

Verlies Navidad



2018



SYSTEM MATTERS

www.system-matters.de

Impressum

Projektleitung und Produktion

System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Redaktion

Daniel Neugebauer

Autor

Kaid Ramdani

Lektorat

Verena Busch

Layout

Daniel Neugebauer

Illustrationen

Kaid Ramdani

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

Public Domain Vektoren gesammelt und publiziert von
<https://publicdomainvectors.org>

Karte

Kaid Ramdani, nachgezeichnet von Daniel Neugebauer

Cover

Patrick Wittstock

Druck

Handgefertigt von Weihnachtsselfen in Gelsenkirchen

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

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Die Karte	6
Das Hügelgrab des Frostriesen	7
Slay right - Stirb qualvoll	17
Süßer die Klingen nie locken	31

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

dieses Fanzine haben wir allein **Kaid Ramdani** zu verdanken, der mir eines Tages von *Verlies Navidad* erzählte und kurz darauf gleich drei Szenarien mitsamt einer Gewölbekarte schickte. Die Arbeit an diesem Fanzine begann sofort, nachdem alle Conventions geschafft waren. Ich hoffe, euch gefällt das Fanzine genauso wie mir, denn die Idee ist wirklich fantastisch: Eine „Dungeonkarte“, drei Abenteuer, drei Systeme! Egal, ob die Grabkammern des Frostriesen (*Beyond the Wall*), der Genja-Tower in Chicago (*Dread*) oder die Schmiede der Düsterzwerge (*Swords & Wizardry*) – jeder Ort nutzt dieselbe Karte.

Eigentlich sollte hier noch ein Abenteuer für *Der Schatten des Dämonenfürsten* erscheinen, und auch für *Dungeon World*, aber das Fanzine ist schon jetzt so gut gefüllt, dass wir uns im nächsten Jahr diesen Spielen mit einer anderen Karte widmen müssen. *Verlies Navidad* könnte also ein regelmäßiges Weihnachtszine werden, was uns außergewöhnlich gut gefallen würde!

2018 war ein sehr umtriebige Jahr und wir sind ganz froh, dass nun 1W4 besinnliche Tage vor uns liegen, um uns ein wenig zu erholen. Wir danken allen Mitarbeitern, die uns in diesem Jahr bei Übersetzungen, Lektorat, Layout oder dem Schreiben und Zeichnen geholfen haben. Allen, die uns auf Messen und Conventions unterstützt haben und auch lange Anreisen unternommen haben, nur um uns dabei zu helfen, Rollenspiele zu verkaufen. Wir freuen uns wirklich sehr darüber, dass unser Verlag langsam auf einem festen Fundament steht und wir hier eine Zukunft aufbauen können.

In diesem Atemzug möchten wir uns auch bei allen Fans bedanken, die unsere Spiele spielen, Spielberichte schreiben, Kommentare hinterlassen und sich untereinander austauschen. Ihr helft uns dabei, auch kleine Spiele ins Rampenlicht zu rücken.

2019 wird ein spannendes Jahr werden und wir werden uns bemühen, Neues zu veröffentlichen und Bestehendes auszubauen und am Leben zu halten. Haltet also die Augen offen, und zum Abschluß bleibt nur zu sagen:

WEIHNACHTEN MATTERS!

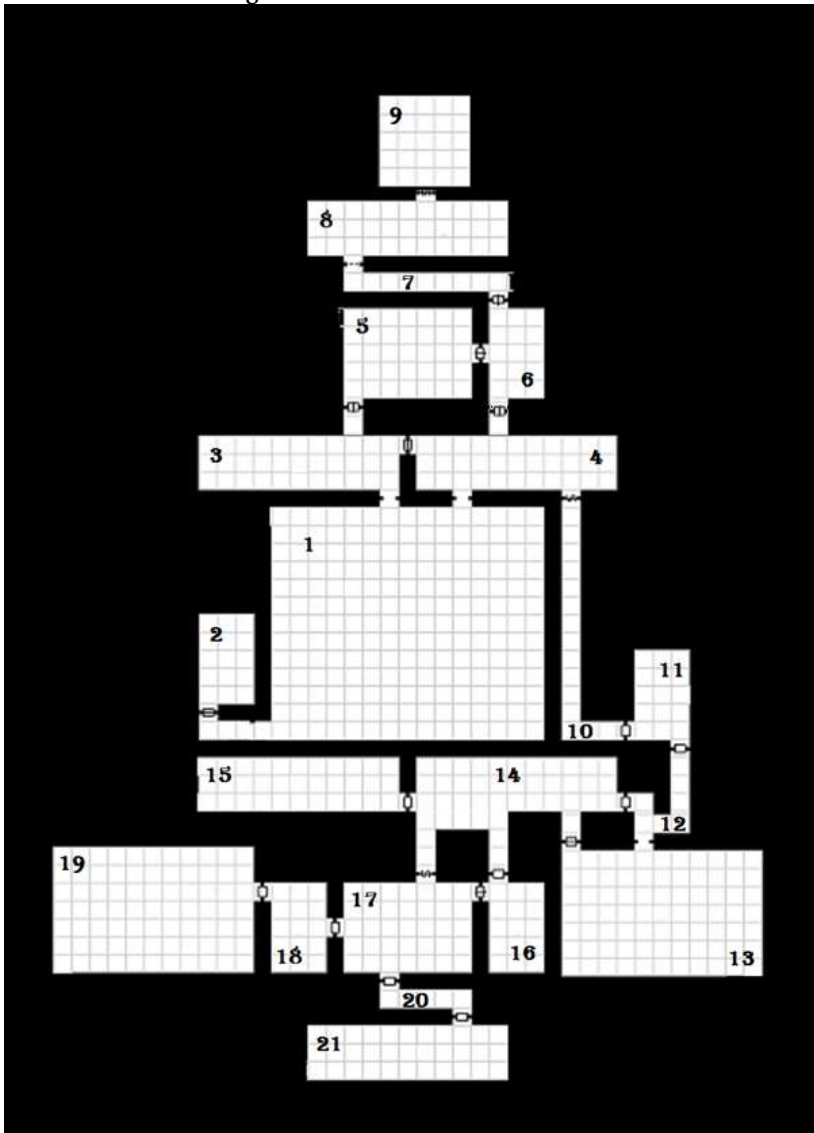
Patrick Jedamzik

&

Daniel Neugebauer

Karte

Alle nachfolgenden Abenteuer nutzen dieselbe Karte



Das Hügelgrab des Frostriesen

- Glänzend schien des Mondes Licht in der Frostnacht eisig -
Ein Abenteuer für *Beyond the Wall*

Die Suche nach Abenteuern hat die Charaktere in die eisigen Nordlande verschlagen. Hier finden sie, nach Tagen des Wanderns durch Eis und Schnee, das Hügelgrab des Hrimthursen, einem uralten Frost-riesen, der in den Hallen von Frostrest seine letzte Heimstatt gefunden hat.

iW6	Wie erfahren die Charaktere von Frostrest?
1	Im Wirtshaus erzählt der einbeinige Snorre von einer Fahrt, die ihn als Junge weit in den Norden gebracht hat. Inmitten von Eis und Schnee sind die Gebeine eines Riesen und seine Schätze begraben. Mit etwas Met und Überredung kann Snorre sogar eine Karte zeichnen.
2	Ein Rabe landet neben ihrem Lagerplatz und krächzt: „Schätze! Riesen! Schätze!“ Er dient den Charakteren als Führer, bleibt jedoch stets vorsichtig in einigen Flügellängen Entfernung.
3	Ein Traum. Der Charakter mit der höchsten Weisheit träumt in einer Winternacht von einer gewaltigen Schlacht in einer schneeuftosen Landschaft. Die Schlacht endet mit dem Tod eines der riesigen Anführer, der mit allen Ehren in einem Hügelgrab bestattet wird. Der Traum bietet einen letzten Blick auf den einzigartigen Schatz, der mit dem Riesen begraben wird. Der Träumer wird magnetisch von diesem Ort angezogen und träumt von nun an regelmäßig von Frostrest.
4	Die Großmutter erzählt ein Märchen von dem uralten Frostriesen Hrimthursen, der vor langer Zeit mit all seinen Schätzen in den Nordlanden beigesetzt wurde. Der Mutige, der sein Glück finden will, muss sich nur auf die Suche machen. Der Weg dorthin wird durch märchenhafte Symbole beschrieben, die jedoch alle echte Wegmarken sind („... vom Hafen der Zwerge, folgt dem Goldfluss, um nördlich von der größten Esche des Nordwaldes ...“ usw.).
5	Ein Skalde singt von den Heldentaten des Hrimthursen. Es geht um Kampf und Liebe, Verrat und Reichtümer im Land der Riesen. Befragt man ihn nach den Hintergründen, so erzählt er, dass jedes Wort wahr ist, und dass er die Bucht kennt, von der man nur gen Norden ziehen muss, um nach wenigen Tagen den Ort der Schlacht und das Grab des Riesen zu finden.
6	Ein altes Buch berichtet von der Festung Frostrest und ihren mit Schätzen gefüllten Hallen. Der Autor lässt sich nicht nur ausführlich über die Reichtümer, sondern auch über die vielen Fallen aus, die dort zu finden sind. Allerdings wird dem Leser bald klar, dass er all dies wohl nur vom Hörensagen kennt. Eine ungenaue Karte zeigt den Weg.

1W4	Wie ändert sich das Wetter, wenn sich die Abenteurer der Grabstätte nähern?
1	Die Sonne bricht durch die Wolken und spendet etwas Wärme und Licht. Alle Proben der Charaktere in Frostrest erhalten einen Bonus von +1.
2	<p>Eisiger Nebel umzieht das Gebiet. Der klügste Abenteurer muss den Weg wiederfinden. Sein Spieler macht eine Intelligenz-Probe (<i>Jagen</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Bei der Suche nach dem Eingang findet man Spuren der Dienerwesen des Riesen. Bei der ersten Begegnung mit ihnen gibt es einen Angriffsbonus von +1.</p> <p>Misserfolg: Ein Diener Hrimthursens greift aus dem Hinterhalt einen der Charaktere an und verschwindet unerkannt im Nebel, bevor sie den Eingang finden.</p>
3	<p>Frostige Winde: Die Temperatur fällt ins Bodenlose. Der Spieler des Charakters mit der größten Wildniserfahrung muss eine Weisheits-Probe durchführen (<i>Überleben</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Ihr könnt euch erfolgreich vor dem Wetter schützen. Der neugefundene Optimismus gibt jedem Charakter einen zusätzlichen Schicksalspunkt.</p> <p>Misserfolg: Alle Charaktere verlieren 1W4 Trefferpunkte durch Erfrierungen.</p>
4	Neuschnee fällt. Eine Schneelawine versperrt den Rückweg, sobald die Abenteurer Frostrest betreten haben. Für die nächsten 3W10 Stunden ist der Rückweg versperrt.

Das Hügelgrab Frostrest

Frostrest besteht aus drei Bereichen: Dem **Eingangsbereich**, der abschüssig zum inneren Heiligtum führt. Dem **Inneren Heiligtum**, in das man mit Seilen zum Grab des Riesen hinabklettern kann. Und schließlich aus den **Geheimen Räumen** unter der Grabkammer, in denen die wahren Schätze des Riesen verborgen sind. Die Türen sind massiv und können nur mit einer Stärke-Probe -2 geöffnet werden.



Der Eingangsbereich

Die Räume des Eingangsbereichs sind kalte, dunkle Hallen, in denen an die Riten der Frostriesen erinnert werden soll. Nur bei Raum 7 handelt es sich um eine Treppe, die tiefer ins Grab führt. Der Spielleiter kann auf folgende Tabelle würfeln oder sich die passenden Hallen für den Weg der Helden aussuchen.

rW6	Räume im Eingangsbereich (5–9)
1	Halle des Großen – Betreten die Charaktere diesen Raum, ertönt eine tiefe Stimme und fragt: „ <i>Wer seid Ihr?</i> “, „ <i>Wen wollt ihr ehren?</i> “, „ <i>Seid ihr würdig?</i> “ Natürlich wartet sie nach jeder Frage eine Antwort ab. Wird dem Fragenden mit gebührender Höflichkeit geantwortet (wobei eine Intelligenz-Probe (<i>Redekunst</i> , <i>Uralte Geschichte</i> , <i>Politik</i> oder <i>Täuschen</i> kann helfen), öffnet sich die Tür in den nächsten Raum.
2	Halle des Bären – In dieser Halle steht die Eisstatue eines gewaltigen Bären, dem Totemtier Hrimthursens. Begegnen sie dem Tier mit Respekt, so öffnet sich nach einiger Zeit die Tür in den nächsten Raum. Falls nicht, so werden sie von einem magischen Schlag niedergeworfen (Rettungswurf gegen <i>Magie</i> , ansonsten rW4 Punkte Schaden), als hätte sie eine mächtige Klaue niedergestreckt. Dies wiederholt sich alle 10 Minuten, solange sie im Raum bleiben. Das Zerstören der Statue hat darauf keinen Einfluss.
3	Halle des Kampfes – Hier steht den Charakteren einer der Diener des Riesen in einer Prunkrüstung zum Zweikampf bereit. Die Helden sollten einen (und nur einen) Champion wählen, der sich dem Gegner stellt. Der Kampf geht solange, bis das Blut eines der Kämpfer den Boden berührt oder einer der Gegner kampfunfähig ist. Sind die Helden siegreich, zieht sich der Gegner zurück und die Tür in den nächsten Raum öffnet sich.
4	Halle des Raben – In der Mitte des Raums hängt ein Käfig aus Eis, in dem ein Rabe sitzt. Das Tier stellt nur eine Frage: „Wollt ihr wissen, was die Zukunft bringt?“ Antworten sie mit „Ja.“, so erklärt der Rabe: „Du wirst sterben und [Name] wird dich beweinen.“, wobei der Rabe eine Person aus der Lebensgeschichte des Antwortenden wählen wird, bei der dies wahrscheinlich ist. Antworten sie mit „Nein.“, so krächzt der Rabe: „Eine weise Wahl.“, und schweigt. Ansonsten steht der Rabe gerne Rede und Antwort, hat den Käfig (und diesen Raum) jedoch seit Jahrhunderten nicht verlassen. Solange der Rabe im Käfig steckt, ist er unsterblich. Befreit man ihn, setzt der normale Alterungsprozess ein, und das Tier setzt sich auf die Schulter seines Befreiers, bis dieser stirbt, ihn verjagt oder Frostrest verlässt. Er wird gute Ratschläge erteilen und vor Fallen warnen. Gelingt einem Zauberer eine schwere

	Charisma-Probe, so kann er den Raben zu seinem Vertrauten machen, und ihn später mittels <i>Vertrauten binden</i> verzaubern.
5	Halle der Kraft – In dieser Halle steht auf einem Feuer ein brodelnder Kessel mit heißem Met. Jeder, der von diesem Trank nimmt, wird von einer ungeheuren Kraft und Wärme erfüllt. Falls er bereits Trefferpunkte verloren hat, bekommt er sofort iW4 zurück. Gelingt dem Spieler kein Rettungswurf gegen Gift, so schlägt dieses Gefühl schnell in Aggression um, und der betroffene Charakter greift den nächststehenden Helden iW6 Runden heulend mit bloßen Fäusten an.
6	Halle der Tränen – Entlang der Wände dieser Halle sind Statuen von Frauen eingelassen. Betreten die Helden diesen Raum, so schlagen die Türen zu, ein schreckliches Heulen und Wehklagen beginnt und aus den toten Augen der Statue sprudelt eine schäumende Flüssigkeit. Alle Charaktere im Raum werden Opfer des Zauberspruchs <i>Heulen</i> . Füllt man die Flüssigkeit in ein Trinkgefäß und nimmt einen Schluck, so entpuppt sie sich als köstliches Bier. Leert man das Gefäß zu Ehren Hrimthursens, so endet das Heulen und die Türen öffnen sich.

Natürlich sind die Hallen nicht unbewohnt. Hier kann erwürfelt (oder entschieden) werden, wer sich noch in Hrimthursens Hallen aufhält und was ihre Aufgabe ist.

iW4	Wer dient dem Frostriesen noch bis über den Tod hinaus?
1	Seine untote Dienerschaft (iW8+2 Zombies)
2	Seine Totemtiere (iW6 intelligente Eisbären)
3	Seine Nachkommen (iW4+1 kleinere Frostriesen von minderer Intelligenz)
4	Seine gnomischen Helfer (2W6 intelligente Frostgnome)

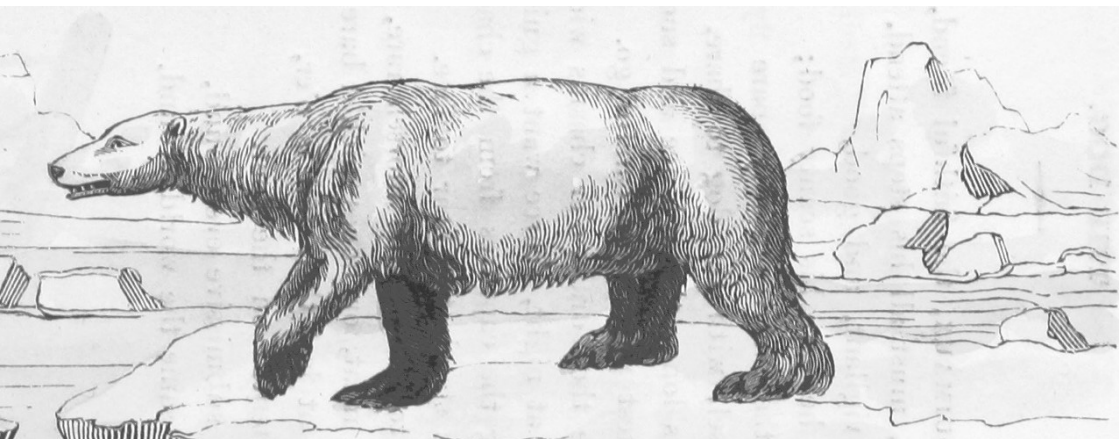
iW4	Welchem Befehl gehorchen die Diener des Frostriesen?
1	„Beobachtet Eindringlinge aus sicherer Entfernung und greift ein, wenn sie ein Sakrileg begehen!“
2	„Versteckt euch und lockt Eindringlinge in die Fallen des Grabs!“
3	„Ehret den göttlichen Leichnam und opfert diejenigen, die dem Riesen nicht huldigen!“
4	„Tötet alle, die sich Zugang zum Grab verschaffen!“

Das Innerste Heiligtum des Frostriesen

Es besteht aus den Räumen 1 bis 4, wobei 3 und 4 Vorräume sind, in denen an den Wänden die Taten des Frostriesen verewigt sind. Die Akustik in diesen Räumen ist geradezu perfekt, um dem Frostriesen, durch das Aussprechen seines Namens oder dem Anstimmen eines Liedes, Respekt zu zollen. Von hier kann man durch Öffnungen im Boden in die **Grabkammer** (1) blicken und sich mit Hilfe von Seilen hinablassen.

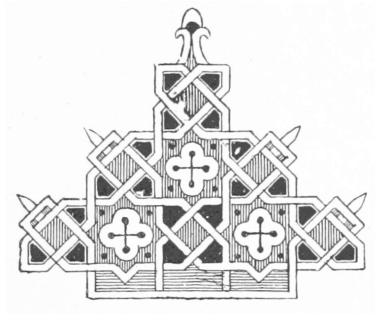
In der Grabkammer liegt der gewaltige Leichnam des Frostriesen, vereist in alle Ewigkeit. Von hier erreicht man die **Falsche Schatzkammer** (2), in der leichtgläubige Grabräuber verfluchte Waffen und falsche Reichtümer (z. B. Feengold und Edelsteine, die bei Wärme schmelzen) an sich raffen können.

rW4	Welches gewaltige Monster bewacht die Grabkammer?
1	Ein riesiger Eisbär.
2	Ein gut gerüsteter Troll.
3	Ein aus Eis bestehendes Konstrukt, das Hrimthursen darstellt.
4	Der zornige Geist des Frostriesen.



Die Räume unter dem Grab

In Raum 4 findet ein aufmerksamer Beobachter eine Inschrift, die von einer Zeichnung umrahmt ist, welche einem Tor ähnelt. Während der Rest der Wand aus festem Felsgestein besteht, ist sie hier gemauert und nur nachträglich wie der Fels modelliert. Durchbricht man die Wand, so findet man einen Geheimgang (10), der unter langen Windungen tief unter das Grab führt.



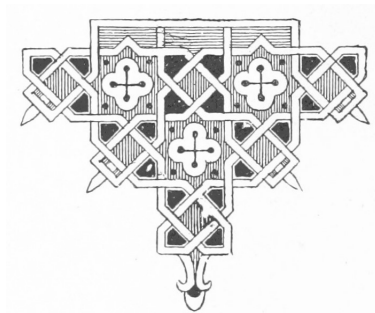
Die Inschrift

Fünfhundert Türen und viermal zehn,
Hab' ich in der Halle der Helden geseh'n.

In Frostrest die Türen sind nordwärts gekehrt
Und kühn durchzutreten den Tapferen ehrt.

Mit Kraft und Stärke geht er durchs steinerne Tor,
Nur Narren, sie stöhnen, und verharren davor.

Und seh'n nicht den Saal, wo die Sonne erfriert.
Der alte Baum rauscht, auf dass der Riese frei wird.



rW8	Befülle die Räume in den Tiefen unter dem Grab (11–21), indem du rW8 würfelst oder entscheidest, welche Kammer sich den Helden öffnet.	
1	Kammer der Erinnerungen: Ein ruhiger Raum, in dem Beispiele für die Kunstfertigkeit des alten Geschlechts der Riesen zu finden sind. Uralte Folianten mit Gedichten gefüllt; eine Eisstatue, die detailliert die Weltenesche darstellt. Die Bilder an den Wänden erzählen die wahre Geschichte um den Tod Hrimthursens und können Hinweise auf kommende Szenarien oder das Schicksal der Helden bieten.	
2	Kammer des Eises: In diesem frostigen Raum findet man die erfrorenen Leichen erfolgloser Grabräuber, aber auch einige in Eisblöcken gefangene Schätze. Jede Runde ist ein Rettungswurf gegen Gift erforderlich, oder die extreme Kälte raubt den Charakteren rW4 Trefferpunkte. Da die Türen vereist sind, erfordert ihr Öffnen eine sehr schwere Stärke-Probe.	
3	Kammer der Waffen: Hier finden sich Schwerter, Äxte, Speere, Helme, Schilde und Kettenhemden. Obwohl viele der Dinge inzwischen verrottet oder für Menschen zu groß sind, können sich alle Charaktere mit einer neuen Waffe und einem neuen Rüstungsteil versorgen.	
4	Kammer des Windes: In diesem Raum herrscht permanent der Zauberspruch <i>Windwall</i> . Dies erschwert insbesondere auch das Lesen von Zauberbüchern oder Schriftrollen (schwierige Aktion). Zwei Brisen (Luftelementare) greifen zudem jeden an, der diesen Raum betritt und sich nicht lauthals als Diener des Hrimthursen ausgibt. Erst wenn sie besiegt sind, öffnet sich der Weg in den nächsten Raum. Alternativ können sehr widerstandsfähige (oder kälteresistente) Charaktere stoisch die Angriffe der Brisen für rW4+1 Runden aushalten, ohne sich zu verteidigen. Die Elementare erkennen sie dann als starrköpfige Riesen an, lassen von ihnen ab und öffnen die Türen.	
5	Kammer der Reichtümer (s. u.)	
6–8	Kammer der Gefahren (s. u.)	

rW4	Die Kammern der Reichtümer sind angefüllt mit Münzen oder rW4 Wertgegenständen.	
1	3W10 SM	Silberne Broschen, Gürtelschnallen, Runensteine
2	3W20 SM	Silberne Prunkwaffen, Trinkpokale, Krüge voll Met
3	3W10 GM	Goldene Ringe, Armreife und Amulette
4	3W20 GM	Edelsteine, goldene Ketten und Kronen

iW4	Die Kammern der Gefahren und die Gänge sind dagegen voller Fallen. Welche Art von Fallen befindet sich hier?
1	Natürliche (z. B. Stalaktiten, vereiste Brücken, Steinschlag, zugefrorene Wasserflächen)
2	Mechanische (z. B. Falltüren, Spieße, die aus den Wänden und Böden schnellen, kleinere Konstrukte)
3	Magische (Fallen, die Angriffszauber oder Illusionen nutzen, z. B. ein Raum voll Eiskristalle, die mittels des Zauberspruchs <i>Verstricken</i> die Helden festhalten, während sie von Gegnern angegriffen werden.)
4	Psychologische (Fallen, die die Gier oder die Ängste der Charaktere ausnutzen, z. B. eine mit der Rune „Leben“ beschriftete Schüssel; füllt man sie mit Blut, so verwandelt es sich in flüssiges Gold.)

Die Straße gleitet fort und fort

Da die Charaktere ihren Weg zum Helden fortsetzen wollen, gibt es hier Schätze und Hinweise, die sie weiterbringen werden. Die folgenden Tabellen geben einige Ideen für Belohnungen und Möglichkeiten für weitere Abenteuer.

iW6	Welchen einzigartigen Schatz finden die Charaktere in dem kühlen Grab?
1	Fuglar: Ein Speer, der, wenn er sein Ziel verfehlt hat, in der nächsten Runde in die Hand seines Besitzers zurückkehrt.
2	Maþar: Die gewaltige Keule, die Hrimthursen gegen seine Feinde schwang (Magische Waffe +2).
3	Vrostring: Der Silberring, den Hrimthursen an seinem kleinen Finger trug, kann von einem Menschen als Armreif getragen werden. Er erhöht die Rüstungsklasse um +1 und verleiht dem Träger die Besonderheit Kälteresistent .
4	Elivog: Ein faustgroßer geschliffener Diamant, klar wie Eis (iW6*100 Goldstücke).
5	Ekkja: Eine gläserne Harfe in Riesengröße. Wenn man sie spielt, zaubert man das Ritual <i>Tobender Sturm</i> .
6	Hrimshjarta: Das Herz des Riesen. Wer einen Mundvoll davon verspeist, wird vom nächsten Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang Kälteresistent und erfährt den Effekt des Rituals <i>Herz des Stiers</i> , allerdings ohne die Beschränkung auf einen Maximalwert. Mit Hilfe eines scharfen Messers kann man es in iW20 Portionen teilen.

rW4	Welche Hinweise finden die Charaktere?
1	Die Quartiere der Diener des Riesen sind verlassen, denn die Monster sind nun frei und nutzen die Gelegenheit, die umgebenden Orte zu bedrohen. Ziehen die Helden einfach weiter, so bringen die Diener Tod und Verderben über deren Bewohner.
2	Die Gemälde an den Wänden der Hallen und insbesondere im Raum der Erinnerung geben Hinweise auf die mystische Stadt der Riesen und wo sie zu finden ist. Ist diese inzwischen verlassen oder gibt es noch Überlebende aus den uralten Vorzeiten?
3	Der Riese starb im Kampf gegen eine große Bedrohung. Diese Feinde haben sich nach dem Kampf zwar geschwächt zurückgezogen, doch inzwischen mehren sich die Anzeichen, dass sie wieder genügend Kräfte gesammelt haben, um die Welt zu unterjochen. Sie können nur durch den Einsatz eines der Schätze aus dem Grab aufgehalten werden.
4	In einer der Kammern findet sich ein Krug, in dem ein einziges übergroßes Samenkorn lagert. Es handelt sich um einen Samen des Weltenbaums. Pflanzte man ihn ein, so wird über die nächsten sieben Tage eine gewaltige Esche wachsen, deren Krone in den Wolken verschwindet. Welche Wunder werden die Helden finden, wenn sie sich auf den Weg himmelwärts machen?



Monster

Eisbär, riesig – Werte wie Größere Monstrosität (SLHB) mit Fähigkeiten *Schreckliches Brüllen* und *Paralysierender Blick*

Eisbär, normal – Werte wie Bär (SLHB)

Eiskonstrukt – Werte wie Golem (SLHB) mit zusätzlichem Zauberspruch *Magisches Geschoss*, das es 1W4 Mal am Tag anwenden kann; EP 1500

Frostgnome – Werte wie Gnom (SLHB) mit zusätzlichem Zaubertrick *Frieren*; EP 25

Frostriesen (kleinere) – Werte wie Oger (SLHB) mit der Besonderheit *Kälteresistent*; EP 150

Geist des Frostriesen – Werte wie Gespenst (SLHB)

Gut gerüsteter Troll – Werte wie Troll (SLHB) mit RK 18; EP 750

Untote Diener – Werte wie Zombie (SLHB)

Besonderheit

Kälteresistent: Das Wesen ist völlig immun gegenüber Kälteangriffen.

Neue Zauber

Frieren (Zaubertrick)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Rettungswurf: Ja

Durch eine Berührung und einen Hauch erlaubt dieser Zaubertrick dem Magier, eine beliebige Fläche von 1 Quadratmeter zu vereisen. Wird er gegen einen Gegner angewandt, so gilt dies als ein Angriff mit 1W6 Schaden. Dem Opfer steht ein Rettungswurf zu.

Slay right - Stirb qualvoll

Ein Action-Thriller für *Dread*

Tatzeit: 24. Dezember, 23:24 Uhr

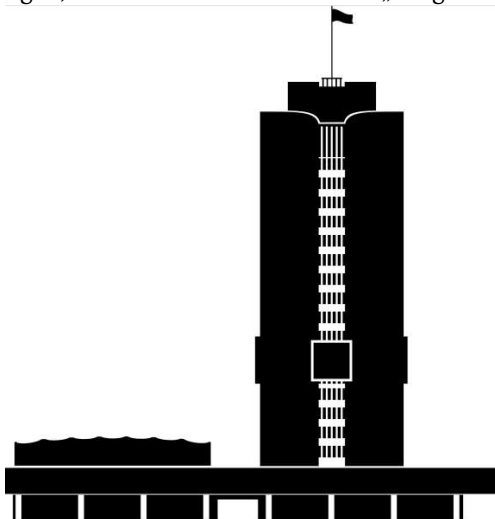
Die Charaktere befinden sich in einer der obersten Etagen des Genja-Towers, einem hochmodernen Hochhaus im Zentrum Chicagos. Es ist der Stammsitz der US-amerikanischen Filiale der japanischen Genja-Cooperation, einer Firma, die sich der Produktion von Plastikspielzeugen und Computerchips verschrieben hat.

Hier findet die Weihnachtsfeier für die etwa 40 Angestellten des Unternehmens und ihre Begleitung statt. Seichte weihnachtliche Tanzmusik, ein großes Buffet und alkoholische Getränke sorgen für gute Stimmung im größten der drei Besprechungsräume in der 33. Etage.

Einer der Angestellten ist nicht nur mit seinem Ehepartner gekommen, sondern wird von der Polizei bewacht, denn er ist ein Kronzeuge in einem Prozess gegen die russische Mafia, der Anfang nächsten Jahres stattfinden soll. Als Teil der Organized Crime Division hat das Chicago Police Department zwei seiner besten Leute ausgeschiedt, um diesen Zeugen zu schützen.

Und dies ist auch nötig: Das russische Syndikat hat **Iwan Schachtjor**, ihren besten Mann, ausgeschiedt, um den Kronzeugen ausfindig zu machen und zu töten. Dieser ist bereits mit fünf seiner Männer als Reinigungspersonal getarnt in den Genja-Tower eingedrungen. Zwei weitere warten oben auf dem Dach in einem Hubschrauber und sollen den Killern nach ihrer Tat zur Flucht verhelfen.

Es wird sich zeigen, ob für die Charaktere heute „ein guter Tag zum Sterben“ ist.



Charaktere

- ✿ Der Kronzeuge
- ✿ Der alte Cop
- ✿ Der junge Cop
- ✿ Der Reporter
- ✿ Der Ehepartner des Kronzeugen
- ✿ Der Boss

Die minimale Besetzung sollte der Kronzeuge und ein Cop sein. Alle weiteren Rollen können nach Gusto der Leute am Spieltisch verteilt werden oder als NSC fungieren.

Zusatzregel – Der Kronzeuge darf nicht sterben

Falls der Spieler des Kronzeugen das erste Mal den Turm zum Einsturz bringt, stirbt nicht der Kronzeuge, sondern derjenige Charakter, dessen Spieler bislang die wenigsten Steine gezogen hat. Beim zweiten Mal wird eine Münze geworfen, ob es den Kronzeugen erwischt oder doch den Charakter desjenigen, der zu diesem Zeitpunkt die wenigsten Steine gezogen hat. Beim dritten Mal ist es der Kronzeuge. Die Regel sollte am besten zunächst geheim gehalten werden!

Stimmung

Als Vorlage dieses Szenarios fungiert natürlich der Action-Klassiker *Stirb langsam* aus dem Jahre 1995. Aber auch andere Actionfilme wie *Assault on Precinct 13* (1976), *Security* (2017) oder *Skyscraper* (2018) können als Inspirationsquelle dienen.

Laut Wikipedia ist „der Actionfilm (von engl. action: Tat, Handlung, Bewegung) [...] ein Filmgenre des kommerziellen Unterhaltungskinos, in welchem der Fortgang der äußeren Handlung von zumeist spektakulär inszenierten Kampf- und Gewaltszenen vorangetrieben und illustriert wird“. In einem Dread-Action-Szenario bedeutet das Ziehen der Steine das immer risikoreichere Vorgehen der Figuren in Kämpfen, Schießereien, Verfolgungsjagden und Explosionen während der verschiedenen Konfliktsituationen. Das Zusammenbrechen des Turms bedeutet das schlussendliche Scheitern einzelner Charaktere und damit meistens deren Tod.

Obwohl dem Geschehen vor der Kamera dabei klassischerweise mehr Bedeutung eingeräumt wird, als der Zeichnung von Charakter-

eigenschaften der Figuren, fiebert der Zuschauer bei interessant gestalteten Figuren mit realistischen Motivationen natürlich mit. Zudem geben ausgestaltete Hintergründe mehr Ansätze für ungewöhnliche Wendungen, die den besonderen Reiz eines guten Actionfilms ausmachen.

Dazu bietet der „Plan des Verlieses“ – passend zur eher einfachen, linearen Handlung in einem abgeschlossenen Raum – eine simple Darstellung eines Ablaufdiagramms für die einzelnen Szenen des Films.

Zusatzregel – Stirb härter

Da das Szenario eher kurz ist, kann die Gefährlichkeit durch folgende Regel noch erhöht werden: Die Spieler dürfen nur Steine ziehen, die unterhalb der Position ihrer Charaktere im Hochhaus liegen. D. h. befinden sich die Charaktere in den oberen Etagen (Raum 1–11), dürfen die Spieler Steine aus einer beliebigen Stelle des Turmes ziehen. Befinden sie sich im mittleren Drittel (Raum 12–16), dürfen die Spieler nur noch Steine aus den unteren beiden Dritteln des Turmes entnehmen. Halten sie sich in den unteren Stockwerken (Raum 17–21) auf, darf nur noch aus dem unteren Drittel gezogen werden.

Der Ort des Geschehens

Der **Genja-Tower** ist ein postmodern gestalteter, 35-geschossiger Wolkenkratzerneubau, der insgesamt 150 Meter hoch ist. Wie viele Wolkenkratzer verfügt er über Treppenhäuser, Aufzugsschächte, Rohrschächte, Büros und ein Dach. Allerdings sind noch nicht alle Stockwerke fertiggestellt, sodass sich in einigen Zwischenstockwerken nur teilverkleidete Wände mit heraushängenden Kabeln, Baumaterial und Unmengen von vergessenen Werkzeugen befinden.

Akt 1 – Geiselnahme

Das Szenario beginnt auf der Weihnachtsfeier (5), im größten der drei Besprechungsräume in der 33. Etage. Nachdem sich die Charaktere kurz vorgestellt haben, und klar ist, wo sie sich auf der Party gerade befinden und was sie tun, sind Schüsse aus einer Maschinenpistole zu hören. Schachtjor und seine grobschlächtigen Handlanger kommen in den Partyraum und machen mit einer weiteren Salve in die Decke auf sich aufmerksam. Sie stoßen Gäste, die sie auf den Toiletten oder in anderen Räumen dieser Etage eingesammelt haben, brutal in den Raum und richten ihre Waffen auf die anwesenden Gäste.

Last Christmas verstummt, als der DJ auf STOP drückt. Einige Leute versuchen heimlich, ihr Telefon zu benutzen, aber ein Störsender, den die Gangster im Technikraum (15) angeschlossen haben, macht das unmöglich. Nach einigen Sekunden atemloser Stille fragt Schachtjor, ein hagerer glatzköpfiger Mann mit kalten Augen, die Anwesenden namentlich nach dem Kronzeugen, während er seinen Reinigungsoverall auszieht und nun im Anzug die Geiseln in Schach hält. Die Gangster sind sich dem Geschlecht und dem ungefähren Alter ihres Zielobjekts sicher, kennen aber nicht dessen Aussehen. Sie werden nicht wahllos Leute abknallen, aber wenn ihnen jemand dumm kommt oder Anstalten macht, Hilfe zu rufen, wird diese(r) rücksichtslos exekutiert.

Den Charakteren sollte klar sein, dass es der Tod des Kronzeugen sein wird, sollte er sich den Gangstern zu erkennen geben. Andererseits wird das Einsetzen von Gewalt gegenüber der Übermacht und mit den vielen herumstehenden Beteiligten in einem Blutbad enden. Sinnvoll wäre es, unauffällig aus dem Raum zu verschwinden. Anbieten würde sich ein Rückzug in einen der beiden anderen Konferenzräume (6) oder in das Büro des Vorstands (3), für das allerdings nur der Boss eine Zugangs-Codekarte besitzt. Auf jeden Fall muss jeder der Spieler einen Stein ziehen, damit sein Charakter von den Gangstern unbeobachtet bleibt.

Akt 2 – Flucht

Die Charaktere haben sich eine kurze Verschnaufpause verschafft, doch jetzt bleibt die Frage, wie sie weiter vorgehen. Es gibt prinzipiell nur zwei Richtungen:

Nach Oben

In den Konferenzräumen scheint man zunächst gefangen. Die Fenster sind, wie überall im Haus, gegen Selbstmörder gesichert, können also weder geöffnet noch auf einfache Weise zerstört werden. Zudem ist das Klettern an der Außenseite nach unten, na ja, selbstmörderisch. Allerdings kann man versuchen, in die Lüftungsschächte (7) und von hier nach oben in das Abluftrohr zu klettern (nach unten verengen sie sich zu stark). Größte Gefahr ist hier der rotierende Ventilator, sodass die Charaktere zuvor in einer der beiden, noch im Bau befindlichen, oberen Etagen (8) aussteigen müssen. Hier fehlen die Fenster und der kalte Wind schneidet durch die dünne Partykleidung, aber immerhin gibt es einen Weg nach oben aufs Dach (9).

Auf dem wind- und schneeumtosten Dach befindet sich tatsächlich ein Hubschrauber, eine Bell 427. Allerdings ist er von zwei Komplizen Schachtjors bemannt, die jeden mit ihren Maschinenpistolen durchlöchern werden, die sich dem Hubschrauber nähern und sich nicht auf Russisch zu erkennen geben. Sie machen natürlich sofort ihrem Boss Meldung, sodass sich der Fahrstuhlschacht (10) und damit der Weg **Nach Unten** wohl als einziger Ausweg entpuppt.

Nach Unten

Der Vorraum zu den Liften und dem Treppenhaus (4) wird von zwei Gangstern bewacht. Nicht im Auge haben sie die Tür zu einem Wartungsraum. Über diesen kann man in den Fahrstuhlschacht (10) klettern und eine lange und schwierige Tour nach unten beginnen. Jedes 3. Stockwerk erfordert einen Zug von allen Beteiligten, falls die Charaktere die Notfallsteigleitern vorsichtig benutzen, und endet nach jeweils 5 Zügen im unteren Teil des Hochhauses (11). Ansonsten gibt es natürlich weitere Probleme im Schacht, die Züge kosten können.

Probleme im Fahrstuhlschacht

- ✳ Ölpfützen
- ✳ Ratten
- ✳ Steigleitern sind unzureichend befestigt
- ✳ Der Lift setzt sich in Bewegung

Nach 15 Minuten erfolglosem Suchen werden die Gangster zudem auch mal einen Blick in den Schacht werfen und erst mal eine Salve hineingeben. Die Kraftanstrengung des Öffnens einer Aufzugstür von innen kostet einmalig 2 Züge und führt die Charaktere in eine der Büroetagen (1). Alternativ könnten die Charaktere auch auf den Aufzug klettern und hoffen, dass jemand den Aufzug nach unten fahren lässt; das bringt sie allerdings auch nur in eine der mittleren Etagen des Hochhauses (1). Oder sie versuchen nach oben zu klettern (siehe **Nach Oben**).

Falls sich die Charaktere zunächst in das Büro des Vorstands (3) geschlichen haben, können sie von hier den Vorstandslift nutzen, der sie einige Etagen tiefer in den Bürokomplex (1) bringt. Allerdings wird so **Frank**, der unsichtbare Beobachter, alarmiert.

Der unsichtbare Beobachter

Das Syndikat hat Frank, einen der Sicherheitsleute, bestochen. Durch ihn kamen die Gangster und ihr Störsender nicht nur in das Hochhaus, sondern er dient ihnen auch als Auge. Frank sitzt alleine im Wachraum (16) und beobachtet jede Auffälligkeit, die im Haus vor sich geht. Die Spielleiterin kann, falls die Charaktere durch das Gebäude laufen, ohne sich zu verbergen, Notfall- oder Aufzugstüren manuell öffnen oder schließen und auch anderweitig in die Technik des Hochhauses eingreifen. Dank Frank weiß Schachtjor, wo sich die Charaktere befinden. Natürlich haben die Charaktere dabei stets einen kleinen Vorsprung.

Verfolgungsjagd im Bürokomplex



Mit hoher Wahrscheinlichkeit befinden sich die Charaktere irgendwann – verfolgt von den Schergen des Syndikats – in den labyrinthischen Gängen der Büroräume, die die Etagen 5 bis 32 ausmachen. Es ist eine hektische Flucht durch leere Büros, Aufenthaltsräume, Flure und Treppenhäuser. Die Spielleiterin sollte den Charakteren einen Vorsprung von zwei bis vier Abständen, je nach Ausgangssituation, geben. Flüchten kostet jeden Spieler einen Zug pro 2 Stockwerke und verringert den Abstand nicht. Vermasselt ein Spieler seinen Zug, ist sein Charakter nicht nur raus (erschossen, gefangen oder sonst wie aus dem Spiel), sondern sein Misserfolg verkürzt außerdem für alle den Abstand zu den Verfolgern.

Sind sie nur noch einen Abstand entfernt, eröffnen die Gangster das Feuer auf die Charaktere. Sind sie mehr als eine Länge entfernt, können sich die Charaktere verstecken. Dazu muss nur demjenigen, dessen Charakter auf die Idee gekommen ist, ein Zug gelingen, um ein passendes Versteck zu finden. Die Gangster laufen vorbei und befinden sich nun vor den Charakteren. Natürlich ist es jederzeit möglich, den Verfolgern eine Falle zu stellen. Der Phantasie der Spieler sollte dabei keine Grenzen gesetzt werden.

Nützliche Dinge bei einer Verfolgung und zum Fallen stellen:

- ✿ Kabel, unter Strom stehend
- ✿ Bürostühle
- ✿ Trennwände
- ✿ Büropflanzen
- ✿ Reinigungsflüssigkeiten
- ✿ Sprinkleranlagen
- ✿ Feuerlöscher

Sollte die Verfolgung langweilig geworden sein, kommen sich die Charaktere schließlich im Zugang zum unteren Teil des Hochhauses (2 bzw. 11) an.

Akt 3 – Endspurt

Der Übergang zum unteren Teil des Genja-Towers (12) führt einerseits in die interne konzerneigene Cafeteria (13) oder andererseits in den Eingangsbereich für die Angestellten (14). Die Cafeteria bietet einiges mehr an verletzenden oder tödlichen Spielzeugen, um die letzten der hartnäckigen Verfolger zu eliminieren (Messer, Gasflammen etc.). Die Lobby hingegen führt weiter nach draußen Richtung Besucherlobby (17). Die Charaktere könnten auch versuchen, in den Technikraum (15) zu kommen, um die Sicherheitskameras (und damit Frank) und den Störsender auszuschalten. Die Polizei würde allerdings nach dem Absetzen eines Notrufs noch einige Minuten brauchen, bis sie das Gebäude erreicht hätte, und der Oberbösewicht Schachtjor ist ihnen inzwischen hart auf den Fersen und mächtig sauer. Ein weiteres Hindernis ist Frank, der mit seiner Waffe aus dem Sicherheitsbüro (16) tritt und versucht, die Charaktere aufzuhalten. In der drohenden Schießerei bleibt die Entscheidung, über die Treppen (20) in die Tiefgarage (21) zu gelangen oder besser durch den verschlossenen Haupteingang (18) durch die leichter zerstörbare Glasfront auf die Genja-Plaza (19) zu entkommen.

Shootout

Jeder Actionfilm hat als Höhepunkt den Shootout zwischen Helden und Bösewicht. Während die Charaktere verzweifelt in der Tiefgarage (21) versuchen, eine gepanzerte Limousine in Gang zu bringen, um durch das Tor zu brechen, erscheint Schachtjor mit einem Raketenwerfer, um sich dem Problem ein für alle Mal zu entledigen. Sind sie auf die Genja-Plaza (19) geflüchtet, taucht der Hubschrauber vom Dach auf und eröffnet das Feuer auf die Charaktere. Alternativ kann Schachtjor auch mit einer Geisel auftauchen; das Syndikat ist informierter als man glaubt. Hier könnte die Ehefrau des alten Cops, die Ex-Freundin des jungen Cops oder der Ehepartner des Kronzeugen vom Bösewicht gegen den Kronzeugen ausgetauscht werden. Egal wie, nun sollte das letzte Mal aus dem Turm gezogen werden und es wird sich zeigen, ob es einen letzten Heldentod gibt oder das Böse endgültig besiegt wird.

Legende

- 1 Büroräume der Genja Cooperation
- 2 unterer Teil des Hochhauses (= II)
- 3 Büro des Vorstands
- 4 Vorraum zu den Liften und dem Treppenhaus
- 5 Weihnachtsfeier in der 33. Etage
- 6 Konferenzräume
- 7 Lüftungsschächte
- 8 im Bau befindliches Zwischengeschoss
- 9 Dach mit Hubschrauberlandeplatz
- 10 Fahrstuhlschacht
- 11 unterer Teil des Hochhauses (= 2)
- 12 Zugang zum unteren Drittel des Towers
- 13 Cafeteria
- 14 Eingangsbereich für die Angestellten
- 15 Technikraum
- 16 Sicherheitsbüro
- 17 Besucherlobby
- 18 Haupteingang
- 19 Genja-Plaza
- 20 Treppe zur Tiefgarage
- 21 Tiefgarage

Charaktere

Der Kronzeuge/Die Kronzeugin

Du bist ein eher kleines Licht in der Genja Cooperation. Was ist deine Aufgabe in der Firma?

Du bist Kronzeuge bei einem Mafiaprozess. Bis jetzt hast du nur einem einzigen FBI-Agenten erzählt, was du gesehen hast. Warum hältst du dein Geheimnis selbst vor deinem Ehepartner geheim?

Was hast du eigentlich genau gesehen?

Was nehmen die Leute immer automatisch an, sobald sie dich zum ersten Mal sehen? Und warum liegen sie damit falsch?

Von den Polizisten, die dir zur Bewachung zur Seite gestellt wurden, findest du einen besonders sympathisch. Weswegen und warum warst du bislang zu schüchtern, ihn darauf anzusprechen?

Was war der schlimmste Job, den du bislang hattest, und welche unschätzbare Erfahrung hast du daraus gezogen?

Was betrachtetest du als deinen besonderen Rückzugsort?

Du hast vor ein paar Minuten einen dir wichtigen Gegenstand verlegt. Was war es und wo hast du ihn zuletzt gesehen?

Du hast oft einen wiederkehrenden Traum, der in einem Hochhaus spielt, aus dem du in kaltem Schweiß erwachst. Worum geht es in diesem Traum?

Wie ist dein Name?

Der alte Cop

Du bist ein erfahrener Cop im Chicago Police Department und beliebt bei deinen Kollegen? Was ist deine Spezialität?

Obwohl du schon so lange im Business bist, bist du als Detective Sergeant die Karriereleiter nicht wirklich hochgestiegen. Was stand dir im Weg?

Du bist optisch eine markante Persönlichkeit. Was fällt Leuten sofort ins Auge, wenn sie dich sehen?

Was für Musik hörst du privat?

Natürlich plagen dich in deinem Alter einige Zipperlein. Was ist im Moment dein größtes körperliches Problem?

Wie alle Cops bist du abergläubisch. Was trägst du als Glücksbringer bei dir und wo hast du das Ding her?

Du bist seit fast 40 Jahren mit deiner Frau verheiratet. Was ist der Grund für die lange und glückliche Beziehung?

Es gibt einen schwarzen Fleck in deiner Akte, der von deinen Vorgesetzten geflissentlich ignoriert – man möchte sogar sagen vertuscht – wird. Was ist da passiert?

Dieser Job ist der letzte, bevor du nächste Woche in Rente gehst. Worauf freust du dich besonders?

Wie ist dein Name?

Der junge Cop

Du bist seit einem Jahr bei der Polizei als Detective beim Chicago Police Department. Damit trittst du in die Fußstapfen deines Vaters. Wie war deine Beziehung zum „Alten“? Und wie hat sein Tod dich verändert?

Bevor du zur Polizei gegangen bist, war dir eine Karriere im College-Sport gewiss. In welcher Sportart und was war dein größter Erfolg?

Natürlich ist der Job als Bulle zeitaufwendig, aber weshalb hat dich deine Freundin gestern wirklich verlassen?

Du hast dir bei deinen Kollegen in kürzester Zeit den Ruf eines Heißsporns erworben. Wie ist das passiert?

Als es letztes Mal hart auf hart kam, hat dich einer der Übeltäter verletzt. Wieso schränkt dich das jetzt ein und sieht man noch eine Narbe?

Du hast ein Hobby, das man jemandem wie dir niemals zutrauen würde. Was ist es?

Du hast eine Macke in deiner Psyche, die besser nicht offiziell werden sollte, da sie deine Karriere echt gefährden könnte. Was ist es und warum hast du Angst, dass die Macke bei diesem Auftrag ein Problem werden könnte?

Bei all dem Schrecken, den man in deinem Beruf mitbekommt, warum kannst du dem Job so viel Positives abgewinnen?

Was trägst du gerade verborgen am Körper?

Wie ist dein Name?

Der Reporter/Die Reporterin

Bei welcher Chicagoer Tageszeitung bist du angestellt? Was ist dort dein Ressort?

Was bringt Fremde dazu, gerade dir intime Details aus ihrem Leben zu erzählen?

Du weißt, dass mit der Genja Cooperation irgendwas faul ist. Welchen Dreck haben sie deinem Wissen zufolge am Stecken?

Wer hat dir überhaupt eine Einladung zu dieser Weihnachtsfeier besorgt und warum ist derjenige heute Abend nicht hier?

Du hast seit Monaten keine gute Story mehr eingefahren, dein Boss hat dich auf der Abschussliste und die Schulden wachsen dir über den Kopf. Auf welche Weise hat sich dieser Stress in letzter Zeit auf dich ausgewirkt und wie verhinderst du, dass deine Kollegen davon erfahren?

Jeder, der behauptet, Reporter wäre ein Schreibtischjob, ist ein Idiot. Zu welchen körperlichen Spitzenleistungen hat dich dein Job zuletzt getrieben?

Man kann nicht behaupten, dass du sehr gläubig wärst. Worin zeigt sich dennoch dein Hang zur Spiritualität?

Du vermeidest es, zu nahe an eine der großen Panoramascheiben zu treten, die den Blick auf die nächtliche Skyline offenbaren. Weshalb?

Du bist auch ansonsten immer gut informiert. Was weißt du z. B. über den Hubschrauberlandeplatz auf dem Dach?

Wie ist dein Name?

Der Ehepartner des Kronzeugen

Du wurdest von deinem Partner auf diese öde Firmenweihnachtsfeier mitgenommen. Was würdest du stattdessen gerade jetzt viel lieber tun?

Du arbeitest meist von zuhause aus. Wie sieht dein Job aus und wie lange willst du ihn noch ausüben?

Obwohl du versuchst, dich chic zu kleiden und du stets mit den aktuellen Trends Schritt hältst, stößt ein Teil deines Aussehens immer auf Verwunderung? Welcher und warum?

Was nervt dich an einer Person am meisten?

Und im Speziellen an deinem Ehepartner? Und warum hast du ihn noch nicht verlassen?

Welche drei besonderen Talente hast du schon seit Kindertagen?

Was steckt hinter der ungewöhnlichen Tätowierung auf deiner Handinnenfläche. Wie und warum hast du sie bekommen?

Wie findest du Entspannung, wenn du wieder mal besonders genervt bist?

Welche psychische Krankheit wird in deiner Familie vererbt und welche ersten Anzeichen kannst du bei dir bereits feststellen?

Wie ist dein Name?

Der Boss

Du bist seit zwei Jahren der CEO der amerikanischen Dependence der japanischen Genja Cooperation. Wie hast du dich an die Spitze setzen können?

Du wurdest in der Zeitschrift *Vanity Fair* als „Übelster Firmenboss des Jahres“ nominiert. Warum, glaubst du, hast du Chancen auf den Titel?

Du hast eine optische Auffälligkeit, die auf jedem deiner Pressefotos ins Auge springt. Was ist es und wie konntest du es bis heute kultivieren?

Welche gemeinnützige Vereinigung unterstützt du bereitwillig und ohne Zynismus?

Jemand in deiner Position muss in Form bleiben. Wie hältst du dich fit?

Auf welche unschöne Art hast du dein erstes Vermögen verloren?

Du hast etwas in deinem Büro in der 33. Etage zurückgelassen, das du jetzt dringend haben musst. Was ist es und warum hängt dein Leben davon ab?

In welcher deiner Fähigkeiten fühlst du dich kompetenter als du wirklich bist?

Es gab in der letzten Woche Probleme mit deinem Privathubschrauber auf dem Dach. Was waren diese und wurden sie inzwischen behoben?

Wie ist dein Name?

Süßer die Klingen nie locken

Ein Dungeon für *Swords & Wizardry*

Ort: Eine magische Schmiede, in der Dürsterzwerge Waffen für die bösen Horden schmieden. Sie befindet sich, in einen Hügel eingegraben, am Rand des alten Waldes.

Hintergrund: Der gierige, aber talentlose Schmied Clywd hat einen Pakt mit den Dürsterzwergen geschlossen. Er gibt ihnen Unterschlupf, solange er ihre Schwerter mit Kommission verkaufen darf. Doch die Zwerge nutzen seine Schmiede als Front für ihre eigenen Pläne.

1W4	Mögliche Abenteuereinstiege und Gerüchte
1	„Eine neue Schmiede hat am Waldrand geöffnet. Die Waren sind von guter Qualität und die Preise erstaunlich niedrig.“
2	„Einer der Waldläufer behauptet, einen Dürsterzwerg im Wald gesehen zu haben. Ich halte das für Quatsch. Diese üblen Burschen haben sich doch noch zu Zeiten meines Großvaters selig tief in die Berge des Westens zurückgezogen.“
3	„Aus dem Schornstein über der Esse tritt auch nachts Rauch heraus. Wer schmiedet dort rund um die Uhr?“
4	„Die Gilde bietet euch an, die Schmiede auszukundschaften. Wir schmuggeln euch – in Fässern versteckt – in deren Lagerraum. Von dort aus könnt ihr nachts unauffällig herumschnüffeln.“

1W6	Wandelnde Monster (Würfele 1W4 für Clywds Schmiede und 1W6 für das Reich der Dürsterzwerge.)
1	Rattenschwarm
2	Fledermausschwarm
3	1W4 Riesenratten
4	1W4 Dürsterzwerge
5	Morogh mit 1W4 Dürsterzwerg-Wachen (s. Raum 19)
6	Mildraed, die Riesenspinne (s. Raum 18)

Raumbeschreibungen

Clywds Schmiede

In diesen hohen natürlichen Höhlen haben Clywd und seine drei Gehilfen ihre Heimstatt gefunden. Beleuchtet wird das Innere durch die Feuer der Essen und einige Öffnungen in der Felsdecke. Die tiefer liegenden Räume werden bei Bedarf von Öllampen oder Fackellicht erleuchtet.

1 Die Schmiede

Durch den Haupteingang in der nordwestlich gelegenen Wand können Kunden die Schmiede betreten. Im Südosten ist ein Brunnen, der tief nach unten führt. Klettert man hinab, wird man in 10 Metern Tiefe von einem reißenden Fluss fortgespült und kommt am Zugang zum unterirdischen Fluss (9) wieder hervor.

Tagsüber: Hinter dem Haupteingang erwartet Clywd, der Schmied, seine Kunden. Er bietet geschwätzig seine Waren feil, die an den Wänden aufgereiht stehen. An den beiden großen Essen in der Mitte des Raums arbeiten seine drei Gehilfen Erinn, Shane und Wulfric (alle vier sind Kämpfer mit RK: 7 [12]; TW 2; Angriff +2; Schaden: 1W6; BW 36 m).

Nachts: Das große Tor am Haupteingang ist verriegelt. Die Feuer in den Essen brennen. Die drei Gehilfen schlafen auf Strohsäcken in einer der Ecken.

2 Kassenraum

Hier lagern hinter gut verschlossenen Türen nicht nur die zu verarbeitenden Materialien, sondern auch die offiziellen Einnahmen der Schmiede. In drei Kisten befinden sich allerdings nur Kupfer- und Silbermünzen im Wert von je 1W20 Silberstücken.

3 Prunkraum

In diesem mit edlen Stoffen und Möbeln ausgestatteten Raum führt Clywd gute Kunden, um mit ihnen größere Aufträge zu bereden. In einer Karaffe feinen Likörs befindet sich ein Schlafgift. An den Wänden hängen einige edle Waffen, unter ihnen ein Silberdolch +1.

4 Lagerraum und Speisekammer

Brot, Schinken und Dauerwürste sowie einige Bierfässer lagern hier. Einer der Fleischerhaken an der Decke ist immer leer und öffnet die Geheimtür. Von der südlichen Mauer ist nachts ein leises Hämmern zu hören, sodass ein Dieb automatisch die Geheimtür entdeckt.

5 Clywds Privatgemächer

In einer Truhe am Bett befinden sich 2W10+5 GS in Goldmünzen und Edelsteinen, ein Schwert +1 und ein Trank der Geschwindigkeit. Sie ist mit einer Giftnadel geschützt. Das Gift wirkt bei einem misslungenen Rettungswurf auf das Opfer wie der Zauber *Schlaf*. Tagsüber ist Clywd selten hier (Wahrscheinlichkeit: 1 auf 1W8). Nachts ist das Schnarchen Clywds laut zu hören.

6 Rumpelkammer

Hier stapeln sich all die Dinge, die Clywd und seine Leute nicht mehr brauchen. Die Tür zum Abgang in die Kanalisation (7) befindet sich hier und zeigt das Bild eines Totenschädels.

7 Abgang in die Kanalisation

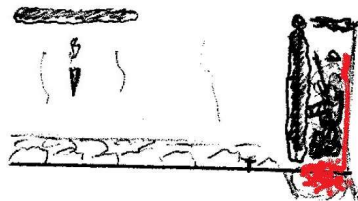
Die rutschige Treppe verlangt einen Rettungswurf, um nicht 1W4 Punkte Sturzschaden zu nehmen. Da ein hinten gehender Charakter im Falle eines Sturzes seine vorangehende Kumpane mitreißt, sollte der SL mit dem hintersten Charakter beginnen und sich nach vorne vorarbeiten.

8 Verlassener Kellerraum

In den vermodernden Resten vergangener Tage finden sich Dinge im Wert von 1W6 Silberstücken und die Leiche eines unbekannten älteren Mannes. Verlassen die Helden den Raum, ohne dass ein Kleriker ein Gebet über die Leiche gesprochen hat, erhebt sie sich als Zombie (RK: 8 [11]; TW: 2; Angriff: +2; Schlag: 1W6; BW: 18 m; Speziell: Untot).

9 Zugang zum unterirdischen Fluss

Hier ist der Zugang zum unterirdischen Fluss, der alles, was in ihn fällt, weiter nach Norden reißt. An einige Felsvorsprünge werden Reste aus den Brunnen angespült, von denen sich die 1W4 Riesengrottenolme ernähren, die hier ihr Nest haben.



Das geheime Reich der Dusterzwerge

Hier befindet sich das Hauptquartier der Dusterzwerge. Lumineszierende Pilze werfen ein dämmriges Licht in die Räume.

10 Langer Treppengang in die Tiefe

Einem Zwerg fällt automatisch auf, dass der Gang von unten nach oben gegraben wurde.

11 Wachraum

Hier befindet sich ein an einem Gong lehrender Dusterzwerg. Mit einer Chance von 1 auf 1W4 schläft er. Er benötigt eine Runde, um auszuholen und den Gong zu bedienen, der die Zwerge im Schlafraum der Dusterzwerge (13) alarmiert.

12 Gang mit Falle

Ein Draht, der bei Berührung eine schwere Felsplatte aus der Decke löst, ist fast unsichtbar über den Weg gespannt. Löst jemand den Mechanismus aus, werden er und auch die beiden hinter ihm gehenden Charaktere an die südliche Wand gequetscht (Schaden 3W6). Der Hebel, der die Falle sichert, befindet sich versteckt hinter dem Gong im Wachraum (11).

13 Schlafraum der Dusterzwerge

Hier befinden sich zu jeder Tages- und Nachtzeit 1W4 wache und 1W6 schlafende Dusterzwerge.

14 Die geheime Schmiede

Hier schmieden Tag und Nacht 1W4 Dusterzwerge neue Waffen. In der Mitte des Raums ist ein Brunnen, der tief nach unten führt. Klettert man hinab, wird man in 5 Metern Tiefe von einem reißenden Fluss fortgespült und kommt am Zugang zum unterirdischen Fluss (9) wieder hervor.

15 Vorratsraum

Hier befinden sich neben anderen Vorräten auch die Metallvorräte für die Schmiede. Ein Metallgolem (RK: 2 [17]; TW: 6+3; Angriff: +6; Schlag: 2W6; BW: 27 m) dient normalerweise als Lastenträger, kann aber durch den Befehl eines beliebigen Dunkelzwergs zum Angriff gegen die Helden übergehen.

16 Kultraum mit Schrein der Düsteren Göttin Staclawsan

Die hier stehende eherne Statue der finsternen Urmutter der Dusterzwerge hat einen mit dicken Stacheln durchsetzten Bart. Einer der Stachel ist ein Hebel, der die Falle in Raum 20 sichert. Gelingt es einem Dusterzweig im Falle eines Angriffs eine Runde vor der Statue zu beten, so werden alle Dusterzwerge Günstlinge des Zaubers *Segnen*.

17 Kommandozentrale der Dusterzwerge

Hier sind immer 1W6 wache und 1W4 schlafende Dusterzwerge zu finden.

18 Vorraum

Hier lagert Mildraed, Dolfurs Schoßtier (RK: 6 [13]; TW: 2+2; Angriff: +2; Biss: 1W6; BW: 54 m; Speziell: Gift). Die haarige Riesenspinne bewacht den Schlaf ihres Herrchens, wenn sie ihm nicht als Reittier dient.

19 Dolfurs Kammer

Hier ist Dolfur, der Dusterzweig-Nekromant und Anführer dieser Schar, untergekommen (Stufe 3; RK 9 [10]; TW 2; Angriff: +0; Schaden: 1W6; BW 27 m; Zauber: *Person bezaubern, Rüstung, Illusion*). Auf seinem Schreibpult findet sich nicht nur sein Zauberbuch, sondern auch Korrespondenz mit den Generälen der Armeen der Dusterzwerge, die in der Nähe Stellung bezogen haben.

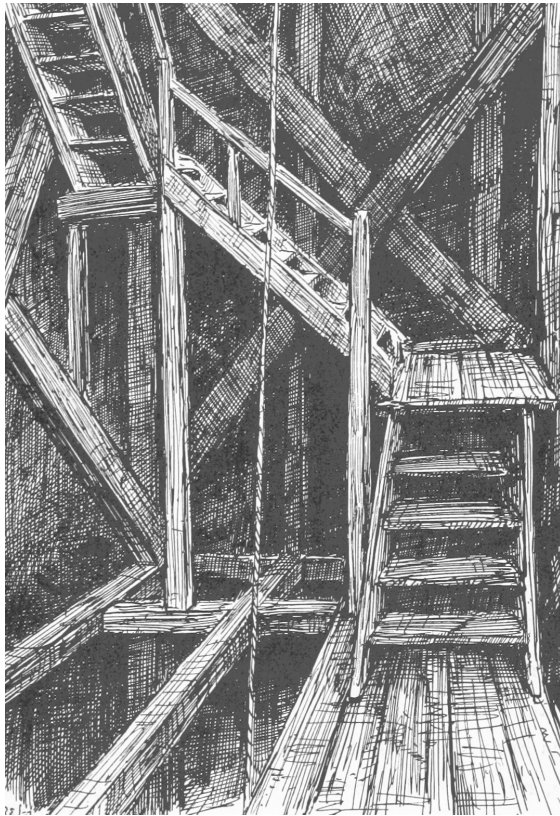


20 Die Holzterappe

Die Treppe nach unten ist mit einer Falle versehen. Befinden sich mehr als 150 kg Gewicht auf dem Mittelteil des Treppenabschnitts, klappen die Stufen ein. Alle dort befindlichen Personen stürzen in eine 5 m tiefe Grube mit rostigen Speeren (3W6 Schaden).

21 Waffenraum der Dusterzwerge

Hier stapelt sich eine Unmenge an Schwertern für die Armeen der Dusterzwerge, die sich in der Nähe sammeln. In einer Ecke steht die Kriegskasse, eine Kiste gefüllt mit Edelsteinen (5W10 GM). Möglicherweise führt von hier ein versteckter Tunnel in ein weit größeres Höhlensystem. Dies kann von einem fleißigen Spielleiter natürlich weiter ausgearbeitet werden.



Monsterbeschreibungen

Düsterzwerge

RK: 5 [14] TW: 1

Angriff: +1, Waffe (1W6); BW: 27 m

Speziell: -1 auf Angriffe bei hellem Licht; +4 auf Rettungswürfe gg. Magie und Gift; -4 [+4] auf RK gg. große Feinde

Düsterzwerge sind Abkömmlinge eines uralten Zwergenstamms, die sich vor Äonen dem Bösen verschrieben haben. Sie leben zurückgezogen an dunklen Orten und hassen das Sonnenlicht.

Riesengrottenolm

RK: 4 [15] TW: 1+3

Angriff: +1, Maul (1W6); BW: 36 m

Speziell: aquatisch, *Verschlucken* – funktioniert wie der Zauber *Person festhalten*

Das Monster besitzt einen stromlinienförmigen, bis zu 4 m langen Körper mit Ruderschwanz und einem dreieckigen zahnlosen Kopf. Gelingt ihm ein Angriff mit einer natürlichen 20, verschluckt er sein Opfer.

Riesengrottenolme sind sehr lichtempfindlich und erleiden -1 auf Angriffe bei hellem Licht.

