie sind bereit, eine magische Armbrust +3 darauf zu verwetten, dass sie gewinnen. Im Gegenzug müssten die Abenteurer ihrerseits auch eine magische Waffe +3 als Einsatz verwetten. Nehmen die Abenteurer das Duell an? / (Ja:) Jeder Abenteurer muss versuchen, seinen BW-Wert zu würfeln oder zu unterbieten. Alle Erfolge werden zusammengezählt und die Gruppe, die mehr Erfolge verzeichnen kann, hat gewonnen. Diese Gruppe erhält dann den Einsatz der anderen. Bei Gleichstand ziehen beide Gruppen weiter. (BW Zwerge: 2, 3, 4, 4) - Weiter mit W100+50!

54-57 • Barthold der Händler

Die Gruppe trifft Barthold, den Händler. Glücklicherweise feiert er gerade Schwarzer-Blei-Tag und bietet alle normalen Waffen und Rüstungen mit 20% Preisnachlass zum Kauf an. - Weiter mit W100+60!

58-61 • Alte Minenschächte

Die Gruppe gerät in einige der alten Minenschächte Gadûrs. Außer einer alten verwesenden Spitzhacke und (W10) Gold ist hier leider nichts zu holen. - Weiter mit W100+60!

62-64 • Zwergenzauberin Pemaldia

Die Zwergenzauberin Pemaldia heilt alle Abenteurer kostenlos und lehrt einen Zauberer für 2 Ruhm! und 120 Gold den Zauberspruch Feuerball. - Weiter mit W100+60!

65-66 • Schleimige Gegner

Die Abenteurer hören schleimige Geräusche. Gelingt dem klügsten Abenteurer ein Intelligenzwurf? / (Ja:) Die Gruppe bemerkt früh genug, dass es sich hierbei um fünf Ätzschncken handelt, die versuchen, die Abenteurer einzukreisen. - NK? (Nein:) Die Gruppe wird von fünf Ätzschncken eingekreist und angefallen - nur NK! (5 Ätzschncken: KS 5W6+5, RW 2) / 1 Ruhm! Eine der Ätzschncken hat einen total verschleimten (Talisman W10) bei sich. Dieser muss jedoch erst in Salzwasser gewaschen werden (Eine Aktion haben in Me, Mg, OF, UF oder Sr) - Weiter mit W100+60!

67-68 • Scharen von Rattenmenschen

Scharen von Rattenmenschen haben sich hier unten angesiedelt und werden immer mehr. In absehbarer Zeit werden sie ans Tageslicht gelangen und in Gadûr Chaos stiften. Wollen die Abenteurer dem Problem entgegenwirken, indem sie eine von ihnen bestimmte Anzahl Rattenmenschen angreifen - NK + FK? / (Pro Rattenmensch: KS W6+4) / Pro Rattenmensch (W10x2) Gold. Ab einer Anzahl von vier Rattenmenschen gibt es außerdem einen (MS W100+20) zu ergattern. - Weiter mit W100+70!

69 • Ritterin Yilmerva

Die Gruppe trifft die Ritterin Yilmerva, die sich mit den Abenteurern anfreundet und ihnen erklärt, sie sei in schrecklicher Geldnot. Wollen die Abenteurer ihr aus gutem Willen etwas Gold überlassen? /

Wenn die Gruppe ihr weniger als 8% des Goldes gibt, das sie besitzt, ist es immer Ereignis 1. Ansonsten (W6:)

(1:) Yilmerva dankt der Gruppe herzlichst und verschwindet. Dem (W3+1 Abenteurer) wird am Ende des Verlieses auffallen, dass all sein Gold verschwunden ist.

(2:) Yilmerva dankt der Gruppe herzlichst. Eine kostenlose Umarmung für jeden!

(3:) Yilmerva freut sich über die freundliche Geste und überreicht den Abenteurern einen Silberspiegel.

(4:) Yilmerva freut sich über die freundliche Geste und überreicht den Abenteurern einen (Talisman W10).

(5:) Yilmerva freut sich über die freundliche Geste und überreicht den Abenteurern einen Gegengifttrank.

(6:) Yilmerva ist so angetan von den Abenteurern, dass sie den Intelligentesten von ihnen zum Ritter schlägt!

- Weiter mit W100+70!

70 • Tödlicher Abgang

Der weiterführende Gang wird von einer Gruppe dreinblickender Dunkelelfen versperrt. Links von den Abenteurern führt eine Treppe hinab in ein **tödliches Verlies!!!** Betreten die Abenteurer das Verlies oder bekämpfen sie die Dunkelelfen im - NK + FK? / (3 Dunkelelfen: KS 3W6+14) / 1 Ruhm! Die Dunkelelfen tragen (W100-20) Gold bei sich. Einer der Dunkelelfen hat bei genauerer Untersuchung zudem einen Eisen-Talisman in der Tasche. - Weiter mit W100+70!

71-72 • Glücklicher Fund (W6)

(1-2:) Ein (NS W10+10) liegt in einer kleinen Schatzkiste auf dem Boden.

(3-4:) Ein (NS W100) liegt in einer kleinen Schatzkiste auf dem Boden.

(5-6) Ein (MS W100) liegt in einer kleinen Schatzkiste auf dem Boden.

- Weiter mit W100+80!

73-75 • Riesenfledermaus

Eine Riesenfledermaus stürzt sich aus einer spalte in der Decke auf die Abenteurer hinab und greift sie sofort an - nur NK! (Riesenfledermaus: KS 3W6+14) / 1 Ruhm! Die Riesenfledermaus trägt einen Wachs-Talisman um den Hals. - Weiter mit W100+80!

76-79 • Angriffslustige Centaurenräuber

Fünf gut gerüstete, angriffslustige Centaurenräuber kreuzen den Weg der Abenteurer. Wenn die Gruppe ihnen pro Abenteurer einen magischen Gegenstand oder einen Silbergegenstand überlässt, lassen die Centauren sie ziehen. Ansonsten - NK + FK! / (5 Centaurenräuber: KS 5W6+30, RW 3, Räuber) 3 Ruhm! Die Centauren haben neben (W100) Gold und einer Plattenrüstung auch zwei (NS W100) und einen (MS W100+50) dabei. - Weiter mit W100+80!

80 • Alte Waffenkammer

Die Abenteurer stoßen in eine alte Waffenkammer vor. Hier befinden sich noch ein meisterliches Einhandschwert +3, eine magische Meister-Zweihandaxt +3 und ein Meisterschild +2. - Weiter mit W100+80!

81-83 • Meisterboxer Breitenknecht

Die Gruppe trifft den allseits bekannten und geliebten Meisterboxer Breitenknecht, der einem Kämpfer der Gruppe kostenlos die Fähigkeit Ausdauer meisterlich beibringt. - Weiter mit W100+80!

84 • Großkopf, der Zerstörer

Die Gruppe trifft Großkopf, den Zerstörer, eine sprachgewandte Hydra. Er greift die Gruppe sofort an, wenn sie ihm nicht 250 Gold überlassen. / (Großkopf, der Zerstörer: KS 6W6+28, RW 5) / 3 Ruhm! Großkopf besitzt (W6x250) Gold und einen (LS). - Weiter mit W100+80!

85 • Tanzende Pinguine?

Die Gruppe folgt ein paar herumtanzenden Pinguinen, die sie eine Zeit lang begleiten. Gelingt einem Waldläufer der Gruppe ein Intelligenzwurf? / (Ja:) Die Pinguine stellen sich als Halblingsschausteller in Kostümen dar, die nicht mehr herauskommen. Ihr Kostüm hat außerdem mögliche Kommunikationsmöglichkeiten zunichte gemacht. Haben alle Abenteurer der Gruppe zusammen eine Stärke von 12 oder mehr? / (Ja:) Die Abenteurer können die Halblinge aus ihren Kostümen befreien. Die Halblinge bedanken sich herzlichst und schenken den Abenteurern einen magischen Blendespiegel +2. Dieser blendet Gegner, wenn er sich unter der griffbereiten Ausrüstung befindet, und gibt der Gruppe somit einen Bonus von +2 auf die KS. An diesem Punkt haben die Abenteurer die Möglichkeit, das Verlies zu verlassen. - Ansonsten weiter mit W100+90!

86-87 • Kraftbrecher

Die Gruppe wird von der Krankheit Kraftbrecher heimgesucht, die in Verliesen besonders verbreitet ist. Sie sorgt dafür, dass alle Abenteurer einen Punkt gesteigerte ST verlieren. Gegengifte können dagegenwirken und den Stärkeverlust verhindern. - Weiter mit W100+90!

88-89 • Frozen Intelligence

Die Gruppe wird von der Krankheit Frozen Intelligence ((Ein-)gefrorene Intelligenz) heimgesucht, die in Verliesen besonders verbreitet ist. Sie sorgt dafür, dass alle Abenteurer einen Punkt gesteigerte IT verlieren. Gegengifte können dagegenwirken und den Intelligenzverlust verhindern. - Weiter mit W100+90!

90-92 • Fieberfuß

Die Gruppe wird von der Krankheit Fieberfuß heimgesucht, die in Verliesen besonders verbreitet ist. Sie sorgt dafür, dass alle Abenteurer einen Punkt gesteigerte BW verlieren. Gegengifte können dagegenwirken und den Bewegungsverlust verhindern. - Weiter mit W100+90!

93-94 • Unbekannte Krankheit

Die Gruppe wird von einer bisher unbekanntem Krankheit heimgesucht. Diese sorgt dafür, dass alle Abenteurer einen Punkt gesteigerte GE verlieren. Gegengifte können dagegenwirken und den Geschicklichkeitsverlust verhindern. - Weiter mit W100+90!

95-96 • Judoka Alvi

Die Judoka Alvi bringt einem beliebigen Abenteurer für 2 Ruhm! oder 150 Gold die Fertigkeit Ducken meisterlich bei. - Weiter mit W100+100!

97-99 • Würfelspiel gefällig?

Die Gruppe stößt auf vier Würfelspieler. Diese laden die Abenteurer zu einem Würfelspiel ein. Allerdings kostet das Vergnügen die Gruppe so viel Gold, wie sich Abenteurer in ihr befinden mal 2. Die Gewinnsumme beträgt: Abenteurer der Gruppe mal 2 plus 8 Gold. / (Ja:) Jeder Abenteurer würfelt ein Mal mit einem W6. Der Mitspieler mit der niedrigsten Zahl gewinnt! Bei Gleichstand zwischen mehreren Mitspielern, würfeln Betroffene noch einmal und das so lange, bis es einen Sieger gibt. - Weiter mit W100+100!

100 • Würfelspiel mit Besoffenen gefällig?

Die Gruppe stößt auf vier volltrunkene Würfelspieler. Diese laden die Abenteurer zu einem Würfelspiel ein. Allerdings kostet das Vergnügen die Gruppe so viel Gold, wie sich Abenteurer in ihr befinden mal 2. Die Gewinnsumme beträgt Abenteurer der Gruppe mal 2 plus 8 Gold. / (Ja:) Jeder Abenteurer würfelt ein Mal mit einem W6. Der Mitspieler mit der niedrigsten Zahl gewinnt! Bei Gleichstand zwischen mehreren Mitspielern, würfeln Betroffene noch einmal und das so lange, bis es einen Sieger gibt. / (Gewonnen:) Die Würfelspieler bezichtigen die Gruppe des Würfelbetrugs und greifen die Abenteurer unverzüglich an - nur NK! (4 volltrunkene Würfelspieler: KS 4W6+7) / Die Gruppe findet bei einem der Spieler (W10) Gold. Bei einem anderen einen Eisen-Talisman. - Weiter mit W100+100!

101 • Rundweg

Die Gruppe biegt ein paar Mal links und rechts ab und steht schon nach kurzer Zeit wieder am Eingang des unterirdischen Komplexes. Die Abenteurer können das Verlies verlassen oder - Nächste Runde weitermachen mit W100!

-----Ausgänge-----

Wo die Abenteurer ans Tageslicht kommen und ihr nächstes Ereignis auswürfeln. (W6:)

- (1-3:) Gadûr
- (4:) Hügel
- (5:) Berge
- (6:) Ödland

Achtung: Reittiere und Wagen der Gruppe werden bei Würfelergebnis 4/5/6 nicht verloren, sondern können nächste Runde in Gadûr wieder aufgenommen werden, indem die Abenteurer sich dorthin begeben.

102-110 • Ausgang

Die Gruppe erreicht nach einigem Herumlaufen einen Ausgang.

111-116 • Endloses Gängewirrwarr

Wenn kein Zwerg in der Gruppe ist, stolpern die Abenteurer noch den Rest dieser und die ganze nächste Runde im nahezu endlosen Gängewirrwarr des alten Verlieses umher, bevor sie endlich einen Ausgang finden. Übernächste Runde haben alle Abenteurer der Gruppe einen Malus von 1 auf BW.

117-122 • Eingestürzter Gang

Die Gruppe gerät in einen von Steinen verschütteten Gang. Haben zwei Abenteurer der Gruppe zusammen eine Stärke von mindestens 8? / (Ja:) Die Abenteurer schaffen es, die Steinbrocken aus dem Weg zu räumen. Dahinter befindet sich der Ausgang. (Nein:) Weiter mit W100!

123-125 • Ein alter Freund

Die Gruppe trifft den alten Gargorak, ein Halbork und alter Freund des (W3 Abenteurers). Er bietet diesem Abenteurer an, ihm eine beliebige Kämpferfertigkeit für einen Freundschaftspreis von 2 Ruhm! und 20 Gold meisterlich beizubringen.

126 • Die belästigte Fee

Die Gruppe entdeckt einen Raum mit fünf Goblins, die eine in einer Ecke des Raumes zusammengekauerte Fee verhaften. Wollen die Abenteurer der Fee helfen - NK + FK? / (5 Goblins: KS 5W6+12, RW 1) / 1 Ruhm! Die Goblins haben (W10) Gold dabei. Die Fee schließt sich der Gruppe gerne an. Sie kann einen Zauberspruch (W6) und trägt einen Gold-Talisman bei sich.

127-130 • Fallende Bodenplatten

Die Gruppe kommt in einen Raum mit großen Bodenplatten, auf denen verschiedene Muster abgebildet sind. Gelingt dem ersten Abenteurer ein Intelligenzwurf? / (Ja:) Die Gruppe betritt die richtigen Bodenplatten. Auf der anderen Seite liegt ein Silberspiegel auf dem Boden. (Nein:) Die Gruppe betritt die falschen Bodenplatten, die sich plötzlich lösen und in die Tiefe fallen. Alle Abenteurer, denen keinen ST-Wurf gelingt, bekommen eine Verletzung. Zerbrechliche Gegenstände zersplittern.

131-134 • Magische Türen

Die Gruppe steht vor fünf Türen. Auf vier der Türen steht jeweils eine der vier Buchstabenkombinationen Ga, Gr, Gt und Vn geschrieben. Die fünfte Tür ist unbeschrieben. Durch welche der Türen gehen die Abenteurer? /

(Ga:) Die Abenteurer befinden sich plötzlich in Gomoa und müssen dort nächste Runde ein Ereignis auswürfeln.

(Gr:) Die Abenteurer befinden sich plötzlich in Gylravar und müssen dort nächste Runde ein Ereignis auswürfeln.

(Gt:) Die Abenteurer befinden sich plötzlich in Grent und müssen dort nächste Runde ein Ereignis auswürfeln.

(Vn:) Die Abenteurer befinden sich plötzlich am Vulkan und müssen dort nächste Runde ein Ereignis auswürfeln.

(unbeschrieben:) (W6:)

(1-2:) Die Abenteurer befinden sich plötzlich in Gomoa und müssen dort nächste Runde ein Ereignis auswürfeln.

(3:) Die Abenteurer befinden sich plötzlich in Gylravar und müssen dort nächste Runde ein Ereignis auswürfeln.

(4:) Die Abenteurer befinden sich plötzlich in Grent und müssen dort nächste Runde ein Ereignis auswürfeln.

(5-6:) Die Abenteurer befinden sich plötzlich am Vulkan und müssen dort nächste Runde ein Ereignis auswürfeln.

135-143 • Essen

Die Abenteurer kommen in einen Raum, in dem Fässer mit Obst aufbewahrt werden. Möchten sie etwas davon essen? / (Ja:) (W6:)

(1-3:) Alle Abenteurer haben nächste Runde einen Malus von -1 auf alle Attributswürfe.

(4-6:) Alle Abenteurer haben nächste Runde einen Bonus von +1 auf alle Attributswürfe.

144-145 • Die Hexe und ihr Kessel

Die Gruppe hört aus einem Nebenraum ein irres Kichern. Gehen die Abenteurer diesem nach? / (Ja:) Die Abenteurer betreten einen Raum mit Regalen voll zerbrochenen Flaschen, aber auch einigen Tränken. In der Mitte des Raumes steht eine alte Hexe über einen Kessel gebeugt. Sie scheint Tränke zu brauen. Wollen die Abenteurer sich auf die Hexe zubewegen? / Die Hexe dreht sich um, schreit mit dämonischer Stimme „Verflucht seid ihr, Viecher!“ und greift an! Vor dem Kampf verflucht die Hexe den ersten Abenteurer. (Alte Hexe: 3W6+11) / 1 Ruhm! Die Hexe selbst hat nichts bei sich. In den Regalen im Raum befinden sich ein Gegengifttrank, ein Flugtrank und ein Schwächetrank. Letzterer kann vor einem freiwilligen Kampf benutzt werden, um bis zu drei Gegner zu schwächen, indem einer der Abenteurer den Trank mit einem gelungenen GE-Wurf auf die Gegner wirft. Diese haben dann jeweils statt dem W6 in allen Kampfrunden nur einen W3.

146-152 • Minigolems

Die Gruppe stößt nach geraumer Zeit auf einen Ausgang, vor dem zwei Minigolems stehen, die sofort angreifen - nur NK! (Zwei Minigolems: 4W6 + 16)

153-156 • Rundflug durchs Verlies

Die Gruppe begegnet einem Scheich mit einem schwebenden Teppich, der behauptet, ein Flug darauf wirkt ein Wunder. Für 20 Gold nimmt der Scheich die Abenteurer auf einen Rundflug durchs Verlies mit. / (Ja:) (W6:)

(1:) W3+1 Abenteurer stoßen sich den Kopf und bekommen eine Verletzung. Sie erhalten 20% des gezahlten Geldes zurück.

(2-3:) Ein Zauberer der Gruppe hat eine Erleuchtung. Er kann ein Mal einen beliebigen Spruch mit +1 sprechen.

(4:) Ein Zauberer der Gruppe hat eine Erleuchtung. Er kann ein Mal einen beliebigen Spruch mit +2 sprechen.

(5-6:) Einem der Abenteurer fliegt eine Karte in die Hand. Diese führt nach Mendoberan, der Stadt der Dunkelelfen. Queste Vu 10.

157-164 • Zollzwerg

Die Gruppe ist schon kurz vor dem Ausgang, als sie von Zollzwergen aufgehalten wird. Diese verlangen jedes Mal, wenn sie jemanden treffen, etwas Gold. Das Verlies zu verlassen kostet die Abenteurer an diesem Punkt jeweils 3 Gold. Falls nicht, gleich nochmal mit vorherigem Würfelbonus würfeln!

165-169 • Tödlicher Hebel

Die Gruppe ist bereits auf dem Weg zum Ausgang, als einer der Abenteurer einen Hebel entdeckt. Wollen die Abenteurer den Hebel benutzen oder den Ausgang aufsuchen? / (Ausgang:) Die Abenteurer entfliehen dem Verlies nach draußen in die schöne, nach roten Rosen duftende, heile Welt. (Hebel:) Der Boden unter der Gruppe gibt nach und die Abenteurer rutschen über eine Rampe hinab in ein **tödliches Verlies!!!** - Nächste Runde dort weiter mit W100+20!

170-176 • Raubritter vs. Soldaten

Raubritter Schnudelwutz und seine Leibgarde befinden sich im Gefecht mit einer Gruppe Soldaten des Inquisitors. Wollen die Abenteurer den Raubrittern oder den Soldaten im freiwilligen NK + FK helfen oder einfach weitergehen? / (Soldaten:) Die Abenteurer greifen Raubritter Schnudelwutz an - NK + FK? (Schnudelwutz und Leibgarde: KS 5W6+21, RW 4, Räuber) / 2 Ruhm! Raubritter Schnudelwutz trägt einen Diamant-Talisman um den Hals und hat einen (MS W100+50) in seinen Taschen. Bei den anderen Räufern lassen sich zwei (NS W100+50) finden. Die um die Raubritter erleichterten Soldaten schenken den Abenteurern außerdem eine alte Karte, auf der der Weg in die Hölle beschrieben zu sein scheint. Queste Sh 84+W10! (Soldaten:) Die Abenteurer greifen die Soldaten an - NK + FK? (Soldaten des Inquisitors: 4W6+15, RW 2) / -1 Ehre! Die Soldaten tragen nichts besonderes bei sich außer eine alte Karte, die scheinbar den Weg zur Hölle darlegt. Queste Sh 84+W10! (Weitergehen:) Die Abenteurer ignorieren die Kämpfenden völlig und finden bald zum Ausgang.

177-178 • Verletzte Reitschnecke

Die Gruppe stößt auf eine verletzte, in der Ecke schleimende Reitschnecke, die wohl von ihrem Herrchen allein gelassen wurde. Können die Abenteurer dem Tier helfen, indem sie es heilen? Falls ja, wer hilft ihm? / (Ja:) Die Reitschnecke lässt den Abenteurer, der ihn geheilt hat, auf sich reiten. Alle anderen aber nicht. Sie hat BW 2 und gibt RW +2. Reitschnecken sind zudem verliestauglich und bewahren Reiter vor Fallen!

179-180 • Unterwasserverlies

Die Gruppe stößt auf einen überschwemmten Teil des Verlieses. In eine Wand sind drei Totenköpfe eingeritzt. Können und wollen die Abenteurer in den überschwemmten Bereich des Verlieses abtauchen oder lieber doch den Ausgang benutzen? / (Abtauchen:) Die Abenteurer tauchen ab in ein überschwemmtes **tödliches Verlies!!!** Alle Ereignisse, die im Verlies geschehen, werden von dem Wasser beeinflusst. So zum Beispiel wirkt Feuer an diesem Ort nicht, viele Fallen werden gar nicht erst ausgelöst und weiteres.

181-187 ! • Mechanische Pfeilfalle

Der erste Abenteurer stolpert über einen fast unsichtbaren, aufgespannten Draht und fällt auf den Boden. Falle! / Daraufhin ist ein sirren zu vernehmen und ein Pfeil trifft den zweiten Abenteurer mitten ins Herz und fügt ihm zwei Verletzungen zu.

188-195 • Meisterkleriker Snak Snak

Der Halbentenmeisterkleriker Snak Snak bringt einem Kleriker oder einer Halbente kostenlos die Fertigkeit Kiemen / Wasseratmen bei. Anderen Abenteurern bietet er diesen Dienst für 200 Gold oder 3 Ruhm! an.

196-198 • Schlafender schwarzer Drache

Die Gruppe stößt in eine riesige Halle vor, in der ein schwarzer Drache vor sich hin schnarcht und den Weg versperrt. Eine Tür links von den Abenteurern führt nach draußen. Wollen die Abenteurer den Drachen aufwecken und kämpfen - NK + FK? / (schwarzer Drache: KS 6W6+25, RW 5, Räuber) / 3 Ruhm! Den Abenteurern fällt auf, dass der Drache auf einem riesigen schwarzen Schlüssel (!!) lag. Mit vereinten Kräften schaffen sie es, ihn an sich zu nehmen. Danach klettern sie über den Drachen und gehen weiter voran. - Weiter mit 200!

199-200 • Gigantische Schatzkammer

Die Gruppe trifft auf ein riesiges schwarzes Portal. Können die Abenteurer das Schloss öffnen? / (Ja:) Der Gruppe öffnet sich eine gigantische Halle mit Bergen aus Gold. Bei genauerem Hinsehen finden die Abenteurer (W100x25) Gold und (4x MS mit jeweils W100+50). Außerdem ein (LS). (Nein:) Die Abenteurer entdecken einen großen Sack, in dem sich (W100x2) Gold befinden.