

Das Oger-Königreich!!

Die Abenteuerer fangen mit W100 an und spielen das Verlies durch bis zu einem Ausgang (Ereignis ohne „Weiter mit ...“) oder bis sie an eine Stelle kommen, wo erst nächste Runde weitergewürfelt wird. Reittiere und Wagen können nicht mit in das Verlies genommen werden. Sie müssen vor dem Eingang warten und können später wieder mitgenommen werden.

1 • Eingangshöhle mit Tropfsteinsäulen

Die Decke der Eingangshalle zum Ogerkönigreich König Haruts wird von fünf riesigen Säulen aus Tropfstein getragen. Oben hängen hunderte von Stalagtiten herab während hier unten ein breiter Weg zu einem beeindruckenden, verschlossenen Bronzeportal führt. An der Seite befindet sich zusätzlich ein schweres Fallgitter, das nur ein Oger öffnen kann oder ein normal großer Abenteuerer (also keine Halblinge, Halbenten o. Zwerge) sofern er einen ST-Wurf schafft. Jeder Abenteuerer hat aber nur einen Versuch. (Bei jedem missglückten Versuch löst sich ein Tropfstein von der Decke und fügt dem W3. Abenteuerer eine Verletzung zu, falls er keinen BW-Wurf schafft.) / (Die Gruppe öffnet das Bronzeportal:) Weiter mit W100+10! (Die Gruppe öffnet das Fallgitter:) Weiter mit W10+1! (kein Erfolg:) Das Ogerkönigreich bleibt den Abenteuerern leider verschlossen. Nächste Runde weiter in den Hügeln!

2-6 • Wachstube

Hinter der Eingangshalle befindet sich eine Wachstube mit uralten Skeletten von Ogerwächtern. Zwischen den bleichen Knochen kriechen einige große, blaugestreifte Stachelpanzerkäfer hervor. – NK? / (Stachelpanzerkäfer: KS 6W6+16, RW 4) / 1 Ruhm! Unter den Überresten liegen ein Ogerkettenhemd und (W10) Gold. Weiter mit W100+10!

7-10 • Zimmer des Wachhauptmanns

Hinter einer soliden Holztür entdecken die Abenteuerer das Zimmer des alten Hauptmannes der Ogerwachen. Der untote Geist sitzt voll gerüstet auf seiner Pritsche und starrt die Eindringlinge aus seinen hasserfüllten, glimmenden Augen an. Dann erhebt er sich und greift mit seiner magischen Zweihandaxt an. – NK! Siehe Geister-Regeln. (Geist des Ogerhauptmanns: KS 2W6+12, RW 4) / 1 Ruhm! Die Abenteuerer können seine magische Zweihandaxt +2, +3 gegen Zwerge und Elfen, und einen (MS W100+10) erbeuten. Außerdem einen Silberspiegel. – Weiter mit W100+10!

11-17 • Festhalle des Ogerkönigs

Die Gruppe erreicht eine große Festhalle, in der vor langer Zeit der Ogerkönig seine Gäste empfangen hat. Jetzt liegen hier nur noch Trümmer und an den Wänden hängen verschimmelte Wandteppiche. Gelingt dem intelligentesten Abenteuerer ein IT-Wurf oder gibt es einen Dieb? / (Ja:) In einer Wandnische hinter einem der Vorhänge findet sich (NS 20+2W10). – Weiter mit W100+20!

18-22 ! • Erdrückende Decke

Die Gruppe kommt an die Tür am Ende eines Ganges. Falle! Erkennt jemand die Gefahr von oben? / (Nein:) Als der erste die Tür öffnen will, fallen Steinblöcke von der Decke herab. Alle, die keinen BW-Wurf schaffen bekommen 1W2 Schaden. Plattenrüstung schützt bei 1-3 auf W6 vor einem Schadenspunkt. – Weiter mit W100+50!

23-30 • Oger-Skelettkrieger

Die Abenteuerer kommen durch abgelegene Wohnräume, die mit Durchgängen verbunden sind. Einst lebten hier Oger, jetzt liegen ihre bleichen Knochen verstreut zwischen den Trümmern. Doch plötzlich erwachen 5 Oger-Skelette zum Leben und greifen die Abenteuerer erbarmungslos an. – NK!

(Oger-Skelette: KS 5W6+20, RW 1) / 1 Ruhm! und in einer Truhe liegen ein Silberschlüssel und 20 Gold. – Weiter mit W100+50!

31 • Silbermännchen

Anhänger: Die Abenteuerer betreten ein völlig zerstörtes Studierzimmer, in dem zahlreiche zertrümmerte Möbel herumliegen. Unter dem Tisch kommt ein Silbermännchen hervorgekrochen, das einem Zauberer als Anhänger folgt, wenn er es mit einem IT-Wurf dazu überreden kann. / (Ja:) Das Silbermännchen gibt dem Zauberer +2 auf alle vier Eigenschaften. Es stirbt, indem es die nächste Verletzung des Zauberers auf sich nimmt. – Weiter mit W100+40!

32-35 • Mechanische Wurfspeere

Steinerne Stufen einer breiten Treppe führen nach unten in die tieferen Gefilde des Verlieses. Falle! Hat jemand die Gefahr bemerkt? / (Nein:) Eine Stufe hat vernehmlich „Klick“ gemacht und in dem Moment treffen die Abenteuerer auch schon einige Wurfspeere von hinten, die aus Löchern in der Wand kommen. Jeder Abenteuerer muss einen GE-Wurf absolvieren, um auszuweichen, oder wird von einem Speer aufgespießt und verletzt. Halblinge und Zwerge bekommen einen Bonus von +1 auf ihren Wurf. – Weiter mit W100+40!

36-37 • Ronko

In einer dunklen Ecke eines Raumes hockt ein halb verhungertes Ronko, ein riesiger Wolfshund, der sich einem Oger anschließt oder einem Halbling, wenn der einen IT-Wurf mit +1 Bonus schafft. / (Ja:) Der Ronko gibt seinem Herrchen +1 im NK und stirbt, indem er seine nächste Verletzung auf sich nimmt. – Weiter mit W100+40!

38-40 • Zapzerap und die Halbenten

Ehemals war es ein Ogertempel, jetzt ist es der Thronsaal von Zauberer Zapzerap! Er schickt den Abenteuerern seine vier Halbentwächter mit magischen Äxten entgegen, während er mit Feuerbällen und magischen Geschossen um sich wirft! Andere Zauberer können nicht zaubern wegen des Geschnatters und die Rüstung des ersten Abenteuerers wird ignoriert wegen des magischen Geschosses. – NK! (Zapzerap und Halbenten: KS 5W6+22, RW 3) / 2 Ruhm! Zapzerap besitzt eine Klerikerspruchrolle Fluchbrecher, (einen NS W100+10) und (einen MS W100+50). – Weiter mit W100+40!

41 • Halbentenmagierin Carmina

Großmeisterin Carmina, die Halbentenmagierin, lebt hier und kocht einen starken Tee mit Ei, der jedem Abenteuerer bei 1 auf W6 eine Verletzung heilt. Sie bringt einem anderen Zauberer für 1 Ruhm! und 88 Gold (Zauberspruch W10+1) meisterlich bei. Nächste Runde weiter mit W100+50!

42-45 • Verlauste Orkbehausung

Die Abenteuerer entdecken eine Treppe zu einem größeren Saal. Dort haust eine verlauste Horde von Orks, die sofort in Stellung gehen. Sieben Orks sind bereit ihr Gebiet zu verteidigen. – NK+FK? / (Orks: KS 7W6+23, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm! Die Orks haben lediglich (NS 30+W10). – Weiter mit W100+50!

46-47 • Tanith, der Meisterkämpfer

Die Abenteuerer haben schon viel von Großmeister Tanith gehört. Jetzt steht der legendäre Kämpfer vor ihnen und mustert sie prüfend. Er erkennt die Abenteuerer und würde einem Kämpfer für 1 Ruhm! oder 100 Gold Sturmangriff, Rundumschlag oder Panzerstich meisterlich beibringen. – Nächste Runde weiter mit W100+50!

48-49 • Meisterkleriker Albertus

„Bei den Augen des Allsehenden, ich kenne euch doch!“, ruft Priester Albertus den Abenteurern zu. Der Mann des Glaubens bringt einem Kleriker für 1 Ruhm! oder 80 Gold Heilung oder Gift neutralisieren meisterlich bei. – Nächste Runde weiter mit W100+50!

50-51 • Enge Schatzkammer

Nur ein langweiliger Gang. Schafft der erste oder zweite Abenteurer einen IT-Wurf mit -2 ? / (Ja:) Er entdeckt er eine Geheimtür, die in eine enge, längst vergessene Kammer führt. Dort befinden sich (NS 50+2W10) und (MS W100+20). – Weiter mit W100+50!

52-53 • Verbindungsgang der Ratten

Die Abenteurergruppe entdeckt einen gegrabenen Seitengang, der vollkommen anders aussieht, als der Rest der Anlage. Eine Horde von Rattenmenschen springt plötzlich heraus und greift an. – NK! (Rattenmenschen: KS 6W6+18, RW 2, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Ratten besitzen einen Ring der Stärke +1 und eine magische Meisterfeldarmbrust +3.

– Entweder weiter mit W100+60 oder die Abenteurer können dem Rattengang in Richtung Ödland folgen und nächste Runde die Skitheischen Gangsysteme erkunden (Öd95!).

54-56 • Flusstrolche am unterirdischen See

Tief unten gibt es einen unterirdischen, kristallklaren See den ein übermannshoher braun-violetter Kakteenwald umsäumt. Als die Gruppe etwas Wasser aufnehmen will, bricht plötzlich ein Flusstroll hinten zwischen den Stachelgewächsen hervor. Ein weiterer taucht direkt neben den Abenteurern aus dem Wasser auf. – NK!

Der erste und letzte Abenteurer müssen beide einen GE- oder BW-Wurf bestehen, oder werden zu Beginn des Kampfes von der gefürchteten Trollkotze getroffen, verletzt und können nicht mitkämpfen.

(Zwei Trolle: KS 4W6+14, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm!

Ein Kleriker kann aus den Pilzen mit einem erfolgreichen GE-Wurf 3 Stärketränke brauen. Diese müssen aber sofort getrunken werden und wirken diese und nächste Runde. – Weiter mit W100+60!

57-58 • Grüne Schleimdrachen

Die Abenteurer entdecken ein Nest von 5 grünen Schleimdrachen. Das sind menschengroße Echsen, die giftigen Säureschleim speien. Die Biester sitzen auf einem Haufen Gold und sind zwar neugierig, greifen aber nicht an. – NK+FK? /

Die ersten (W3-1) Abenteurer werden von den Echsen vollgespien. Wenn sie keinen RW-Wurf schaffen, bekommen sie eine Verletzung. Wenn doch, wird ihre Rüstung bei 1 auf W6 zersetzt.

(7 Schleimdrachen: KS 5W6+15, RW 2) / 1 Ruhm!

Das Nest beinhaltet (NS 70+2W10). Außerdem liegt da ein Teil einer Karte des Verlieses herum. – Weiter mit W100+60 oder 2W10+60!

59 • Drehender Raum

Die Gruppe kommt in einen Raum, dessen Ausgang man mit Hilfe eines großen Holzzahnrad in jede beliebige Richtung drehen kann, sofern man stark genug ist. Wie ist die gemeinsame Stärke aller Abenteurer? / (14 oder weniger:) Weiter bei 60+2W10!

(15 bis 19:) Weiter bei 60+2W10 oder 70+2W10!

(20 oder mehr:) Weiter bei 60+2W10, 70+2W10 oder 80+2W10!

60-61 • Waffenkammer der Oger

Eine große Waffenkammer mit hölzernen Ständern voller rostiger Zweihandwaffen breitet sich vor den Abenteurern aus. Aber war da nicht ein Flüstern zu hören? Dahinter versteckt sich eine andere Abenteurergruppe, die gerade rastet. Sie braucht eine Heilung und eine Giftneutralisierung und einen Silberschlüssel und würde jeweils 100 Gold, einen Eisentalisman oder 2 Intelligenztränke geben.

– Weiter mit W100+60!

62-64 • Magischer Spiegelsaal

Die Gruppe betritt einen magischen Spiegelsaal. Sobald alle drin sind, werden ihre Spiegelbilder verdoppelt und stehen leibhaftig vor ihnen.

– NK+FK? / Wenn die Gruppe kämpft, handeln die Spiegelbilder exakt genauso wie sie selbst, machen aber ihre eigenen Würfe dafür. Die Siegergruppe darf die andere ganz normal ausrauben (W10 für jeden verletzten Gegner). Wenn die Abenteurer den Raum verlassen, lösen sich die Doppelgänger in Luft auf. – Weiter mit W100+70!

65-69 • Rosa Tentakelmonster

Die Gruppe kommt an einen Höhlenabgang, aus dem ein unappetitliches Schmatzen zu hören ist. Wollen sie hinabgehen? / (Ja:) In der Höhle haust ein riesiges, krakenähnliches, rosa Monster, aus dem unzählige fleischige, zuckende Tentakel ragen. Es greift sofort an. – NK! (Tentakelmonster: KS 7W6+17) / 1 Ruhm!

In der Höhle des Tentakelmonsters befindet sich (NS W100-20) und (MS W100+20), sowie (MS 12+2W6). – Weiter mit W100+70!

70 • Verfluchte Truhe

Die Gruppe findet in einer staubigen Kammer eine große Eisentruhe, als plötzlich eine Rune auf dem Deckel aufleuchtet. Falle! / (Nein:)

Der erste Abenteurer wird verflucht, falls er keinen IT-Wurf besteht.

Können die Abenteurer die Eisentruhe öffnen? / (Ja:) Die Truhe enthält einen Heiltrank, (MS 50) und einen magischen Bärenfell-Waffenrock RW2 des Dschungelüberlebens. – Weiter mit W100+70!

71 • Halbfelfenkämpferin Niewa

Großmeisterin Niewa, die Halbfelfenkämpferin, lehrt einen Kämpfer für 2 Ruhm! oder 200 Gold die Fertigkeit Beidhändiger Kampf meisterhaft. Sie besitzt auch einen Goldschlüssel, den sie für nur 50 Gold verkaufen würde. – Nächste Runde weiter mit W100+80!

72 ! • Erdrückt und aufgespießt

Die Abenteurer kommen in einem runden Raum mit einer dicken Säule in der Mitte. Es gibt keinen weiteren Ausgang. Falle! Können sie die Gefahr frühzeitig erkennen? / (Nein:) Plötzlich schlägt hinter ihnen die Tür zu. Die Decke senkt sich herab und aus Löchern im Boden schießen Metaldornen hervor. Jeder muss einen GE- und ST-Wurf machen. Für jeden nicht geschafften Wurf gibt es eine Verletzung. / Als die Decke sich wieder hebt, entdecken sie hinter der Säule einen zerfetzten Rucksack mit (MS W10+1) und (W100+10 Gold), sowie eine Klerikerrolle (Wunder W10) – Weiter mit W100+80!

73 • Pilzplantage mit Erdbeerhäublingen

Die Gruppe entdeckt eine kleine, abgelegene Höhle, in der jemand ein Beet mit Erdbeerhäublingen angelegt hat. Die dickstiligen Pilze sind überreif. Ein Kleriker kann daraus zwei Heiltränke brauen, die nur für Oger und weibliche Abenteurer wirken. – Weiter mit W100+80!

74-76 • Sauerfliegenschwarm

Die Gruppe wird von einem Schwarm Sauerfliegen eingehüllt. Sie sind plötzlich überall und beißen sich an Nase und Augen fest und verrosten große Metallgegenstände. – NK! Jeder Abenteurer, der eine Verletzung bekommt, muss für seine Metallrüstung und seine größte Waffe jeweils einen W6-Wurf machen. Bei einer 1 sind die Gegenstände verrostet. (Sauerfliegen: KS 8W6+16) / 0 Ruhm!

– Weiter mit W100+80!

77-80 • Brücke über den tosenden Strom

Die Abenteurer kommen an das Ufer eines breiten unterirdischen Stromes. Eine steinerne Brücke führt zur anderen Seite der Grotte. Das Rauschen ist ohrenbetäubend und plötzlich schießen drei fliegende Haie aus dem Wasser und versuchen mit ihren furchtbaren Gebissen den Abenteurern Arme und Köpfe abzubeißen. – NK+FK! (Fliegende Haie: 3W6+30, RW 1) / 1 Ruhm! Wenn die Haie mindestens 4 Schaden bekommen haben, kann ein Kleriker einen Flugtrank aus ihren Flossen brauen. – Weiter mit W100+80!

81-83 • Tief unten

Die Gruppe irrt ein verworrenes System von Treppen immer weiter nach unten, wo die Steine an der Wand vor Hitze dampfen. Sie stoßen dort auf ein Nest von drei kürzlich geschlüpften Feuerdrachen. Im Nest glitzert es golden. Die roten Gesellen schauen niedlich drein und sind sehr neugierig, was die Abenteurer wohl von ihnen wollen. Einer der Drachen nähert sich mit geöffnetem Maul. - NK+FK? / Heißer Atem der roten Drachen schlägt den Abenteurern entgegen. Die ersten drei ohne Schild müssen einen ST- oder BW-Wurf bestehen, oder bekommen eine Verletzung durch den Drachenodem. (Junge rote Drachen: KS 3W6+24, RW 3, Räuber) / 1 Ruhm! Im Nest der Drachen befindet sich ein Eisentalisman und (NS W100+20) und (MS 40+2W10). - Weiter mit W100+90!

84-86 • Verbarrikadierter Gang

Der Durchgang ist mit kaputten Schränken und anderen Möbeln versperrt. Dahinter warten fünf düster dreinblickende Dunkelelfen mit reich verzierten Kettenhemden und grünlich schimmernden Klingen. - NK? / Verletzungen sind tödlich giftig am Ende des Spielzuges. (Dunkelelfen: KS 5W6+27, RW 5, Räuber) / 2 Ruhm!

Es findet sich ein magisches Meisterschwert +3, ein magisches Elfen-Meisterkettenhemd +4 und (NS W100). - Weiter mit W100+90!

87-90 • Geheimnisvolles Archiv

Die Gruppe kommt in ein völlig verstaubtes Zimmer mit Regalen voller dicker Folianten, in denen die Geschichte des Ogerkönigreichs archiviert wurde. Allerdings sind die meisten Bücher in sehr schlechtem Zustand. Gelingt dem Zauberer ein IT-Wurf oder einem anderen ein Fallenkundewurf? / (Ja:) Hinter einem der Regale befindet sich ein Geheimgang, der treppab in ein geheimes Archiv führt. Dort liegen drei große Tagebücher von vergangenen Ogerkönigen. Sie sind schwer, aber in Gadûr sicher gute 600 Gold wert. / (Jemand nimmt:) Wer die Bücher nimmt, wird sofort verflucht. - Weiter mit W100+90!

91 Glücklicher Fund

Ein Intelligenztrank liegt am Boden. - Weiter mit 91+W10.

92-96 • Speisesaal voller Unrat

Die Abenteurer gelangen in einen Saal voller Unrat und blutverschmierten Holzklötzen. Es scheint ein ehemaliger Speisesaal zu sein, denn in der Mitte steht eine besudelte Tafel, an der fünf Oger gerade darum streiten, wer den im Eck gefesselten Halbellfen verspeisen darf. Die großen Gesellen schauen sehr verdutzt drein und sind sichtlich überrascht vom Eintreffen der Abenteurer - NK/FK? / (5 Oger: KS 5W6+25, RW 1, Räuber) / 1 Ruhm!

Die Oger besitzen einen normalen Schatz (70+W10). Der Halbellfenkleriker in der Ecke ist der einzige Überlebende einer anderen Gruppe. Er würde einen Abenteurer heilen (GE-Wurf von 4 oder weniger) oder sich der Gruppe anschließen. - Weiter mit W100+100!

97-100 • Marmorner Gang

Die Abenteurer kommen an eine Verzweigung. Links geht eine Treppe nach oben und rechts führt ein breiter mit Ogerstatuen gesäumter Gang weiter. /

(Treppe:) - Weiter mit W100+2W10!

(Gang:) Die Gruppe geht den Gang weiter und kommt schließlich in einen weiten Saal mit einer sehr beeindruckenden Steinstatue König Haruts, die bis unter die Decke reicht. Darumherum hat sich eine ganze Goblirkolonie Dutzende von erbärmlichen Holzhütten gebaut. Wollen die Abenteurer hier mal richtig aufräumen? - NK+FK? / Um die Goblins zu besiegen, müssen alle drei Kampfrunden gewonnen werden, sonst ist es höchstens ein Unentschieden. (Goblins: KS 4W6+24, RW 1) / 1 Ruhm!

Die Goblins besitzen (NS W100+30), (MS W100) und eine meisterhafte Oger-Kettenrüstung RW 4. - Weiter mit W100+100!

101 • Verzweigter Rundweg

Die Gruppe biegt ein paar Mal links und rechts ab und steht nach einiger Zeit plötzlich wieder am Eingang des unterirdischen Komplexes. Eine seltenes Kraut wächst zwischen ein paar Bodenplatten heraus. Ein Kleriker kann einen Gegengifttrank daraus brauen. Nächste Runde weiter mit W100!

Ausgänge:

102-105 • Treppe nach oben

Die Abenteurer folgen einer Treppe nach oben und biegen um eine Ecke, als sie plötzlich im Freien stehen und glücklich sind, das Verlies hinter sich lassen zu können. Ist ein Dieb oder Waldläufer in der Gruppe? / (Ja:) Ein Beutel mit (2W10) Gold und einem Gegengifttrank liegt zwischen ein paar großen Steinen herum.

106-109 • Brunnenschacht nach oben

Die Abenteurer entdecken einen moosbewachsenen Brunnenschacht nach oben, in den Steigeisen eingelassen sind. Als sie oben angelangt sind, stehe sie im Freien. Ein warziger Hügel troll kotzt aber den Letzten unversehens voll. Dieser bekommt eine Verletzung und kann nicht am Kampf teilnehmen. - NK!

(Hügel troll: 4W6+10, Räuber) / 1 Ruhm!

Der Troll besitzt eine Goblinpuppe und (2W10+20) Gold.

110-116 • Ausgang mit Fallgittertor

Die Gruppe folgt einer Treppe nach oben und kommt schließlich in einen runden Raum mit einem verwesenen Abenteurer, der an einem Fallgitter lehnt. Das Fallgitter führt nach draußen, aber der Unglückliche war offenbar zu schwach, um es anzuheben. Der tote Abenteurer hat einen (MS W100+10) und 15 Gold bei sich.

Wenn alle kampffähigen Abenteurer der Gruppe eine Gesamt-Stärke von 12 oder mehr haben, dann können sie das Fallgitter anheben und gelangen wieder in die Freiheit. /

(Nein:) Wenn die Abenteurer nicht genug Stärke haben, dann müssen sie wieder zurück ins Verlies. - Nächste Runde weiter mit W100!

117-122 • Geheime Schatztruhe

Die Gruppe erreicht schließlich eine Schatzkammer, die aber offenbar schon von anderen geleert wurde. Nur noch (W6) Gold liegen in einer Ecke herum. Weiter hinten ist schon der Ausgang des Verlieses in Sicht. Gelingt einem Dieb oder Waldläufer ein IT-Wurf? /

(Ja:) Er findet hinter einer getarnten Seitentüre eine geheime Kammer mit einer Silbertruhe. Können die Abenteurer sie öffnen? /

(Ja:) In der Truhe befinden sich (NS W100+30) und (MS W100+40).

123-128 • Teergolem

Die Gruppe kommt in eine säulenlose, runde Halle, in deren Mitte eine pechschwarze Statue steht. Plötzlich bewegt sie sich. Es ist ein Teergolem, der schwarze klebrige Fußabdrücke hinterlässt. - NK+FK! In jeder nicht gewonnenen Kampfrunde müssen alle Nahkämpfer einen ST-Wurf bestehen, oder ihre Waffe bleibt im Teer kleben und sie müssen mit einer anderen Waffe weiterkämpfen. Hitze und Feuer macht doppelten Schaden.

(Teergolem: KS 3W6+30, RW 5) / 1 Ruhm!

Im Teer des Golems finden die Abenteurer ihre eigenen eventuell festgeklebten Waffen und einen magischen Meisterzweihandhammer +3 des Überlebens Vulkan.

129-131 • Trauriger Säbelzahniger

Die Abenteurer gehen eine schmale Treppe hinauf und gelangen schließlich wieder ins Freie. Dort liegt ein toter Halbogerwaldläufer am Boden, der offenbar vergiftet wurde. Daneben sitzt sein Reittier, ein trauernder Säbelzahniger. Wenn einem männlichen Waldläufer mit Aufmerksamkeit oder einem Halbork ein IT-Wurf gelingt, kann er ihn zu seinem Reittier machen. Im Rucksack des Verstorbenen finden sich ein Heiltrank, ein Knochentalisman und 20 Gold! Sonst nichts.

132-139 • Steinbasilisk

Die Gruppe hat es geschafft! Sie können das Verlies durch einen brüchig aussehenden Torbogen verlassen. Aber am Ausgang duckt sich ein gefährlicher Steinbasilisk, dessen magischer Blick Lebewesen zu Stein erstarren lässt. Die sporadisch umherstehenden steinernen Statuen zeugen von unglücklichen Vorgängern der Gruppe. Wollen die Abenteurer ins Verlies zurückfliehen oder gegen ihn kämpfen - NK+FK? / (Zurück:) Nächste Runde weiter mit W100!

(kämpfen:) Nach jeder Kampfrunde, in der der Steinbasilisk nicht stirbt, muss jeder Abenteurer einen IT-Wurf bestehen, oder erstarrt mitsamt seiner Besitztümer zu Stein. Wenn ein Abenteurer einen Spiegel mit sich trägt, dann stirbt der Basilisk auf jeden Fall nach der ersten Kampfrunde, bevor sie den IT-Wurf machen müssen, auch wenn die Abenteurer die Kampfrunde verlieren.

(Steinbasilisk: KS 4W6+25, RW 3) / 2 Ruhm!

Ein Sack mit (NS W100+10) liegt neben einem versteinerten Elf.

140 • Tödliche Abzweigung

Die Gruppe erahnt schon den Ausgang, aber in einem Seitenraum führt ein halb zerfallenes Treppenhaus nach unten. Von dort riecht es nach Tod und Verwesung. Wollen sie die Treppe hinab oder Richtung Ausgang gehen? / (Raus:) Weiter mit 160+2W10!

(Treppe:) Die Treppe führt in ein **tödliches Verlies!!!** - Nächste Runde dort weiter mit W100+20!

141-146 • Menschenfresserfest

Die Abenteurer finden einen Ausgang und geraten im Schein des Vollmondes mitten in ein Menschenfresserfest von mehr als zwanzig Ogern. Wenn die Gruppe keinen Oger hat, muss der Schlauste einen IT-Wurf schaffen. / (Nein:) Oh je! Die Oger schnappen sich den schwächsten Abenteurer. Der landet im Kochtopf und wird verspeist! Danach können sie trotzdem mitfeiern, wenn sie wollen. Siehe „Ja“. (Ja:) Die Abenteurer können mitfeiern und folgendes tun. Ein Oger kann schwanger werden, wenn er einen ST-Wurf besteht. Sie können einen Oger anheuern, wenn der Stärkste einen ST-Wurf besteht. Alle Verletzten können ausruhen und heilen eine Verletzung, wenn sie einen ST-Wurf bestehen.

147-152 • Verfluchter letzter Raum

Die Gruppe hat den Ausgang gefunden. Aber ein letzter interessant aussehender Seitengang scheint der Erkundung zu harren. Wollen die Abenteurer noch kurz hineinschauen? /

(Ja:) Der Gang ist magisch verflucht. Jeder Abenteurer, der keinen IT-Wurf schafft, bekommt einen Fluch! Aber am Ende gelangen die Abenteurer in einen kleinen Raum mit einer Silberkiste. Können sie die Kiste öffnen? /

(Ja:) In der Kiste befinden sich (MS W100), (MS W100+50) und ein Heiltrank.

153-158 • Vampir mit geflügelten Schergen

Die Abenteurer gelangen zu einem gegrabenen Nebenausgang des Verlieses, der vom untoten Elfvampir Gylarhad versperrt wird. Er schwingt einen beeindruckenden Zweihänder und wird von einem Schwarm Fledermäusen umschwirrt. Der finstere Kämpfer lässt die Gruppe nur kampfflos vorbei, wenn sie ihm einen magischen Gegenstand geben und ein Abenteurer ihm etwas Blut gibt (Verletzung). Ansonsten greift er sofort mit seinen geflügelten Schergen an - NK! / Er kann nur mit silbernen und magischen Waffen bekämpft werden. (Vampir: KS 5W6+12, RW 5, Räuber) / 1 Ruhm!

Gylarhad besitzt (NS W100+20), (MS W100+30) und (MS 23).

159-160 • Brüchige Felsenbrücke

Eine Horde von über 20 Orks lagert in der Halle. an deren anderem Ende eine schmale steinerne Brücke nach draußen führt.

Mit einem erfolgreichen GE-Wurf kann ein Abenteurer mit der

Fertigkeit Diebstahl den Orks einen magischen Schatz (W100+50) stehlen. Die Gruppe wird aber auf jeden Fall entdeckt! Die Orks verfolgen die Abenteurer. Aber sie sehen bereits den Ausgang. Nur eine schmale Felsbrücke trennt sie vom wärmenden Sonnenschein. Schnell, die beiden schwächsten Abenteurer müssen einen ST-Wurf bestehen oder der Felsenbogen bricht zusammen. / (Geschafft:) Geschafft! Die Orks bleiben in der Höhle zurück. (Verfehlt:) Alle stürzen in die Tiefe. Jeder, der keinen ST- oder RW-Wurf besteht, bekommt eine Verletzung. Die Gruppe findet sich weiter unten im Verlies wieder. - Nächste Runde weiter mit W100+50!

161-165 • Pilztreppe

Die Gruppe gelangt über eine pilzüberwucherte Wendeltreppe nach oben. Wenn einem Waldläufer ein IT-Wurf gelingt, erkennt er die Gefahr durch die Pilze und die Abenteurer sind sicher. Wenn nicht, zersetzen sich alle getragenen Metallrüstungen bei einem W6-Wurf von 1-3. - Weiter mit 170+W10!

166-172 • Meisterkämpfer Gundaar

Die Gruppe gelangt endlich nach draußen. Dort sitzt der formidabel gerüstete Zwergenkämpfer Gundaar. Er bringt jedem Kämpfer für 200 Gold eine beliebige Kämpferfertigkeit meisterhaft bei. Außerdem hat er eine Feldarmbrust übrig, die man ihm für 40 Gold abkaufen, oder für 20 Gold und einen gelungenen IT-Wurf abschwatzen kann.

173-179 • Der neue Ogerkönig

Die Gruppe kommt in einen großen Thronsaal, in dem eine Horde gut bewaffneter Oger und ihr selbstgefälliger Anführer Ambor leben. Sie wollen nicht reden und werfen sofort mit Felsbrocken. - FK! (Ambor mit Untertanen: KS 6W6+25, RW 3, Räuber) / 2 Ruhm! Die Abenteurer erben ein weisterhaftes Ogerkettenhemd RW4 und einen magischen Zweihandhammer +4. Gelingt einem Dieb ein IT-Wurf mit 2 Abzug? / (Ja:) Er findet einen versteckten Geheimgang zur Schatzkammer. Weiter mit 200! (Nein:) Raus aus dem Verlies!

180-197 • König Haruts Thronsaal

Nachdem die Abenteurer das gesamte Verlies durchquert haben, erreichen sie einen großen Festsaal, an dessen Ende ein gewaltiger Thron auf einem Podest steht. Darauf sitzt ein mächtiger untoter Skelett-Oger, der von seiner schwer bewaffneten, untoten Oger-Leibgarde umgeben ist. Es ist König Harut, oder besser: was von ihm übrig ist. Mit einem Wink seiner Hand gebietet er die Seinen zum sofortigen Angriff - NK/FK! König Harut und seine Leibgarde ist gegen Klerikerwunder geschützt.

(König Harut und 4 Leibgardisten: KS 5W6+28, RW 4) / 3 Ruhm! Wenn die Abenteurer verlieren, können sie aus der Höhle nach draußen fliehen. Wenn sie den König besiegt haben - weiter mit 200!

198-200 • Gigantische Schatzkammer

Die Gruppe erreicht ein großes, doppelflügliges Silberportal. Können die Abenteurer es öffnen? /

(Nein:) Die Gruppe findet einen Raum mit Ausgang ins Freie. In der Ecke liegt ein toter Halbork, der einen Armreif des Geschicks +2 trägt. In seinem Goldsack finden sich überdies (2W10) Gold.

(Ja:) Silberportal: Als sich das mächtige Portal vor den staunenden Abenteurern öffnet, stehen sie in einer gigantischen Schatzkammer am Rand eines absurd großen Schatzaufens. Dieser umfasst (W100x10) Gold, drei magische Schätze (jeweils W100+50) und einen legendären Schatz!!! Die Abenteurer verstauen die Schätze in ihren Rucksäcken und finden nach kurzer Suche wieder einen Weg nach oben. Die Sonne geht gerade auf und lässt die Schrecken des Verlieses mit einem Mal ganz weit weg erscheinen.