

ULTRAQUEST

ERWEITERUNG

Abenteurer auf dem Weihnachtsmarkt

von Tanja, Paul und Markus Still

Wenn eine Gruppe sich in Traumburg befindet und das Spiel zwischen 1. Advent und 6. Januar stattfindet, kann sie auf dem Kirchplatz den Traumburger Weihnachtsmarkt besuchen und es sich dort etwas gut gehen lassen.

Vom Weihnachtsmarkt kommt man nach Traumburg, nach Abendheim, in die Wiesen, auf die Felder – oder auf das Meer, sofern man ein Wasserfahrzeug besitzt.

Auf dem Weihnachtsmarkt kann man zwar keine Spezialaktionen machen, aber die Gruppe kann jederzeit vom Markt weggehen und direkt in Traumburg eine Spezialaktion machen (z.B. ausruhen, einkaufen etc.), ohne dort zuerst ein Ereignis auswürfeln zu müssen.

1 • Festgesteckt!

Ist ein Waldläufer mit Aufmerksamkeit in der Gruppe oder schafft der Intelligenteste einen BW-Wurf? (beide dürfen testen) / (Ja:) Der Abenteurer bemerkt, dass aus dem Kamin der Brezelbackstube erstickte Hilferufe ertönen und zwei zappelnde Beine herausragen. Als die Gruppe den Unglücklichen herausziehen, sehen sie überrascht, dass es der völlig erschöpfte Weihnachtsmann mit einem großen Sack voller Geschenke ist. Zum Dank darf der aufmerksame Abenteurer einmal hineingreifen: (WS 1W100).

2-3 • Ein Stück Glück!

Die Abenteurer schlendern an einem Stand mit fragwürdigem Weihnachtsschmuck vorbei. 10 Gold will der feiste Halblinghändler pro Stück. Gelingt dem Dieb oder dem intelligentesten Abenteurer ein IT-Wurf? (beide dürfen testen) / (Ja:) Unter dem ganzen Glitzerkram befindet sich zufälligerweise auch ein Goldtalisman.

4-6 • Rundherum und rundherum!

Will die Gruppe für 1 Gold pro Nase bei Friedberts magischem Wunder-Karussell mitfahren? / (Ja:) (1W6)
(1:) Dem (W3+1.) Abenteurer wird schlecht. Er bekommt eine Verletzung und Friedbert zahlt ihm seine Goldmünze zurück!
(2-3:) Die Abenteurer genießen die Fahrt. Einer findet zwischen den Holzpferdchen sogar (W6) Goldmünzen.
(4-5:) Beim Start verkantet sich ein Zahnrad. Die Fahrgäste sind verärgert. Wenn dem stärksten Abenteurer ein IT-Wurf gelingt, kann er das Karussell wieder flott machen. 1 Ruhm!
(6:) Das Karussell dreht sich schneller und schneller. Die Welt darumherum verwischt und die Gruppe wird in ein Gebiet ihrer Wahl teleportiert. Sie dürfen dort sofort ein Ereignis mit W10 auswürfeln.

7 • Adolph das Rentier

Die Gruppe sieht ein freilaufendes Rentier hinter dem Weinstand. Ein Abenteurer, aber kein Zwerg oder Halbling, kann versuchen es mit einem geglückten BW-Wurf einzufangen. /

(Ja:) Es ist eines der fliegenden Rentiere des Weihnachtsmannes. Es zählt wie ein Reitpferd (BW 5, NK +0), kann allerdings fliegen. Wenn die Abenteurer jemals den Weihnachtsmann treffen sollten, müssen sie es ihm zurückgeben und bekommen dafür einen Weihnachts-Schatz (WS W100) und 1 Ruhm!

8-9 • Hoch die Tassen!

Am Schnapsstand trifft die Gruppe Anders, den Halbelfen, der ständig in seinen Silerspiegel schaut, um sich die Frisur zu richten. Er ist nur allzugerne bereit, allen Abenteuern die Fertigkeit Saufen normal (6 Gold pro Kopf) oder meisterlich (15 Gold und 1 Ruhm!) beizubringen. Wollen Abenteurer von ihm lernen? / (Ja:) Wer mitmacht, muss einen ST-Wurf bestehen, oder scheitert. Wer es schafft, kann sich die Fertigkeit aufschreiben und bekommt bei jedem Testwurf gegen alkoholische Getränke einen Bonus von +1 (normal) oder +2 (meisterlich).

10 • Stibitzen leicht gemacht!

Ist ein Halblingdieb oder eine Diebin in der Gruppe? / (Ja:) Alma, die alte Halblingdiebin, bringt ihm/ihr Diebstahl für nur 15 Gold oder 1 Ruhm! bei, oder Diebstahl meisterlich für 50 Gold und 1 Ruhm!

11-12 • Marie spielt Flöte

Neben dem Karussell steht ein Mädchen im Schnee und spielt auf ihrer Holzflöte mit klammen Fingern Weihnachtslieder. Will ihr jemand etwas Gold in das Kästlein am Boden werfen, damit Marie sich etwas zu essen kaufen und wieder zurück in ihr Dorf kann? / (Ja:) Die Gruppe bekommt 1 Karma!
(Über (W10) Gold:) Die Gruppe bekommt 1 zusätzliches Karma!

13-15 • Oh weh, der Elfentee!

Die Gruppe probiert dummerweise den elfischen Tee mit „Kräutern“. Jeder muss einen ST-Wurf bestehen, oder bekommt für den gesamte restliche Spielsitzung -1 auf IT. Elfen bekommen einen Bonus von +1 auf den ST-Wurf. Die Gruppe verlässt den Weihnachtsmarkt und kommt so schnell auch nicht wieder zurück (mind. 5 Spielzüge lang).

16 • Güldene Löcher im Schnee

Der letzte Abenteurer geht mal schnell hinter einen der Stände. Er findet beim Pullern (W10) Gold im Schnee.

17-18 • Ludmillas Zelt

Beim Bummel gelangen die Abenteurer an ein Zelt mit geheimnisvoller Aufschrift: „Ludmilla sieht deine Zukunft.“ Zahlen die Abenteurer 1 Gold und gehen hinein? / (1W6)

(1:) Ludmilla liest aus der Hand des ersten Abenteurers: „Eine schlimme Armut steht dir bevor!“ Später am Abend, merkt der erste Abenteurer, dass sein ganzes Gold gestohlen wurde.

(2:) Ludmilla liest aus dem Kaffeesatz: „Ihr werdet vielleicht bald den Weihnachtsmann treffen!“ – Queste WM 43!

(3:) Ludmilla schaut in ihre Kristallkugel. Die Gruppe darf für ihren übernächsten Ereigniswurf jetzt schon würfeln. Wo die Abenteurer dann sein werden, ist ihnen überlassen.

(4:) Ludmilla legt die Tarot-Karten. Die Gruppe darf irgendwann einmal den Zehnerwürfel ihres Ereigniswurfes um 1 nach oben oder unten korrigieren. Als die Gruppe jedoch wieder nach draußen kommt, ist ihr letztes Reittier gestohlen.

(5:) „Die Zukunft ist nicht sichtbar, denn ein böser Zauber lastet auf dir, mein Freund!“ sagt sie zum (W3+1.) Abenteurer – Fluch!

(6:) Ludmilla verschwindet hustend in einer Rauchwolke von verbrannten Kräutern und ist, nachdem der Rauch sich verzieht, nicht mehr auffindbar. Als sie das Zelt verlassen, befinden sich die Abenteurer in (W6:) – (1:) der Ebene. (2:) den Hügeln. (3:) dem Wald. (4:) der Marsch. (5-6:) einem Boot auf dem Meer! – Dort im nächsten Spielzug ein Ereignis würfeln!

19-20 • Rollendes Fass

Die Abenteurer trinken ein leckeres Gebräu am Stand von Zwergebrennmeister Burgor, da kommt ein Bierwagen mit Nachschub an. Beim Abladen rutscht den Gesellen aber eines der großen Fässer ab und rollt von der Laderampe herunter. Das Fass schießt, an den Abenteurern vorbei, direkt auf den großen Weihnachtsbaum zu. Die Abenteurer können Schlimmeres verhindern, wenn ihnen allen ein ST-Wurf gelingt! Alle, die den ST-Wurf nicht schaffen, werden von dem Fass überrollt und bekommen eine Verletzung. Wieviele schaffen es? /

(3 oder mehr) Die Abenteurer können sie das Fass stoppen und bekommen 1 Ruhm!

(2 oder weniger) Das Fass rollt gegen den Baum und dieser kippt auf einige Stände. Panik bricht aus. Die Stadtwache schließt den Weihnachtsmarkt für die nächsten 2 Spielrunden. Meister Burgor entschädigt jeden Verletzten mit 3 Gold.

21 • Mädchen mit Zündhölzern

Dem (W3.) Abenteurer fällt in einer Mauernische hinter der Kirche ein kurzes Flackern auf. Dann noch einmal. Er sieht ein völlig durchgefrorenes Mädchen mit dünnem Kleid im Schnee sitzen, das gerade sein letztes Zündholz entfachen will. Schafft er einen BW-Wurf und kann es rechtzeitig erreichen? Oder schafft der Zauberer der Gruppe einen Feuerball? /

(Ja:) Rettung im letzten Moment! Der Abenteurer wickelt das Mädchen in eine warme Decke und rettet es vor dem Erfrieren. 1 Ruhm! oder 2 Karma!

(Nein:) Zu spät, das letzte Zündholz erlischt und das Mädchen ist nicht mehr zu retten. Der Abenteurer vergisst aus Gram eine zufällige Fertigkeit.

22-23 • Das verlorene Kind

In einer Hütte neben dem großen Weihnachtsbaum schauen sich die Abenteurer die Krippe mit schön geschnitzten, bemalten und vergoldeten Figuren an. Wunderschön! Viele Leute drängen sich herein, um zu schauen. Plötzlich meint ein kleiner Junge: „Wo ist denn das goldene Kind in der Krippe? Eben war es doch noch da!“ Eine zwielichtige Gestalt verlässt gerade die Hütte. Gelingt dem vordersten Abenteurer ein BW-Wurf? /

(Ja:) Die Abenteurer können dem Dieb schnell genug folgen und kreisen ihn hinter einer der Buden ein. Aber plötzlich sind noch 4 weitere Schergen zur Stelle, die bereit sind, ihren Kumpan mit gezierten Dolchen zu verteidigen – NK+FK? /

(Diebesbande: 5W6 + 5 + Ehre! / 5, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm! und die Abenteurer erbeuten tatsächlich die gesuchte Figur im Wert von 50 Gold. Wollen sie die Figur zur Krippe zurückbringen? /

(Ja:) Der Bischof segnet die Abenteurer für ihren unerschrockenen Einsatz und beohnt sie mit 1 Ruhm!, einem Silberschlüssel und 1 Gruppenfreikarte für das Karussell – Queste WM04!

24-25 • Träger für Tuchballen gesucht

Am Stand eines Tuchhändlers werden die Abenteurer auf ein Stellengesuch aufmerksam. Wollen sie arbeiten oder ein anderes Ereignis auswürfeln? / (Arbeiten:) Am Hafen müssen Tuchballen vom Schiff abgeladen und in das Lagerhaus mit der Nummer 48 kutschiert werden. Jeder Helfer bekommt seinen ST-Wert in Gold als Lohn. Außerdem entdecken die Abenteurer nebenan ein interessantes Lagerhaus – Queste ST49!

26-28 • Süßes, oder...

Vor Hildegards Naschwerk-Wagen steht ein armselig gekleideter Junge und bestaunt mit großen Augen die Leckereien. Als die Abenteurer stehenbleiben, bittet der Junge um ein Goldstück für Zuckerwatte. Geben sie es ihm? / (Ja: W6)

(1:) Der Junge nimmt das Goldstück und verschwindet damit wie der Wind zwischen den Leuten. Ein Passant lacht.

(2-4:) Der Junge hat leuchtende Augen, als er die Zuckerwatte isst. Er kennt ganz Traumburg wie seine Westentasche und begleitet die Gruppe bis zu zwei Spielzüge lang in der Stadt. Sie dürfen so lange ihren Ereigniswurf um 1 nach oben oder unten korrigieren.

(5-6:) Der Junge ist überglücklich. Er erzählt den Abenteurern, dass er gerade den Weihnachtsmann in Not gesehen hat. Queste WM01! Dem (W3+1.) Abenteurer wird aber etwas gestohlen: (W10).

29-30 • Holzfäller Balduin

Ein Holzfäller sucht Helfer, die ihn in den Wald begleiten, um Weihnachtsbäume zu fällen. Gehen sie mit Balduin oder wollen sie lieber da bleiben und ein anderes Ereignis auswürfeln? /

(mitgehen:) Die Reise geht in den Wald. Jetzt sofort in Abendheim und im Wald ein Ereignis auswürfeln. Wenn die Abenteurer beide ohne Verlust oder Verletzung bestehen, bekommt jeder von ihnen soviel Gold wie er BW hat.

31-32 • Mäuseroulette

Bei Winnibalds lustigem Mäuseroulette kann man auf nur eines von 6 Häusern beliebig viel Gold setzen. Eine Maus wird in die Mitte gesetzt und das Haus, in das sie verschwindet, gibt den 10-fachen Einsatz zurück. Auf welches Haus setzt die Gruppe wieviel? / (W6)

(1-2:) Direkt nach dem Einsatz kommt die Stadtwache und verhaftet Winnibald. Das eingesetzte Gold wird natürlich beschlagnahmt!

(3-6:) (Normale Gewinnausschüttung bei der richtigen Zahl.)

33-34 • Weihnachtstee

An einem Teestand verkaufen Halbfelfen Weihnachtstee. Eine Tasse soll 2 Gold kosten. Trinkt jemand einen? / (Ja:) Wer den magischen Tee trinkt bekommt im nächsten Spielzug +1 BW.

35 • Trauriges Weihnachtswichtelchen

Unter dem großen Weihnachtsbaum sitzt ein einsames, weinendes Weihnachtswichtelchen, dass von seinen Gefährten verlassen wurde. Schafft ein Kleriker einen IT-Wurf? /

(Ja:) Das Wichtelchen folgt dem Kleriker fröhlich als Anhänger und gibt ihm +1 GE und Handeln. Es stirbt, indem es die nächste Verletzung für ihn auf sich nimmt.

36 • Schneemännchen

Ein paar Kinder haben krumme Schneemänner gebaut. Die drei eisigen Gesellen mit Rübennasen stehen einsam auf dem Kirchplatz. Schafft ein Zauberer einen GE- und IT-Wurf, um einen etwas in Form zu bringen und zu überzeugen mit ihm zu gehen? / (Ja:) Das Schneemännchen folgt diesem Zauberer als Anhänger und gibt ihm Feuerschutz. Außerdem kann der Zauberer einmal pro Spielzug Eissturm zaubern, ohne dass es ihn Kraft kostet, sofern er den Spruch gelernt hat. Das Schneemännchen stirbt, indem es die nächste Verletzung für den Zauberer auf sich nimmt. Außerdem stirbt es wenn es im Frühjahr, Sommer oder Herbst gespielt wird, oder wenn es in die Wüste, zum Vulkan, auf den Meeresgrund oder in die Hölle geht.

37-38 • Oh je, oh je, mein Kopf tut weh!

Die Gruppe besäuft sich hemmungslos mit dem berüchtigten Traumburger Glühwein. Bis zu 8 Gold Abzug, falls die Gruppe das hat. Alle müssen einen ST-Wurf bestehen, oder bekommen eine Verletzung. Halbfellen und Menschen bekommen einen Bonus von +1 auf den Wurf. Der letzte Abenteurer der Gruppe bekommt auch noch etwas geklaut. Die Gruppe verlässt den Weihnachtsmarkt und kommt so schnell auch nicht wieder zurück (mind. 5 Spielzüge lang).

39 • Verlorener Geldbeutel

Ein Geldbeutel liegt zwischen Unrat auf dem Boden herum. Es sind allerdings nur noch (W3+1) Gold darin.

40-42 • Weihnachtsgoblin

Der Schlitten vom Weihnachtsmann saust die Straße entlang. Aber Moment mal, da sitzt doch ein Goblin drin! „Haltet den Dieb!“ ruft hinten ein rot gekleideter weißbärtiger Mann. Gelingt dem schnellsten Abenteurer ein BW-Wurf (Reittier kann benutzt werden)? / (Ja:) Der Abenteurer muss in der ersten Kampfunde gegen den Weihnachtsgoblin gewinnen, oder dieser ist auf und davon - NK! (Goblin: W6+1, Räuber) / 1 Ruhm! Der Weihnachtsmann ist glücklich, seinen Schlitten wieder zu haben und belohnt den Abenteurer mit einem Geschenk aus seinem Sack: (WS W100).

43-45 • Weihnachtliches Verlies

Bei einer leckeren Bratwurst am Brutzelstand hören die Abenteurer ein dumpfes Klingeln. Es kommt von einem Kellerabgang hinter dem Stand. Wollen sie dem auf den Grund gehen und den Steinplatten nach unten folgen? / (Ja:) Die Abenteurer verschaffen sich Zugang zu einem von Kerzen erhellen Keller voller Gewürzduft. Fünf Lebkuchenmänner mit ernsten Haselnussaugen und spitzen, rot-weißen Zuckerstangen greifen sofort an - NK! (Lebkuchenmänner: KS 5W6+5) / 1 Ruhm! und ein Silberschlüssel. Wollen sie die Eichentür hinten öffnen und dem Klingeln auf den Grund gehen? / (Ja:) Als sich die Tür öffnet, sehen die Abenteurer 7 untote Halbenten mit roten Zipfelmützen, an deren Ende jeweils ein Glöckchen baumelt. Sie sitzen um einen großen Tisch herum und verpacken die absurdesten Geschenke: Schrumpfköpfe, Einmachgläser mit Insekten, Fingernagelketten... Will die Gruppe dem grauisigen Treiben ein Ende setzen - NK? / Keine Zaubersprüche wegen Geschnatter. (7 untote Halbentenzombies: 7W6 - 7 + Ehre! / 5) / 1 Ruhm! und außerdem finden die Abenteurer (W6) (1-3:) einen Sack mit einem Weihnachts-Schatz (WS W100). (4-5:) einen großen Silber-Käfig, in dem der Weihnachtsmann eingesperrt ist. Wollen sie ihn befreien? / (Ja:) Zum Dank für seine Freilassung nimmt er die Gruppe mit seinem fliegenden Schlitten in die Wolkenstadt mit, falls diese Erweiterung verfügbar ist. Wenn nicht, schenkt er ihnen einen Goldschlüssel und einen Heiltrank. (6:) in der Ecke des Raumes eine gefesselte Fee, die sich der Gruppe

anschließen möchte. Sie beherrscht eine zufällige Waldläuferfertigkeit (W6), besitzt allerdings nichts.

46-47 • Fragwürdiger Bauchladen

Plötzlich steht Hans, der fahrende Bauchladenhändler, vor den Abenteurern. Für nur 3 Gold bietet er (W6) (1-2:) Eine Goblin-Puppe, (3-4:) ein altes Fell, (5-6:) einen matten Spiegel. / (Nach dem Kauf mit W6 würfeln. Bei 1-4 ist es ein kaputter, unbenutzbarer Gegenstand. Bei 5-6 ist es jeweils folgendes:) Eine magische Goblin-Puppe, die den nächsten Fluch! verhindert, ein Nerzfell im Wert von 25 Gold, oder ein Silberspiegel, den man lediglich kurz aufpolieren muss.

48-49 • Heiliger Rechen, ich muss br...!

Die Gruppe versandet am Stand mit dem Halbblingschnaps und allen wird ziemlich flau im Magen. Bis zu 20 Gold Abzug, falls die Gruppe das hat. Die Gruppe verlässt den Weihnachtsmarkt und kommt so schnell auch nicht wieder zurück (mindestens 5 Spielzüge lang).

50-54 • Gefährliche Feuerschau

Als es dunkel wird, kündigt sich Raphael, der Feuerkünstler, auf dem Platz vor dem großen Weihnachtsbaum an. Er zeigt grandiose Kunststücke mit brennenden Fackeln und funkensprühenden Bällen. Doch plötzlich reißt die Schnur und ein lodrender Ball landet mitten im Weihnachtsbaum. Die ersten Nadeln brennen schon. Gelingt dem schnellsten Abenteurer ein GE-Wurf? / (Ja:) Zum Glück kann der Abenteurer den Ball entfernen und die glühenden Nadeln löschen. 1 Ruhm! und ein Feuerschutztrank von Raphael als Belohnung. (Nein:) Der Baum brennt lichterloh! Panik bricht aus! Die Stadtwache schließt den Markt. Alle müssen den Weihnachtsmarkt für den Rest dieser Stunde der Spielsitzung verlassen.

55-56 • Sarafinas Zuber

Sarafinas fahrendes Badehaus ist auch da! Die dampfenden Zuber sehen sehr verlockend aus und so lassen die Abenteurer es sich in einer heißen Wanne mal etwas gut gehen. Glühwein und Plätzchen gibt es ebenfalls. Da hören sie plötzlich Gekicher bei ihren Rucksäcken! So eine Gemeinheit, dem (W3+1.) Abenteurer wurde (W10) geklaut. Wenn leer gewürfelt wurde, ist die Rüstung weg!

57 • Frau Holle

Die alte Hilde Holle müht sich mit einer Schaufel ab, um den Schnee vor ihrem Häuschen wegzuschippen. Helfen ihr die Abenteurer für 1 Gold pro Nase oder wollen sie stattdessen ein anderes Ereignis auswürfeln? / (Anderes Ereignis:) Hilde verflucht den ersten Abenteurer - Fluch!

58 • Krippenspiel

Beim Weihnachtstheater werden noch Elfen, Halblinge oder Feen gesucht. Machen die Abenteurer mit oder wollen sie stattdessen ein anderes Ereignis auswürfeln? / (Mitmachen:) Die Vorstellung ist ein großer Erfolg. Jeder Schauspieler bekommt 1 Gold Lohn und die Gruppe 1 Ruhm!

59-60 • Macht dem Morden ein Ende!

Ein Dutzend Halbenten kommt auf die Abenteurer zu. Sie wollen gegen den alljährlichen Gänsemord durch Weihnachtsbraten demonstrieren und brauchen Hilfe. Demonstriert die Gruppe mit? / (Ja:) Die Demonstration gerät mit lautem Geschnatter völlig aus den Fugen und am Ende verhaftet die Stadtwache alle Halbenten und die Abenteurer. Die Gruppe muss 10 Gold Strafe zahlen oder einen Gegenstand verkaufen, wenn sie die Summe nicht hat. 1 Karma! (Nein:) Die Halbenten sind erbost, weil die Abenteurer nicht auf ihrer Seite sind. Schnatternd greifen sie an - NK! Zaubern ist wegen des Lärms nicht möglich. Halbenten: KS 5W6 + 5 + Ehre! / 5, Räuber) / 1 Ruhm!

61 • Feentee

An einem Teestand verkaufen einige Elfen Weihnachtstee. Eine Tasse soll 3 Gold kosten. Trinkt jemand einen? / (Ja:) Es ist magischer Feen-Tee. Wer ihn trinkt bekommt in den nächsten zwei Spielzügen +1 GE und +1 BW.

62-65 • Völlig besoffene Schlammkönige

Am Glühweinstand hängen 4 völlig besoffene Anhänger der Schlammkönige herum. Wenn die Abenteurer zur Bettlergilde gehören, fangen sie sofort Stunk an, wenn nicht verhalten sie sich interessiert herausfordernd - NK? / (Schlammkönigbande: KS 4W6 + 4 + Ehre!/5, Räuber) / 1 Ruhm! Und der Anführer besitzt einen (MS W6+6) und (W6+10) Gold.

66 • Die Bettlergilde lässt bitten

Die Abenteurer werden von einer ziemlich großen Gruppe von Dieben umringt und mit allerlei Waffen bedroht. Es ist unüberschaubar, wer überhaupt dazugehört und sicher nicht ratsam zu kämpfen. Wenn sie nicht Mitglied der Bettlergilde sind, müssen die Abenteurer 20 Gold an die Bettlergilde entrichten, oder sollten den Weihnachtsmarkt schleunigst verlassen. / (Bezahlen:) „Na gut, dann noch viel Spaß, ihr Abenteurer!“ (Nicht bezahlen:) „Haut bloß ab, ihr Nichtsnutze!“ Dem letzten Abenteurer wird außerdem in dem Tumult (W10) gestohlen. (Mitglied der Bettlergilde:) „Ah, hallo Jungs. Viel Erfolg!“ Die Gruppe bekommt Freikarten für das Karussell - Queste WM04!

67-70 • Schnösel Fliegenbach

Der letzte Abenteurer bekommt von hinten einen Stiefel in die Hacke. „He, mach Platz du Lump, hier kommt Herr Fliegenbach!“, meint ein Wachmann in violettgelbem Waffenrock. Will die Gruppe beiseite treten? Wenn nicht, gibt es einen - NK! (4 Wachmänner und Fliegenbach: KS 5W6+15, RW 1) / 1 Ruhm! Fliegenbach hat eine goldene Kette mit Amethyst umhängen. Sie mag sicherlich 100 Gold wert sein.

71-75 • Halbstarke Tumultuanten

Sechs halbstarke, angetrunkene Kerle fangen grundlos Streit mit den Abenteurern an. Es kommt zum - NK! (6 Halbstarke: KS 6W6+6, Räuber) / 1 Ruhm! und (W10) Gold.

76-79 • Betrügerische Anklage

Eine junge, gutaussehende Frau kommt mit 4 Stadtwachen auf die Abenteurer zu und behauptet, dass ihr der letzte Abenteurer ein Schmuckstück gestohlen hat. Unglaublicherweise findet sich die beschriebene Brosche mit dem Bild ihres Gemahls tatsächlich im Rucksack des Abenteurers! Gelingt ihm ein IT-Wurf, um sich aus der Sache rauszureden? / (Ja:) Die Stadtwachen glauben dem Abenteurer, denn in der Erzählung der jungen Frau sind ein paar Dinge widersprüchlich. Er kann die Brosche im Wert von 5 Gold behalten. (Nein:) Der Abenteurer wird überführt und verhaftet. Er muss die Brosche zurückgeben und 5 Gold Entschädigung zahlen.

80-87 • Was für ein schöner Tag

Die Gruppe verbringt einen sehr schönen Tag auf dem Weihnachtsmarkt. Es gibt viel Interessantes zu sehen und jeder gibt 3 Gold aus.

88 • Heilige Knochen

Eine Reliquie der heiligen Falka wird auf dem Kirchplatz ausgestellt. Frauen oder Waldläufer, die dort beten, bekommen einen Segen, der einmalig vor Fluch schützt, oder können eine Waffe segnen lassen, was sie einmalig gegen Dämonen einsetzbar macht oder einmalig einen Bonus von +1 gibt (Waffe mit „S“) kennzeichnen).

89-91 • Rattenplage

Es gibt eine Rattenplage, überall huschen die Biester umher. Plötzlich stehen 4 Rattenmenschen hinter den Abenteurern - NK+FK!

(4 Rattenmenschen: KS 4W6+12, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm! Die Ratten haben einen Eisenschlüssel und (2W6) Gold dabei.

92 • Weihnachten ist Geschenkzeit!

Der Weihnachtsmann verteilt Geschenke an alle Kinder auf dem Kirchplatz. Ein Halbbling oder eine Halbente, die einen BW-Wurf und einen IT-Wurf schafft, kriegt vielleicht auch eines. / (Ja: WS W100)

93-94 • Rücksturz zur Erde!

Der Weihnachtsmann kehrt mit seinem fliegenden Rentierschlitten von der Wolkenstadt zum Traumburger Weihnachtsmarkt zurück. Er verpasst allerdings seinen Landeanflug und stürzt mit seinem Rentierschlitten voll-karacho ins Meer! Wenn ein Abenteurer schwimmen kann oder die Gruppe ein Boot besitzen, können sie ihn einfach aus dem Wasser retten. Wenn nicht, gäbe es noch die Möglichkeit, ihn vom sehr gefährlichen Meeresgrund zu bergen - tief Luft holen und gleich dort ein Ereignis auswürfeln. Schaffen sie es unverletzt zu bleiben? / (Ja:) Die Abenteurer retten den völlig durchnässten, aber überglücklichen Weihnachtsmann und dürfen einen Gegenstand aus seinem großen Geschenkesack holen: (WS W100). (Nein:) Tja. Aber es gibt bestimmt genügend neue Bewerber auf die freigewordene Stelle, die einen Schlittenführerschein haben.

95-97 • Helft mir, das Zwergenbier!

Die Gruppe versumpft am Zwergenbierstand und besäuft sich hemmungslos. Bis zu 12 Gold Abzug, falls die Gruppe das hat. Alle müssen einen ST-Wurf bestehen, oder bekommen eine Verletzung. Zwerge bekommen einen Bonus von +1 auf den Wurf. Der erste Elf der Gruppe bekommt seinen Geldbeutel geklaut. Die Gruppe verlässt den Weihnachtsmarkt und kommt so schnell auch nicht wieder zurück (mindestens 5 Spielzüge lang).

98-99 • Zelt auf der Straße

Ein kleines Leinenzelt der Traumburger Reparaturbrigade mit einer Laterne davor steht mitten auf der Straße. Niemand ist darin, aber ein offener Schacht führt unter die Straße und geradewegs in (W6) (1-3:) den muffigen Keller unter dem alten Stadtmuseum. Das ist ein **gefährliches Verlies!** (Oder siehe Traumburg-Erweiterung.) (4-6:) die geheimnisvollen Tunnel des Abwassersystems unter der Stadt - mit Sicherheit ein **gefährliches Verlies!** (Oder siehe Traumburg-Erweiterung.)

100 • Lichterloh brennt das Fest!

Oh nein, irgendwer hat wohl irgendwo eine Kerze in einen Haufen Stroh fallen lassen. Das Feuer greift schnell auf eine Vielzahl von Weihnachtsmarktständen über und das halbe Fest brennt ab. Jeder Abenteurer muss einen BW-Wurf bestehen, oder sein Rucksack fängt Feuer und jeder brennbare Gegenstand darin ist zerstört. Für den ganzen heutigen Spieltag bleibt der Weihnachtsmarkt geschlossen.

Weihnachts-^(WS) Schätze

Bei den Weihnachtsschätzen wird die Überschrift vorgelesen. Der Name wird zusammen mit der Kennzahl auf dem Abenteuerblatt notiert, zum Beispiel: „Heiltrank (WS01)“.

Alle magischen Schätze sind jeweils mit „(M)“ gekennzeichnet

1-3 • Heiltrank (M)

Der Heiltrank heilt eine Verletzung bei einem Abenteuerer.

4-5 • Flugtrank +1 (M)

Der Flugtrank lässt einen Abenteuerer einen Spielzug lang fliegen. Seine BW ist währenddessen um 1 größer.

6-8 • Silberspiegel

Der Silberspiegel ist in speziellen Ereignissen hilfreich.

9-10 • Goldschlüssel

Er öffnet das Schloss einer goldenen Truhe oder eines Goldportals.

11 • Magischer Schlüssel (M)

Dieser öffnet alle metallischen Schlösser.

12-14 • Talisman

Talisman mit W10 auf der Übersichtstafel auswürfeln.

15-16 • Talisman

Talisman mit W10+1 auf der Übersichtstafel auswürfeln.

17-20 • Goldkette mit Rubin

Diese wunderschöne Kette hat einen Wert von 100 Gold.

21-23 • Zuckerlanze +4 (M) rot und weiß

Diese magische Lanze zerbricht, wenn man im Kampf eine 1 würfelt oder wenn der Träger ins Wasser gerät.

24-27 • Zuckerspeer +3 (M) mit Marzipangriff

Der magische Zuckerspeer kann vor einem Kampf geworfen werden und bringt +3 zusätzlich auf die normale Kampfstärke (KS). Die Rüstung des Gegners wird allerdings davon abgezogen. Der Zuckerspeer zerbricht, wenn er eingesetzt wird.

28-29 • Zuckerstab +2 (M) mit Schokokugel

Dieser magische Meisterstab gibt einem Zauberer +2 im NK und kann benutzt werden, um mit Kraftspeicher aufgeladen zu werden. Der Stab zerbricht, wenn der Zauberer im Kampf eine 1 würfelt oder wenn er ins Wasser gerät.

30 • Zuckerhut (M) mit Haselnusszier

Dieser magische Hut schützt den Träger vor jeglichem Schaden durch Zuckerwaffen. Er löst sich auf, wenn er ins Wasser gerät.

31-33 • Bleiengel (M)

Die magische Bleifigur eines Engels schützt den Träger vor Uran. Er bekommt einen Abzug von 10 auf der W100-Mutationstabelle.

34 • Magischer Schatz (M)

Auf der Magischen Schatztafel würfeln (MS W100).

35-38 • Zahme Ratte (Begleiter)

Die Ratte hat die Fertigkeit Diebstahl 1 und Fallenkunde 1.

39-41 • Silberkette mit Perlen

Diese wunderschöne Kette hat einen Wert von 80 Gold.

42 • Trank der Antwort (M)

Dieser Trank befähigt den Anwender, jeden IT-Wurf zu schaffen. Er muss ihn aber vorher trinken und darf nicht würfeln.

43-45 • Wunderschönes Fuchsfell

Dieser weiche Pelz hat einen Wert von 12 Gold.

46-48 • Glaskugel der Heimkehr (M)

Wenn ein Abenteuerer diese Glaskugel zertritt, wird er und seine Gruppe augenblicklich zurück nach Traumburg teleportiert.

49-52 • Wanderschuhe der Wärme (M)

Dieses Schuhwerk gibt einem Abenteuerer +1 BW und Kälteschutz.

53-55 • Ebenmäßiges Wolfsfell

Dieser schöne Pelz hat einen Wert von 25 Gold.

56-59 • Silberhelm der Antimagie (M)

Wer diesen schönen Helm mit Silberverzierungen trägt, bekommt +1 auf RW bzw. +2 gegen Untote und kann keine Zaubersprüche oder Wunder anwenden, kann aber auch nicht von Zaubersprüchen, Wundern und Flüchen betroffen werden. Der Helm kann statt einer Rüstung in der Rüstungszeile notiert werden.

60-62 • Kerze der Sicherheit (M)

Diese magische Kerze kann jederzeit zu Beginn eines Spielzuges angezündet werden und befähigt alle Abenteuerer, die drumherumsitzen, auszuruhen – egal, wo sie sich gerade befinden (z.B. auch in einem Verlies). Am Ende des Spielzuges ist die Kerze heruntergebrannt.

63-65 • Prächtiges Bärenfell

Dieser warme Pelz hat einen Wert von 30 Gold.

66 • Ein paar warme Stricksocken

...aus kratziger Wolle! Sie geben immerhin Kälteschutz!

67-72 • Spruchrolle (Klerikerwunder W10) (M)

Diese Spruchrolle gibt dem Träger die Möglichkeit, das beschriebene Wunder zu sprechen. Er muss dazu einen IT-Wurf schaffen. Kleriker bekommen +1.

73-75 • Wunderschöner Nerzmantel

Dieser erlesene Pelz hat einen Wert von 50 Gold und schützt seinen Träger vor Kälte, ohne jedoch magisch zu sein.

76-78 • Schlappen der Schnelligkeit +1 (M)

Diese geben seinem Träger +1 auf BW und nehmen keinen Platz ein, sie können auch unter den Fertigkeiten notiert werden.

79-84 • Spruchrolle (Zauberspruch W10) (M)

Diese Spruchrolle gibt dem Träger die Möglichkeit, den beschriebenen Zauberspruch zu sprechen. Er muss dazu einen IT-Wurf schaffen. Zauberer bekommen +1.

85-86 • Magischer Schatz (M)

Auf der Magischen Schatztafel würfeln (MS W100+20).

87-90 • Ring mit Diamant

Dieses stilvolle Kleinod hat einen Wert von 50 Gold.

91-92 • Hasenfell

Ein sehr schönes, weißes Schneehasenfell im Wert von 12 Gold.

93-95 • Parfüm

Das Fläschchen mit ganz passablem Parfüm lässt die gesamte Gruppe immer gut riechen und schützt sie vor jeglichem Gestank.

96-98 • Samthandschuhe des Geschicks +1 (M)

Diese geben seinem Träger +1 auf GE und nehmen keinen Platz ein, sie können auch unter den Fertigkeiten notiert werden.

99-100 • Wunschrute (M)

Mit dieser Rute kann sich der Abenteuer sofort eine Zahl im weihnachtlichen Geschenkesack wünschen oder irgendwann zu einem späteren Zeitpunkt den Wurf eines W6 oder W10 zu einer 1 oder einer 7 machen.

Neue Regeln

Die hier aufgeführten Regeln haben immer Gültigkeit, auch wenn der Weihnachtsmarkt nicht geöffnet ist.

Klerikerspruch: Segen

(Erfolg: W6 kleiner gleich IT)

Der Kleriker kann diesen Spruch entweder lernen, wenn er die Wahl hat, oder er kann ihn von Anfang an als Fähigkeit haben, statt der Fähigkeit Tränke zu brauen.

Segen kann auf eine Person gesprochen werden (aber nicht auf sich selbst) und schützt diese einmalig vor einem Fluch! Segen-Marke auf den Abenteurer legen.

Wenn eine ungesegnete Person verflucht wurde, kann dieser Fluch nicht nachträglich durch Segen entfernt werden. Der Fluch! bleibt.

Segen kann auch auf eine Waffe gesprochen werden (auch des Klerikers eigene). Diese wird mit einem „S“ gekennzeichnet und bekommt einmalig für den gesamten nächsten Kampf entweder +1 oder kann gegen Geister und Dämonen eingesetzt werden, obwohl sie nicht magisch ist. Danach ist der Segen verbraucht.

Jeder Abenteurer kann nur einen Segen an oder bei sich haben.

Wenn eine gesegnete Person eine gesegnete Waffe hat, muss der Spieler entscheiden, welcher Segen verfliegt. Auch mehrere gesegnete Waffen pro Abenteurer sind nicht möglich.

Kraftspeicher-Marke

Wenn ein Zauberer den Spruch Kraftspeicher gelernt hat, kann er diese Spielmarke benutzen, um anzuzeigen, dass Zauberkraft in seinem Stab gespeichert ist.

Fertigkeit: Saufen

(automatischer Erfolg)

Ein Säufer bekommt bei jedem Testwurf gegen alkoholische Getränke einen Bonus von +1 (normal) oder +2 (meisterlich).

Die normale Ausführung der Fertigkeit kostet lediglich 10 Gold oder 1 Ruhm!, wenn man sie bei einem Lehrer in einer Ansiedlung lernt.

Wenn ein Abenteurer mit der Fertigkeit Saufen einen Trinkwettbewerb gewinnt, steigert sich die Fertigkeit ins meisterhafte, falls er einen IT-Wurf verfehlt.

Felle opfern für Männchen

Männchen lieben Felle! Bevor ein Zauberer einen Wurf für die Anwerbung eines Männchens macht, kann er ihm ein spezielles Fell schenken (opfern), um die zweite Eigenschaft des Männchens durch einen besonderen Eigenschaftsbonus zu ersetzen, oder er kann dem Männchen ein oder drei beliebige Felle schenken, um es leichter zu überzeugen. Folgende Möglichkeiten gibt es:

Ein Fuchsfell gibt dem Männchen +1 auf BW.

Ein Hasen- oder Kaninchenfell gibt dem Männchen +1 auf GE.

Ein Bärenfell gibt dem Männchen +1 auf ST.

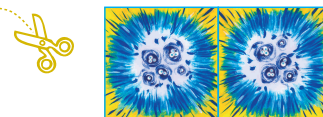
Ein Wolfsfell gibt dem Männchen +1 auf IT.

Jedes beliebige Fell gibt dem Zauberer einmalig +1 auf den IT-Wurf, um das Männchen zu überzeugen, ihm zu folgen.

Drei Felle geben sogar +2.



Segen



Zauberkraft für Kraftspeicher



www.FlyingGames.de