



DAS DUNGEONSLAYERS-MAGAZIN

GENERATOR-2-GO WÜRFEL DIR 'N DUNGEON **GOBLIN SURVIVAL GUIDE** EIN MICKRIGER GOBLIN?

TRAPS-2-FROST

EISKALT IN DIE FRESSE! Fallen & aggessoires für dungeons im eis

GEFÄHRLICHES WISSEN DIE GEHEIMEN FORMELN DES CK

VERÖFFENTLICHUNG-2-GO 8 TIPPS FÜR FANWERKER

KERKER VON GRIMMSTEIN GROSSER SPIELBERICHT

GROSSES WINTERSPECI

WINTERWERK: ALLES, WAS HELDEN IM WINTER BEGEHREN - TANNFURT: DAS WINTERLICHE DORF PLAGEN ZAHLREICHE PROBLEME • FROSTANN: EISIGE REGION IM RAUEN NORDEN • 12 HERAUSFORDERUNGEN FÜR REISEN DURCH WINTERLICHES GEBIET • FROSTRISS: EIN GOBLINDUNGEON IN EISIGER KÄLTE

www.DUNGEONSLAYERS.de





Ein Spiel sie zu knechten... (1) Die Slay! ist da!

Regelklärung: Proben über 20 (1)

Der DS Adventskalender (2) - eine Übersicht.

Impressum (2)

CRUNCH-TEIL

Generator 2Go: Der kleine Zufallsdungeon (3). Ein 2-Seiten-Dungeon zum Auswürfeln.

Monster 2Go: Nur ein Goblin? (5). Der Goblin Survival-Guide - wie vermiese ich den SC das Leben?

Wilderness 2Go: Der Frosttann (7). Raues Land im mittleren Norden.

Town 2Go: Tannfurt im Winter (9). Das winterliche Dorf plagen zahlreiche Probleme.

Dungeon 2Go: Der Frostriss (10). Ein Goblindungeon in eisiger Kälte.

Encounter 2Go: Durch Eis und Schnee (11). 12 Herausforderungen für Reisen durch winterliches Gebiet.

Traps 2Go: Eiskalt erwischt! (13). Fallen und Accessoires für Dungeons im Eis.

SPIEL-TEIL

Winterwerk (14). Für alles, was ein Held im Winter begehrt.

8 Tipps für Fanwerker (17). Was beim Schreiben für DS zu beachten ist.

Die geheimen Formeln des CK (18). Gefährliches Wissen aus vergangener Zeit.

Die Kerker von Grimmstein (19). Spielbericht: Internetspiel über Roll20. net.

DAS DUNGEONSLAYERS MAGAZIN

SPIELST DU NOCH ODER SLAYST DU SCHON?

EIN SPIEL SIE ZU KNECHTEN...

... sie alle zu finden, ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden - die Rede ist natürlich von Dungeonslayers, dem altmodischen Rollenspiel, in dem die Helden oft wenig zu lachen haben - die Spieler aber umso mehr! Damit den Helden auch in Zukunft das Lachen im Halse stecken bleibt, und stets für genügend Nachschub an Dungeons, Fallen, Monster und anderen Methoden, den Charakteren das Leben zu nehmen, gesorgt ist, haben sich engagierte DS-Fans zusammengeschlossen und die Slay! ins Leben gerufen.

WAS IST DIE SLAY!?

Die Slay! (Man beachte das Ausrufezeichen) ist ein unregelmäßig erscheinendes Magazin, das ausgewähltes Material aus den Nimmervollen Beuteln des Fandoms mit exklusiv für die Slay! angefertigten Texten verbindet. Dabei wollen wir hier hauptsächlich spielfertiges Material und Anregungen für die heimische Spielrunde bieten: Abenteuer, Monstertypen, Encounter, Regeln, und vieles mehr! Zusätzlich präsentieren wir kurze Neuigkeiten,

Spielberichte und Tipps, die einen tieferen Einblick in die Welten des Dungeonslayer-Universums ermöglichen.

MARZ 2013

Layout und Inhalt sind so gewählt, dass man sich problemlos jene Seiten am heimischen PC drucken kann, die einen interessieren, ohne das Material mitdrucken zu müssen, das man vielleicht nicht benötigt. Alle Abschnitte, die dir hier geboten werden, sind eigenständige Module, die du ganz nach Belieben in dein Spiel einbauen kannst oder auch nicht. Dabei stehen die Materialen, die wir dir bieten, jedes Mal unter einem groben Oberthema (dieses Mal ist es das Winterspecial "Goblins im Eis") und sind oft so aufgebaut, dass sie miteinander verflochten ein noch tieferes Spielerlebnis bieten können.

Doch genug gefaselt, steigt einfach ein und werft einen Blick nach links, wo ihr eine Übersicht über die Themen dieser Ausgabe findet. Viel Spaß und Slay on! wünscht euch

eure Slay!-Redaktion.

REGELKLÄRUNG: PROBEN ÜBER 20

Da es in der Vergangenheit immer wieder zu Unklarheiten bezüglich der Handhabung von Probenwerten über 20 gab, hier einige Klarstellungen:

WÜRFEITAUSCH Die Ergebnisse der Würfelwürfe können frei getauscht werden, sofern der erste Würfel keinen Patzer zeigt (Was die gesamte Probe scheitern lässt). So kann z.B. bei einem Wert von 25 mit den Ergebnissen 3 und 18 die 18 an erste Stelle und die 3 an zweite Stelle gerückt werden, wodurch ein Gesamtergebnis von 21 zustande kommt.

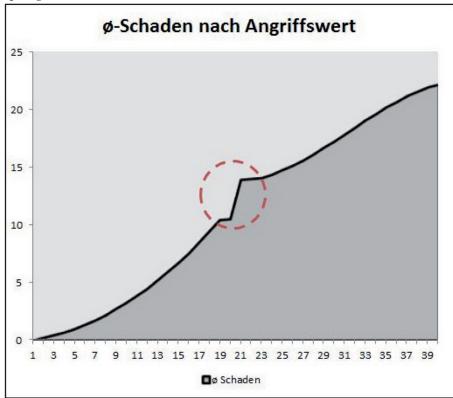
IMMERSIE Jede 1 auf einem der Würfel zählt als Immersieg und bringt somit das maximal für diesen Würfel mögliche Probenergebnis.

SLAYENDE WÜRFEL Nur der erste Würfel kann slayen, sofern er einen Immersieg erzielt - an die erste Stelle verschobene Immersiege nicht. Slayt der erste Würfel, darf die gesamte Probe noch einmal gewürfelt und aufaddiert werden. Man könnte also von "Slayenden Proben" sprechen.

PATZER Nur der erste Würfel kann patzen, alle anderen gewürfelten 20igen gelten einfach als 20.

MEHRER WÜFFEL Zur Beschleunigung des Würfelvorgangs können alle Würfel zeitgleich geworfen werden. In diesem Fall muss vorher ein Würfel bestimmt werden, der als "Erster Würfel" gilt und sich von den anderen gut unterscheiden lässt.

WUSSTEST DU, dass dein Durchschnittschaden zwischen 20 und 21 einen gewaltigen Sprung macht?



Was verbirgt sich im **DS Communitykalender 2012**? Sie selbst unter: http://www.dungeonslayers.net/community-adventskalender-2012/

	DER DS-ADVENTSKALENDER					
TÜR	TITEL	INHALT				
1	Tamborins Narrenkostüm	Set magischer Gegenstände				
2	Mirjanas Bardenkostüm	Set magischer Gegenstände				
3	Enterhaken	Ausrüstung				
4	Drachenreiter	Heldenklassen und mehr				
5	Kreaturen aus dem Ubarla-Becken	Monster (Preview)				
6	Amari und ihr Zauberpunsch	Szenario				
7	Vorlage Dungeon-2-Go	Vorlage Dungeon-2-Go				
8	Saint Slayn und der blutige Rudolph	(Epische) NSC				
9	Spähkommandoaktion "Engelrost"	Teaser Gammaslayers				
10	Dungeonslayers-X	Dungeonslayers-Setting				
11	Dungeonslayers-Charakterbogen	Alternativer Charakterbogen				
12	Juhu, der Lenz ist da!	Encounter				
13	Zufallsgenerator für Caeras Gasthäuser und Tavernen	Zufallsgenerator				
14	Das Schwert des Elfenkönigs vom Eiswindtal	Dungeon-2-Go				
15	Banditenklassen	Heldenklassen				
16	Kompendium "Zur Erschaffung einer Urgewalt"	Zaubersprüche				
17	Die Atlacameh	Rasse				
18	Das Grabmal der Dunklen Lords	Dungeon-2-Go				
19	Scharfrichterhabit von Hasham	Set magischer Gegenstände				
20	Tinkerer	Heldenklasse				
21	Die Reiter der Apokalypse	NSCs				
22	Die Goblinarena	Abenteuer				
23	Praern	Stadtwerk (Preview)				
24	Stille Nacht, Ogernacht	Dungeon-2-Go				

IMPRESSUM

Dungeonslayers-Regelwerk:

Christian Kennig

Redaktion:

Ingo "Greifenklaue" Schulze, Nils "Sphärenwanderer" Marheinecke

Layout:

Sphärenwanderer

Autoren:

Christian Kennig, Christoph "Chrysophiles" Michaelis, Tim "Deep_Impact" Charzinski, Greifenklaue, Lord Smith, MH5TS3, Jan "Orter" Draffehn, Musa Özkan "Ozz" Atik, Sphärenwanderer

Coverillustration:

Dmitry Burmak

Coverlayout:

Christian Kennig

Illustrationen & Grafiken:

Chrysophiles, Deep_Impact, Greifenklaue, Sphärenwanderer, Stefan "Whisp" Bushuven, Thomas "Brotkopp" Trapp

Lektorat:

Christian Kennig, Greifenklaue, Sphärenwanderer

Peers/Feedbackgeber:

Deep_Impact, DonDuckeli, FrekiWolf, Greifenklaue, MH5TS3, ozz, Sphärenwanderer, steff, Whisp

Dieses Werk steht (mit Ausnahme des Coverbildes und dem Bild auf S.5 & 17) unter CC BY-NC-SA 3.0 DE Lizenz: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/













DER KLEINE ZUFALLSDUNGEON

EIN 2-SEITEN-DUNGEON ZUM AUSWÜRFELN FÜR DIE STUFEN 7-4

Der Zufallsdungeon to Go erlaubt es dir, mittels einiger Würfelwürfe einen kleinen Dungeon mit 6-10 Räumen für Zwischendurch zu generieren, der sich am 5-Room-Dungeon-Konzept orientiert. Dieses Tool soll lediglich die wichtigsten Eckdaten liefern - für die stimmungsvolle Ausgestaltung bist du als SL gefragt, weshalb der Dungeon möglichst vor dem Spiel generiert werden sollte. Es werden die Monsterschablonen aus den Basisregeln und der Caerabox verwendet. Für größere Dungeons kann man einfach mehrmals auf den Tabellen für die Bereiche würfeln - je nachdem, welche Tabellen öfter gewürfelt werden, ergeben sich verschiedene Schwerpunkte.

1. AUFHÄNGER

1-5: ENTFÜHRUNG 1: Jungfrau. 2: Händler. 3: Adliger. 4: Kinder. 5: Mehrere Dorfbewohner

6-10: PLÜNDERUNG 6: Nahrungsmittel. **7:** Wertgegenstände. **8:** Waffen. **9:** Wahllos. **10:** Gefangene

11-15: ANGST 11: Vermehrte Monstersichtungen. 12: Drohungen. 13: Gerüchte aus Nachbardorf. 14: Erpressung. 15: Leichenfunde

16-20: HINDERNIS 16: Könnten wichtige Informationen besitzen. **17:** Sind Schergen einer höheren Macht. **18:** Zufällig im Weg. **19:** Bewachen ein Wegstück/ einen Zugang. **20:** Gerüchte über einen Schatz

2. GEGNER

Der Anführer erhält Abwehr+2, Angriff +2, Lebenskraft x2 und EP x2.

**Tuppe A (3 Goblins/2SC), Gruppe B (1 Goblin/SC & 1: 1 Hobgoblin/3SC. 2: 1 Ork/3SC. 3: 1 Anführer Goblin. 4: 1 Reitkeiler/3SC), Gruppe C (1: Eulerich. 2: Oger. 3-4: Monsterspinne), Gruppe D (3 Goblins/2SC & 1: 1 Hobgoblin/2SC. 2: 1 Ork/2SC. 3-4: 1 Reitkeiler/2SC), Anführer (1: Hobgoblin. 2: Ork. 3: Goblinschamane. 4: Goblinhäuptling)

5-7: HOBGOBLINS Gruppe A (1 Hobgoblin/2SC), Gruppe B (1

Hobgoblins/2SC & **5:** 1 Goblin/SC. **6:** 1 Anführer Hobgoblin. **7:** 1 Söldner/4SC) *Gruppe C* (**5:** Oger. **6:** Rostassel. **7:** Bär), *Gruppe D* (2 Hobgoblins/3SC & **5:** 1 Goblin/2 SC. **6:** 1 Eulerich. **7:** 1 Söldner/3 SC), *Anführer* (**5:** Hobgoblin. **6:** Hobgoblinschamane. **7:** Söldner)

8-10: ORKS *Gruppe A* (2 Orks/3SC), *Gruppe B* (2 Orks/3SC & **8:** 1 Goblin/SC. **9:** 1 Ork/3SC. **10:** 1 Anführer Ork), *Gruppe C* (**8:** Troll. **9-10:** Oger), *Gruppe D* (1 Ork/SC & **8:** 1 Ork/3SC. **9:** 1 Goblin/SC. **10:** 1 Oger), *Anführer* (**8-9:** Ork. **10:** Orkschamane)

11-13: KOBOLDE *Gruppe A* (2 Kobolde/SC), *Gruppe B* (3 Kobolde/2SC & **11:** 3 Kobolde/2SC. **12:** 1 Anführer Kobold. **13:** 1 Ork/3SC), *Gruppe C* (**11:** Troll. **12:** Rostassel. **13:** Eulerich), *Gruppe D* (2 Kobolde/SC & **11:** 1 Kobold/2SC. **12:** 1 Rostassel. **13:** 1 Ork/2SC), *Anführer* (**11:** Kobold. **12:** Koboldschamane. **13:** Ork)

14-17: RÄUBER. Gruppe A (1 Strauchdieb/SC), Gruppe B (2 Strauchdiebe/3SC & 14:1Dieb/2SC.15:1Wegelagerer/3SC. 16: 1 Söldner/3SC. 17: 1 Goblin/SC), Gruppe C (14-15: Bär. 16: Minotaurus. 17: Anführer Söldner), Gruppe D (1 Strauchdieb/SC & 14: 1 Wegelagerer/2SC. 15: 1 Kobold/SC. 16: 1 Söldner/3SC. 17: 1 Goblin/SC), Anführer (14: Dieb. 15: Wegelagerer. 16: Söldner. 17: Zauberwirker)

18-20:SÖLDNER Gruppe A (1Söldner/2SC), Gruppe B (1 Söldner/3SC & **18:** 1 Söldner/3SC. **19:** 1 Wegelagerer/2SC. **20:** 1 Kobold/SC), Gruppe C (**18:** Zauberwirker & 1 Söldner/3SC. **19:** Bär. **20:** Troll), Gruppe D (1 Söldner/2SC & **18:** 1 Hobgoblin/3SC. **19:** 1 Wegelagerer/2SC. **20:** Zauberlehrling), Anführer (**18:** Söldner. **19:** Wegelagerer. **20:** Zauberwirker)

3. DUNGEONART

1-4: RUNE 1-2: Menschlich. 3: Zwergisch/Elfisch/Halbling/Gnomisch. 4: Monster

5-8: HAUS/HÜTTE 5: Haus. 6: Anwesen. 7: Tempel. 8: Mühle

9-12: NÖNLEN 9: Erdig. 10: Felsig. 11: Minen. 12: Feucht

13-16: LAGER 13: Zeltlager. 14: Hütten. 15: Erdlöcher. 16: Wagenburg

17-20: BEFESTIGUNGSANLAGE 17: Wachturm. 18: Fort. 19: Bergfeste. 20: Brückenbefestigung

U. RAUMZAHL

Der Dungeon umfasst **5 Bereiche**, die jeweils aus mindestens einem Raum bestehen. Zusätzlich können **W20/4** Räume frei auf die Bereiche verteilt werden, auf die dann wiederum die ausgewürfelten Begegnungen und die Beute der jeweiligen Bereiche aufgeteilt werden. Jeder Bereich ist mit dem nächsten durch einen oder mehrere Durchgänge verbunden.

5. BEUTE

Für jeden Bereich wird einmal auf der Beutetabelle gewürfelt. Die Gegenstände befinden sich z.B. in Kisten, Fässern, Truhen, Einrichtungsgegenständen – was jeweils passend zum Dungeon ist.

1. Beutetabelle B

8-13: Beutetabelle C

14-18: Beutetabelle D

19: Beutetabelle T

20: Beutetabelle M

6. EINGANG UND WÄCHTER

Dieser Bereich stellt die erste Abwehrlinie des Dungeons dar und erklärt, wieso er noch nicht geplündert wurde.

1-3: BESONDERNEIT Nochmal würfeln. **1:** Eingang an ungewöhnlichem Ort, z.B. Wasserfall, schlammige Schlucht oder mitten in einem Dorf. **2:** Hilfreicher NSC in der Nähe, z.B. Wildhüter, Priester oder Abenteurer. **3:** Späher des Lagers sind bereits vor dem Eingang anzutreffen (Gruppe A).

47: FALEN 4: 1 Fallgrube/2SC. **5:** 1 Giftnadeln/2SC. **6:** 1 Herabstürzende Steine/2SC. **7:** 1 Speerfalle/2SC.

8-16: WÄCHTER 8-13: Gruppe A. **14-15:** Gruppe B. **16:** Gruppe C.

17-20: HINDERNIS 17: Eingang gut ver-

steckt, z.B. als etwas anderes getarnt.

18: Unsicheres Terrain, z.B. Schlucht,
Geröllhaufen, Geysire.

19: Alarmanlage, z.B. Drähte mit Glocken oder
Wachpapagei.

20: Eingang gut verriegelt und vlt. mit Falle gesichert.

7. RÄTSEL/ INTERAKTION

Dieser Bereich soll die SC auf geistiger Ebene fordern oder andere Herausforderungen bieten, die abwechslungsreich sind und nicht unbedingt mit Kampf gelöst werden können.

1: Geheimgang in den Bereich 4. 2: Schädlicher Umwelteinfluss, z.B. Hitze durch Lavastrom oder Gas in der Luft. 3: Nützlicher Fund, z.B. Beleuchtungsquelle, Waffen oder ein informatives Schriftstück.

4-8: NSC 4: Hinterhältig, z.B. ein tückischer Kobold oder ein getarnter Feind. 5: Nützlich, z.B. ein gefangener Krieger oder eine ortskundige Kreatur. 6: Eigennützig, z.B. ein Dieb, der nur gegen Gold hilft. 7: Hinderlich, z.B. ein ängstliches Kind oder ein Lahmer, der unbedingt mitmöchte. 8: Dankbar, z.B. ein Entführungsopfer oder ein unwilliges Mitglied der Feinde.

9-13: RÄTSEL 9: Schlüssel zu Bereich 3 benötigt. 10: Übergang zu Bereich 3 ist ein Geheimgang. 11: Dungeon hört hier auf, die restlichen Bereiche sind an einem anderen Ort. 12-13: Kombinationsrätsel, z.B. ein Schachfeld, das richtig überquert werden muss, sonst werden Fallen aktiviert.

14-17: HINDERNIS 14: Gruppe C – greift jeden ohne Erkennungszeichen an, z.B. Geruch, Kennwort oder Uniform. 15: Ein Teil der Ausrüstung wird nutzlos, z.B. magnetischer Felsen oder Antimagiefeld. 16: Ein Teil des Dungeons ist eingestürzt und brüchig. 17: Eine Alarmanlage muss unschädlich gemacht werden.

18-20: FEIGE FEINDE Gruppe A, ergeben sich sofort, wenn sie zu unterliegen drohen. **18:** Liefern falsche Informationen, **19:** Liefern richtige Informationen, **20:** Liefern teilweise richtige Informationen.

8. TRICK/ RÜCKSCHLAG

In diesem Bereich erfahren die SC einen Rückschlag oder sehen sich mit unerwarteten Problemen konfrontiert.

1-3: BESONDERHEIT Nochmal würfeln. **1:** Nichts Nützliches zu finden, kein Wurf auf der Beutetabelle. **2:** Die Tür zum nächsten Abschnitt ist mit einer Falle gesichert. **3:** Erschwerte Heimlichkeit, z.B. hallende Räume oder knirschender Boden.

U-6: GEFÄHRLIGHER ABSCHNITT z.B. Flammenwand, brüchiger Boden oder Gruppe C. Dahinter... **4:** wartet eine weitere Gefahr. **5:** ist nichts von Interesse. **6:** ist eine Falle. Weiter geht es über einen Geheimgang oder über einen der vorherigen Bereiche.

7-9: GEFANGENE Werden von Gruppe A bewacht. Die Gefangenen... 7: wollen sofort zurück eskoriert werden. 8: sind eine Falle und schaden den Helden, z.B. aktiviert ihre Anwesenheit in Bereich 4 eine Falle oder sie sind mit Sprengstoff behaftet. 9: sind getarnte Feinde.

10-15: FEINDE 10: Gruppe D. 11-15: Gruppe B. 10-11: Eines der Gruppenmitglieder sieht wie der Anführer aus, ist es aber nicht. 12-13: Teile der Gruppe rennen los, um Bereich 4 zu warnen. 14-15: Die Gruppe hat einen Hinterhalt gelegt und Geländevorteil.

16-20: IRRTUM 16: Die SC finden einen extrem hilfreichen Gegenstand, der sich aber als nutzlos erweist, z.B. ein vermeintlich mächtiges Artefakt oder die Schwachstelle des Anführers, die mittlerweile behoben ist. 17: Die SC meinen ihr Ziel erreicht zu haben, werden aber enttäuscht. 18: Die SC müssen einen gewaltigen Irrtum erkennen, z.B. dass sie im falschen Dungeon sind. 19: Die SC haben fast keine Zeit mehr, um ihr Ziel zu erreichen, z.B. sollen Geiseln getötet werden. 20: Nützlicher Fund, der sich als schädlich erweist, z.B. ein verfluchtes Artefakt.

9. HÖHEPUNKT/ KONFLIKT

In diesem Bereich kommt es zum großen Kampf, zum letzten Konflikt mit den Dungeonbewohnern. Hier hält sich auch auf jeden Fall der $Anf \ddot{u}hrer$ mit $Gruppe\ D$ auf.

1-6: GELÄNDEMERKMAL 1: Fallen sichern den Bereich, die Gegner kennen ihre Orte. 2: Hinderliches Gelände, z.B. rutschiger Boden oder Gruben. 3: Nutzbares Terrain z.B. Kistentürme oder erhöhte Positionen. 4: Schädliche Umgebung, z.B. Parasiten, die nur Menschen angreifen. 5: Gut geplanter Hinterhalt. 6: Sich verändernde Umstände, z.B. eine wegbrechende Mauer oder ein einbrechender Fluss.

7-11: ANFÜHRERMERKMAL 7: Besitzt eine Schwäche, die herausgefunden wer-

den kann. 8: Versucht die SC zu erpressen. 9: Macht ein Angebot oder versucht Bestechung. 10: Fordert einen SC zum Duell. 11: Besitzt ein nützliches magisches Artefakt.

12-15: AUSRÜSTUNG 12: Manche Gegner haben schwächere Waffen oder Rüstung. 13: Manche Gegner haben stärkere Waffen. 14: Manche Gegner haben bessere Rüstung. 15: Manche Gegner haben sowohl bessere Waffen als auch Rüstung.

16-20: WENDUNG 16: Unterstützung durch Verbündete der SC. **17:** Neue Feindeswelle durch Gruppe A. **18:** Flucht der Gegner bei Anführertod. **19:** Der Anführer versucht zu fliehen, seine Leute decken den Rückzug. **20:** Eine dritte Partei taucht auf und mischt mit.

10. BELOHNUNG/ ENTHÜLLUNG

Hier finden die SC auf jeden Fall, was sie gesucht haben – doch das ist nicht unbedingt, was sie erwartet haben. Der letzte Raum erhält 2 Würfe auf der Beutetabelle und 5W20 GM.

1-3: BESONDERHEIT 1: Es bleibt nur wenig Zeit das Ziel zu erreichen, z.B. stürzt das Gebäude ein oder das Ziel wird bedroht. 2: Eine Verlockung lenkt vom Ziel ab, z.B. die Aussicht auf viel Gold. 3: Der Wert des Ziels ist höher als angenommen, z.B. ist ein Entführungsopfer ein hoher Würdenträger.

47: ENTHÜLLUNG 4: Die Feinde waren in Wirklichkeit die Guten. 5: Das Ziel erweist sich als Schwindel, z.B. wurde doch niemand entführt. 6: Das Ziel erweist sich als Falle, z.B. sollten die SC hier ihren Tod finden. 7: Die Feinde sind nur ein kleines Rädchen im Getriebe eines größeren Feindes.

8-10: RÜCKSCHLAG 8: Nur ein Teil des Ziels kann erreicht werden. **9:** Weitere Feinde warten hier (Gruppe B), **10:** Das Ziel ist mit einer Falle gesichert.

11-20: ERFOLGREICHER AUSGANG Die Helden finden genau das, was sie gesucht haben.

17. ERFAHRUNGSPUNKTE

Die Gruppe erhält **2W20+20** EP, plus die Erfahrung durch besiegte Gegner. Andernfalls lässt sich die Erfahrungsmenge gut mit den Vorschlägen des Grundregelwerks S. 88 berechnen.



VON LORD SMITH, MH5TS3 UND SPHÄRENWANDERER



NUR EIN GOBLIN?

DER GOBLIN SURVIVAL-GUIDE: WIE VERMIESE ICH DEN SC DAS LEBEN?

LEDIGLICH SCHWERTFUTTER?

Klein, grün, gemein, doch keine wirkliche Herausforderung: Goblins. Schon nach wenigen Stufen verkommen die grünen Plagegeister oft nur noch zu einem Ärgernis am Rande, anstatt als bedrohliche Feinde aufzutreten. Damit sich das ändert und um Vielfalt in die Reihen der Goblins zu bringen, haben wir die erste Spielhilfe unserer Monster2Go-Reihe erstellt, die Goblins im Spiel vielseitiger und länger einsetzbar machen soll. Auf die Vorstellung einiger neuer Zaubersprüche nebst Artefakt, die den SC das Leben schwer machen können, folgt mit einem einzelnen ausgearbeiteten NSC ein Beispiel für die Verwendung von Goblins abseits vom üblichen Feindbild. Zuletzt findet ihr die Werte für zahlreiche neue Goblintypen mit eigens auf die Grünlinge zugeschnittenen Beutetabellen.

GIFTSPORENPILZ DO



Dauer: Bis zerstört (s.u.)

Distanz: VE x 2 Meter; Sporen-Radius 2m

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker erschafft einen Giftsporenpilz, der augenblicklich damit beginnt, giftige Sporen im Radius von 2m zu verstreuen. Jedes Lebewesen im Radius muss zu Beginn seines Zuges eine "Gift-trotzen"-Probe machen. Bei einem Misserfolg erleidet das Wesen W20/4 abwehrlosen Schaden. Pro Runde ist max. 1 Probe erforderlich, die Effekte mehrerer Giftsporenpilze sind nicht kumulativ. Ein Giftsporenpilz hat Abwehr und LK in Höhe von VEx2 (d. ZAW). Ein Giftsporenpilz kann nur auf Erdboden wachsen. Goblinoide sind immun gegen die Sporen und müssen keine "Gifttrotzen"-Probe würfeln.

STAB DES GIFTSPORENPILZES

Dieser oft in Goblinhänden anzutreffende knorrige Schamanenstab ist über und über mit schwammigen Pilzen, Schimmel und Kleintierknochen übersäht. Insekten surren um die Pilze des Stabes. Es handelt sich um einen Kampfstab, in den der Zauber *Giftsporenpilz* eingebettet ist. Preis: 545 GM.



SEUCHE QOO

Kosten: 230GM ZB: -(Distanz/2)

Dauer: Augenblicklich; s.u. **Distanz:** VEx5 Meter

Radius: VE Meter

Abklingzeit: 10 Kampfrunden

Effekt: Der Zauberwirker erschafft einen verseuchten Nebel im Radius. Jedes Lebewesen, das zu Beginn seines Zuges im Nebel steht, muss eine "Gift trotzen"-Probe machen. Bei Misserfolg ist das Wesen für W20/2min. "verseucht": Magische Heileffekte (Heilzauber, Heiltränke, Regeneration usw.) werden bei verseuchten Zielen halbiert (abgerundet). Giftbann und Allheilung heben "verseucht" am Ziel auf.

NSC: MUDAKS, DIE GRÜNHAUT

ÄUSSERES: Mudaks die Grünhaut ist ein kleiner und wendiger Goblin, der sein Stammeszeichen in den Nacken tätowiert trägt: einen Wolfskopf.

MINTERGRUND: Mudaks wurde einst als heißer Anwärter der Häuptlingsposition eines Goblinklans gehandelt, bis er bei einem Angriff auf eine Abenteurergruppe von dieser gefangengenommen und in Vestrach dem Sklavenhändler Colrath verkauft wurde. Colrath hat den Goblin als Diener "abgerichtet" und ihm auch ein wenig das Freiwort beigebracht, so dass er mittlerweile einfache Befehle verstehen und sich ein wenig verständlich machen kann. Außerdem hat er von seinem ehemaligen Besitzer, einem Zwergen

aus der Abenteuerergruppe, das Kämpfen beigebracht bekommen.

VERWENDUNG: Die Spieler könnten Mudaks als Gehilfen auf dem Sklavenmarkt erwerben. Oder aber sie retten ihn aus seiner Gefangenschaft und helfen ihm das Oberhaupt des Goblinklans zu werden, damit haben die Spieler dann einen Verbündeten mehr.

MUDAKS SCHÄDEL Dieser mit Lederriemen, spitzen Keilen und zerbrochenen Dolchspitzen verzierte Wolfsschädel dient Mudaks nun als Knochenhelm. PA+1, INI-1 – bei einem Schlagen-Patzer gegen den Träger dieses Helmes, sticht der Angreifer direkt in eine der Helmklingen und erhält W20/4 abwehlose Schaden.

MUDAKS SCHLITZER Vor Jahren fand Mudaks eine kleine Holzfigur im Gras neben einem Wegschrein. Seit er diese (unwissend) als Anhänger am Schlitzer angebracht hat, sind Mudaks Treffer ins Schwarze legendär geworden. Dolch mit Glückspilz +I; WB+0, INI+1

MUDAKS SCHUPPEN Eine Schneiderin hatte Mitleid mit dem versklavten Mudaks. Die Reste einer Lieferung Echsenleder hat sie mit diversen Tierschuppen verziert und verstärkt. In einer geheimen Hüftaussparung liegt eine Innenscheide für Mudaks Schlitzer. Diese Echsenleder-Rüstung ist nicht nur flexibler als gewöhnliches Leder, sondern sitzt auch nahezu perfekt: eine absolute Seltenheit bei einem Goblin. Kleiner Lederpanzer mit Schnelle Reflexe +I; PA+1

♠ MUDAKS, DIE GRÜNHAUT							
KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	3		
ST:	3	BE:	2	VE:	2		
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0		
8	(i)		(1.5)	X			
Ве	waffnu	ng	P	anzerun	g		
	s Schlitzer (1, Glückspi			iädel (PA+1, IN n (PA+1, Schne			
Talente	Ausweich	nen I, Kän	pfer I				
0	Nachtsick sehen wie		i einem Min	destmaß an I	Licht noch		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewen- dete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.						
Beute:	BW 1 B	3: 10 ode	r 1 Gob	: 15			
GH:	1	GK:	kl	EP:	60		



	BEUTETABELLE GOB1					
M50	GOBLINBEUTE					
1	Unförmige Steinwürfel					
2	Handgroße Götzenfigur (3KM)					
3	Getrockn. Kleintiermagen (Beutel)					
4	Pilz- und Erdmuss (1 Mahlzeit)					
5	Holz-Kletterhaken					
6	Beutel voll Tieraugen (1 Mahlzeit)					
7	Halbierte Murmeln (wertlos)					
8	Beißer-Schleifstein / Besteck					
9	Geschnitzte Holzkrähenfüße (1KM)					
10	Feder-Schnabel-Armreif (3KM)					
11	Pilzspinne im Einmachglas (1SM)					
12	Bemalter Tonkrug (2KM)					
13	Steinkeil-Goblinaxt (WB+1)					
14	Körperfarben (w20R./+1AU)					
15	Wundapilz (BW:1T)					
16	Fossil-Talisman (2SM)					
17	Rauchpilze / Rauchkraut (15KM)					
18	Hauer-Warnhorn (1SM)					
19	Wurzelkrone / Hundetatze (5KM)					
20	Wundadingz (BW:1G)					

♠ GOBLIN STADTRATTE								
KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	3			
ST:	О	BE:	1	VE:	3			
HÄ:	1	GE:	2	AU:	2			
8	(<u>f</u>)			EX				
Ве	Bewaffnung Panzerung							
Dole	h (WB+1, I	ni+1)	Lumpen (PA+0)					
0	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.							
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewen- dete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.							
Beute:	BW 1 [): 5 ode1	r 1 Gob:	15				
GH:	1	GK:	kl	EP:	53			

Beute:	BW 1 D: 5 oder 1 Gob: 15							
GH:	1	GK:	kl	EP:	53			
\mathbf{T}	GOBLIN GIFTMÖRDER							
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	2			
ST:	4	BE:	2	VE:	О			
HÄ:	1	GE:	2	AU:	О			
(1)	$\overline{(i)}$	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	(1.5)	M				
Ве	ewaffnu	ng	P	anzerun	g			
2 [olche (WB	+0)		umpenumha	-			
茶		Angriffe (unde Aktion		einen zusätz iren.	lichen An-			
	Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.							
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.							
	meisten Se	ttings als ei	n Wesen der	ngoption): Dunkelheit. lheit greifen	Angewen-			

Beute: BW 1 B: 10 oder 1 Gob: 15

GK: kl EP: 64

GH:

	BEUTETABELLE GOB2
M50	MEHR GOBLINBEUTE
1	Getrockneter Käfer
2	Beeren (1 = heilt w20/2LK; 10 = giftig, PW10)
3	Erlegtes Kleintier (1 Proviant)
4	Knochenring (1KM)
5	Nüsse (handvoll)
6	Angebundener Singvogel (15SM)
7	Spitze, keilförmige Steine (WB+0)
8	Verziertes Hauer-Trinkhorn (5SM)
9	Geröstete Froschglieder (1 Mahlzeit)
10	Felldecke (20 = mit Läusen)
11	Zeremonielle Muscheltrompete (1GM)
12	Korb mit Pilzen oder Würmern
13	Feuerstein & Zunder (5KM)
14	Kleine Holztotemfigur (1w20 SM)
15	1 Goblinkraut (heilt w20/2 LK)
16	Ritueller Goblin-Schrumpfkopf
17	Augen-Anhänger (Pferd/Wolf/Ork)
18	Holzstange mit Kerben (primitive Leiter)
19	Zahnkette / Amulett (1 Effekt)
20	Edelsteine/Kristalle (2W20GM)

↑ GOBLIN BERSERKER								
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	2			
ST:	4	BE:	2	VE:	O			
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0			
9	<u>(B)</u>	₹ 10 }	(1.5)	∭				
Ве	ewaffnu	ng	F	anzerun	5			
Hamr	ner (WB+1	, GA-1)	Fel	lschurz (PA-	⊦0)			
X	von Laufe	griff: Wird n gerannt, ka gen+KÖR erf	nn in der	s eine Distanz Runde noch ei	z in Höhe n Angriff			
0	Nachtsic sehen wie		einem Mii	ndestmaß an L	icht noch			
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewen- dete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.							
Beute:	BW 1 E	BW 1 B: 10 <i>oder</i> 1 Gob: 10						
GH:	1	GK:	kl	EP:	65			

•	GO	BLIN H	ÂUPTLI	NG Y	ANFÜHRER		
KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	3		
ST:	3	BE:	2	VE:	2		
HÄ:	3	GE:	2	AU:	1		
18	(<u>12</u>)		15	渱			
Ве	ewaffnu	ng	P	anzerun	g		
Kurzs	schwert (V	VB+1)	Kette	npanzer (P	A+2)		
茶		Angriffe (unde Aktion		einen zusätzl iren.	ichen An-		
0		Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.					
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewen- dete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.						
Beute:	BW 2 I	3: 20 od	er 2 Go	b: 20			
GH:	1	GK:	kl	EP:	148		

ψ	ŀ	OBLIN	KRIEG	ER	
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	2
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0
(1)	9		1 13	M	Q
	waffnu	U		anzerun	0
Speer/F	Nachtsic			erpanzer (P. ndestmaß an I	
	sehen wie	am Tag.			
	Wesen d meisten S dete Rege Kreatur.	er Dunkell ettings als ei ln für Weser	n eit (Setti n n Wesen der n der Dunke	ngoption): (r Dunkelheit. elheit greifen	Gilt in den Angewen- bei dieser
Beute:	BW 1 I	B: 10 ode	er 1 Gob): 15	
GH:	1	GK:	kl	EP:	46
Ť		OBLIN	SPÄHE	R	
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	3
ST:	1	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0
$ 8\rangle$	(6)	{ 11 }	(5)	[5]	
Ве	ewaffnu	ing	Р	anzerun	g
Kurzbo	gen (WB+			lflicken (PA	
0	sehen wie		i emem win	ndestmaß an I	Jent noch
	Wesen d meisten S dete Rege Kreatur.	er Dunkell ettings als ei ln für Wesen	neit (Settin n Wesen der n der Dunke	ngoption): (r Dunkelheit. elheit greifen	Gilt in den Angewen- bei dieser
Beute:	meisten S dete Rege Kreatur.	ettings als ei In für Weser B: 10 ode	n Wesen den der Dunke	r Dunkelheit. elheit greifen D: 15	Angewen- bei dieser
Beute:	meisten S dete Rege Kreatur.	ettings als ei ln für Weser	n Wesen der 1 der Dunke	r Dunkelheit. elheit greifen	Gilt in den Angewen- bei dieser
	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I	ettings als ein lin für Wesen B: 10 ode GK:	n Wesen den der Dunke	r Dunkelheit. elheit greifen 2: 15 EP:	Angewen- bei dieser
	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I	ettings als ein lin für Wesen B: 10 ode GK:	n Wesen den der Dunke e r 1 Gol k	r Dunkelheit. elheit greifen 2: 15 EP:	Angewen- bei dieser
GH: KÖR: ST:	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I	ettings als eit In für Weser B: 10 ode GK:	n Wesen den n der Dunke er 1 Gob kl	r Dunkelheit. elheit greifen D: 15 EP:	Angewen- bei dieser
GH: KÖR:	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I	ettings als einln für Weser B: 10 ode GK: AGI:	n Wesen den n der Dunke er 1 Gob kl	D: 15 EP: GEI:	Angewen- bei dieser
GH: KÖR: ST:	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I 1	B: 10 ode GK: AGI: BE:	n Wesen den n der Dunke er 1 Gob kl 8 2	r Dunkelheit. elheit greifen EP: GEI: VE:	Angewen-bei dieser 46
GH: KÖR: ST: HÄ: B6	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I 1 1 4 0 3 Ewaffnu	ettings als ein für Weser 3: 10 ode GK: AGI: BE: GE:	n Wesen der der Dunke er 1 Gob kl	r Dunkelheit. elheit greifen 1: 15 EP: GEI: VE: AU: Canzerun	Angewenber dieser
GH: KÖR: ST: HÄ: B6	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I 1 1 4 0 3 Ewaffnu aben (WB+3)	as als ein für Weser 3: 10 ode GK: AGI: BE: GE: (I) (I) (I) (I) (I) (I) (I) (I	n Wesen der der Dunker 1 Gob kl	r Dunkelheit. elheit greifen 1: 15 EP: GEI: VE: AU: Canzerun Iflicken (PA	Angewenber dieser
GH: KÖR: ST: HÄ: B6	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I 4 0 3 Ewaffnu when (WB+3) Nachtsic sehen wie	als ein für Weser 3: 10 ode GK: AGI: BE: GE: JOSEPH STEIN ST	n Wesen der der Dunker der Dunker 1 Gob kl 8 2 3 Fel Fel i einem Mir	CPURKEHEIT. CHARLES TO PROVIDE THE PROVIDENCE TO PROVIDE THE PROVIDENCE THE PRO	Angewen-bei dieser 46 3 1 0 g ++1)icht noch
GH: KÖR: ST: HÄ: B6	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I 1 1 4 0 3 3 Ewaffnu then (WB+3 Nachtsie sehen wie Wesen de meisten S meisten S weisten S meisten S	ettings als ein für Weser 3: 10 ode GK: AGI: BE: GE: ORWS.84 tht: Kann be am Tag.	n Wesen der der Dunke der Dunke der Dunke er 1 Gob kl 8 2 3 Fel i einem Mir eit (Settii n Wesen dei	r Dunkelheit. elheit greifen 1: 15 EP: GEI: VE: AU: Canzerun Iflicken (PA	Angewen-bei dieser 46 3 1 0 g +1) .i.cht noch
GH: KÖR: ST: HÄ: B6	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I 1 1 4 0 3 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	als ein für Weser 3: 10 ode GK: GK: AGI: BE: GE: (GE: (GE: (GE) (GE) BE: (GE)	Per 1 Gob kl Blumble 8 2 3 Fel i cinem Mir	Pankelheit. ich Dunkelheit. ich Pankelheit.	Angewenbei dieser 46 3 1 0 g +1) .icht noch
GH: KÖR: ST: HÄ: Be 5 Brandbon	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I 1 1 4 0 3 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	als ein für Weser 3: 10 ode GK: GK: AGI: BE: GE: (GE: (GE: (GE) (GE) BE: (GE)	Per 1 Gob kl Blumble 8 2 3 Fel i cinem Mir	r Dunkelheit. elheit greifen it 15 GEI: VE: AU: Canzerun Ifflicken (PA ndestmaß an I ndestmaß an I ndestmaß elheit greifen	Angewenbei dieser 46 3 1 0 g +1) .icht noch
GH: KÖR: ST: HÄ: Be 5 Brandbon Beute:	meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I 1 1 1 4 0 3 3 Ewaffnu when (WB+3) Nachtsic sehen wie meisten S dete Rege Kreatur. BW 1 I BW 1 I BW 1 I	als ein für Weser 3: 10 ode GK: AGI: BE: GE: JOSEPH STEIN ST	Per 1 Gob Record of the control of	CPUNKelheit. elheit greifen 1: 15 CFI: VE: AU: AU: Panzerun Iflicken (PA) ddestmaβ an I mgoption): 1-Dunkelheit. elheit greifen 1: 15, Face EP:	46 3 1 0 g +1) Licht noch Silt in den Angewenbei dieser







DER FROSTTANN

RAUES LAND IM MITTLEREN NORDEN. WILDNIS FÜR DIE STUFEN 1-4

DER FROSTTANN

Der Frosttann ist ein hügeliger Landstrich in einer kälteren Region, der von dichtem Nadelwald bewachsen ist. Zufallstabellen, Reiseregeln und eine ganze Bandbreite ausgearbeiteter Örtlichkeiten sollen diese Region zum Leben erwecken.

Am besten lässt sich dieses Modul zusammen mit den anderen Modulen dieser Ausgabe in den nördlichen Freien Landen verwenden, allerdings ist das nicht zwingend erforderlich.

ERKUNDUNGSREGELN

Pro Tag lassen sich drei Weg- oder zwei Wildnisfelder durchqueren, mit Reitoder Zugtieren jeweils eines mehr. Das Erforschen eines Wildnisfeldes dauert 12 h, gut zugängliches Gelände und passende Hilfsmittel (Schlittenhunde etc.) reduzieren die Dauer um jeweils 3h. Beim Erforschen eines Feldes wird die Örtlichkeit entweder automatisch ("Auto") entdeckt oder eine Bemerkenprobe (angegeben) wird fällig. Beim Durchqueren können diese Örtlichkeiten zufällig entdeckt werden, wenn sie nicht am Weg liegen ("Auto" wird zu regulärer Bemerken-Probe; Bemerkenproben werden zusätzlich um -4 erschwert).

ERFORSCHUNGSREGELN

DISTANZ 1 Hex = Ø10km

BEWEGUNG Hexfelder pro Tag; Bemerken-Proben -4

• Weg: 3

• Wildnis: 2

• Schlittenhunde: +1 Hex

ERFORSCHEN Bemerken-Proben, autom. Erkundung (gekennzeichnet)

Wildnis: 1 Tag (12h)Schlittenhunde: -3hWildnisführer: -3h

ZUFALLSTABELLE IM FROSTTANN

(1x pro Tag würfeln, nicht 1x pro Hex! Wird kein Wetterereignis gewürfelt, gilt normales Winterwetter mit leichtem Schneefall.)

	REGEGNUNGEN IM FROSTTANN
M50	BEGEGNUNG
1	Eisfüchse (Rotte Eisfüchse W20/2 Tiere, Werte wie Hund GRW S. 115, kommen von 3)
2	Wölfe (kleines Rudel W20/4, hungrig, GRW S. 125, ggf. inter- essiert an 2)
3	Goblinpatrouille (2 Späher, 2 Krieger und zwei normale Goblins (GRW S.113), kommen von 3)
4	Goblinreiter (Berserker auf Reitkeiler (GRW S. 116))
5	Winterencounter Deiner Wahl (siehe S.11)
6	(Altes) Lager (1-6: Schutzhütte, 7-13: Unterstand, 14-20: Hochsitz)
7	Runen-Obelisk (bei Berührung 1-6: Segen; 7-13: Fluch; 14-20 Wärme, sonst nichts)
8	Ruinen (1-6: Mensch. Zivilisation, 7-13: Zwerg. Tempel, 14-20: obskures Monument)
9-10	PW auf Art der Begegnung RvC S. 53 (oder alternativ Download Caera-Zufallsbegegnungen), ggf. auf Winter anpassen
11	Typische Einwohner, z.B. Holzfäller (Wald), Minenarbeiter (Hügel, Berge), Handelszug (Ebene),
12	Vergrabenes / verlorenes Fund- stück (nach gelungener Wahr- nehmung, 1-10 BT:B20; 11-20 BT:C20)
13	Mensch o. Tier in Not: Fuchs in Bärenfalle, eingebrochene Kutsche, Holzfäller in vereister Grube,
14	Weg / Pfad durch Schneebruch blockiert (hoher Schnee, umge- stürzter Baum,)
15	strahlend klarer, wolkenloser Tag
16- 17	dichtes Schneetreiben (-4 auf alle Fernkampf und Bemerken- Proben)
18	Schneeregen über W20/4 Stunden (Kälteschutz nötig)
19	Heftiger Schneefall, danach liegt W20*10cm Neuschnee
	l

Heftiger Schneesturm (W20/2 h

anhaltend, Kälteschutz nötig)

ÖRTLICHKEITEN

1 HOLZFÄLLERSIEDLUNG TANNFURT (Auto)

Aushänge am Dorfplatz: Ärger mit Goblinüberfällen der Eiszapfen-Sippe, Belohnung 5 GM pro Goblinohr. Außerdem wird der Bär Blutkiefer von einer Holzfällersippe gesucht, Belohnung 125 GM zzgl. Familienerbstück von BT:M.

2 TURMRUINE MIT ZWERGENSCHÄFERN (Auto)

Am Turm lagert eine riesige Schafsherde (100 + 5W20 Tiere), die von zwei zwergischen Brüdern (SPÄ 4 / 3) und einem ihnen ergebenen Halbork (Werte wie Ork, GRW S. 118) behütet werden - außerdem von 8 Hütehunden (wie Hund GRW S. 115). Gewähren Unterkunft, haben selbst Probleme mit Füchsen und Wölfen, bieten 5 GM bzw. 20 GM pro erschlagenen Tier zzgl. der Pelze. Haben bei 3 die vergifteten Schafsköder ausgelegt.

3 TOTE SCHAFE (Bemerken -4)

Abseits des Weges liegt ein totes Schaf ohne offensichtliche Todesursache (da vergiftet), daneben ist ein einfacher Holzpflock mit einem Schild, welches einen Totenschädel zeigt. (siehe 2). PW 5: Der Köder ist angefressen und ein toter 1-10 Wolf / 11-20 Eisfuchs liegt in der Nähe.

4 FLUSS WILDTANN, GEFROREN (Auto)

zahlreiche Zuflüsse, werden im Winter oft direkt überquert.

5 GROSSE STEINBRÜCKE (Auto)

Je 2 Wächter auf beiden Seiten (wie Stadtwache RvC S. 47), Querung kostet pro Person 1 SM, Pferd 1 GM und Kutsche 5 GM. Im Winter umgehen viele die Brücke flussaufwärts, nur Kutschen und begüterte Reisende nicht. In den sonstigen Jahreszeiten nutzen ärmere die Furt in der Nähe Tannfurts. (Bemerken) Ein von zwei Eseln gezogener Karren ist etwa ein Kilometer flussaufwärts in Ufernähe eingebrochen, womöglich sind die SC bereit dem Eisenwarenhändler zu helfen (Belohnung BT A:20).

6 FURT (Bemerken)

Im Winter nur wenig genutzt, sonst beliebt, um die Brückenzölle zu vermeiden.

7 BÄRENHÖHLE (Bemerken -4)

Hier hält Blutkiefer seinen Winterschlaf, bei dem er schon einmal gestört wurde, wovon drei zerschmetterte Goblinleichen künden (3 BW Gob 15). An Blutkiefers linker Kopfseite ist der Knochen seines Kiefers zu erkennen, der brutal zerfetzt wurde. Außerdem ist das Fell an seiner rechten Flanke verbrannt - beides zeugt von früheren Kontakt mit den Goblins der Eiszapfen, die er inbrünstig hasst - und umgekehrt.

8 DIE GEFRORENEN ARMEEN (Bemerken -4)

Dieses Sumpfgebiet lässt sich im Winter besser passieren, da es dann gefroren ist. In einem flachen See in der Mitte lauern unter der Oberfläche zwei einst mächtige Heere, nun versunken und gefroren. Diese untote Präsenz hält den See ganzjährig gefroren. Mächtig wird der Nekromant sein, der sie eines Tages befreien und sich untertan machen kann ... Aufmerksame SC können Rüstungsteile unter dem Raureif der Oberfläche blitzen sehen und dem Geheimnis auf die Spur kommen.

9 DAS SCHLACHTFELD (Bemerken -2)

Hier trafen die Eiszapfen-Goblins auf einen größeren Verband von Orks, was beide Gruppen dezimierte und die Orks schlussendlich in die Flucht schlug. Neben typischen Schlachtfeldspuren finden sich noch drei vereiste Orkskulpturen, die von der Lieblingstaktik der Eiszapfen künden ...

10 KULTPLATZ DER GOBLINS (Bemerken -4)

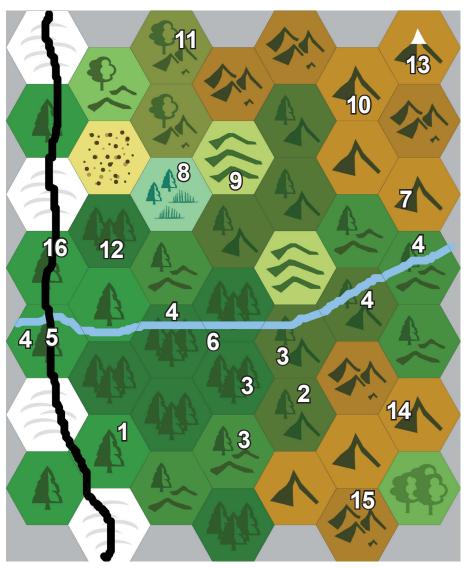
Auf dieser Hochebene stand einst eine riesige Statue, die vor langer Zeit zerstört wurde. Nur noch der Ansatz eines Schwanzes ist unzerstört, diesen nutzen die Eiszapfen als Kultplatz. Schädel ihrer Feinde, Kultschmuck aus Tannästen und -zapfen und Tieropfer lassen sich hier finden. Bei 1-5 sind hier z.Z. Goblins anzutreffen (1 Schamane, 2 Bombenwerfer und 4 weitere nach Wahl).

11 FROSTRISS (Bemerken/Bemerken -3/Bemerken -5) (Details siehe Seite 12)

(1) Der Eingang eines alten zwergischen Bergwerks, in dem nun Eisfüchse hausen.
(2) In einem Pferch auf dem bewaldeten Teil des Hügels finden sich (bis zu) vier Reitkeiler (GRW S. 116). Bei 1-5 ist hier ein Goblin Berserker, bei 6-10 zwei Späher anzutreffen.
(3) Frostrisse, welche die Kälte über die Jahre in den Hügel gesprengt hat, sind der eigentliche Eingang in die oberen Bereiche der Mine, in der die Eiszapfen hausen.

12 ORKLAGER (Bemerken -2)

Hierher flüchteten die Reste der Orkbande, die eine schmachvolle Niederlage gegen die Eiszapfen-Goblins hinnehmen mussten (9). Das gut im Dickicht verborgene Lager besteht aus 3 Tierhaut-Zelten, die um eine Feuerstelle herum angeordnet sind. In jedem Zelt befinden sich 2 Orks, die ihre Wunden lecken (Jeder Ork hat nur noch W2O+3 LK), die aber einfach nicht



verheilen wollen. Die Orks wissen nicht, dass sie ihr Lager zwischen gefährlichen Blutwurzelbäumen aufgeschlagen haben, die sich von Blut ernähren, das sie durch den Boden aufnehmen (keine Regeneration in ihrer Nähe). BW: 5W20 GM.

13 DER BARENKOPF (Auto)

Vom Berg Bärenkopf erzählt man sich in der Umgebung, dass er der versteinerte Leib des ersten Bären sei, der je auf Caera wandelte. Im Berggipfel, der in der Tat wie ein zu groß geratener Bärenkopf aussieht, befindet sich ein alter Tempel des Dimmengrahl, der mit einigen Fallen gesichert ist (z.B. S.13), so man kein Symbol der Gottheit mit sich führt. Der Tempelschatz kann sich aber durchaus sehen lassen - Schmuck im Wert von 100 GM und einige frostige Artefakte (z.B. der Frostfoliant, S.16) lassen sich hier finden. Entwendet man ihn aber, so trifft einen der Fluch des Dimmengrahl: verdoppelter Kälteschaden und halbe Regeneration im bergigen Gebiet, bis der Schatz zurück in seinem Tempel ist.

14 ETTINHÖHLE (Bemerken)

Aus einer hochgelegenen Höhle dringt lautes Schnarchen, das von den Bergwänden widerhallt. Es stammt von dem Ettin (S.11) Fleischer, der hier seinen Verdauungsschlaf hält, nachdem er eine Herde Bergziegen verspeist hat. Weiter hinten in seiner Höhle finden sich die abgenagten Leichen einiger Abenteurer, die anscheinend zu unvorsichtig waren. BW: 6C und 3W20 GM.

15 DIE DÄMONENKRALLE (Auto)

Die Felsformation, die als Dämonenkralle bekannt ist, besteht aus 3 steil und spitz in den Himmel ragenden Felsen, deren Spitzen von schwefelhaltigem Gestein bedeckt werden und abscheulich stinken. Hier sind Dämonenbeschwörungen um +2 erleichtert - eine versteckte Tafel (Bemerken-4) kündet von dem Zweck dieses Ortes.

16 ZERSTÖRTER WAGEN (Bemerken)

Halb eingefroren liegen ein zerstörter Wagen und 3 Leichen neben dem Pfad. Sie wurden anscheinend gründlich geplündert. GEI+VE+Spuren Lesen: Die Spuren von etwa einem halben Dutzend Humanoider führen nach 12.

EP: 1 je bereistem Hex, 3 je erforschtem Hex, besiegte Gegner EP/SC, Bärenund Goblinproblem: je 30 EP, Fuchs-/Wolfsproblem: 15 EP, Orkbande: 10 EP, Bärenkopf erkunden: 15 EP



VON SPHÄRENWANDERER

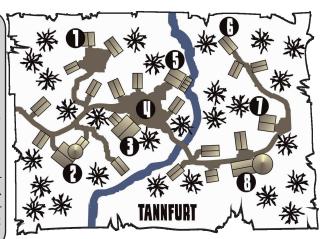
TOWN

TANNFURT IM WINTER

DAS WINTERLICHE DORF PLAGEN ZAHLREICHE PROBLEME. STUFEN 1-4

ÜBERSICHT

Das verschlafene Nest Tannfurt im Norden der Freien Lande (wo genau, ist dem Spielleiter überlassen) ist für seine rauen Winter und hervorragenden Holzerzeugnisse bekannt. Der Großteil der 50 Einwohner lebt von der Holzfällerei oder der kunstvollen Weiterverarbeitung des Rohstoffs zu Bewaffnung, Hausrat oder Werkzeug. Der Wintereinbruch kam überraschend in diesem Jahr und stellt das Dorf vor einige Probleme.



ORTE UND PERSÖNLICHKEITEN

1 GALLOS FUNDGRUBE Im bis zur Decke vollgestopften Krämerladen des schmärbäuchigen Gallo lassen sich zwischen nutzlosem Krempel erstaunliche Glücksfunde machen, wenn man denn lange genug sucht. Der gutmütige, aber stockfaule Gnom lässt seine Kundschaft lieber selber stöbern, anstatt ihnen bei der Suche zuhilfe zu sein, macht allerdings faire Preise. Eine Suchen-Probe (30 Minuten Dauer) erlaubt bei Gelingen einen Wurf auf Beutetabelle C PW: 20, bei Misslingen auf Tabelle B PW: 16.

2 DORFÄLTESTE In einem großen Blockhaus mit Aussichtsturm wohnt die Dorfälteste Tassia, eine resolute Mittsiebzigerin, die das Dorf wie ihren verbleibenden Augapfel hütet - den anderen verlor sie unter ungeklärten Umständen vor einem Jahr.

3 KRUG UND AXT Die rustikale Herberge wird von der zuckersüßen Wirtin Allana geführt, deren Aussehen und Gebahren darüber hinwegtäuschen, dass die ehemalige Abenteurerin jedem Bewohner Tannfurts in einer offenen Auseinandersetzung überlegen wäre (KRI 6). Kollegiale Schlägerein zwischen den raubeinigen Holzfällern sind hier nach ein paar Schnäpsen an der Tagesordnung.

4 DORFPLATZ Zur Winterzeit ist der Dorfplatz bis auf ein paar am alten Brunnen spielende Kinder und hin und wieder einen Handelskarren wie ausgestorben.

5 WASSERMÜNLE Die baufällige Mühle ist schon nicht mehr bewohnt, seit die Leiche von Müller Jost vor einem Jahr im Wald gefunden wurde. Die Kinder Tannfurts erzählen sich, dass es hier spuken würde, was die Erwachsenen natürlich als Unsinn abtun.

6 DER KRÄUTERMANN Der gierige, dürre Südländer, der dieses Geschäft bewohnt, wird von allen nur "Der Kräutermann" genannt und versorgt das Dorf mit Heilung, Gewürzen und seltenen Waren.

7 SCHREIN Der kleine Berna-Schrein wird einmal in der Woche vom gesamten Dorf zum Beten verwendet.

8 WACHHAUS Kergerich, der Vestwart des Dorfes, lebt hier in einem befestigten Haus mit seiner Familie. Er ist ein leidenschaftlicher Spieler - leider jedoch kein guter, was des Öfteren zu lautstarken Diskussionen im Hause führt.

ABENTEUER

1 DAS PORTAL Es ist kein Zufall, dass sich in Gallos Fundgrube so viele Dinge finden lassen. Eines Tages fand der Gnom einen Beutel, der anscheinend ein Dimensionsportal beinhaltet und am laufenden Band Gegenstände verschiedenster Art ausspuckt - er machte ein Geschäft daraus. Während die Charaktere gerade im Laden sind, gerät das Artefakt jedoch außer Kontrolle und verschluckt die gesamte Gruppe. Sie finden sich in einem Dungeon voller Krempel und feindlicher Monster wieder, dessen Ausgang sie finden müssen, um wieder in den Laden zu gelangen. Würfle hierfür einen Zufallsdungeon aus (Aufhänger: Raus hier!).

2 KRÄUTERSUGHE Die Dorfälteste siecht an einer seltenen Krankheit dahin und muss mit einem bestimmten Kraut geheilt werden, das in der Gegend wächst. Dafür muss das gefährliche Umland erkundet werden, bis das Kraut gefunden wird (PW:5 nach jedem erfolgreichen Kräutersuchen, nur einmal pro Hexfeld).

3 ALTE BEKANNTE Feinde der Wirtin aus Abenteurertagen tauchen in Tannfurt auf und machen Ärger. Sie versuchen ihren gesamten Besitz an sich zu bringen und damit zu fliehen. 1 Söldner/SC.

4 NAMRUNGSDIEBSTAML Des Nachts verschwinden die im Winter so kostbaren Nahrungsmittelvorräte aus zahlreichen Häusern. Die Spuren scheinen zunächst zur Taverne zu führen, doch dann ergibt sich, dass sich unter dem alten Brunnen eine kleine Höhlenformation befindet, in der die Diebe hausen.

Würfle einen Zufallsdungeon aus, mit folgenden Festlegungen: Aufhänger: Nahrungsmitteldiebstähle (6), Gegner: Kobolde (11), Dungeon: Feuchte Höhlen (12).

5 SPUK IN DER MÜHLE Schreiende Kinder berichten vom Geist des Müllers in der Mühle - es handelt sich allerdings nur um eine Bande Goblins.

6 DER MEULERICH Der Kräutermann verschwindet in den Wäldern - nur noch ein blutiger Fetzen seiner Kleidung wird gefunden. In der Nacht danach erscheint ein schrill heulender Eulerich, der zornig die Dorfbewohner angreift. So oft er auch getötet wird, er kehrt jede Nacht wieder. Es handelt sich um den Kräutermann, der ein verfluchtes Federgewand gefunden hat, das ihn in den Heulerich verwandelt. Solange er nicht die Queste der Reinigung bestreitet (Zufallsdungen mit Aufhänger: Heiliges Wasser, Gegner: Orks (8), Dungeon: Alter Tempel) endet der Fluch auch nicht. Aufzeichnungen zum Gewand finden sich in seinem Haus.

TENTVEHUNG Der Schrein wurde entweiht und der Vestwart ist überfordert, den Täter ausfindig zu machen. Die Hinweise deuten auf den Kräutermann, der nun gute Geschäfte mit Talismanen macht. Die Spurensuche ergibt jedoch, dass der betrunkene Gallo den Rückweg von der Taverne nicht mehr gefunden hat und dachte, es handele sich beim Schrein um sein Haus.

8 EISENIOL2 Die Bäume sind urplötzlich zu hart zum Fällen geworden und der Vestwart stellt eine Expedition zusammen, um das zu klären. Eine Dryade hat den Wald verzaubert, um die Bäume zu schützen, und muss überzeugt oder getötet werden.



DUNGEON 2 FO

| VON GREIFENKLAUI

DER FROSTRISS

EIN GOBLINDUNGEON IN EISIGER KÄLTE FÜR DIE STUFEN 7-4

UNTERE EBENE

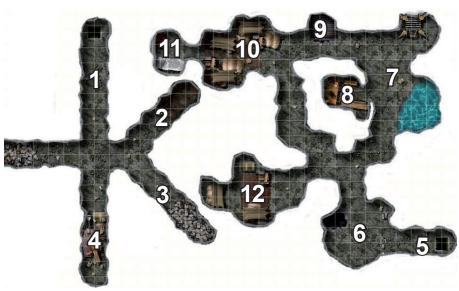
Den Eingang der ehemaligen Mine säumten einst Balken, die aber mittlerweile abgefallen sind. Tierspuren führen ins Innere (Spuren lesen: Eisfüchse). Einige Stützbalken sind schon eingefallen und der Eingangsbereich ist für normalgroße Humanoide nur kriechend passierbar. Das Beseitigen nimmt ggf. mehrere Tage und erfolgreiche Proben auf KÖR+ST und GEI+VE in Anspruch. Effektiv körperlich arbeiten können zwei SC (KÖR+ST-4, passende Werkzeuge helfen), zwei weitere können Anweisungen geben bzgl. Abstützung und Sicherung (GEI+VE-2, Wissensgebiete wie Geometrie, Mechanik, Mathematik oder Bergbau helfen.) Die SC müssen insgesamt 20 Punkte pro Abschnitt ansammeln, wobei jede Probe 1h Zeit kostet. Nach 4h sind für die arbeitenden SC 2 h Pause nötig.

Auf der Kreuzung und den umliegenden Gängen hausen die **Eisfüchse** (6 an der Zahl, Pw: 10, ob anwesend, Pw: 5, ob sie in einem 4h-Abschnitt zurückkommen; Werte wie Hund, GRW S. 115, dazu Trophäe A:12). Diese werden aggressiv auf Eindringlinge in ihren Bau reagieren, auf Räumarbeiten je 4h zu PW: 10.

Am Ende von Gang 1 führt ein senkrechter Schacht in die Tiefe - hier kann sich ein Vertikaldungeon anschließen, z.B. D2G #19. Am Ende von Gang 2 stinkt es furchtbar, zudem liegen hier vermehrt Knochen, ein Durchbruch ist in der Decke zu erkennen (die Goblins nutzen das Loch, um ihr Geschäft zu erledigen sowie um Leichen zu entsorgen. Gang 3 führt zu einem weiteren Einsturz (ggf. kann man auch hier etwas anknüpfen). Gang 4 ist am Ende mit Gerümpel versperrt, dahinter ist ein Treppenschacht zu erkennen. Hier müssen nur 5 Punkte bei KÖR+HÄ gesammelt werden, ein Probenabschnitt steht für 1h, wenn man den Treppenschacht freilegen will. Im Schacht selbst befindet sich eine kleine Monsterspinne (GRW S. 128, zusätzlich BW: 3GOB:20), die sich ab und an von oberhalb einen Goblin kascht, ihren Schacht aber in jedem Fall verteidigt.

OBERE EBENE

GOBLINSTAMM: Neben Häuptling und Schamane besteht der Stamm aus gut drei Dutzend kampffähigen Goblins und ei-



nem weiteren Dutzend Kindern. Etwa die Hälfte sind besondere Goblins: Berserker, Späher, Krieger etc. Nicht jedes Stammesmitglied ist vor Ort, ggf. können SC auch einen abwandernden Jagdtrupp zu ihrem Vorteil nutzen.

5 TREPPENSCHACHT Siehe untere Ebene.

6 SPUNDLOCH Hier erleichtern sich die Goblins. Bei PW:4 bekommt ein Goblin, der gerade seinem Geschäft nachgeht, etwas von den SC mit, so diese durch den Schacht kommen. Bei 5-8 ist einer anwesend und kann ggf. überrascht werden.

7 EINSTIEG Diese Höhle liegt unter einem Frostriss, der sich durch einen Erdhügel zieht. Einen Baumstamm nutzen die Goblins als Hauptzugang. Der Bereich ist bis auf einen Teich im Südosten komplett verfrostet und an den Ausgängen mit Decken abgehängt. Aktionen mit mehr als halber Bewegungsrate sind nur mit erfolgreicher AGI+BE-Probe möglich, auch kleinere Kreaturen können hier erfolgreich zurückstoßen. Die Goblins in diesem Bereich sind in dicke Felle gepackt (PA bei allen um 1 erhöht, EP um 2) und mit hölzernen Latschen mit Nagelsohlen ausgerüstet, womit sie ihre Bewegung voll nutzen können. Üblicher Weise halten hier 2 Krieger, 2 Berserker und 2 Bombenwerfer Wacht. An der Oberfläche sind 2 Späher versteckt, die ggf. die Wachen unten alarmieren, wenn jemand von oben kommt. Die Bombenwerfer schütten Wassereimer aus, diese verursachen keinen Schaden, aber wenn man durchnässt ist (Wasserschaden min. 7 Punkte), entfällt die Verteidigung gegen den Zauber Froststrahl. Die sonstige Taktik der Goblins ist es, Eindringlinge gen Wasserloch zu stoßen, damit ihr Schamane Rekzhan leichtes Spiel hat.

8 REKZHAN LAGER Hier haust Rekshan mit seinem Eiswiesel-Vertrauten (Goblinschamane mit Eisstrahl statt Blenden (S.6) sowie Eiswiesel: Werte wie Riesenratte GRW S. 120). In den Regalen und auf dem wackeligen Tisch finden sich einige wetvolle Zutaten, Tränke und Gegenstände: Kristallpulver (200 GM), silbernes Alchemisten-Besteck (40 GM), BW 5T, BW 3Z und BW 1X).

9 GEFANGENENGRUBE Ein Loch am Rande des Ganges nutzen die Goblins als Gefängnis. Hier können sich Gefangene eines gegnerischen Goblinlagers sowie andere humanoide Gefangene befinden.

10 GROSSE WONNHOHLE Dieses ist der größte, aber auch heruntergekommenste Bereich, hier hausen die Goblins, ihre Frauen und Kinder in Kuhlen, auf feuchtem Stroh und abgewetzten Fellen. Überall liegen Knochen, irgendwo verwest ein Fuchsschädel. Je nach Stufe finden sich hier noch einige kampfkräftige Exemplare.

11 MÄUPTLINGSQUARTIER Hier haust Tazrag, der Häuptling des Stammes.

12 KLEINE WONNHÖHLE In dieser Höhle hausen die etwas höher gestellten Goblins. Einige Teppiche, etwas Zinngeschirr und ein Bierfass zeugen davon.

EP: 1 pro Raum, besiegte Gegner EP/SC, 30 für das Abenteuer.



VON OZZ, SPHÄRENWANDERER, ORTER & MH5TS3

ENGOUNTER P 0

DURCH EIS UND SCHNEE

12 HERAUSFORDERUNGEN FÜR REISEN DURCH WINTERLICHES GEBIET

DER SCHATZ DES ETTINS

Auf dem Weg durch die Wildnis treffen die Charaktere auf eine kleine Gruppe Goblins (5), die ächzend einen klimpernden Sack durch den Schnee ziehen. In dem Sack befinden sich 92 Gold-, 376 Silber- und 855 Kupfermünzen. Die Goblins haben den Sack einem schlafenden Ettin gestohlen, einem furchterregenden zweiköpfigen Eisriesen, der seine Waffen mit einem giftigen Sekret aus seinem Speichel beschmiert. Nach W20+5 Minuten erwacht der Ettin und nimmt die Verfolgung auf - bei den frischen Spuren im Schnee kein Problem. Der eine Kopf (Olmir) wird erbarmungslos diejenigen angreifen, die seinen Schatz im Besitz haben. Der andere Kopf (Malmek) ist jedoch bereit, die Diebe ziehen zu lassen, wenn er den Schatz zurückbekommt. Lassen sie sich auf Malmeks Angebot ein, müssen sie Olmir überzeugen. Sie dürfen einmal pro Runde eine Verständigen-Probe (GEI+GE) -8 ablegen. Bis sie gelingt, wird Olmir jedoch kämpfen.

•		31	ill			
KÖR:	18	AGI:	4	GEI:	5	
ST:	5	BE:	2	VE:	3	
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0	
68	(25)	£ 6 5		(13)	Q	
Ве	ewaffnu	ng	P	anzerun	g	
2 Steinke	eulen (WB-	+3, GA-3)		Felle (PA+1)	
	Angst erze geschüchte	ugen. Wer Gl ert und erhäl	EI+VE+Stu t bis zum E	npf auf Sicht a ife nicht scha inde des Kam reift man die l	fft, ist ein- pfes -2 auf	
	trotzen"-Pro es das Ziel	obe, anstatt zus für GEI+VE F	sätzlich Scha Probenergeb	irfelt das Ziel den zu verursa nis in Kampfr fällt zu Boden.	chen, macht	
茶		Angriffe: le aktionsfre		tzlich einen ren.	Angriff in	
0	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.					
	meisten Se	ettings als ein	Wesen de	ngoption): r Dunkelheit. elheit greifen	Angewen-	
Beute:	BW 2 I	3: 16, Tro	ophäe (Gift)		

GH: 23 GK: gr EP: SCHÜTZENDE UNTERKUNFT

Eine kleine Ruine verspricht Schutz vor dem tosenden Schneesturm, in den die Charaktere geraten sind. Vor ihrem Tor lädt eine flauschige Willkommensmatte zum Eintreten ein. Die Matte ist ein stationäres Artefakt, in das 6 Ladungen des Zaubers "Freund" gesprochen wurden. Der Innenraum der Ruine ist gemütlich und rustikal eingerichtet, ein kleiner Kamin sorgt für mörderische Hitze. Der Hausbesetzer ist ein freundlicher Gnom mit ergrauten Haaren, der den Neuankömmlingen sofort etwas zu essen zubereitet und ihnen einen Platz zum Schlafen anbietet. Der Gnom ist in Wirklichkeit allerdings ein mittels "Verwandlung" getarnter Kampfdämon - 5 weitere, niedere Dämonen sind in die Stühlen verwandelt, auf denen die Charaktere Platz nehmen sollen. Sobald sie eine gute Chance sehen, werden sie versuchen, die Charaktere zu fressen.

BEUTE IM EIS

Der Weg der Charaktere führt über eine große Eisfläche hinweg - andernfalls müssten sie einen großen Umweg einschlagen. Das Eis scheint zwar dick genug zum Laufen zu sein, doch können mittels einer Bemerken-Probe (GEI+VE) die Umrisse von Gestalten im Eis ausgemacht werden. Genaueres Hinsehen offenbart, dass es augenscheinlich im Eis eingefrorene Abenteurer sind, deren Ausrüstung ziemlich wertvoll erscheint (BW: 4C:20, 4D:20, 2M:15). Bemerken (GEI+VE) -4 zeigt zudem, dass einer der Abenteurer eine Art Ei ziemlich fest in der Hand hält. Wird das Eis an der Stelle der eingefrorenenen Gestalten aufgeschlagen, löst sich das Eier-Artefakt aus und detoniert in einem Feuerball (8m Radius, Zaubern 21). Das Eis im Bereich des Feuerballs verdampft und die Charaktere fallen in das eiskalte Wasser (W20/2 Kälteschaden jede Runde). Die Überlebenden können die Ausrüstung der Abenteuerer, deren Körper schwimmen, jedoch recht leicht bergen.

LAWINENHILFE

Eine kleine Händlergruppe, die mit 2 geschlossenen Reisewagen unterwegs ist, wurde von einer Lawine überrascht und einer der Wagen wurde mitsamt Insassen verschüttet. Die Händler bitten die Charaktere um Hilfe dabei, den Wagen zu befreien, wofür sie anbieten, ihre Waren zu einem Viertel des Preises anzubieten (Sie besitzen nahezu alles, was man in dörflichen Läden finden kann). Es sind insgesamt 10 gelungene Kraftakte vonnöten

(KÖR+ST), um den Wagen freizulegen. Die Zeit drängt allerdings, da nach 20 Runden den Insassen die Luft ausgeht. Misslingt eine Probe, besteht die Chance, dass sich eine weitere kleine Lawine löst (PW:5), die Umstehenden bekommen W20 Schaden und die Zahl an benötigten gelungenen Proben, um den Wagen zu bergen, um weitere W20/4 erhöht.

DAS KRIEGERGRAB

Ohne iede Vorwarnung bricht der Charakter, der die Gruppe anführt, im dichten Schnee ein und rutscht einen vereisten Tunnel hinunter, an dessen Ende ein unterirdischer See wartet, der eine dünne Eisschicht aufweist. In der Mitte des Sees (Durchmesser 25m) befindet sich eine kleine Insel (Durchmesser 5m), auf der sich die Statue eines nordischen Kriegers erhebt. Zu seinen Füßen liegt eine steinerne Truhe, in der sich Schmuck im Wert von 120 GM befindet. Um zu der Truhe zu gelangen, muss iedoch der brüchige See überquert werden, wozu alle 5m eine AGI+BE-Probe nötig ist, bei deren Misslingen man im Eis einbricht und W20/2 Schaden erhält. Werden die Grabbeigaben geplündert, schälen sich skelettierte Wächter aus dem Boden (10 Skelette) - zudem erhebt sich der hier begrabene Held (Anführer-Mumie mit Breitschwert+1 und Eisenschild+1). Sie werden kämpfen, bis sie vernichtet sind oder die Schätze zurück in die Truhe gelegt wurden.

EIN ALTES RITUAL

Mitten auf einer verschneiten Lichtung eines Waldes entdecken die SC einen magischen Kristall, der bläulich schimmert und halb in einem Felsen steckt. Alle Versuche ihn zu befreien scheitern, jedoch erscheint bei Berührung ein angriffslustiger Goblin. Sollte man diesen töten, geschieht nichts. Sollte man wieder den Kristall berühren, erscheint erneut ein angriffslustiger Goblin. Sollte man auch ihn töten, geschieht wieder nichts. Nachdem der fünfte Goblin getötet wurde, erscheint ein Kampfdämon und attackiert die SC. Für den 1., 3. und 5. erschlagenen Goblin wachsen dem Dämon nacheinander ein Schwanz, ein Paar zusätzliche Arme und ein Paar Flügel. Sollten sie einen Goblin hingegen leben lassen, bricht der Dämon sofort aus dem Kristall, mit der bisherigen Anzahl zusätzlicher Gliedmaßen. Er kann mit allen Gliedmaßen attackieren, als wären es Arme, zusätzlich kann er, sollte er seine Flügel bekommen, fliegen.

DAS HAUS IM WALD

Mitten im Wald treffen die Charaktere auf ein kleines Haus, das von einem greisen Gnom namens Maramros bewohnt wird. Er bietet ihnen an, bei ihm zu speisen und zu nächtigen, wofür sie jedoch ein Keiler erlegen müssen, da er nicht genügend Vorräte für alle hat. Er wäre sogar bereit, ihnen Gold anzubieten, wenn sie mehrere mitbringen. Sollten die Charaktere dem zustimmen und einen Keiler mitbringen, begibt er sich in die "Küche". Nach kurzer Zeit hört man es knistern und die Luft füllt sich mit Elektrizität. Dann ein Knall, ein Schrei, "Es lebt!", ein weiterer Knall und ein Keilerfleischgolem (Werte eines Knochengolems + Regeneration durch Kontakt zu erlegtem Tier/Opfer) erscheint - der Gnom liegt leblos im Hintergrund.

DIE TREPPE IN DER TRUME

Entlang eines Weges finden die Charaktere eine halb zugeschneite, lederbeschlagene, schwarze Truhe (2x1x1m). Die unverschlossene Truhe ist sehr leicht und weist keine Spuren auf, die auf den Besitzer zurückführen könnten. Wenn man sie öffnet, sieht man eine Treppe, die weit nach unten führt. Unten angelangt, steht man in einem dunklen, runden Raum (SCx4m), an dessen Wänden Eisspiegel aufgehängt sind. Doch anstatt des eigenen Spiegelbilds befinden sich gesichtslose Gestalten, die nach magischen Gegenständen lechzen, hinter den Rahmen (1/ SC, Werte von Hobgoblins mit der Ausrüstung der Charaktere als Frostwaffen) Sollte man ein Spiegelbild vernichten, tritt eine Runde später ein neues aus einem der Spiegeln, bis alle Eisspiegel (1/ SC | 15 Abwehr/ 10LK) zerstört werden. Beutetabelle (SC)xM:13. Nachdem der letzte SC den Raum verlässt, verwandelt sich die Truhe in gewöhnliches Eis.

DIE ARME MEL

Die Einwohner eines kleinen Bergdorfes, in dem die Charaktere rasten, wirken allesamt übernächtigt, worüber jedoch keiner von ihnen spricht. Dann, mitten in der Nacht, beginnt ein lautes Wehklagen, das einige Stunden andauert. Fragt man tagsüber den Wirt, bricht es aus ihm heraus: Er erzählt von der armen Mel, einer Mutter, die bei der Suche nach ihrem Kind in den Bergen umgekommen ist und seitdem jede Nacht aus der Ferne zu hören ist. Sollten die SC sich dem anneh-

men, müssen sie in der Nacht dem Wehklagen in die Berge folgen, wo sie Mels weinenden Geist vor einem kleine See sitzend finden. Beruhigt man sie, deutet sie auf die Mitte des Sees, wo ihre Tochter liegt. Um sie aus dem See zu fischen, sind 5 Schwimmen-Proben notwendig, bei deren Gelingen man jeweils W2O/2, bei Misslingen W2O Schaden erhält, gegen den Rüstung nicht hilft. Sollten die SC die Tochter zu Mel bringen, bedankt sie sich und verschwindet mit ihr im Nichts. Zurück im Dorf werden die Einwohner ein Fest für ihre Helden veranstalten.

EIN ALTES GEFÄNGNIS

Im Schneegestöber stolpern die SC in eine von innen befestigte Höhle, an deren Ende sich ein drei Meter großes, doppelflügeliges Tor befindet. Vier Eiskristallgolems (Statt Blitz Frostwaffe WB+1; Anfällig gegen Feuer) halten Wache und kämpfen, sollte man das Tor anfassen oder sie angreifen. Wenn sie besiegt werden, öffnet sich das Tor und eine 7x6m große Kammer mit drei Steingräbern kommt zum Vorschein. Die zwei äußeren sind prunkvoll dekoriert, das mittige nicht, zudem scheint die Deckplatte des mittleren auch größer. Gegenüber des Eingangs ist das Antlitz Cors aus dem Fels gehauen, der grimmig auf den Eingang schaut und mit seinen Händen das Tor zu zu halten scheint. In den prunkvollen Gräbern findet man die Leichname reich beschenkter Zwergenkrieger (Ovias und Yurdin) mit Zwergenaxt+2 und Plattenpanzer+2 (beide verflucht, s.u.) und Schätzen im Wert von 200 GM. Im prunklosen befindet sich ein Schattenanführer (Dorim), der sofort fliehen wird. Geschieht dies. öffnen sich die beiden anderen Gräber, Ovias und Yurdin greifen ihn an und versuchen ihn in das schmucklose "Gefängnis" zurückzuziehen. Danach geben sie den SC das Gold und werfen sie aus der Kammer. Gelingt es ihnen nicht, geben sie den SC als Grabfrevler die Aufgabe ihn aufzuhalten. Solange sie das nicht schaffen, sind sie verflucht. Die Geister der beiden (zusätzlich Wesen des Lichts) erscheinen in jedem Kampf und helfen den Gegnern. Sie bleiben solange, bis Waffe und Rüstung in die Grabkammer zurückgebracht, oder Dorim besiegt wurde, wenn dieser entflohen ist.

DIE LETZTE BOTSCHAFT

Fußspuren im Schnee (Bemerken+2) führen im Unterholz zu einer eingefrorenen Elfe aus der naheliegenden Elfensiedlung. Sie scheint erst kürzlich auf der Flucht gewesen zu sein (Bemerken+WG: Jagd), was feine Risse, Schmutz & Schlieren an ihrem Umhang deutlich ma-

chen. Die Finger der Eisplastik befinden sich in einer merkwürdigen Haltung (GEI+VE+Bildung; Elfen+2). Es handelt sich um die Wörter "Eld" und "Tau" in elfischer Zeichensprache. In der Elfensiedlung kann durch Nachforschen (Schlitzohr/ Charme/ Wahrnehmung) herausgefunden werden, dass die Elfe Eliana von ihrem Mann Learel, dem örtlichen Kräuterhändler, vermisst wird. In seinem Kräuterladen namens "Taugarten" arbeiten 3 weitere Elfen für ihn: Lorion, Zaloras und Eldvyn. Letzterer trägt bei genauem Betrachten einen ebenso zerschundenen Umhang wie Elianas. Unter Druck wird Eldvyn gestehen Eliana geliebt zu haben, die ihn jedoch abgewiesen hat. Aus Wut habe er sie eingefroren. Je nachdem, mit wieviel Feingefühl die Charaktere vorgehen, wird sich Eldvyn beim Siedlungswächter abliefern lassen oder versuchen zu kämpfen.

4	ELDVYN				KRI 3
KÖR:	7	AGI:	7	GEI:	6
ST:	4	BE:	1	VE:	1
HÄ:	3	GE:	1	AU:	0
20	(<u>13</u>)	E	13	IX	
Ве	Bewaffnung Panzerung				
Kurzs	Kurzschwert (WB+1) Kleidung (+0)				o)
Kämpfer II, Parade III, WG: Kräuterkunde II,					
Beute:	20 GM	GM, Heiltrank			
GH:	3	GK:	no	EP:	57

DAS BLÜTENGEHEIMNIS

Als die Charaktere in eine Höhle hinein stolpern, weil der Schneefall zu einem Sturm wurde, entdecken sie eine alte Feuerstelle und drei Blumenreliefs an einer Wand. Bei genauerer Betrachtung wirken die Reliefs eingeätzt und der Fels an den Stellen seltsam rau. Sollte einer der SC einen Kräuterkunde- Wurf schaffen, weiß er, dass es sich um eine Schwarze Teufelskralle, eine Blutberberitze und um ein Wegwarte handelt. Am Rand der Höhle wachsen Blumen, aus deren Blüten die Farbe für die Fresken gemörsert werden kann. Werden die Blütensymbole mit den so gewonnenen Farben nachgezeichnet, öffnet sich ein Geheimversteck (Beutetabelle 3M).

Wird die Feuestelle entfacht und einige Blüten darin verbrannt, brennt sie in einem grünlichen Feuer, das regenerativ wirkt (+1 LK pro Stunde).

Die Höhle war früher ein Wegpunkt eines nicht mehr existierenden Druiden-Zirkels, der als Raststätte und Geheimversteck fungierte, was sich mit einem Wurf auf GEI+VE+WG: Religion herausfinden lässt.





EISKALT ERWISCHT!

FALLEN UND ACCESSOIRES FÜR DUNGEONS IM EIS

DIMMENGRAHLS ATEM

Aus der Wand ragt ein übermenschengroßes Antlitz aus Eis, das Dimmengrahl* darstellt. Sein Mund ist geöffnet und das Geräusch eines heulenden Wintersturms liegt in der Luft...

* Hier Namen des Lieblings-Gottes oder -Dämons von Winter und Eis einsetzen.

Bemerken (Gesicht): Winzige Eiskristalle bilden eine schwirrende Wolke vor dem Gesicht. Die Wolke kann aus der Nähe als magisch identifiziert werden.

Bemerken (Mundöffnung): Im Inneren glitzert/liegt etwas (Z.B. ein magischer Gegenstand oder ein Griff, nach dessen Betätigung das Gesicht zur Seite rollt und einen Geheimgang freigibt...).

Der Atem bietet sich als Element in einem kleineren Raum oder am Ende eines Ganges an. Jeder, der näher als 4 Meter an den Mund herantritt, erleidet durch die extreme Kälte jede Runde W20 abwehrlosen Schaden. Extrem dicke Kleidung oder vergleichbare (magische) Schutzmaßnahmen halbieren den erwürfelten Schaden (in der Winterschmiede gibt es geeignete Fellrüstungen und magische Mittel). Bei einer 1 fällt der Charakter auf o LK und ist bewegungsunfähig eingefroren, bis er mittels Wärme langsam wieder aufgetaut wird. LK muss normal geheilt werden. Ist der Charakter bereits eingefroren, kann er eine "Abwehr" von KÖR+HÄ (mind. 10) gegen den Schaden einsetzen. Der Atem kann zwar nicht entschärft, aber umgangen oder abgeschwächt werden:

- Ein Gegner hat ein Amulett mit Dimmengrahls Symbol bei sich, das den Träger vor dem Atem schützt.
- Im Dungeon ist eine Schriftrolle mit einer kryptischen "Anrufung des Feuergottes" versteckt. Wird diese vor dem Gesicht verlesen, stoppt der Atem und die Schriftrolle verbrennt.
- Mit Feuerzaubern, die abwehrlosen Schaden verursachen (z.B. Feueratem), kann die Kälte abgeschwächt werden: In der Folgerunde wird der erwürfelte Kälteschaden um das Probenergebnis des Zaubers reduziert.

EISFLÄCHEN

Von sich aus nicht sonderlich gefährlich, sind Eisflächen vor allem ein Hindernis und bestrafen unvorsichtige Bewegungen mit einem Fall auf den Hosenboden. Wer sich über eine Eisfläche bewegt und dabei mehr als die Hälfte seiner Bewegung zurücklegen will (vorher ansagen!), muss eine Probe auf AGI+BE bestehen um nicht zu Boden zu gehen. Wenn es etwas chaotischer sein soll, rutscht das Opfer zusätzlich weiter, bis seine Bewegungsweite aufgebraucht ist oder eine nicht vereiste Fläche erreicht wird. (Bei Verwendung einer Battlemat lassen sich Eisflächen feldgenau festlegen, ohne Battlemat empfiehlt es sich, ganze Sektionen eines Raumes zu vereisen oder eisfrei zu lassen.) Abhilfe schaffen Nagelschuhe oder Eisstiefel (s. Winterschmiede), die ganz normale Bewegung erlauben. Kreaturen mit Klauen werden nicht beeinträchtigt.

EISTÜREN

In der Felswand befindet sich eine rechteckige Öffnung, jedoch versperrt statt einer Tür eine massive Eisplatte Durchgang und Sicht. In das Eis ist ein Symbol geschlagen worden.

Magische Tür (Analyse verrät Funktion und Hinweis auf Schlüssel). Für Träger des richtigen Schlüssels wird der Eisblock durchlässig und kann passiert werden, für andere bleibt er fest. Mögliche Schlüssel wären etwa Amulette (Stäbe, Ringe,...) die man an das Symbol auf der Tür halten muss. Die Türen könnten aber auch auf magische Tätowierungen reagieren (wie kommt man da am besten ran...?), oder auf Gesten oder Schlüsselwörter (Symbol könnte dann ein Auge/Ohr sein). Die Anzahl der Schlüssel/Träger wird sich je nach Zweck der Tür unterscheiden; es mag einen oder mehrere geben, oder gar verschiedene für unterschiedliche Türen. Die Einsatzmöglichkeiten der Türen lassen sich somit variieren - von reinen Hindernissen, die die Charaktere im Laufe der Zeit auch für eigene Zwecke nutzen können, bis hin zu Sicherungen von Schatzkammern. Zerstören kann man Eistüren natürlich auch (LK 25, Abwehr 25, doppelter Schaden durch Feuer). Dies kostet jedoch Zeit und kann Lärm verursachen. Außerdem steht die Tür danach jedem offen... Massivere Exemplare besitzen LK 50+ oder sind verzaubert, um sich selbst zu reparieren (regenerieren zu Rundenbeginn PW: 15 LK) oder Flüche auf Angreifer zu legen.

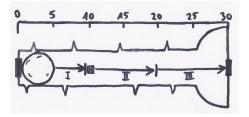
ZERMALMENDE EISKUGEL

Raum: Ein 30 m langer, aus dem Eis geschlagener Gang. Der Eingangsbereich ist eine halbrunde Höhlung. Eine Stahltür (verstärkte Tür, verschlossen) befindet sich am hinteren Ende des Ganges. In den Wänden befinden sich einige schmale Nischen, wo das Eis gesplittert ist. Für die Abwicklung der Falle bietet sich der Einsatz einer Battlemat oder Skizze an, um Bewegungsweiten messen zu können.

Bemerken: Eine Kugel befindet sich in einer Klappe in der Decke über dem Ausgang (TW 4); Auslöser [X] ist Bodenplatte, Stolperdraht o.ä. (TW 2; bei mehreren unabhängigen Auslösern, z.B. Bodenplatte hinter Draht TW 6 um beide zu bemerken)

Ausgelöst: Die Klappe öffnet sich, die Kugel rollt herunter und nimmt Fahrt auf. Die Kugel löst die Initiative aus und bewegt sich zunächst 5 Meter geradeaus (I; bis unmittelbar vor den Auslösenden). Sie füllt die volle Breite des Ganges aus. In den Folgerunden handeln zunächst die Charaktere in Initiativereihenfolge, am Ende jeder Runde bewegt sich die Kugel 10 Meter geradeaus (II & III). Es heißt jetzt Laufen! In die Nischen kann sich jeweils eine Person zwängen und ist dort sicher - wenn sie rechtzeitig ankommt (d.h. ihre Bewegung "in" der Nische beendet). Der Eingangsbereich sieht zwar relativ sicher aus, ist es aber nur bedingt (s.u.).

Schaden: Wer von der Kugel überrollt wird, erleidet W20+10 Punkte abwehrbaren Schaden. Erreicht die Kugel die Wand am Ende ihres Weges, so zersplittert sie in unzählige Eisnadeln und -geschosse. Wer in einem Radius von 5 Metern um den Einschlag steht, erleidet eine abwehrbare Attacke mit PW: (20-Distanz zum Einschlag in m).



MENWEN

WINTERWERK

FÜR ALLES, WAS EIN HELD IM WINTER BEGEHRT

ANREGUNGEN

Um einen frostigen Helden zu erstellen, gebraucht es lediglich einer regional passenden Ausrüstung (s. Winterschmiede) und vielleicht ein oder zwei gute Konzeptideen. Die folgenden Tabellen können dir als Spieler helfen, recht fix einem deiner Charaktere einen frostigen Hintergrund zu verleihen.

EINSTELLUNG ZUR KÄLTE

- hat etwas Wertvolles unter Lawine/ See verloren
- durchwandert/entdeckt verschneite Wälder, Täler und Berge
- baut Unterkünfte/Hütten für Siedler
- meidet starke Kälte/Schnee; Bleibt lieber im Warmen
- baut gerne Riesenschneemänner auf verschneiten Flächen
- geht gerne auf Hügeln/Hängen Schneebrettfahren
- geht gerne auf zugefrorenen Seen/ Teichen Eisfischen

AUFENTHALTSGRÜNDE

- Jäger auf der Suche nach besonderem Fell/Tieren
- Holzarbeiter; Holzlager im verschneiten Wald
- ZAW, auf der Suche nach arkanem Frostzauberwissen
- Abenteurer, der die kulinarische Süße des Nordens liebt
- Verfolger/Kopfgelder, sucht ein Ziel/ Opfer in der Region
- Helfer, hilft beim Ausgraben eines zugeschütteten Dorfes
- Verwandter, der über die Feiertage bei seiner Sippe in der Region bleibt

TAGESBESCHÄFTIGUNG

- Beschafft Ressourcen (Holz; Wild; Fisch) für eine Siedlung
- Kümmert sich um die Sicherheit vor Umwelt/Räubern in Siedlung
- Führt einen kleinen Handel/Geschäftsmann in einer Siedlung
- Kümmert sich um magische Angelegenheiten in der Nähe der Siedlung
- Wildnis-Alleingänger; Hält sich in

	WK: WINTERKONZEPT-TABELLE				
W20	W20 NAME BESCHREIBUNG				
1	Tannzapfer	Braut hier Honigwein und Tannbier			
2	Schneekünstler	Gestaltet Eisskulpturen und Plastiken			
3	Kopfgeldjäger	Sucht im Norden nach Kopfgeld-Ziel			
4	Ex-Bergmann	Arbeitslos, seit die Mine zugefroren ist			
5	Schneeforscher	Untersucht Gletscher, Lawinen und Höhlen			
6	Albinojäger	Jäger auf der Suche nach weißem Fell			
7	Seeführer	Führt Fremde über zugefrorene Gewässer			
8	Angler	Spezialisiert auf das Eisfischen auf Seen			
9	Nordmann	Mag Mentalität der Mittel-/Südländer nicht			
10	Schmied	Sucht in Eishöhlen nach legendärem Eiserz			
11	Naturfreund	Sucht in kalten Gefilden einen Vertrauten			
12	Flammendiener	Anhänger der Flamme – sucht im Eis Feinde			
13	Wanderlust	Verirrt und von den Nordleuten aufgenommen			
14	Nachtwächter	Schützt Siedler/Abenteurer nachts vor Gefahren			
15	Wegbereiter	Leitet Räumarbeiten durch Schneegelände			
16	Hexenjäger	Sucht seit Jahren Schnee-/Eiskönigin (Hexe)			
17	Frostdiener	Dient Frostgott, kann nur im Norden leben			
18	Alchemist	Sucht/Forscht an Eissubstanzen für Tränke			
19	Nordrächer	Freund wurde von Wilden des Nordens getötet			
20	Kombination	Würfle zweimal auf der Tabelle			

der Regel von Siedlungen fern

- Gefangener Bandit sitzt in K\u00e4fig in einer Siedlung, hofft auf Gnade
- Stellt und entfernt Fallen im Wald, nahe einer Siedlung

KONZEPT-TABELLE

Zusätzlich zu den Fragen kann hier ein schnelles, erstes Konzept ausgewürfelt werden (siehe oben).

REISPIELE

ZWE-KRI-Seeführer: Früher war Grimm Eisbart Bergzwerg. Nachdem ein ganzer Stollen eingestürzt ist und alle seine Kumpel verschüttet hat, reiste Grimm in den kalten Norden. Seit dem Unfall hat er ein Feingefühl für brüchiges Terrain entwickelt und führt für 5GM Kunden übers (jedoch nicht aufs) Glatteis. Ausrüstung: Harpune, Eisstiefel, Eispickel, Taue, Angel & Haken, Eisfischen-Set, Zimtkraut (Rauchen), 15GM.

MEN-ZAU-Albinojäger: Alexandra aus Tannfurt (s. S.9) hat vor einigen Jah-

ren in einem Wälzer über Magie-Foki gelesen: Ein antikes Pergament verriet, dass Zauber durch die Gewänder ihres Trägers beeinflusst werden können. Seitdem ist sie auf der Jagd nach Polarbären, Schneekatzen und -Luchsen. Ihre Albinojäger-Ausrüstung beinhaltet u.a.: Geweihstab, Frostwaffe, 3x Frostessenz, 1 Karibou-Beutel.

GEFAHREN & SCHUTZ

Im Folgenden werden einige beliebte Gefahren in Eisregionen aufgelistet und dir als Spieler passende Tipps angeboten, wie man diese Gefahren möglichst glimpflich überwinden kann (Gefahren-Tabelle auf nächster Seite).

KALTESCHUTZ (kumulativ)

Kälteschutz (KS in Std. = h) gibt an, wie lange ein Charakter im Notfall vor extremer Kälte (s. DS4 S.85 Tabelle) geschützt ist. Ein Charakter ohne Kälteschutz kann bei extremer Kälte Erschöpfungsschaden erleiden (Schneestürme, Dungeons etc.).



GEFAHREN-TABELLE				
GEFANR	SCHUTZ			
Schnee-/Eis-/Kältesturm (KÖR+HÄ)	Wärmende Gegenstände mit Kälteschutz			
Erschöpfungsschaden (durch Kälte)	Tempelnähe / Kälteschutztränke			
Hagelstürme, Blizzards, Unwetter	Wetterkunde-Proben aktiv nutzen (GEI+VE) (Jäger, Wahrnehmung, WG: Wetterkunde)			
Lawinen/Überschüttungen	Ausgrabungs-Werkzeug; Signalfackeln, In Deckungsnähe bleiben (Unterholz; Höhlen)			
Zeitdruck / Verfolgungsjagd Mobil durch Schlitten(-hunde), Schneebretter, mit einem Seeführer auf Gewässer ausweiche				
Stalagtiten / Stürzende Eiszapfen aktiv Bemerken-Proben an Decken; Schild aktiv über dem Kopf tragen, rasche Bewe				
Glatteis/Ausrutschen (AGI+BE) Eisstiefel, Wanderstöcke, Eispickel (als Zweitwaffe für jeden Charakter praktis				
Wasserlöcher/Nässe (führt evtl. zu abwehrl. Schaden bei Eiszaubern) Möglichst schnell trocken werden, gegebenenfalls eine Rastpause einlegen, La er entzünden usw.				
Eiszapfen+Zurückdrängen der SC für zusätzlichen Schaden im Kampf Eiszapfen (wenn Zeit) präventiv abschlagen, abschießen, Blocker-Talent				
Überquerung von gefr. Gewässern	Seile, Taue, Ketten – SC zusammenbinden, einen kundigen Führer engagieren			
Nächtliche Überfälle (Tiere/Monster) Kiefernstunk!, Wachtiere (Hund/Falke o.ä.), Tiere besänftigen, Tierbeherrschung				
Übernachtungen im Freien Boden freilegen, Winterzelt, Winterfeuer				
Gegner: Eiskreaturen	Feuerstrahl, -Lanze, Flammenklinge, Fackeln und Brandöl			
Gegner: Nicht-Eiskreaturen Nässe+Froststrahl,-Schock, Frostbomben				

DIE WINTERSCHMIEDE

*: Lagerfeuer brennt gesamte Nacht ohne Holz.

Winterfeuer (Öl)*

Tasse "Zantalus-Tee"

"Bett-Wärmerin"

AUF REISEN				
NAME	ORT	PREIS		
Eisfischen-Angelset	D	2S		
Ausgrabungs-Werkzeug	D	2S		
Winterzelt (2Mann)	K	8G		
Wintermantel (KS 2h)	D	5S		
Hundeschlitten	D	15G		
Schneeschuhe/Eisstiefel*	D	1G		
Schlittenfahrt (Tag)	K	15S		
Wärmebeutel (W20/4h)	D	5S		
Eisstöcke/Wanderstöcke*	D	2S		
Schneebrett (m. Riemen)	K	150G		
Kiefernstunk!**	D	5K		

- *: Balance-Proben auf Glatteis +2
- **: Pulver. Wurf in ein Lagerfeuer verhindert W20h Zufallsbegegnungen mit wilden Tieren.

BEIM HÄNDLER			
NAME	ORT	PREIS	
Wärmekanne (m. Verschluss)	D	1G	
Eisskulpturen-Werkzeug	K	10S	
Räucherstäbchen (diverse)	D	je 1K	
"Zantalus-Tee" (10T/1Kanne)	D	5K	

BELEUCHTUNG		
NAME	ORT	PREIS
Signalfackel (versch. Farben)	D	2K

IM GASTHAUS				
NAME	ORT	PREIS		
Wildbraten-Schmaus/Pers.	D	5G		
Kelch Honigwein	D	2K		
Krug Tannenbier	D	1K		
Heißer Waldpilz-Knödel	D	зК		
1 Kugel Eis (versch. Sorten)	D	1K		
Schneehasen-Eintopf	D	9K		

1K

5S

IM TEMPEL			
NAME	ORT	PREIS	
Erkältung/Fieber lindern*	Т	5G	
Anhänger (Kälteschutz 4h)	Т	1G	
Kälteschutz-Ritual (4w20h)	Т	5G	
Wärmetrank (W20h)	Т	25S	

- *: Pro Anwendung wird 1 Erschöpfungsschaden, der durch extreme Kälte zugefügt wurde, geheilt.
- **: Solange ein Charakter gewärmt wird, erhält er keinen Erschöpf.-Schaden durch extr. Kälte.

MAGISCHE DIENSTE			
NAME	ORT	PREIS	
Frostwaffe (Schriftrolle)	K	160G	

Frostschock (Schriftrolle)	G	560G
Frostbombe (1Stk)*	K	10G
Trank d. Kälteschutzes**	K	10G
Frostessenz***	K	3G

- *: WB+3. Bei Immersieg friert Ziel magisch ein.
- **: Trinker kann W20h mag, nicht eingefi: werden.
- ***: Einmalig +3 aufbel. Eis/Frost-Zauber.

REITTIERE		
NAME	ORT	PREIS
Karibou/Reitelch	K	125G
Albinopferd	G	400G
Polarbär*	K	575G
Schneewolf**	K	75G
Elch/Bär/Pferdesattel	K	125S
Schneewolf-Sattel	K	75S

- *: Settingoption: Wild. Lässt nur Barbaren zu.
- $\ensuremath{^{**}}\xspace$: NO-groß. Lässt nur KL-Charaktere zu.

SCHLÖSSER		
NAME	ORT	PREIS
Enteiser (Frostschutz W2oT.)	K	5S

TIERE			
NAME	ORT	PREIS	
Schlittenhund	D	2G	
Schneefalke	K	300G	
Schneehase	D	5K	



Gebirgsziege	D	2G
Luchs (wie Raubkatze)	K	125G

WINTERLICHE ZAUBERKISTE

WAFFEN				
WAFFE	WB	BESONDERES	ORT	PREIS
Eiszapfen	+1	zerbricht bei erfolgr. Angriff	-	-
Eispickel	+1	INI+1, +4 Balance/Klettern-Proben	D	зG
Schneeball	+0	aktionsfrei 1/R. anstatt Laufen	-	-
Harpune (2H)*	+1	Max. Reichweite 20m	D	2G
Geweihstab (2H)	+1	+1 Zielzauber, +1 Eis/Frostzauber	D	1G
Fell-Fäustlinge	+0	Kältesch. 2h, wie waffenlos ohne +5GA	D	2G
Polarbär-Klauen	+1	wie waffenlos, ohne +5GA	D	10G

*: Bei Treffer kann Ziel 1m in Richtung Angreifer "zurückgedrängt"werden (DS4 S.44), jede Rd. 1 Mal aktionsfrei – Effekt endet, wenn Ziel Vergl. Probe schafft (KÖR+ST).

RÜSTUNGEN				
RÜSTUNG	PA	BESONDERES	ORT	PREIS
Fellweste/-Wams	+1	Kälteschutz 4h	D	5G
Fellschienen	+0	Kälteschutz 4h	D	5G
Fellmütze/-Maske	+0	Kälteschutz 4h	D	4G

ABENTEURER-SETS			
SET	GEGENSTÄNDE	ORT	PREIS
Entdecker-Set	Ausgrabungs-Werkzeug, Wintermantel, Eisstöcke, Eisstiefel, Wärmekanne (voll), Anhänger, Enteiser, Eispickel	D	6G
Winterslayer-Set	Eisstiefel, Fellwams, Fellschienen, Fellmütze, Wärmetrank, Trank des Kälteschutzes, Frostbombe (1)	K	35G



RØYSKAR, DIE WINTERWALD-HAUT

(10.627,50 GM)

Angeblich die Hinterlassenschaft eines uralten Druiden des Nordens. Leise flüstert die Stimme seines Geistes dem Träger druidische Formeln zu. +2 Fellwams mit Tier-, Bären-, und Adlergestalt jeweils +I

SCHLITTENSCHILD

Ein unscheinbarer runder Holzschild, dessen Metallrand Gravuren von Schlittenhunden in sich birgt. +2 Holzschild, verwandelt sich innerhalb 1 Minute auf Befehl in einen Schlitten und 2 Schlittenhunde. Für 1 Aktion verwandelt er sich zurück in Schildform. Die Schlittenhunde befolgen lediglich Kommandos zur Mobilität des Schlittens, kämpfen jedoch nicht.

BALDORS KLINGE

Wikingerschwert des berüchtigten Fjordor-Spähers Baldor. +3 Breitschwert mit Mag. Waffe, Frostwaffe

DIE AXT KALIBUR

Eine lebende Legende in Tannfurt, steckt sie seit Ewigkeiten in einem schwarzen Tannstumpf hinter der Mühle. +2 Zwergenaxt mit Handwerk: Holzarbeit +III und Brutaler Hieb +I

ALPHA-GEWEIHSTAB

Aus dem Horn vieler Alphatiere gefertigt, wirkt dieser Geweihstab mächtig. +1 Geweihstab mit Tiere besänftigen, Tierbeherrschung und Jäger +II

FROST-FOLIANT

Längst vergessene Geheimnisse des Winters stecken in diesem eiskalten Wälzer. Hat ein Charakter W20h lang den Folianten gelesen, erlangt er einmalig 4LP und die Talente Wissensgebiet: Naturkunde +I, sowie Wissensgebiet: Wetterkunde +II. Danach friert der Foliant zu und wird unbrauchbar.

SCHMERZBALL-ZANGE

Mit dieser magischen 3er Schneeball-Formzange kann ein Charakter als freie Aktion 3 mag. +1 Schneebälle erschaffen, sofern er sich in dieser Runde nicht bewegt. Schnee ist dazu nötig. Neue Schneebälle können erst wieder erschaffen werden, wenn die alten drei Schneebälle vom Erschaffer ge-/verworfen wurden.



8 TIPPS FÜR FANWERKER

WAS BEIM SCHREIBEN FÜR DS ZU BEACHTEN IST

FANWERKE-BÜCHER MIT 7 SIEGELN?

Bereits seit DS 3 haben Fanwerke in den Kanon der Regelwerke Einzug gehalten. Den überschaubaren Downloads auf der Homepage steht eine vielfach größere Menge in den DS-Foren gegenüber.

Neueinsteiger fragen sich dabei oft, warum ihre Idee augenscheinlich weniger gut angenommen wird als andere, obwohl das Potential vorhanden ist.

Im Folgenden wollen wir das Buch der sieben Siegel mal aufschlagen.

I. WANRE DIE TRADITION!

DS ist ein schnelles System, versuche das zu beachten. Alle grundlegenden Mechanismen sollten erhalten bleiben, damit DS erhalten bleibt. So fällt es auch deinen Lesern einfacher, sich in das System einzufühlen. Je weniger Hürden, desto eher findest du begeisterte Mitstreiter.

II. BRICH MIT DER TRADITION!

Alles was als Nebenschauplatz erscheint, wie Icons, Rassen, Magie oder Settings dürfen verändert werden. Je individueller deine Idee ist, desto eher bleibt sie im Gedächtnis. Wage es, etwas Neues zu machen: ein Gegenstandsystem auf Dämonenbindung, einen völlig anders aufgebauten Charakterbogen oder oder oder.

III. ERFINDE DAS RAD NICHT NEU

Wie? Doch nichts Neues? Natürlich sollst du etwas Neues schaffen! Aber schau einfach mal in den bestehenden Fan- und Regelwerke nach: Viele Elemente hat schon jemand durchdacht: Sockelmagie? Fahrzeuge? Mutationen? Alles schon da! Das spart dir Arbeit, schafft Inspiration und macht es anderen einfacher sich einzufinden. Ach ja: Danksagungen machen Freunde.

IV. DU BIST NICHT ALLEIN!

Stell deine Idee anderen vor, das muss nicht einem Forum passieren, sondern kann auch in der Spielergruppe sein. Es ist erstaunlich, was an guten Tipps und vor allem noch nicht angedachten Anregungen oder Denkanstößen zurück-



kommt. Aber bleibe dir selber treu – nur weil es Leute gibt, denen deinen Idee nicht gefällt, heißt das nicht, dass nicht fünfmal so viele es toll finden – ohne etwas zu sagen.

Es hat sich als sehr praktikabel herausgestellt eine Idee oder einen Teilabschnitt zu präsentieren, Ideen einzusammeln und dann erst wieder nach dem Abschluss zu zeigen. Mit diesen Zwischenergebnissen hältst du dich im Gespräch und die Spannung auf Neues hoch.

Versuche Kritik nie persönlich zu nehmen! Es gibt Leser, die etwas harsch antworten, aus welchen Gründen auch immer. Bleib ruhig und antworte nicht mit dem Erstbesten was dir einfällt, sondern bedenke: Er hat sich Gedanken gemacht. Filtere das Nützliche heraus und guck dir an, was dran ist.

V. PROFI VON DER PIKE AN

Gerade in den Foren wird jede Idee aufgenommen, also mach es deinen Lesern so einfach wie möglich. Es empfiehlt sich Ideen nach der ersten Diskussion schnell in eine gut lesbare Form zu bringen. Dazu reicht schon ein normales Textverarbeitungsprogramm. Vergiss nicht, viele Rollenspieler sind Papierfans und drucken gerne aus.

Halte dich an die DS-Richtlinien und die vorgegebenen Schriften (Georgia und Wood Stamp), so werden Ideen sofort als Fanwerk erkannt. Auch ein kurzer Blick auf Rechtschreibung und Zeichensetzung bewirkt Wunder.

VI. VORSIGHT MIT DEN RECHTEN

Wer sein Fanwerk in eine tolle Form bringt, will auch Bilder haben – ist klar. Und nichts verlockt mehr, als sich bei Google oder deviantArt zu bedienen. Achte aber darauf, dass alles, was unter DS-Lizenz erscheint, frei sein muss. Und vergiss das Quellenverzeichnis nicht, da die Autorennennung in fast allen Lizenzen enthalten ist.

Auch der Vertrieb von Fanwerk gegen Geld (z.B. als Druckerzeugnis) ist immer schwierig, frage hier stets vorher bei Christian Kennig nach.



VII. BLEIB DRAN!

Ganz wichtig! Bleib am Ball, auch wenn es so aussieht, als ob sich keiner für dein Projekt interessiert. Viele sind einfach nur Leser, aber dabei. Je weiter sich dein Projekt entwickelt, desto mehr Rückmeldung wirst du erhalten.

Setze dir erfüllbare Zwischenziele, wie "Diese Woche mache Kapitel XY fertig." Und versuche nicht zu viel zu machen. Je feiner du deine To-Do-Liste strukturierst, desto mehr Erfolgserlebnisse wirst du haben. Und versuche nicht zu viel zu machen.

Die meisten Fanwerke stocken nicht an guten Ideen, sondern daran, dass sich die Autoren verzetteln. Wenn du merkst, dass du an zu vielen Stellen gleichzeitig arbeitest, mach eine Pause und schließe die Lücken. Danach hast du wieder Luft für neue Inhalte.

VIII. MACH DEIN DING!

Und nun vergiss das alles, mach dein Ding und ran ans (Fan-)Werk!

Es muss ja nicht immer ein druckreifes 200-Seiten-Setting sein. Kleine Erweiterungen sind genauso spannend und bereichern unser aller Hobby immens. VON SPHÄRENWANDERER UND CHRISTIAN KENNIG

DIE GEHEIMEN FORMELN DES CK

GEFÄHRLICHES WISSEN AUS VERGANGENER ZEIT

In Dungeonslayers hat jeder Wert seinen Grund, doch nicht jeder Grund wird auch im Regelwerk erwähnt. So sind Gegnerhärte oder Erfahrungspunkte von Monstern nicht etwa willkürlich gewählt, sondern das Ergebnis einer Reihe von Formeln, die Christian Kennig im Laufe der Jahre entwickelt hat. Damit auch für den Eigenbau stimmige Ergebnisse erzielt werden können, haben wir die Formelsammlung des CK an uns gebracht und können sie euch hier und heute präsentieren:

ANFÜHRER

Die Anführer-Modifikation funktioniert ähnlich wie die für Heroische und Epische Gegner (DS S. 105):

LK x2, Abwehr +2, 1 Angriff (Schlagen, Schießen oder Zielzauber, auch aufteilbar) +2, EP-Bonus x2

GRÖSSE

Die Größe gibt nicht nur Aufschluss über die Angriffsmodifikationen (DS S. 44), sondern beeinflusst auch die Lebenskraft (siehe unten) und die Bewegungsweite (+(Metergröße-2)/2):

GRÖSSE	rk -
Winzig	x 0,25
Klein	x 0,5
Normal	X 1
Groß	x 2
Riesig	х 5
Gewaltig	X 10

MEHRBEINER

Lebewesen mit mehr als 2 Beinen erhalten einen Bonus von 50% auf ihre Lebenskraft und ihren Laufen-Wert.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Die Erfahrungspunkte, die ein bezwungener Feind einbringt, errechnen sich wie folgt:

Summe aller 3 Attribute

- + Summe aller 6 Eigenschaften
- + Lebenskraft
- + Bester Nahkampfwaffen-WB (falls vor-

handen)

- + Bester Fernkampfwaffen-WB (falls vorhanden)
- + Bester Zauber-ZB (falls vorhanden)
- + Bester Zielzaubern-ZB (falls vorhanden)
- + PA-Summe
- + Spezielle Fähigkeiten EP (Tabelle)
- + Höchste Zauberzugangsstufe x 2
- + Malus auf Gegnerabwehr x -10
- = Erfahrungspunkte

GEGNERHÄRTE

Die Formel für die Berechnung der Gegnerhärte lautet:

(((Abwehr - 12) + (Schlagen - 12) + (Schleßen -12) + (Zielzauber -12)) / (#KW)) + (LK/23)) + (Ep-Wert der Kreatur / 10) + ((Gegnerabwehrmalus x (-1)) / 4).

Schlagen, Schießen und Zielzauber gehen nur in die Berechnung ein, sofern das Monster auch über diese Angriffsarten verfügt.

MONSTERBAU

Achte auf die Werte der Monster im GRW, wenn du eigene Kreaturen erstellst. Manche Begebenheiten haben bereits feste Werte, wie z.B. dass körperlose Wesen Panzerung+8 erhalten.

KLASSENTALENTE

Neue Talente werden für jede Klasse nur in folgenden Stufen verfügbar: 1/4/8/10/12/15/16/20.

HILFREICHE TOOLS

Weil die Anwendung der hier vorgestellten Formeln ziemlich viel Zeit in Anspruch nimmt, haben engagierte Slayer Tools erstellt, die euch einen großen Teil der Arbeit abnehmen. Unter folgenden Adressen findest du sie:

Lonnes Kreaturenschema

http://folk.uio.no/rognes/ds/kreatur.

Tarins Monstermatrix

http://goblinbau.files.wordpress.com/2011/08/monstermatrix.xls

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Alterung: (max. alterbare Jahre pro

Treffer) EP

Angst: (Angstmalus x -10) EP

Anfällig: o EP

Bezauberfähigkeit: 25 EP

Blickangriff: 10 EP

Buddler: 5 EP Dunkelsicht: 7 EP

Durchdringer: 15 EP

Fliegen: 15 EP

Fliegen (halbschnell): 7 EP

Flüssige Gestalt: 10 EP

Gift: (nicht abwehrbarer Schadens-

wert pro Runde x 10) EP

Geisteraura: 0 EP Geistesimmun: 10 EP Kletterläufer: 10 EP

Körperlos: 10 EP Lähmungseffekt: 25 EP Lynkantroph: 10 EP

Magiebanner: (Wirkungsradius in

Metern) x 5 EP

Mehrere Angriffe: (WB der Angriffsart + 10) x (Anzahl der zusätzlichen Angriffe) EP

Mehrere Angriffsglieder: o EP

Nachtsicht: 5 EP

Natürliche Waffen: o EP Odem: (Odem-WB x 10) EP Regeneration: (KÖR) EP

Schaden nur durch Magie: 50 EP

Schleudern: 10 EP Schweben: 10 EP Schwimmer: 5 EP Sonar: 10 EP

Stufengesteigert: (Gesamtstufe x 5) EP

Sturmangriff: 10 EP Sturzangriff: 10 EP Umschlingen: 10 EP Verschlingen: 25 EP Versteinern: 50 EP Werteverlust: 15 EP

Wesen der Dunkelheit: 5 EP Wesen des Lichts: 5 EP

Zerstampfen: 15 EP



VON DEEP IMPACT

DIE KERKER VON GRIMMSTEIN

SPIELBERICHT: INTERNETSPIEL ÜBER ROLL20.NET



Am gestrigen Samstag haben wir uns zu viert (SL und 3 Spieler) in die Kerker von Grimmstein gewagt. Gespielt wurde im Hardcore-by-Gamedesigner-Modus, soll heißen, dass ich mich als SL an alle Vorgaben im Abenteuer (Version "The Deeper Levels") gehalten und es nicht einfacher gemacht oder verändert habe. Einzige Ausnahme: Ich habe die Helden Taschen und Rucksäcke finden lassen und für die Magier auch mal eine Robe liegen lassen - sie sollen ja nicht nur im Lendenschurz herumlaufen müssen.

Wir haben uns gut eine Stunde vor dem Termin am Rechner eingefunden, und das war auch gut so. Denn zuallererst mussten wir die technischen Probleme in den Griff bekommen: So verzichteten wir auf das ursprünglich geplante Google Hangout und spielten nur auf roll20. net, was aber sehr gut funktioniert hat. Es traten an:

Aiseron: Ein elfischer Zauberer

Gontar: Ein menschlicher Krieger

Talin von Askeron: Ein menschlicher Schwarzmagier

LEVEL 0: DIE KERKEREBENE

Die Charaktere erwachten in finsteren Zellen - keiner von ihnen hatte Erinnerungen an sein früheres Leben oder trug Ausrüstung bei sich, die ihm hätte helfen können, sich daran zu erinnern. Bis auf einen Lendenschurz waren sie nackt. Nach ein paar Tagen in der Dunkelheit ihrer Zellen wurden die Helden glücklicherweise durch ein Erdbeben befreit. Alle drei stürmten in die Freiheit und nahmen sich erst einmal die Zeit alle Zellen zu durchsuchen, in denen es aber leider nichts zu finden gab. Das Gitter, das die Zellen über eine Rampe mit der noch nicht veröffentlichten 8.Ebene verband, hielt glücklicherweise den Bemühungen der Magier stand.

So ging es also durch die einzige verbleibende Tür und schon standen sie dem ersten Gegner gegenüber: einem hirnlosen Hobgoblin. Der Gegner stellte sich selbst für zwei Magier mit Feuerstrahl und einen Krieger als harter Gegner heraus. Hätte der Spielleiter nicht ständig das Opfer gewechselt, hätte dies locker der erste und letzte Gegner sein können. Wenigstens fiel dem Krieger hier seine erste Waffe in die Hände: ein Knüppel nur, aber man nimmt ja, was man kriegen kann. Nach einigem Suchen und Verschnaufen schlichen die Drei weiter nach Süden und entdeckten, warum es sinnvoll ist nach Fallen zu suchen, denn der Effekt des Verschnaufens war sofort dahin.

Der Rest der Ebene ist ziemlich schnell erzählt: Die Spieler versuchten einen verrosteten Eisengolem zu erlegen, dies aber erfolglos, da dieser zwar in seinem Raum gefangen war, sich aber trotzdem nicht einfach abfackeln ließ. Damit hätten sie eigentlich gar nicht in den darüber liegenden Kerker gelangen können - dass der Schlüssel aber im Golemraum lag, hatte ich vergessen. So gelang es den Helden sowohl einen Lederhelm+2 und eine Schriftrolle des Feuerballs zu ergattern als auch gerade noch rechtzeitig vor den anrückenden Zombies zu fliehen.

Angeschlagen an Körper und Seele waren unsere Helden froh, durch Kaya, einen in das Labyrinth von Grimmstein gesperrten Geist, ein paar Heiltränke und eine mystische Vision zu erhalten.

LEVEL 1: GRIMMWAGHTKELLER

Gontar der Krieger stürmte vorneweg die Treppe hinauf und fand sich endlich in einem Level wieder, das etwas zivilisierter wirkte. Die anderen folgten umgehend nach. Hier hatten die Drei endlich die Gelegenheit, ihre Namen zurückzuerhalten.

EXKURS - ROLL20.NET

Roll2o.net ist ein internetbasiertes Tool, um Spieler auf der ganzen Welt über Chat, Audio- oder Video-Konferenz mit einander zu verbinden.



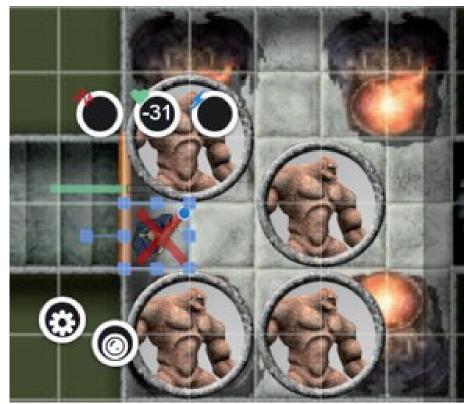
Das Tool bietet die Möglichkeit Karten zu erstellen, auf denen die Spieler sowohl Ihre Charaktere verschieben als auch Trefferpunkte und ähnliches verwalten können. Besonderes Highlight ist eine "Fog-of-War" Abblendung, so dass der Spielleiter (GM) alles vollständig vorbereiten kann und dann nach und nach den Spielern präsentiert.

Tokens, Karten und Hintergrundmusik können live aus der großen Bibliothek abgerufen werden oder vorher vom eigenen Rechner hochgeladen werden.

Das System bietet eine Vielzahl von Optionen, wie 3D-Würfel, eine eigene Infoebene, die nur der Spielleiter sehen kann, oder vorprogrammierte Makros.

Roll2o.net ist kostenlos, benötigt aber eine Registrierung. Darüber hinaus gibt es einen Supporter und Mentor-Status, die vorzeitigen Zugriff auf Beta-Features, mehr Speicher, ein eigenes Forum und bessere Spielersuche beinhalten. Kostenpunkt: zwischen 5\$ und 10\$ pro Monat.

Durch das Gerumpel der patroullierenden Golems gewarnt hatte Aiseron schnell den Rhythmus des Patroulliengangs entschlüsselt, nachdem sie einem Golem in dessen Rücken über den Rundgang folgten. Der Golem war zwar nicht gerade der Aufmerksamste, Gontar kam ihm aber dennoch augenscheinlich zu nahe, was zu einer umgehenden Attacke führte. Gontar schlug zu - erfolglos - und gab sofort Fersengeld. Der Golem nahm, anstatt die Verfolgung aufzunehmen, das nächste erreichbare Ziel. Mit fast maximalem Schaden (30) zerschmetterte er



Talin von Askir mit seinen Schlägen. Die zwei Überlebenden flohen durch eine Tür - glücklicherweise nahm der Golem wieder seinen ursprünglichen Weg auf. Talin erhielt die Gelegenheit zu verschnaufen, und so konnten unsere Helden weiterforschen.

Langsam und Schritt für Schritt folgten die Spieler dem Rhythmus der Wachen und nutzen die erste Gelegenheit in einen der angrenzenden Räume zu gelangen. Dass sie sich gleich für die Kammer des verdutzt dreinschauenden Kerkermeisters entschieden, war sicherlich nicht so geplant. Dieser entpuppte sich als recht schwerer Gegner und schlug wie bislang jeder Feind mindestens einen Spieler aus den Schuhen. Die Kerkergehilfen dagegen waren ein ziemlicher Spaziergang. Leider waren die gefundenen Rüstungen und Waffen zumindest für die zwei Magier nicht zu gebrauchen. Die Schriftrollen dagegen schon eher, nur die Zeit zum Studium fehlte. In der Schreibkammer bemächtigte sich Talin der Schwarzmagier einer der Roben von Kargaroth. Diese hatte zwar keine Eigenschaften, sah aber mit den Runen und Blutflecken ziemlich chic aus...

Fatalerweise war Talin der Meinung, dass die Robe ihn vor den großen, runenübersähten Eisengolems, deren Köpfe sich sofort auf die Helden richteten, schützen würde. Der erste Treffer hätte vielleicht noch nicht das Ende bereitet, der zweite aber leider schon. Damit waren es nur noch zwei...

Diese Zwei zogen mutig weiter und standen kurze Zeit später vor zwei großen Sarkophagen. Sofort, als Gontar den Deckel beiseiteschob, versuchte eine skelettierte Hand nach ihm zu greifen, konnte ihn aber nicht erreichen. Gontar, bewaffnet mit Streitkolben, Lederhelm+2 und Lederpanzer, fühlte wahres Heldentum in sich aufkommen und trat den Deckel vom Sockel. Vor ihm erhob sich ein episches Priesterskelett, das er nach kurzem, aber heftigem Kampf schwer anschlagen konnte. Gontar aber, der bereits in den negativen LK (Dank Einstecker!) war, floh und überließ Aiseron den weiteren Kampf,

der ein ums andere Mal den ehemaligen Priester mit seinem Flammenstrahl traf. Was Gontar dazu brachte, im zweiten Sarg etwas zu suchen, wissen nur die Götter. Das zweite epische Skelett schlug den Krieger nieder und half dann seinem stark angeschlagenem Kumpanen, den Magier ebenfalls aus dem Weg zu räumen.

Hier fanden also unsere verbleibenden Heroen ihr ruhmloses Ende...

FAZIT

Grimmstein ist ein eher ungewöhnlicher Dungeon, da er anders als ein normaler Dungeon2Go keine Ruhephasen beinhaltet, so dass der Spielleiter dafür sorgen muss, dass seine Spieler ein Camp errichten können, um sich vollständig zu regenerieren oder Zauber zu lernen. Das Nahrungs-, Fackel- und Verbandssystem ist darauf ausgelegt.

Des Weiteren sollten sich die Spieler darüber im Klaren sein, dass Grimmstein von einem PC-Spiel motiviert ist und so viele Gegner nicht dafür geeignet sind, um sich ihrer sofort anzunehmen.

Das Spielgefühl wird aber stark von der Gruppenzusammensetzung bestimmt. Allen Spielleitern ist daher ein Blick ins Forum empfohlen, wo man viele nützliche Tipps bekommt, wie sich Grimmstein hier und da an die Gruppensituation anpassen lässt.

Das Abenteuer findest du unter:

http://www.dungeonslayers.net/downloads/fanwerk/



WAS LANGE WARR

