

Verlies Navidad



2019



SYSTEM MATTERS

www.system-matters.de

Impressum

Projektleitung und Produktion

System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Redaktion

Daniel Neugebauer

Autor

Kaid Ramdani

Lektorat

Daniel Neugebauer

Layout

Daniel Neugebauer

Illustrationen

Kaid Ramdani

Public Domain Illustrationen gesammelt und publiziert von
The British Library (<http://www.bl.uk>)

Karte

Kaid Ramdani

Cover

Patrick Wittstock

Druck

Handgefertigt von Weihnachtselfen in Gelsenkirchen

System Matters Verlag
Jedamzik und Neugebauer GbR
Augustastr. 45
45888 Gelsenkirchen

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Beyond the Wall: Der gefallene Stern	7
Geh nicht in den Winterwald: Der Krampus und der gerechte Stern	17
Dungeon Crawl Classics: In den Hallen der Schneekönigin	31

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

das Jahr neigt sich erneut dem Ende entgegen, viele Abenteuer liegen hinter uns, aber noch nicht alle sind bestanden! Dafür hat erneut **Kaid Ramdani** gesorgt, der hier mit dem zweiten **Verlies Navidad** erneut drei weihnachtliche Szenarien für unsere Spiele geschrieben hat. Da wäre zum einen ein ungewöhnliches Szenario, ganz im Stile des Anhangs N. Es ist für **Beyond the Wall** gedacht, kann aber auch leicht für andere Old School Rollenspiele verwendet werden und einen Stern zum Thema. Dagegen hat der Krampus seinen ersten Auftritt in **Geh nicht in den Winterwald** und auch hier steht der Stern im Mittelpunkt. Und schließlich gibt es einen Trichter für **Dungeon Crawl Classics**, bei dem sich die Charaktere mit der Schneekönigin konfrontiert sehen. Werden sie ihrem Eispalast entkommen können?

Wir möchten uns auch in diesem Jahr bei allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern bedanken. Wir haben in diesem Jahr 18 Rollenspielprodukte veröffentlicht und 42 Podcasts produziert. Man kann sagen, dass es ein umtriebigeres Jahr war und wir alle freuen uns auf ein wenig Ruhe an den Weihnachtstagen. Da ich auch noch ein Geschenk einpacken muss, bleibt dieses Vorwort recht kurz und mit einem Dank an alle unsere Fans da draußen verabschieden wir uns in die Weihnachtsferien. Nächstes Jahr geht es weiter!

Frohe Weihnachten wünschen

Daniel, Patrick und das ganze Team vom System Matters Verlag
(insbesondere Kaid, der hier nochmal zum Jahresende RICHTIG
abgeliefert hat!)

Der gefallene Stern

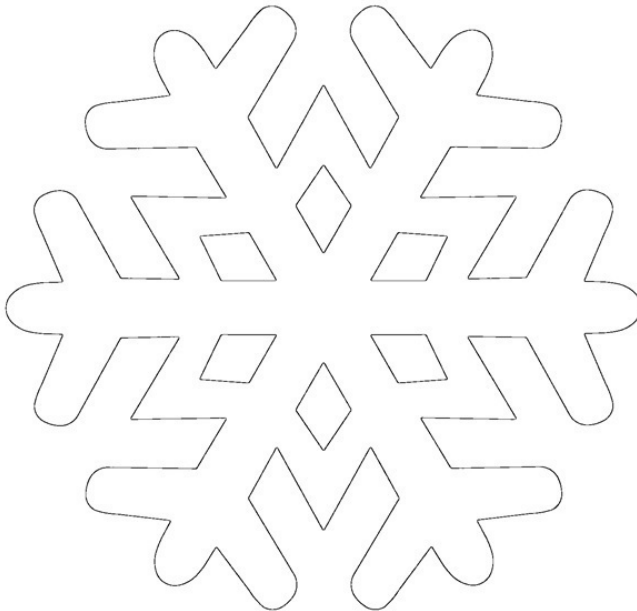
- Ein Schauplatz für *Beyond the Wall* -

Inspiriert durch Literatur aus dem Appendix N: Sir Rogers himmlischer Kreuzzug, Poul Anderson 1961, und Die Farbe aus dem All, H.P. Lovecraft 1927.

„Du wirst es mir nicht glauben, aber es ist ein Stern vom Himmel gestürzt. Erst hielt ich ihn für eine Sternschnuppe, doch dann konnte ich erkennen, wie er größer und größer wurde. Er hatte einen rötlich glühenden Schweif. Ich sah, wie er lautlos am Himmel über das Wäldchen hinwegflog und dann niederging. Wollen wir schauen, ob wir ihn finden können?“

Hintergrund

Ein großes Objekt aus dem Weltall ist in der Nähe des Dorfes bruchgelandet. Es handelt sich um das Raumschiff einer außerirdischen Wesenheit. Um welche Art eines Wesen es sich handelt und warum es hier gelandet ist, lässt sich aus den beiliegenden Tabellen erwürfeln.



Dies ist die Abenteuerkarte

Der gefallene Stern im Spiel

Der gefallene Stern kann das Ziel einer Mutprobe für die jugendlichen Helden darstellen und sich leicht zu einer größeren Gefahr oder gar zu einer Bedrohung für das Dorf und die nähere Begegnung entwickeln. Spielt man eine Kampagne mit „in der Ferne“, so kann der Stern auch in größerer Entfernung niedergegangen sein und den Anfang einer Queste bilden. Den größten Gewinn, neben der Erfahrung, stellt aber das außerirdische Artefakt dar, das auf jeden Fall einzigartig ist. Hat man keine Lust ein SF-Thema in seine Fantasysetting einzubauen, so handelt es sich um einen unbemannten Meteor, der aber immerhin noch ein interessantes Objekt in sich trägt. Vielleicht ein Zeichen der Götter?

1W4	Aus welchem Material besteht der Stern?
1	Kristall
2	Metall
3	Stein
4	Energie

Erschaffe das Wesen aus dem All

Die Werte der Kreatur sind gegeben, aber es verfügt auch über besondere Fähigkeiten.

Das Wesen aus dem All

Trefferwürfel: 4W8

RK: 15

Angriff: +3

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 200

Besonderheiten: Siehe unten.



Wähle oder würfle mit 1W8 nun die besondere Macht des Wesens aus:

1W8	Welche besondere Macht besitzt das Wesen?
1	Gehorche mir! Das Wesen kann 1/Tag einen Laut ausstoßen und ein Wesen unter seinen Kontrolle bringen. Das Ziel muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung bestehen oder es gehorcht dem Willen des Wesens. Ein erneuter Rettungswurf ist nach 24 Stunden möglich.
2	Immateriell! Das Wesen hat keine körperliche Form und kann nur durch Magie oder einem besonderen Material Schaden nehmen (s. Verwundbar).
3	Lebensvampir! Die Vegetation verdorrt, sobald das Wesen in der Nähe ist. Jeder, der von diesem Wesen berührt wird, muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung machen oder er verliert 1 Punkt Konstitution.
4	Schnell wachsend! Das Wesen regeneriert für jede Wunde, die ihm zugeführt wurde in der nächsten Runde 1W4 Trefferpunkte, auch über seine ursprüngliche Trefferpunktzahl hinaus. Verliert es auf einen Schlag mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte, ist aber nicht tot, so teilt es sich innerhalb einer Runde in zwei Wesen mit je der Hälfte der ursprünglichen Trefferpunkten.
5	5 Verwundbar: Das Wesen hat eine besondere Schwachstell und nimmt 1W8 Schaden durch [Material (Menge)] 1W6: 1 Blut (Tropfen); 2 Eisen (Handbreit); 3 Feuer (Fackel); 4 Kupfer (Münze); 5 Salz (Handvoll) 6 Wasser (Eimer).
6	Chamäleon: Das Wesen ist ein geborener Jäger. Verharrt das Wesen regungslos, kann ein Charakter es nur mit einem Malus von -10 auf Weisheit sehen.
7	Magieresistent: Es ist nicht von dieser Welt. Das Wesen hat eine Chance von 50% jeder Magie zu widerstehen. Würfle mit einem W20, bei 1-10 wirkt der Zauber nicht.
8	Gestaltwechsler: Das Wesen kann die Gestalt eines Menschen annehmen. Es kann aber nicht sprechen.

1W6	Welche Motivation hat das Wesen?
1	Das Wesen führt einen Eroberungsfeldzug.
2	Das Wesen ist auf der Flucht.
3	Das Wesen sucht nach Informationen.
4	Das Wesen ist auf der Suche nach einer neuen Heimat.
5	Das Wesen versucht Kontakt mit anderen seiner Art aufzunehmen.
6	Das Wesen hat seinen Platz zum sterben gefunden und ist bereits tot.

1W6	Interessante Räume im Inneren des Sterns
1	Raum des Auges – Auf der Brücke des Schiffs befindet sich nicht nur die ein Pilotensitz (passend zu Spezies und nicht benutzbar, außer man möchte das Abenteuer in eine sehr andere Richtung leiten), sondern auch eine leuchtende Kugel. Dies ist das Navigationssystem, dass entweder eine Karte der Umgebung oder die Umgebung selbst zeigt. Spielt ein Charakter damit herum, so wird er Effekte wie Zoomen, Nachtmodus oder ähnliches auslösen.
2	Raum des Blitzes – Obwohl der Reaktor nur in Stand-by-Betrieb ist, besteht die Gefahr, dass bei unachtsamen Umgang der ein oder andere Energiestrahle überspringt und 1W6 Punkte Schaden und eine kurze Paralyse verursacht. Dem entgeht man durch einen Rettungswurf gegen Odem.
3	Raum der Kälte – In den Kälteschlafkammer findet man 1W6-1 weitere Wesen. Diese sind mit einer Chance von 1 auf 6 von einer anderen Spezies.
4	Raum des Donners – Im Maschinenraum herrscht immer noch ein unglaublicher Lärm, solange der Reaktor nicht abgeschaltet wurde. In jeder Runde, in der man sich hier aufhält und Dinge untersucht, besteht die Chance 1W6-1 Punkte Schaden durch rotierende Teile zu erleiden. Hier hilft ein Rettungswurf gegen Odem.
5	Raum der Stäbe – In der Waffenkammer finden sich 1W20 „Stäbe“, die – wenn ungünstig gehalten – einen kurzen Energiestrahle absondern (Wurf gegen Zauberstäbe, ansonsten droht eine kurze Paralyse oder 1W6 Schaden). Will man mit Absicht damit angreifen, so bedeutet jeder misslungene Wurf, dass die Energie des Stabes verbraucht ist.
6	Raum der Dunkelheit – Dieser Raum ist absolut dunkel. Nicht einmal magisches Licht kann ihn erhellen. Werden die Helden es wagen, den Raum zu betreten? Hier findet sich 1W4: 1 Das Herz des Raumschiffs Wird dieses geisterhaft Wesen besiegt, so hat man die Kontrolle über das Schiff erlangt; 2 Außerirdische Strahlung Wenn die Helden den Raum wieder verlassen, so sind sie auf ein Viertel ihrer eigentlichen Größe geschrumpft. Sie bleiben für 1W6 Stunden <i>Klein</i> (Regelbuch S. 37); 3 Ein außerirdisches Artefakt s. Tabelle; 4 Ein Tor zum Heimatplaneten des Wesens Nur zu empfehlen, wenn man seine Beyond-the-Wall-Kampagne wirklich sehr „Beyond“ spielen möchte.

Das Herz des Raumschiffs

Dies ist eine außerirdische Künstliche Intelligenz, die das Raumschiff steuert. Sie ist auf ihre Weise amüsiert, wenn sie diese seltsamen Wesen wahrnimmt, und wird, nachdem sie sie analysiert hat, versuchen, sie wie lästige Insekten loszuwerden. Natürlich, ohne sie zu verletzen. Erst, wenn sie angegriffen wird, wird sie sich zur Wehr setzen. Kennt man ihren Wahren Namen, also ihr Passwort, so kann man ihr befehlen.

Trefferwürfel: 2W10

RK: 15

Angriff: +2, 1W4 Schaden (Elektrische Entladung)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 150

Besonderheit:

Immateriell Das Herz hat keine körperliche Form und kann nur durch Magie Schaden nehmen.

1W6	Gefahren im Inneren des Sterns
1	Sicherheitsmaßnahmen: Fallen wie sich schnell verschließende Türen, unter Strom gesetzte Armaturen oder hypnotische Symbole auf Bildschirme, sollen Eindringlinge aufhalten.
2	Außerirdische Strahlung: In einigen der Räume ist ein unnatürliches Summen zu hören. Hält man sich hier länger als 2 Runden auf, wirkt die hier vorhandene Strahlung wie der Zauberspruch Schleier des Schlafs von einem Magier der Stufe 2 ausgesprochen.
3	Ableger: 1W4 kleinere Versionen des außerirdischen Wesens wuseln durch die Gänge. Sie haben nur ein Viertel der Trefferpunkte, ihre Besonderheiten sind, wenn es Vorteile sind, schwächer ausgeprägt. Die Nachteile sind voll erhalten.
4	Verschließende Türen: Eine Tür lässt sich einfach nicht auf normalen Weg öffnen. Die Helden müssen ein Symbolrätsel in einer ihr fremden Sprache lösen. (s.u.)
5	Putzroboter: Ein Horde von 1W6 Putzrobotern halten die Charaktere für Schmutz und gehen zum Angriff über (5 TP, RK 16; Angriff+1; 1W6 Schaden; Ges.: neutral; EP: 25)
6	Selbstzerstörungsknopf: Der gehört zu jedem guten Raumschiff. Sei es die plötzliche unheilvolle Änderung der Beleuchtung im Schiff, die Stimme in einer unbekannten Sprache, die einen Countdown zählt, oder das Rütteln, das das Schiff erschüttern lässt. Die Charaktere sollten spüren, dass sie schnell raus müssen, bevor das Raumschiff implodiert.

rW6	Außerirdische Artefakte, die bei einer Queste helfen
1	<p>Der Handschuh: Zwei aneinandergesetzte lederartige Taschen von unterschiedlicher Größe, die man sich über die Finger ziehen kann. Die Oberfläche ist von einem symmetrischen dünnen Metallgitter überzogen. Bei richtiger Benutzung sendet der Handschuh einen elektrischen Schlag ab (rW6 Schaden). Er enthält rW20 Ladungen.</p>
2	<p>Der Ball: Wirft man diese violette Kugel mit gummiartiger Haut auf ein Ziel und würfelt eine erfolgreiche Attacke, nimmt dieses rW10 Schaden. Misslingt der Angriff, kann das Ziel mit einer <i>sehr schweren</i> Probe auf Geschicklichkeit versuchen, die Kugel zu fangen. Ansonsten kehrt die Kugel zum Werfer zurück. Diesem muss ein <i>normale</i> Probe auf Geschicklichkeit gelingen, um sie aufzufangen. Misslingt diese, greift die Kugel ein beliebiges anderes Ziel im Umfeld des Werfers mit einem Angriffsbonus von +2 an und versucht dann erneut zum Werfer zurückzukehren, usw. Wirft man es unter freiem Himmel senkrecht nach oben, so verschwindet der Ball für immer zurück ins Weltall.</p>
3	<p>Das Netz: Verbirgt man sich unter dem Bettlakengroßen irisierenden federleichten Stoff und verharret regungslos, kann man nur mit einem Malus von -10 auf Weisheit gesehen werden. Es erhöht zudem die Rüstungsklasse um +6. Zerschneidet man es, verliert es sofort seine Wirkung.</p>
4	<p>Das Dreibein: Eine handgroße milchig leuchtende Pyramide aus der drei silberne Appendizes herausragen, die als Fortbewegungsmittel dienen. Bei der ersten Begegnung ist es auf einen der Charaktere fixiert und wird ihm fortan folgen und zu Diensten sein.</p>
5	<p>Der Würfel: Ein seltsam aussehender Würfel aus einem eigenartigen Metall. Hält man ihn eine Weile an eine Wunde, wird er sehr warm, dann gibt es einen kurzen Stich und man erhält rW6 Trefferpunkte zurück. Er enthält rW10+1 Ladungen.</p>
6	<p>Die Münze: Ein münzgroßes Stück bläulichen Metalls ohne Aufdruck. Nimmt man es in den Mund, so wird einem einen Moment schwindlig, während es sich blitzschnell auflöst. Man besitzt plötzlich Wissen über die Geographie der Welt. Größere Wegemarken wie Berge oder Flüsse kommen einem irgendwie bekannt vor und man kann sich anhand dieser gut orientieren. So findet man stets seinen Weg mit einer gelungenen Probe auf Intelligenz +2.</p>

Neue Monster

Dreibein

Dies ist ein kleiner Roboter. Seine Fähigkeiten sind beschränkt. Er spendet wie eine Kerze Licht und kann sich wie eine Spinne auch an Wänden und Decken entlang bewegen. Er hat keine besonderen Angriffswaffen und ist auch nicht besonders stabil. Dennoch scheint er Gedanken lesen zu können und führt diese im Rahmen seiner Fähigkeiten sofort aus.

Trefferwürfel: 2W6

RK: 18

Angriff: +0, 1W2-1 Schaden (Rammen)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 50

Beyond the Wall and Other Adventures uses several terms and names that are Copyright 2000-2003 Wizards of the Coast, Inc. These terms are used under the terms of the Open Game License v1.0a, and are designated as Open Content by that license. All proper nouns, names, product line, trade dress, and art is Product Identity. Everything else is open game content. Share and enjoy.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this

License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

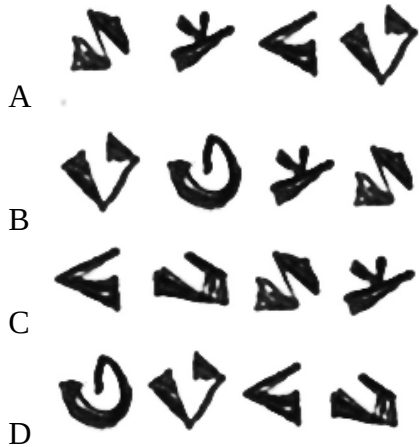
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Beyond the Wall and Other Adventures, Copyright 2012-2017, Flatland Games, LLC. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Symbolrätsel

In vier verschiedenen Räumen des Raumschiffs findet sich je eine von vier Symbolreihen (A,B,C,D).

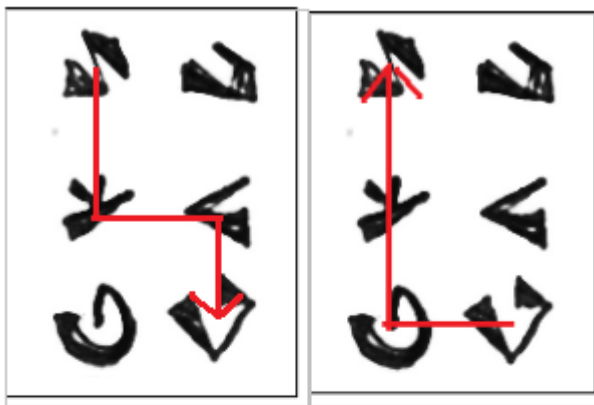


Führt man die Symbole in dieser Reihenfolge auf dem Hauptbildschirm ab, öffnet sich die Tür.

Dies ist der Hauptbildschirm, auf dem alle Eingaben getätigt werden müssen:

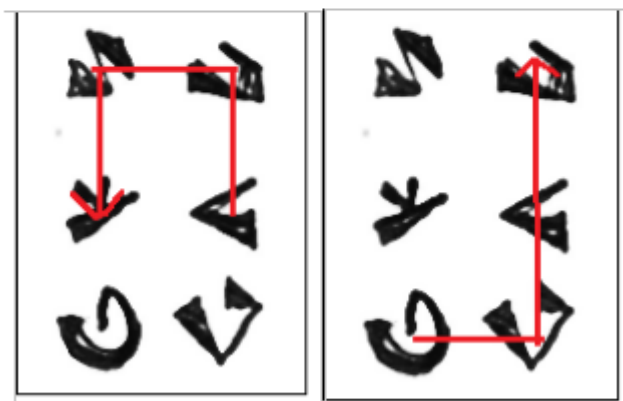


Lösung



A

B



C

D



Der Krampus und der gerechte Stern

Ein Szenario für Geh nicht in den Winterwald

*Twinkle, twinkle, little star,
How I wonder what you are!*
- Englisches Wiegenlied -

Eine Geschichte, wie die unartigen Kinder fast dem Krampus entkamen.

Legende vom unartigem Kind und dem Stern

Es war einst ein unartiges Kind, das von Grund auf niederträchtig war, nie gehorchte und seinen Eltern nur Kummer machte. Zur Winterszeit aber kam der Krampus und wollte das Kind holen und in seine Butte stecken. Als das Kind den Krampus des Nachts über das schneebedeckte Dach in den Kamin des Hauses klettern hörte, schlich es aus seinem Bett und kletterte aus dem Fenster und suchte Unterschlupf im Wald, den das Kind liebte den Wald. Doch des Nachts verwandelt sich der Wald und bald hatte das Kind sich verlaufen und es hörte den Krampus hinter sich schnaufen. Da sah das Kind einen Stern am Himmel und dachte, wenn ich ihm folge, so kann ich dem Krampus sicher entkommen.

So führte der Stern das unartige Kind durch den Wald, über Lichtungen und Wiesen, an Flüssen entlang und über Anhebungen hinweg immer tiefer in den Winterwald. Die Tiere des Waldes schauderten, als sie das Kind und seinen garstigen Verfolger sahen und flohen dem Treiben. Dann stand der Stern schließlich still über einer Lichtung und leuchtet mild auf das frische Grün in ansonsten mondloser Nacht. Der Verfolger war nun nicht mehr zu hören und das unartige Kind kicherte in sich hinein, als es die Wiese betrat, wo es doch den Krampus überlistet hatte, und ungeschoren seiner Missetaten davon kommen sollte.

Doch der finstere Krampus hatte das Wasser eines Sees zuvor trügerisch mit dem frischen Grün einer Wiese bekleidet, um keinen Argwohn zu erwecken. Schäumend und gurgelnd schlugen die schlammigen Wellen über dem unartigen Kind zusammen und begruben es in ihrem geheimnisvollen Schoße. Aus den düsteren Büschen am Uferrand aber, stürzte mit heiserem Hohnlachen eine riesige, schwarze Gestalt hervor und sprang mit geöffneten Krallen dem Versunkenen in die Tiefe nach und öffnete seine Butte weit.

Denn die Sterne helfen nur den guten Menschen, die bösen und unartigen sind ihnen ein Graus.



Hintergrund

Der Krampus ist ein humanoides Monster Kerl mit Hörnern, abstehender Mähne, Krallen und einer furchterregenden Fratze und versetzt die Bevölkerung im alpenländischen Raum seit Jahrhunderten in den sogenannten Rauh Nächten rund um den Jahreswechsel in Angst und Schrecken, wenn der Klang seiner Glocken von den Berghängen hallt. Nicht umsonst leitet sich sein Name sowohl von „Kralle“ wie auch von „leblos“, „vertrocknet“ oder „verdorrt“ ab. Er bestraft die unartigen Kinder, die er in seinem Korb, der Butte, für immer mit sich fortträgt. Und mit den Einwanderern in die neue Welt hat auch der Krampus seinen Weg in den Winterwald gefunden

Szenen

Erste Szene: Und so begann es

Die Charaktere der Spieler sind die unartigen Kinder der Gemeinde. Jeder Spieler denkt sich für seinen Charakter zwei Unartigkeiten aus, für die er von den Erwachsenen bestraft werden sollte. Diese schreibt er mit auf seinen Charakterbogen anstelle eines Motivs. Es sollte sich einmal dabei um Kleinigkeiten („Macht keine Hausarbeiten“), beim anderen um eine wirklich böse Sache („Ich hab mein kleines Schwesterlein in der Wiege erstickt“) handeln. In einer Winternacht hatten die Kinder ihre

Betten verlassen und fanden sich am Rande des Dorfes wieder, das still im Dunkeln lag. Wollten sie ein Haus betreten, hörten sie in seinem Inneren den Krampus rumoren, während die Erwachsenen und anderen Kinder ruhig schliefen. Wann immer sie dem Krampus persönlich begegneten, bekamen sie automatisch einen Kältemarker. Das einzige Heil schien in der Flucht in den Winterwald zu liegen.

Zweite Szene: Hört von den Taten des fiesen Jacks.

Die Kinder gerieten in den Winterwald (Kältemarker!) und hatten sich schon bald in der Dunkelheit rettungslos verlaufen. Einziger Lichtblick war ein heller Stern am mondlosen Nachthimmel zu sein, der ab und an zwischen den Wipfeln der Bäume auftauchte. Folgt sie diesem Licht, konnten sie der Dunkelheit ausweichen, in der der Krampus lauerte. Doch der Stern hatte nicht nur Gutes mit ihnen vor, sondern wollte sie ihre Sünden büßen sehen. (Wähle für diese und die nächsten beiden Szenen die schlimmsten Unartigkeiten auf, die die Charaktere begangen haben. Sind es mehr als drei Charaktere, so suche man sich die drei grauseligsten Unartigkeiten von allen aus. Die anderen werden dann in der letzten Szene wichtig werden.) Die Kinder kamen so schließlich an einen See. Blickten sie hinein, so sahen sie die erste schlimme Unartigkeit, wie sie sich im See spiegelnd abspielte. Der- oder diejenige, die dafür verantwortlich war, schien verschwunden, war aber in Wirklichkeit im Spiegelbild gefangen. Sie oder er erlebten die Tat erneut und konnten nur durch erfolgreiche Würfelwürfe zeigen, dass sie nun etwas anderes tun würden und ihre Tat bereuten. Die anderen Charaktere konnten helfen und als Kläger oder Verteidiger der Tat dienen, wurden dadurch aber ebenfalls in das Spiegelbild gezogen. Blieben sie dagegen untätig, so bekamen sie automatisch ein Kältemarker, da sie durch ihr Schweigen mitverantwortlich für den Ausgang der Tat waren. Nahm die Tat im Spiegelbild einen anderen Ausgang oder war zumindestens echtes Bedauern zu spüren gewesen, tauchten die im See gefangenen schlotternd aus dem Wasser auf. Ansonsten sprang der Krampus aus dem Dunklen Wald heraus direkt in den See und versuchte das unartige Kind und jedem, der ihm half, in seine Butte zu stopfen. (Eine Flucht in die nächste Szene kann nur mit einem gelungenen Wurf gelingen, ansonsten bekommt man für jeden missglückten Wurf einen Kältemarker. Hatte man den 6. Marker erhalten, wurde man in die Butte gestopft.)

Dritte Szene: Dies ist die Geschichte von der bösen Sue.

Die Kinder hielten sich besser weiter im kalten Licht des Sterns auf und traten auf eine Lichtung, auf der einige Hirsche weideten. Erschrocken mussten die Kinder feststellen, dass sich die Tiere urplötzlich auf ihre Hinterbeine stellten, anfangen zu sprechen und eine weitere Untat nachstellten. Diesmal war die Verantwortliche in der Gestalt eines Tieres unter ihnen, entweder als Waschbär, Kojote oder als Bisamratte. Wieder gab es Gelegenheit für die anderen einzuschreiten, und obwohl diese sich nicht in Tiere verwandelten, so bekamen sie doch tierische Attribute verpasst (Hasenzähne, Stacheln statt Haaren, bellende Stimme,...). Teilnahmslos erhalten wieder automatisch ihren Kältemarker. Ist die Untat in diesem Theaterstück dank erfolgreicher Würfelwürfe schließlich anders verlaufen als in Wirklichkeit und ist Reue zu spüren, endet das morbide Waldbühnenstück und die Kinder können weiter. Im anderen Fall trat der Krampus als Jäger aus dem Wald und versuchte, den Übeltäter und dessen mögliche Helfer mit seiner Flinte zu erledigen. Die Flucht gelang dann nur mit einem gelungenen Wurf, ansonsten trafen die Kugeln und hinterließen kalte blutlose Wunden (Kältemarker).

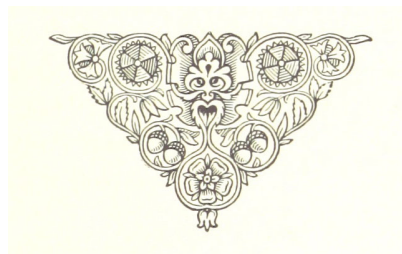


Vierte Szene: Jeremiah war kein liebes Kind

Weiter ging es durch die Dunkelheit, denn es schien, als ob der Stern verblassen würde. Als sich das Dunkel gerade vollständig um die Kinder schließen wollte und der Atem dem Krampus schon körperlich zu spüren war, wurde die Umgebung plötzlich in helles Licht getaucht und die Kinder fanden sich inmitten der Dorfbewohner wieder, die um sie herum einen Kreis gebildet hatten. Der Übeltäter der bösesten aller Untaten fand sich, vor den Augen aller, gezwungen, seine Missetat zu wiederholen. Die anderen konnten sich entscheiden, bei ihm zu bleiben, oder in der Masse der Dorfbewohner unterzutauchen. Letztere erhalten sofort einen Kältemarker. Zeigt der Übeltäter keine Reue, erhält auch er sofort einen Kältemarker, versuchte er dagegen die Tat in eine andere Richtung zu bringen, so mussten ihm passende Würfelproben gelingen, ansonsten trat der Krampus aus der Menge, die sich teils entsetzt, teils enttäuscht abwand und versuchte, ihn in die Butte zu stecken. Mit viel Glück (und einem erfolgreichem Wurf) gelang ihm vielleicht sogar die Flucht.

Fünfte Szene: Und die Moral von der Geschicht‘

Das Licht des Stern begann erneut zu verblassen und wieder brachte die Dunkelheit die Angst vor dem Krampus. Immer wieder griffen gierige Krallen nach den Kindern und zogen sie weiter ins Dunkle. Die einzige Chance bestand darin, seine Sünden zu beichten, die großen und die kleinen, denn für jede gebeichtete Sünde, schmolz eine der Kältemarker. Und so versuchte der Krampus, kurz bevor die Sonne aufging, ein letztes Mal jedes der Kinder in seine Butte zu stecken und die Kinder versuchten, diesem durch einen gelungenen Wurf zu entgehen. Jene, denen dies nicht gelang, waren für immer verschollen, während die anderen in ihrem Bettchen aufwachten und fortan brav und gottesfürchtig waren, oder einfach nur Glückspilze über die ein besonderer Stern wachte.



In den Hallen der Schneekönigin

Ein Trichter für *Dungeon Crawl Classics*

„Es war einmal vor langer, langer Zeit, da erschuf der Erzdämon der Kälte einen Spiegel aus Eis, der alles Schöne und Gute verzerrt und hässlich aussehen ließ. Das Böse trat in ihm dagegen gut hervor. Eines Tages jedoch fiel der Spiegel dem Dämonen aus den Händen und zersprang in viele tausend Stücke. Trafen sie einen im Herzen, so wurde man kalt wie Eis, und man erkannte alles um sich herum nur noch als hässlich und böse. Dies sah eine Zauberin, die sich die Schneekönigin nannte, und schickte ihre Diener aus, jene Scherben zu sammeln und in ihre Festung, tief im Eis des Nordens, zu bringen.“

Das Schloss der Schneekönigin ist eine Ansammlung hunderter leerer kalter Säle, alle vom eisigem Nordlicht erhellt. Im größten Saal befindet sich der Thron der Königin. Hier hält sie all die Kinder versteckt, die sie raubt und deren Anwesenheit und lautes Lachen sie so schätzt. Sobald die Kinder jedoch ein gewisses Alter erlangen, werden sie - so behauptet die Königin - in Freiheit entlassen. In Wirklichkeit aber wandern sie verloren durch das Eislabyrinth. Die meisten sterben erschöpft und erstarren zu Eissäulen, einige wenige werden von den Eisscherben ins Herz getroffen und verwandeln sich in die willenlosen Eissoldaten der Königin.

Begegnungstabelle

Raum	Typ	Begegnung
2	W	Eiswürfel, 2 Eissoldaten, 2 Eisscherben
3	F	verfluchtes Pergament
4	R	Eisrätsel
5	W	1W7 Eisscherben
7	R	Feuerrätsel
8	W	1W7 Eisscherben
9	W	1W7 Winterkrähen
10	W	1W6 Eissoldaten und der Eisgeneral
11	W	2W6 Eiswichtel
12	R	Statuenrätsel
13	W	6 Eissoldaten
Thronsaal	W	12 Eissoldaten, 2 Eissaale, die Schneekönigin

1 Die Schneekönigin hat ihre Kinder betäuben und von ihren Dienern in das Eislabyrinth bringen lassen. Hier im **Aufwachraum** beginnt ihr erstes gemeinsames Abenteuer. Sie können die Stalaktiten und Stalagmiten abbrechen, um sich mit Behelfskeulen oder -dolchen auszurüsten, diese haben aber aufgrund ihrer eisigen Schlüpfrigkeit einen Malus auf Angriffe von -1W. Werden sie es schaffen, lebend aus dem Labyrinth zu entkommen und ihrer Umwandlung in Eissoldaten zu entgehen?



Spiegel

An vielen Stellen im Eislabyrinth sind Spiegel angebracht. Sie bringen die Charaktere (zufällig, s. Würfeltabelle) zu anderen Orten. Für jeden Spiegel wird der Ort nur einmal ausgewürfelt. Würfelt man den gleichen Raum, so handelt es sich um einen Spiegel der Gefangenschaft. Ein Spiegel (RK17) ist zerstört, sobald man ihm einen Punkt Schaden zufügt.

Spiegeltabelle

Der jeweilige Spiegel versetzt einen in

- 1 Raum 1
- 2 Raum 4
- 3 Raum 7
- 4 Raum 9
- 5 Raum 11
- 6 Raum 12

Spiegel der Gefangenschaft: Wer immer in einen solchen Spiegel gerät, befindet sich in einem 1 Meter tiefen Raum, der so hoch und breit wie der Spiegel ist. Eine Seite des Raums sieht aus wie der Spiegel, ist jedoch ein unzerstörbares Fenster in den Raum, in dem der Spiegel steht. Die anderen Seiten bestehen aus einem unzerstörbaren silbernen Metall. Ist erst einmal eine Person gefangen, ist es nicht mehr möglich in diesen Spiegel zu gelangen. Draußen Stehende sehen die gefangene Person, können sie aber weder hören, noch auf magische Weise mit ihnen kommunizieren. Gefangene sind in einer Art Stasis, sie haben keinerlei menschliche Bedürfnisse und altern auch nicht. Wird der Spiegel zerstört (von innen oder außen), so ist der gefangene Charakter tot. Die einzige Möglichkeit einen Gefangenen zu befreien, besteht darin, hochstufige Magie zu wirken.



2 Der innere Stern – In der Mitte des Labyrinths (da wo im Plan die 2 ist) schwebt eine leuchtende Kugel, die alles erleuchtet. Schaut man hinein, erkennt man die Schneekönigin auf ihrem Thron sitzend. Um ihren Hals trägt sie einen Schlüssel aus Eis. Hinter ihr ist ein großes Tor zu sehen. Andererseits kann die sadistische Schneekönig so auch beobachten, wie sich ihre ehemaligen Kinder so machen. Sollte sie von einem der Charaktere angesprochen werden, so wird sie schallend lachend das grausamen Ende der Charaktere verkünden. Sie erklärt, dass der Eisschlüssel der einzige Schlüssel für das Tor hinter ihr und das Tor der einzige Ausweg aus ihrem Reich sei.

Es gibt aber auch Gefahren in den Schatten der Gänge. Zwei Eissoldaten (s. Raum 10) laufen Patrouille und zwei Eisscherben (s. Raum 5) tanzen durch die Gänge. Die Eissoldaten haben den Auftrag, herumirrende Kinder zu einer Eisscherbe zu bringen und, falls keine Eisscherben mehr vorhanden sind, welche aus den Räumen 5 und 8 freizulassen. Außerdem glitscht ein Eiswürfel durch das Labyrinth und greift alles an, was keine Uniform der Eissoldaten trägt oder eine Eisscherbe ist. Dabei sucht er sich Gruppen von höchstens drei Charakteren als Opfer aus und überrascht sie, indem er sich von der Decke auf sie fallen lässt.

Eiswürfel INI immer zuletzt; A Eistentakel +4 nah (1W4+Festhalten), Zerquetschen +2 (1W8); RK 10; TW 2W10; TP 13; BW 6 m; AW 1W20; BES Nimmt doppelten Schaden durch Feuer; RW ZÄH +3, REF -4, WIL -2; G N.

Der Eiswürfel ist ein würfelförmiges Wesen mit einer Seitenlänge von (zunächst) 1 Meter. Er kann nicht nur am Boden entlangrutschen, sondern sich auch an den Wänden oder der Decke festhalten und sich beispielsweise auf einen Charakter fallen lassen. Festgefrorene Opfer werden sehr langsam von ihm absorbiert und dienen als Nahrung.

Festhalten: Zusätzlich zu dem Schaden von 1W4 friert der Charakter am Eiswürfel fest und nimmt jede darauffolgende Runde automatisch 1W4 Schaden, jedes so festgesetzte Opfer erhöht die RK des Würfels um +1 (Max 20) und verringert die BW um 1 Meter. ZÄH-RW (SG 10), um diesen Schicksal zu entrinnen.

3 In der Kammer der Pergamente lagern die nicht mehr aktuelle Korrespondenz der Schneekönigin. Unter den hundertten von uninteressanten Schriftstücken, die sie mit Kinderräubern und anderen Bösewichtern unterhält, findet sich manch interessantes Schriftstück, wenn ein Charakter sein Glück testen will. Dies kann jeder Charakter nur einmal tun! Würfelt er hier eine 1, so ist es ein Pergament mit einem Fluch, der ihn sofort in eine Eissäule verwandelt (kein RW). Erklären die Spieler, ihre Charaktere würden vorsichtig die Schriften untersuchen, so

kann ihr Charakter diesem Schicksal mit einem IN-Wurf (SG 15), entgehen, da ihm die bösartigen Zauberrunen verdächtig vorkommen. Charaktere, die viel mit Büchern oder Zaubern zu tun haben, bekommen einen Bonus von +2 auf den RW.

Schriftstücktabelle

- Verstaubte Spruchrolle mit *Magischer Schild* oder einem anderen Zauber des Grades
- Rezept zum Brauen eines Heiltranks
- Baupläne zu diesem Dungeon mit Beschreibungen der Räume
- Eine Pergamenthälfte mit dem Zauberspruch *Magie bannen* (kommt das Ergebnis erneut, hat man die zweite Hälfte gefunden)
- Verätztes Pergament mit dem Spruch *Eiswürfel beschwören*
- Ein Brief der Mutter, die nach dem Verbleib ihres Kindes (dem Charakter) fragt (+1 PE permanent)

Handelt es sich bei dem Schriftstück um eine Spruchrolle, so sollte zusätzlich die *Tabelle 8.II Spruchrollenmechanismen* aus dem Regelwerk genutzt werden. Der Spruch *Eiswürfel beschwören* ist eine sehr eingeschränkte Form des Zaubers *Monster beschwören*.

4 In der Mitte des Eisraums steht eine menschliche Eisstatue, die eine Schale vor sich hält mit der Inschrift:

Gib mir, wovon ich unendlich habe. Sie' im Spiegel die Lösung!

Lösung: Legt man ein Stück Eis in die Schale, so beginnt das Eis am Tor zu Raum 13 zu schmelzen.

5 Der **Raum der Scherben** schweben 1W7 Eisscherben und vollführen einen geheimnisvollen Tanz. Sobald ein Charakter einen lauten Ton von sich gibt oder eine Scherbe berühren oder angreifen will, stürzen sie sich auf diesen und seine Mitstreiter.

Eisscherbe

INI+1; A Biss +0 nah (1W4); RK 12; TW 1W4; TP 2; BW 9 m; AW 1W20; BES Doppelter Schaden durch Feuer; Herz zu Eis; RW ZÄH +0, REF +1, WIL -1; G C.

Bei den Scherben handelt es sich um winziger Eisdämonen, die versuchen, ihr Opfer zu übernehmen. Haben sie ihren Gegner auf o TP gebracht, schlüpfen sie in sein Herz, das sie vereisen und ihn so zu einem Eissoldaten machen. Sie wandeln dabei die Gesinnung ihres Opfers innerhalb von 1W4-1 Runden in Chaotisch, falls denen nicht ein WIL-RW (SG 15) gelingt.

6 Im **Raum der Tränke** befindet sich ein Alchimistenlabor inklusive Phiolen, Destillierkolben, Schalen und einem kleinen Brenner (Wert 20 GS). Die Tränke sind alle in Form von Eiswürfeln in den Regalen an der Wand gelagert und müssen vor Gebrauch erwärmt werden. Natürlich kann man sie auch in den Mund nehmen und lutschen. Dies bedeutet jedoch einen Schaden von 1W2-1 Punkten und Hirnfrost (IN-1 permanent) zu erleiden. Ein Alchemist oder Vorkoster kann mit einem IN-Wurf (SG 10) erkennen, ob es ein Gift ist oder nicht, ohne die Folgen zu tragen.

Tranktabelle

- Eisspinnengift (milchig-weiß, scharf)
- Heiltrank (wie Wasser, minzig)
- Federfall-Trank (Blau, sauer)
- Trank der Krähe, (rot, holzig)
- Schrumpfrank (blassgrün, süß)
- Kindertränen (Gift) (kräftig Grün, salzig)

Eisspinnengift - Berührung - SK15 – 1W4 AU (vorübergehend 1W4 Tage) - Tod - Normale Heilung

Kindertränen - Berührung - SK18 – 1W4 PE (vorübergehend 1W20 Runden) - -1W6 PE (permanent) - nur magische Heilung

Trank der Krähe, wie Drachenfähigkeit *Tiersprachen verstehen*, allerdings auf Krähenvögel beschränkt

7 Der **Feuerraum** enthält nur eine menschliche Eisstatue, die eine Schale vor sich hält mit der Inschrift:

**Gib mir zu essen und ich werde leben, gib mir zu trinken
und ich werde sterben.**

Lösung: Entzündet man eine Feuer in der Schale, so beginnt das Eis am Tor zu Raum 13 zu schmelzen.

8 wie Raum 5

9 Die Krähenvoliere. In diesen Käfigen aus Eisstäben sind 1W7 Winterkrähen gefangen. Sie können nur Hinweise krächzen wie: „Feuer und Eis sind der Schlüssel zum Preis“ „Scherben bringen Sterben“ oder „Die Eulen sind nicht was sie scheinen.“ Spricht man sie in Krähensprache an, so sind sie sehr viel genauer in ihren Aussagen und können den Charakteren bei Fragen helfen. Sie bieten an, für die Charaktere Dinge zu besorgen, falls man sie aus ihrem Joch befreit, und sie halten ihr Versprechen, solange sie es in ihren Krallen wegtragen können. Der Schneekönigin würden sie sich jedoch aus Furcht nicht nähern, außer ihnen gelingt ein Wurf auf Moral. Befreit man sie ohne Bedingungen zu stellen, fliegen sie aus dem Raum und werden in einem geeigneten Moment einen Angriff auf die Charaktere verhindern, indem sie deren Gegner angreifen. Sollte in diesem Raum das Blut einer Winterkrähe vergossen werden, entstehen an dieser Stelle 1W4 Eisscherben.

Winterkrähen INI+2; A Schnabel +1 nah (1W4); RK 14; TW 1W4; TP 2; BW fliegend/hüpfend 12 m/3 m; AW 1W20; BES Fliegen, kälteresistent; RW ZÄH-1, REF +4, WIL+1; G G.

Diesen kälteresistenten Krähenvögel mit den kaltblauen Augen sind die Machenschaften der Schneekönigin ein Dorn im Auge. Sie würden ihrem Tun gerne ein Ende setzen, jedoch fürchten sie ihre Macht.

10 Der Raum der Wache. Hierhin ziehen sich die neu geschaffenen Eissoldaten zurück, wenn sie nicht mehr kämpfen, um vom Eisgeneral mit ihrem Eisschwert und ihrer Eisuniform ausgerüstet zu werden. Sollte es zu Ausfällen bei den patrouillierenden Soldaten kommen, schickt der Eisgeneral Nachschub. Hört er, dass jemand versucht, sich Zugang zum Vorraum des Thronsaals (Raum 13) zu verschaffen, schwärmen er und seine Männer aus, um dies zu verhindern. Außer dem Eisgeneral befinden sich hier noch 1W6 Eissoldaten, 1W10 Eisschwerter und 1W10 eisblaue Uniformen aus bestickter Seide (Wert je 5 SM, RK +1)

Eissoldat INI +1; A Klaue +2 nah (2W4) oder Waffe+2; RK 12; TW 1W8; TP 4; BW 9 m; AW 1W20; BES Untot; RW ZÄH +1, REF +0, WIL -1; G C.

Die stummen und willenlosen Stoßtruppen der Schneekönig. Charaktere, die verwandelt wurden, haben immer noch ihre Waffe in der Hand. Ein innerer Zwang bringt sie jedoch dazu, sobald als möglich zum Eisgeneral zu marschieren, um sich neu auszurüsten. Eissoldaten, die den Charakteren im Schloss begegnen, tragen typischerweise Schwerter aus gehärtetem Eis (1W6) und tragen eine eisblaue Uniform (RK +1)

Der Eisgeneral INI +3; A Streitaxt +3 nah (1W10); RK 14; TW 3W8+4; TP 16; BW 9 m; AW 1W20; BES Gutes Gehör, niemals überrascht, *Kalte Hand*, untot; RW ZÄH +3, REF +2, WIL +2; G C.

Der Eisgeneral ist der Anführer der Eissoldaten. Auch er ist stumm, besitzt allerdings nicht nur das Vertrauen der Schneekönigin als auch einen letzten Rest Selbstbestimmung; er trägt den Schlüssel, der zum Thronsaal der Schneekönigin führt und einen Gürtel, der einmal am Tag *Unsichtbares erkennen* kann.

II Der Wichtelraum. Die Tür ist für gewöhnlich verschlossen. Nur ab und zu erblickt man einen Eissoldaten, der an die Tür klopft und den Wichteln sein Schwert zum Polieren reicht. Nur wenn der Wichtel eine eisblaue Uniform sieht, öffnet er die Tür. Vielleicht kann man die kleinen Kerle aber auch anderweitig überreden, die Tür zu öffnen. Dringt man in den Raum ein, so sieht man 2W6 Eiswichtel bei verschiedenen Handwerksarbeiten an winzigen Tischen sitzen. Unter ihren winzigen Betten kann man verschiedene Habseligkeiten finden (1W6-mal auf der Berufstabelle würfeln und schauen, ob die Handelsware hier passend wäre, ansonsten findet man 1W20 Silbermünzen). Weiterhin finden sich hier Feuerstein und Stahl und 1W4 Fackeln. Eine winzige Rutsche, zu klein für die Charaktere, führt nach unzähligen Windungen in den Thronsaal. Sehen sich die Wichtel von einer Überzahl an Gegner überwältigt, fliehen sie hiermit zu ihrer Königin. Ebenso gibt es hinter einer Geheimtür eine lange Leiter, die in den Thronsaal führt. Auch diese ist zu klein für die Charaktere.

Tür: ST-Wurf (SG 10), um sie aufzubrechen; *Schlösser knacken* (SG 10), um sie auf die Weise zu öffnen.

Eiswichtel INI +0; A Faustschlag/Tritt +0 nah (1W2); RK 10; TW 1W4; TP 2; BW 12 m; AW 1W16; BES Klein, *Unsichtbarkeit*; RW ZÄH -1, REF +3, WIL +4; G C.

Die Wichtel sind Albinos mit fratzenhaften Gesichtern und nur etwa einen halben Meter groß. Aus ihrer Brust strahlt ein Licht, dessen Helligkeit sie von schwach (Kerze) bis hell (Fackel) variieren können. Sie können sich einmal am Tag unsichtbar machen, mit Ausnahme des Lichts, das von ihrer Brust ausgeht. Sie werden von der Schneekönig zu niederen Diensten gezwungen, wagen aber keinen Aufstand. Ansonsten sind sie hinterlistig und neigen zu grausamen Späßen.

12 Im Statuenraum befinden sich zwei menschengroße Statuen aus Eis. Die eine stellt einen männlichen Eisschnitzer vor einem Eisblock, der etwa kopfgroß ist, dar. Die andere eine Frau mit Messer vor einer Eisscheibe, die auf den Eisblock blickt. Um sie herum stehen lauter kleine Kunstgegenstände aus Eis und Eisscheiben, deren Motive diese Gegenstände zeigen (z.B. Pferde, Schlitten, Blumen, etc.). Zeichnen die Charaktere etwas auf eine Scheibe, so erstellt der Eisschnitzer diesen Gegenstand aus dem Eisblock. Nimmt man diesen, wächst an dieser Stelle ein neuer Eisblock. Stellen sie einen Gegenstand auf den Eisblock, so zeichnet die Eisfrau diesen Gegenstand auf eine Eisscheibe. Nimmt man diese, entsteht an der gleichen Stelle eine neue unberührte Eisscheibe. Neben vielen Möglichkeiten, hier kopfgroße Dinge aus Eis zu schaffen, könnten sie hier insbesondere einen Schlüssel zeichnen, mit dem sie das große Tor, das in Raum 13 führt, oder das Tor, das aus dem Thronsaal der Schneekönigin herausführt, öffnen können.

13 Das Tor, das in diesen Raum hineinführt, ist mit einer dicken Schicht Eis verschlossen. Die Mittel der Charaktere reichen nicht aus, um es zu schmelzen. Erst nachdem das Feuer- und Eis-Rätsel gelöst ist, schmilzt das Tor zum **Vorraum des Thronsaals**. Nun benötigt man nur noch den passenden Schlüssel, den der Eisgeneral besitzt oder den man im Statuenraum erschaffen kann. In den Seitengänge wachen je 3 Eissoldaten, die sich jedem in den Weg stellen, der die Wendeltreppe nach unten in den Thronsaal steigen will.

Tor: ST-Wurf (SG 15), um es innerhalb von 1W6 Runden aufzubrechen, wenn es noch halb vereist ist; dies führt dazu, dass der Eisgeneral und seine Soldaten aufmerksam werden; *Schlösser knacken* (SG 15), um es auf diese Weise zu öffnen, wenn man keinen Schlüssel hat.

Mitten in diesem leeren unendlichen Schneesaale war ein zugefrorener See, der war in tausend Stücke zersprungen; aber jedes Stück war dem andern so gleich, dass es ein vollkommenes Kunstwerk war; und mitten auf dem See saß die Schneekönigin.



Der Thronsaal

Sobald sich die Charaktere im Thronsaal der Schneekönig befinden, erkennen sie den Weg in die Freiheit in dem genau entgegengesetzten Zweig des Schneeflockenplans. Gleichzeitig hören sie, wie aus den beiden daran angrenzenden Zweigen ein Dutzend Eissoldaten auf sie zu marschieren. Um an das Tor zu gelangen, gib es grundsätzlich zwei Wege: Entweder sie entscheiden sich dazu, dem See und damit der Schneekönigin auszuweichen. Dann werden ihnen die Eissoldaten den Weg abschneiden. Oder sie laufen auf direktem Weg über den zugefrorenen See. Dann werden sie Opfer der Angriffe der beiden Eisaale, sobald sie über die dünnen Eisschichten laufen. Die Schneekönigin ist sich zu schade dafür, in den Kampf einzugreifen, falls sie nicht selbst angegriffen wird. Dann wird sie sich allerdings mit all ihren Mitteln zur Wehr setzen.

Der See ist mit poliertem, gehärtetem Eis bedeckt. Charaktere, die versuchen, über das Eis zu gehen, müssen einen REF-Wurf (SG 10) schaffen oder hinfallen. Der Versuch, wieder aufzustehen, dauert eine Runde. Das Eis ist aber auch so glatt, dass SCs rutschen können. Ein SC kann Anlauf nehmen und mit einer Bewegungsrate von 12 m durch den Raum gleiten. Will er die Richtung wechseln oder anhalten, muss ihm allerdings ein REF-Wurf (SG 15) gelingen. Prallt er gegen irgendetwas Hartes, kostet ihn das ansonsten 1W2-1 Punkte Schaden.

Die ungeheuren Schätze, die überall zu finden sind, könnten verwegene Charaktere dazu bringen, innezuhalten und etwas mitzunehmen. Sie dürfen dann einmal auf der Schatztafel würfeln, gleichzeitig werden sich aber ihre Gegner weiter nähern. Sollte die Schneekönigin sterben, wird sie im Tod einen Fluch ausbringen, der all ihre Reichtümer in wertlosen Schnee verwandelt.

Schatztabelle

1	2W10 SM
2	Mantel aus Eisbärenfell
3	1W10 GM
4	Silberner Haarreif mit Zauber <i>Kälte widerstehen</i> (2/Tag)
5	2W20 GM
6	Schild aus Silber
7	Silberne Kettenrüstung
8	1W4 Eisdiamanten, die eine angenehme Wärme ausstrahlen
9	Goldene Phiole mit Riesenkraft-Trank
10	Eiskrone der Schneekönigin (<i>Person bezaubern</i> 2/Tag)

Als allerletztes Hindernis gibt es natürlich noch das Tor, das mit dem Schlüssel, den die Königin um den Hals trägt, geöffnet werden kann. Es wird die SCs Mut und Einfallsreichtum kosten, um ihn sich zu erschleichen, ohne erneut von der Schneekönigin und ihren Schergen gefangen genommen zu werden.

Tor: ST-Wurf (SG 20), um es aufzubrechen; *Schlösser knacken* (SG 20), um es auf diese Weise zu öffnen, wenn man keinen Schlüssel hat.

Eisaale INI +2; A Scharfe Zähne +4 nah (1W5+1); RK 15; TW 1W8+2; TP 9; BW 12 m/1 m (schwimmend/an Land); AW 1W20; BES Kälteimmun, Verschlingen; RW ZÄH +3, REF +3, WIL +0; G N.

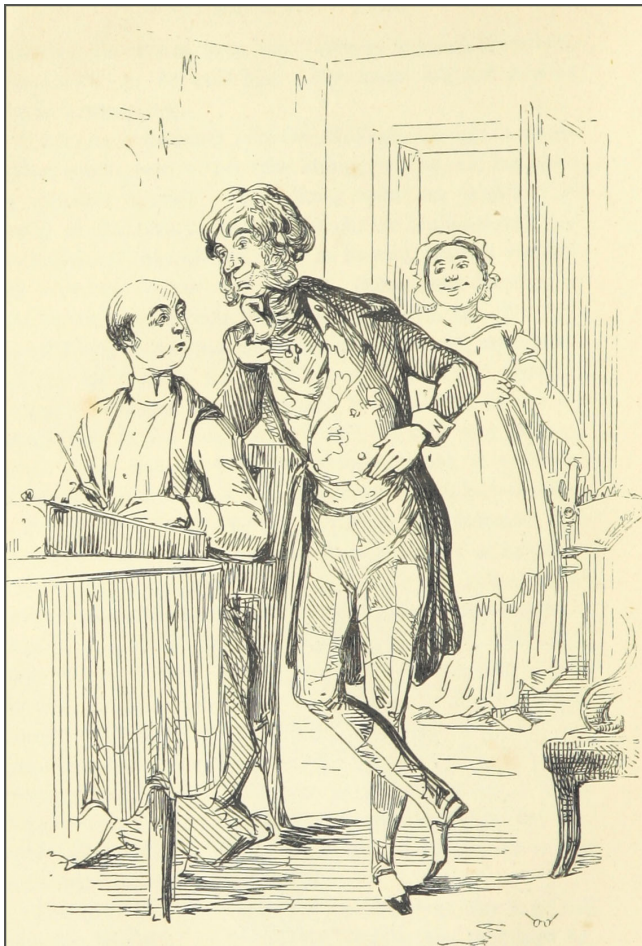
Die Eisaale leben unterhalb der Eisfläche im See und sind von der Schneekönigin verzaubert worden, sodass sie im Notfall durch das Eis brechen, um die Königin vor Angriffen zu schützen. Ein Eisaal verschlingt sein Opfer bei einem Wurf von 19-20. Die verschluckte Beute erleidet in jeder Runde 1W8 Schaden und kann von innen nur mit einer kurzen Nahkampfwaffe (z.B. einem Dolch) mit -1W auf der Würfelkette angreifen.

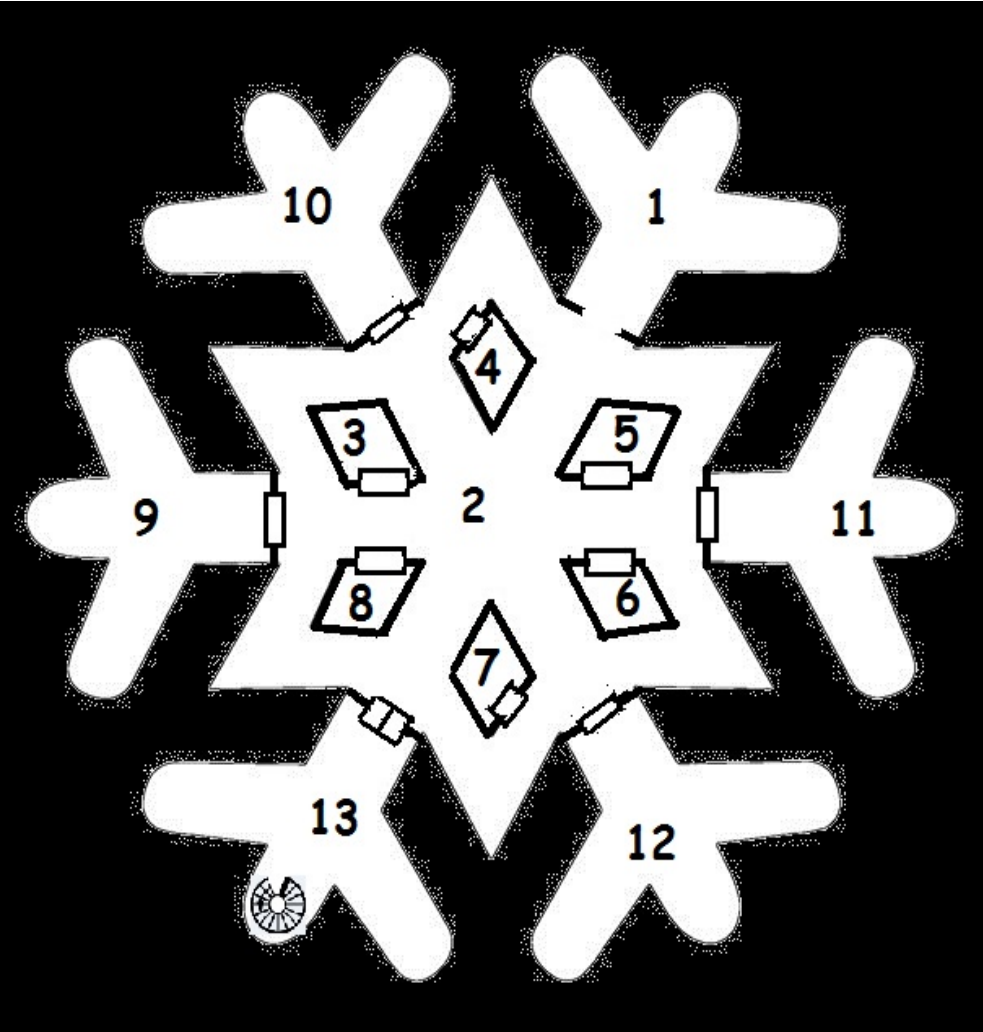
Die Schneekönigin INI +1; A Klaue +8 nah (2W4); RK 17; TW 8W8; TP 40; BW 12 m; AW 2W20; BES Illusion, Zauber: *Bauchreden, Eis beherrschen, Schwächestrahle, Unsichtbarkeit, Zaubertrick*; RW ZÄH +8, REF +8, WIL +10; G C.

Die Hexe kann nach Belieben ihr Aussehen verändern (normalerweise in das einer hübschen Frau mittleren Alters), jede Stimme nachahmen, die sie je gehört hat, und sich lautlos und ohne Spuren zu hinterlassen durch den Schnee bewegen. Wenn sie über Wasser schreitet, bildet sich unter ihr eine dicke Eisschicht, die sie trägt.

Tabelle: Berufe der Stufe o-Charaktere im Reich der Schneekönigin

Wurf	Berufe	Geübte Waffe	Handelsware
1	Vorkoster	Löffel (wie Keule)	Teller, Löffel
2	Bediensteter	Besteck (wie Dolch)	Kerze, 3 Zündhölzer
3	Zauberkünstler	Schleuder	Spitzhut, Handschuhe
4	Tänzer	Kurzsword	Seidenschleier, 7
5	Feuerschlucker	Fackel (wie Keule)	Feuerstein & Stahl, Fackel
6	Sänger	Dolch	Leier
7	Schaukämpfer	Langsword	Waffenrock
8	Masseur	Würgegrat	Öl, 1 Fläschchen
9	Tierpfleger	Stab	Stab, 3 Meter
10	Vorleser	Wurfpeile	Pergament, 5 Blätter





This printing of DCC RPG adventure: In den Hallen der Schneekönig is done under version 1.0 of the Open Gaming License, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Dungeon Crawl Classics, DCC RPG, Mighty Deed of Arms, spell check, Luck check, spellburn, mercurial magic, corruption, disapproval, all spell names, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document. Designation of Open Content: Subject to the Product Identity designation above, such sections of Chapter One: Characters and Chapter Four: Combat as derive from the SRD are designated as Open Gaming Content.

Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of these book are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "DCC RPG, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com

Dungeon Crawl Classics Role Playing Game is copyright © 2012 Goodman Games. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License. OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which existing work may be used, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content

distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact

text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of the Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

DCC RPG, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contact info@goodman-games.com FOURTH PRINTING
DCC (Deutsche Ausgabe), copyright © 2019 Goodman Games, System Matters Verlag, Jedanzik und Neugebauer GbR all rights reserved, visit www.goodman-games.com or www.system-matters.de or contact info@goodman-games.com or verlag@system-matters.de.

