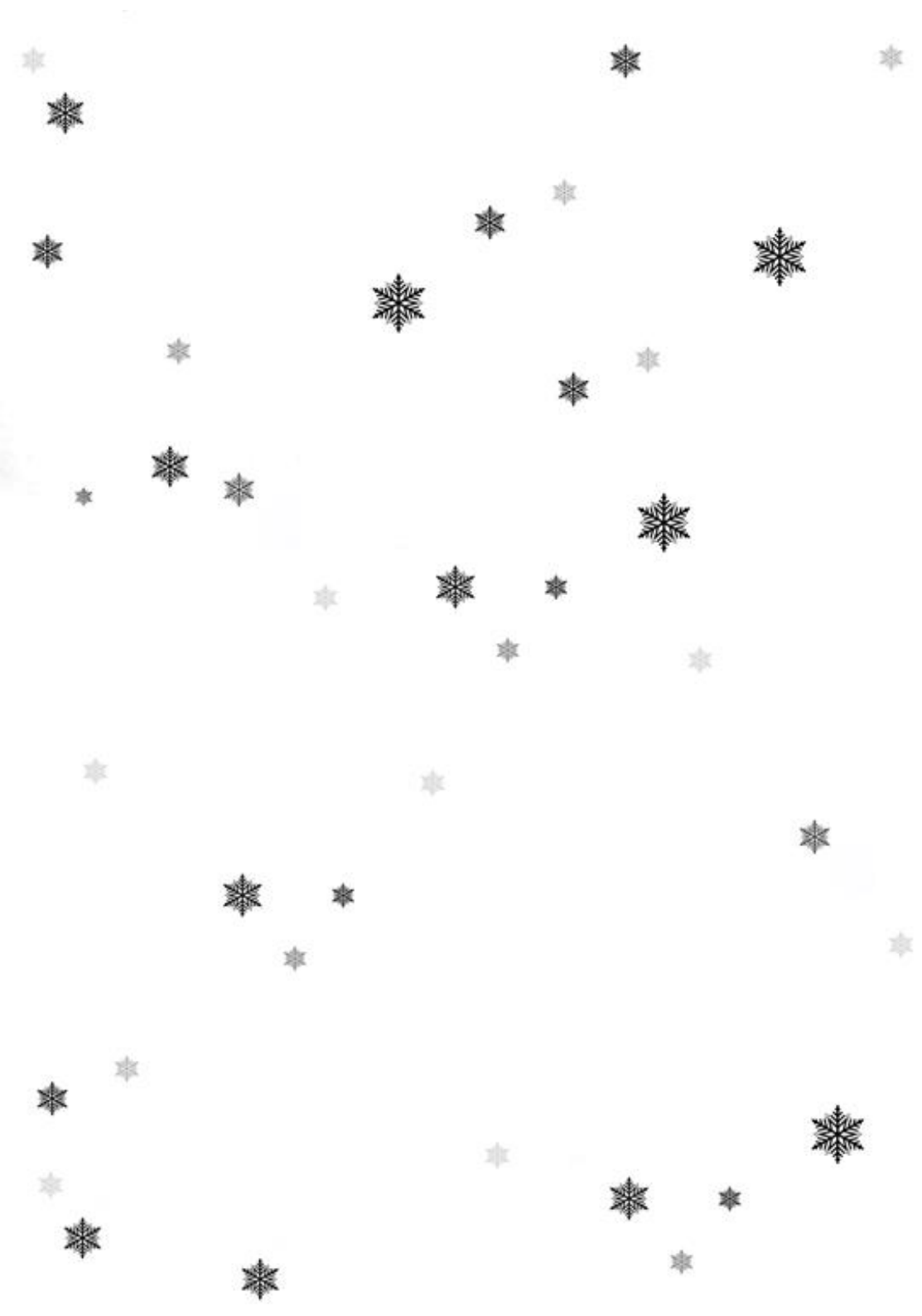


Verlies Navidad



2020





SYSTEM MATTERS
www.system-matters.de

IMPRESSUM

Projektleitung und Produktion

System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

Redaktion

Daniel Neugebauer

Autor

Jonas Boungard, Frank Bartsch, Kaid Ramdani

Layout

Daniel Neugebauer

Illustrationen

Axel Weiß (S. 51) und Lutz Winter (S.17)

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	6
Mythos World	
<i>Christmas in Vermont</i>	7
Dungeon World	
<i>Die Diener des Rauschbärtigen</i>	17
Old-School-Rollenspiel	
<i>Die Geschenkbox</i>	35
Beyond the Wall	
<i>Die Werkstatt des Einsiedlers</i>	46
<i>Der Palast des Schneegolems</i>	51

VORWORT

Liebe Leser:innen,

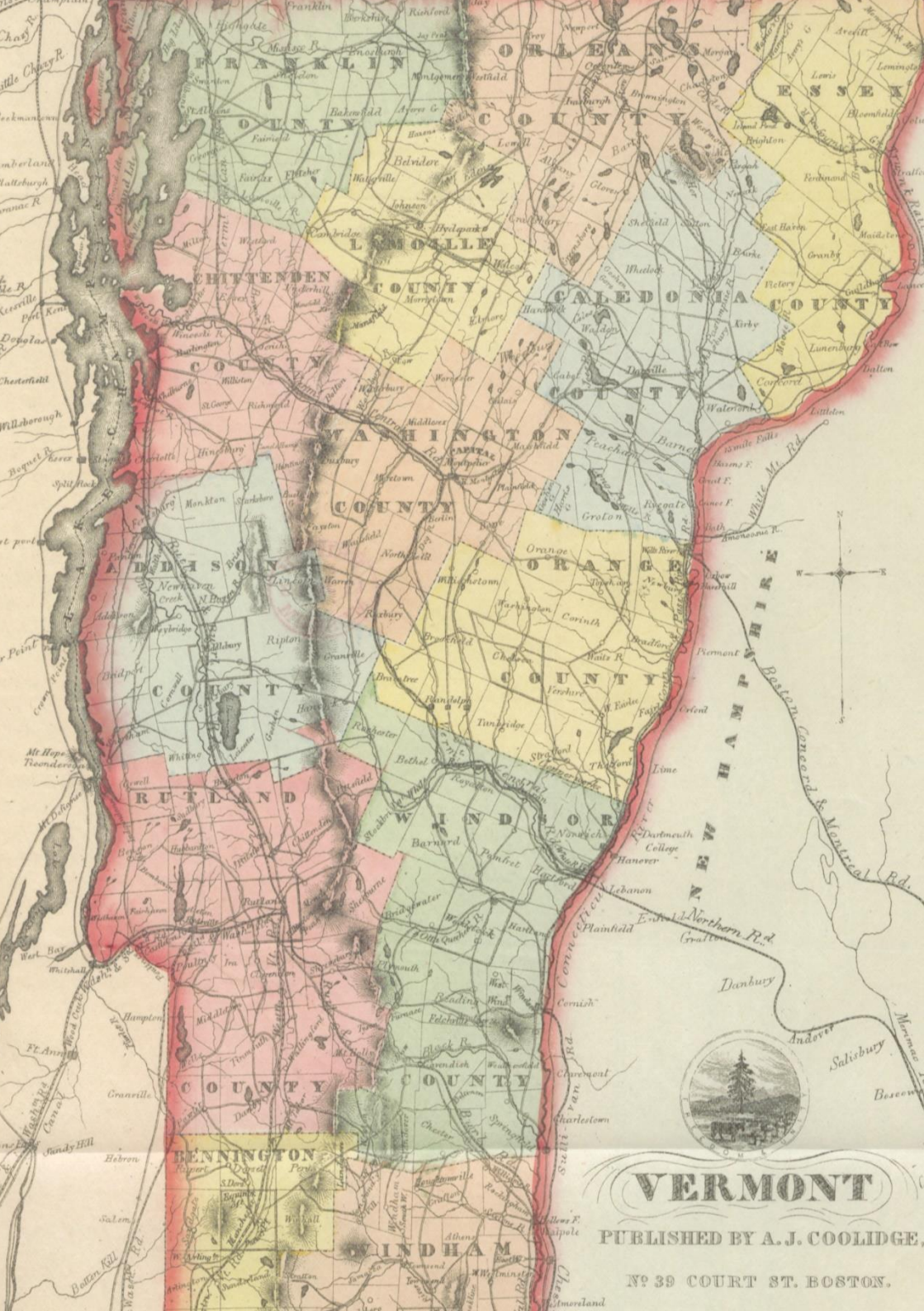
das Jahr 2020 neigt sich dem Ende zu und dieses Jahr haben wir ein wirklich prall gefülltes Weihnachtsfanzine: Kaid, Frank und Jonas haben so viel Material abgeliefert, dass die Weihnachtselfen in Gelsenkirchen Probleme hätten alles zu tackern, wenn es nicht eine Ausgangssperre gäbe und allgemeine Kontaktbeschränkungen. So bleibt es jedem selbst überlassen, dieses gewaltige Weihnachtspräsent selbst zusammenzubasteln.

Ich möchte mich außerdem bei Axel Weiß und Lutz Winter bedanken, die in den allerletzten Stunden vor der Bescherung es noch geschafft haben zwei glorreiche Titelbilder beizusteuern, um Verlies Navidad noch etwas weihnachtlicher zu gestalten. Absolut fantastisch!

2020 war ein hartes Jahr, wir hoffen ihr habt es gut überstanden und wir wünschen euch allen ein paar geruhsame Tage und einen guten Start ins Jahr 2021! Bleibt uns gewogen und empfiehlt uns weiter, wir haben noch einige verrückte Sachen geplant!

Frohe Weihnachten wünschen

Daniel, Patrick und das ganze Team von System Matters



VERMONT

PUBLISHED BY A. J. COOLIDGE,

NO. 39 COURT ST. BOSTON.

CHRISTMAS IN VERMONT

Ein Setting für Mythos World von Kaid Ramdani

(Es gab) „Geschichten um eine verborgen lebende Rasse von Monstren, die sich irgendwo in den hintersten Bergen versteckten (...) Diese Wesen wurden nur selten gesehen, aber es gab Berichte über Anzeichen für ihre Existenz, von Leuten, die sich weiter als alle anderen auf bestimmte Berge hinaufgewagt hatten oder in jene, tiefe Schluchten eingedrungen waren, die sogar von Wölfen gemieden werden.

– H.P. Lovecraft

Der Flüsterer im Dunkeln

Weihnachten steht vor der Tür und die Charaktere machen sich auf ins winterliche Vermont, um abseits der Hektik der Großstadt einige ruhige Weihnachtstage zu verbringen. In der beschaulichen Stadt Hardwick gibt es ein Haus aus der Kolonialzeit, das einer der Gruppe zu diesem Zweck gemietet hat. Das Wetter ist eisig, der Kamin und der Vorratsraum gut gefüllt und die Nachbarn freundlich. Was kann jetzt noch passieren?

GEFAHR

Die Mi-Go haben eine Mine in den Hügeln nahe Hartford abseits der Granitbrüche der Stadt gegraben, aus der sie eine bestimmte Gesteinsart abbauen, die auf keiner anderen Welt zu finden ist. Ein faustgroßer Brocken dieses Gesteins ist von einem Bewohner des Ortes gefunden und mit in die Stadt genommen worden. Ein Mi-Go wird ausgeschickt, diesen für sie unglaublich wertvollen Gegenstand zu stehlen, ohne großes Aufsehen zu machen, da die Fungi vom Yuggoth diesen Ort auch weiter unerkannt ausbeuten wollen.

NEBENFIGUREN

Joe Fallon – Der Geologe und seine Frau Kate sind die freundlichen Nachbarn der Charaktere. Ihnen gehört das Haus, das die Charaktere gemietet haben.

Dennis Fallon – Der strohblonde 6-jährige Sohn der Fallons ist eine echte Nervensäge und treibt gerne Schabernack. Außerdem ist er nicht nur neugierig, sondern liebt es, andere zu erschrecken.

Margret Lentworth – Eine ältere Frau mit einem Holzscheid, den sie überallhin mitnimmt. Sie gilt im Ort als schrullig, wenn auch ungefährlich, da sie behauptet, der Scheit würde mit ihr sprechen.

MÖGLICHE HINWEISE

- Joe Fallon, ein Nachbar, bringt als Willkommensgeschenk neben einem Fresskorb auch einen hübschen Gesteinsbrocken aus der Gegend mit.
- Miss Lentworth steht vor der Tür und sagt, dass der Scheit ausrichten lässt, dass die Rentiere nicht das sind, was sie scheinen.
- Der Hund des Nachbarjungen liegt mit gebrochenem Genick vor der Hintertür.
- Auf dem Dach des Hauses sind nachts Geräusche zu hören und mehrere Schindeln haben sich gelöst. Oben findet man Spuren, als sei etwas sehr schweres dort gelandet.
- Ein seltsamer dicker Mann in einem dunkelroten Wintermantel schleicht um die Häuser. Bevor er gestellt werden kann, verschwindet er spurlos und hinterlässt nur die Kleidung und eine ledrig wirkende Maske eines menschlichen Gesichts.
- Der Gesteinsbrocken fällt zu Boden, zerbricht und entpuppt sich als schwach leuchtende Geode.

- Die Kinder berichten von einer Alptraumfigur namens Santa Claws. Er schwebt vom Himmel herab und klettert durch den Kamin.
- Der Mi-Go klettert durch den Kamin in das Haus eines Charakters, um den Gesteinsbrocken zu stehlen.
- Der Mi-Go versucht den Stein durch ein Geschenk in Form eines glänzenden Edelsteins mit Schleife auszutauschen. Dieser hat eine gedächtnislöschende Wirkung.
- Bleibt die Erfolglos, greift ein Trupp Mi-Go den Ort mit Strahlenwaffen an, um den Eindruck zu erwecken, alle Einwohner seien aufgrund eines Eissturms ums Leben gekommen.

EINSTIEGE

Antiquar:in – In so einem Haus aus der Kolonialzeit sind immer ein paar Originale zu finden.

Archäolog:in – Die Hardwick Historical Society hat dich zu einem Vortrag eingeladen.

Entertainer: in – Du willst in Ruhe an deiner neuen Nummer arbeiten.

Erb:in – Du willst dich von einem Skandal in der High Society erholen.

Ermittler:in – Du hast hier einen prima Unterschlupf, um Gras über die Geschehnisse der letzten Monate wachsen zu lassen.

Farmer:in – Dir gehört das Haus, das du an die Leute aus der Stadt vermietet.

Geistliche:r – Du willst in Ruhe an einer neuen Predigt arbeiten.

Journalist:in – Du arbeitest für die „Hardwick Gazette.“

Künstler:in – Die schneebedeckten Berge sind eine tolle Inspiration.

Kriminelle:r – Du hast hier einen prima Unterschlupf, um Gras über die Geschehnisse der letzten Monate wachsen zu lassen.

Lehrer:in – Du planst eine Wanderung, doch das kalte Wetter hält dich davon ab.

Mediziner:in – Du bist der Arzt des Ortes.

Polizist:in – Du bist der Sheriff des Ortes.

Psycholog:in – Man hat dich gebeten, ein Auge auf Miss Lentworth zu werfen.

Schriftsteller:in – Du willst in Ruhe an deinem Roman arbeiten.

Sportler:in – In der angeschlossenen Scheune kannst du in Ruhe trainieren.

Wissenschaftler:in – Du willst in Ruhe an deiner These arbeiten.

EINE KURZE STADTBESCHREIBUNG

Die Kleinstadt Hardwick mit rund 3000 Einwohner liegt im hügeligen Westen des **Caledonia Countys** im Bundesstaat Vermont, etwa 55 Kilometer südlich der kanadischen Grenze. Viele kleinere Bäche und Flüsse durchziehen die Landschaft und es gibt mehrere Seen, der Größte von ihnen der **Hardwick Lake**.

Die mittlere Durchschnittstemperatur im Winter liegt bei -10°C . Die Schneefälle zwischen Mitte Oktober und Mitte Mai liegen mit mehr als zwei Metern etwa doppelt so hoch wie die mittlere Schneehöhe in den USA. Die tägliche Sonnenscheindauer liegt am unteren Rand des Wertespektrums des Landes, Mitte Dezember sogar deutlich darunter.

Neben der Land- und Forstwirtschaft verdienen sich die Leute ihren Unterhalt in der Granitproduktion. Durch den Abbau und der Vermarktung des qualitativ hervorragenden Granits aus den Brüchen der **Green Mountains** erlebte die Stadt Mitte des

19. Jahrhunderts seine größte Blüte, doch diese Zeiten sind lange her. Dennoch leben hier ehrliche Leute, die sich an das harte Leben gewöhnt haben.

Seit 1889 ist die **The Hardwick Gazette** in der Stadt ansässig, eine jeden Mittwoch erscheinende Zeitung. Neben der Schule und der Community Library kümmert sich die **Hardwick Historical Society** um die Bewahrung der Geschichte des 1795 gegründeten Städtchens. Es gibt zwar kein Krankenhaus, dafür eine asphaltierte Straße, die Vermont State Route 14, die von Burlington bis nach Montpelier führt, und einen kleinen **Bahnhof**, der an die Strecke Hardwick and Woodbury Railroad angeschlossen ist.

Typische Namen der Gegend: John Blossom, Elwyn Daniels, Brenda Durand, Nicole Davignon, Jim Flint, Charles Hemway, Maria Holden, David Rowell, Zadock Sandford, Dennis Sauer, Amanda Smyth, George Thompson





HANDOUTS

Voices front the Elders, 1839

Außerordentlich seltene Monographie von Eli Davenport, in der die mündliche Aussagen der ältesten Personen des Staates zusammengetragen wurden.

Kurz zusammengefasst wies es auf eine versteckte Rasse von monströsen Wesen hin, die irgendwo in den abgelegenen Hügeln – in den tiefsten Wäldern oder auf den höchsten Bergen und den dunklen Tälern, in denen Gewässer unbekannter Herkunft flossen – hausten. Diese Wesen wurden nur selten erblickt, aber über Zeugnisse ihrer Anwesenheit wurden von denjenigen berichtet, die weiter als üblich die hohen Hügel bestimmter Berge hinaufgestiegen waren oder sich tiefer in steile Schluchten, die selbst von Wölfen gemieden werden, vorgewagt hatten.

Da waren merkwürdige Abdrücke von Füßen oder Klauen im Schlamm der Bachufer und auf blanken, nicht bewachsenen Flecken, und seltsame aus Steinen gelegte Kreise, neben denen das Grass heruntergetrampelt war, und die nicht so aussahen, als ob sie natürlicherweise so liegen oder von der Natur so geformt sind. Auch gab es bestimmte Höhlen von rätselhafter Tiefe in den Felswänden, deren Eingänge von Felsbrocken in einer Art und Weise verschlossen waren, die kaum zufällig war, und eine überdurchschnittliche Anzahl von merkwürdigen Spuren, die hinein oder hinaus führten – falls man tatsächlich die Richtung dieser Abdrücke mit Sicherheit bestimmen konnte. Am Schlimmsten aber waren diese Wesen, die abenteuerlustige Leute äußerst selten im Zwielficht der entferntesten Täler und in dicht bewaldeten, steilen Abhänge jenseits der Grenzen des üblichen Bergsteigens, gesehen hatten.

Manchmal gingen sie auf allen ihren Beinen, und manchmal nur auf dem hinteren Paar, und benutzten die anderen, um große Objekte undefinierbarer Art zu tragen. Bei einer Gelegenheit wurden sie heimlich beobachtet, wie sie in bedenklicher Anzahl in einer disziplinierten Formation, drei voraus und die anderen hinterher, in einer flachen Region eines waldigen Flusslaufes wateten. Eins dieser Exemplare wurde im Flug beobachtet – es startete nachts von einem kahlen, einsamen Hügel und verschwand mit seinen großen, flatternden Flügeln, als Silhouette kurz im vollen Mond sichtbar, im Himmel.

Um 1800 herum schien es Mode zu sein, exzentrische und unbeliebte Einsiedler als Verbündete oder Stellvertreter dieser abscheulichen Wesen zu bezichtigen.

Folk Tales of the Pennacook Tribe, 1921

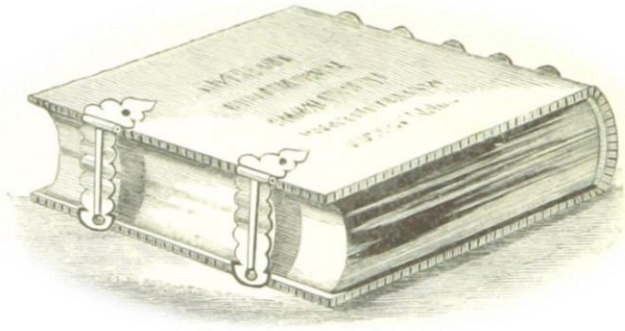
Autor Stith Thompson, Indiana University

Die Mythen der Pennacook Indianer, die einheitlichsten und anschaulichsten, lehrten, dass die Beflügelten vom Sternbild des Großen Bären im Himmel kamen, dass sie Minen in den Hügeln hätten und eine Gesteinsart entnahmen, die sie in keiner anderen Welt bekommen konnten. Sie lebten nicht hier, so dem Mythos nach, sondern unterhielten nur Außenposten, um mit großen Mengen dieses Gesteins zu ihren Sternen im Norden zu fliegen. Sie belästigten nur solche Erden-Bewohner, die zu nahe kämen oder ihnen nachspionierten. Tiere hassten sie aufgrund ihrer angeborenen Instinkte, jedoch nicht, weil sie gejagt würden. Sie würden irdische Dinge und Tiere nicht verspeisen, sondern brächten ihr eigenes Essen von den Sternen her mit. Es sei schlecht, sich ihnen zu nähern, und manchmal kämen junge Jäger, die in ihre Hügel gingen, nicht zurück. Es wäre auch nicht gut, ihnen zuzuhören, wenn sie nachts mit Stimmen wie von Bienen flüsterten und versuchten, wie menschliche Stimmen zu klingen. Sie würden alle

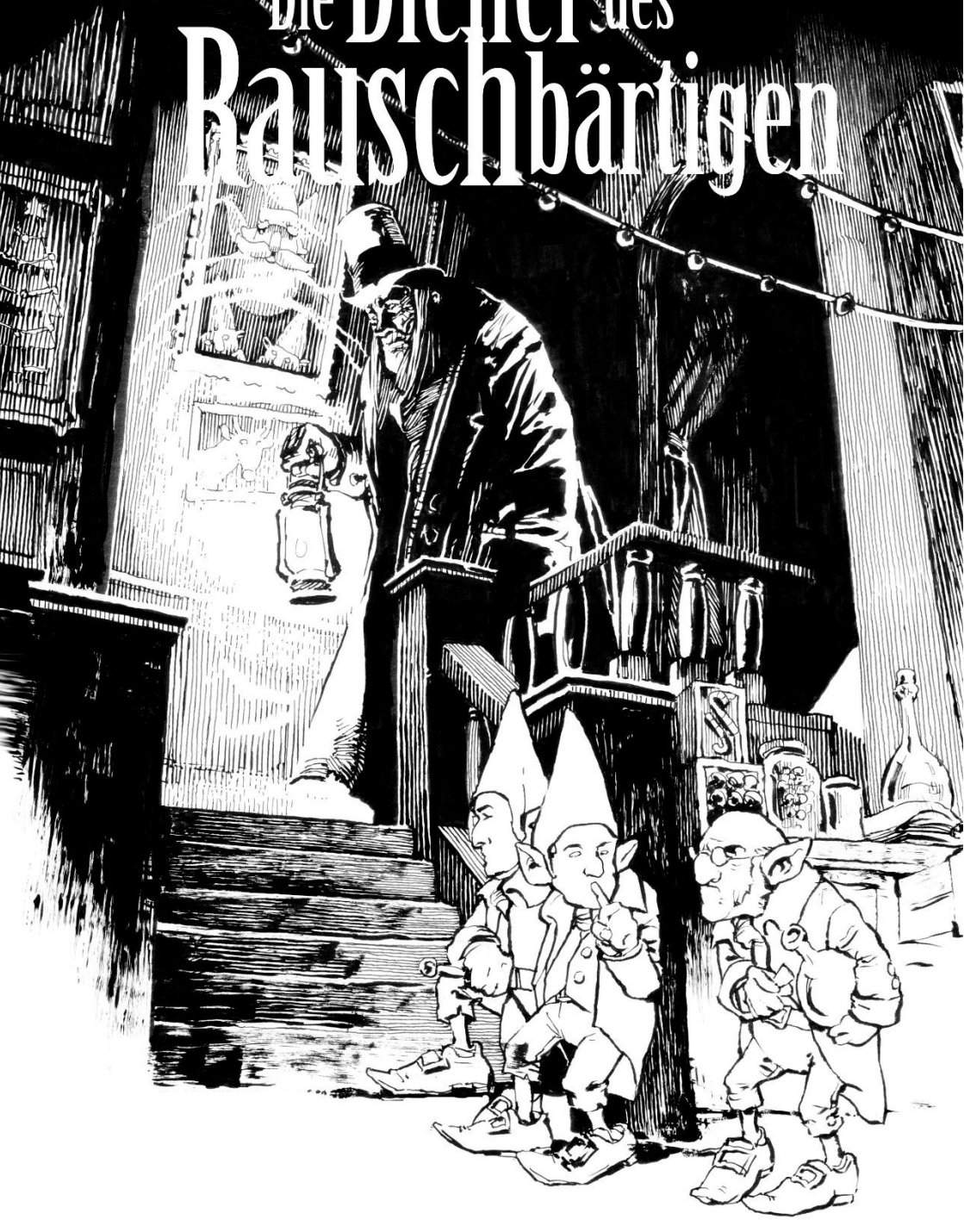
möglichen Sprachen – die der Pennacooks, der Huronen, die der Fünf Nationen kennen – aber schienen keine eigene Sprache zu haben oder zu benötigen.

Flashback, nach Lesen eines Mythosbuchs

... lange Berichte monströser rosafarbiger Gebilde, die er im Zwielicht im Dickicht der Hügel beobachtet wurden, eine fürchterliche kosmische Erzählung herausgezogen aus den gründlichen und diversen Studien bis hin zu unendlichen, vergangenen Diskursen eines geistesgestörten, selbst-ernannten Verräters, der sich selbst umgebracht hatte. Du wirst mit Namen und Begriffen konfrontiert, die du wohl schon anderer Orts in den grauenhaftesten Verbindungen gehört hatte – Yuggoth, Cthulhu, Tsathoggua, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, der See von Hali, Bethmoora, das Gelbe Zeichen, L'mur-Kathulos, Bran, und das Magnum Innominandum – und wirst zurückgeworfen durch namenlose Äonen und unermessliche Dimensionen hindurch in die Welten der Älteren, außerirdischer Wesen, zu denen der wahnsinnige Autor des Necronomicon nur sehr vage Ahnungen und Vermutungen hatte. Du erfährst von den Gruben des Ur-Lebens, und von den Strömungen, die daraus herausickerten; und vom kleinen Quellflüßchen eines dieser Ströme, der nun mit dem Schicksal unserer eigenen Erde vermengt war...



Die Diener des Rauschbärtigen



Ein weihnachtliches Abenteuer für Dungeon World
von Frank Bartsch und Kaid Ramdani

ALTERNATIVE REGELN

Für eine besonders weihnachtliche Stimmung empfehlen wir:

- Es darf nur das Wichtel-Klassenbuch verwendet werden.
- Es gibt keinen Schaden. Immer wenn jemand Schaden erleiden würde, erhält er stattdessen eine passende Beeinträchtigung.
- Es ist nicht möglich in der Globule des Rauschbärtigen zu sterben. Wenn ein Wichtel allerdings drei Beeinträchtigungen (siehe DW S.29) angesammelt hat, ist er außer Gefecht gesetzt.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Hoch oben im höchsten Gebirge der Welt gibt es eine Werkstatt, in der alte Rauschebart wohnt. Ihm zur Seite stehen eine Gruppe fleißiger Wichtel, die ihm beim Bauen der Spielzeuge helfen.

Es geht die Mär, dass er einmal im Jahr zur Winterzeit in seiner roten Festtagsrobe auf seinen Schlitten steigt und seine Spielzeuge an die Kinder des Landes ausliefert. Während er mit seinen Rentieren übers Land fliegt, feiern die Wichtel ihre jährliche Ende-der-Strapazen-Feier.

Natürlich reizen solche Reichtümer gewisse Neider und Bösewichte, die in der Werkstatt ein einfaches Ziel sehen, das man einfach überfallen und berauben kann, insbesondere wenn der Rauschebärtige aus dem Haus ist.

Während der Rauschbärtige nun also auf der Reise ist und die anderen Wichtel ihren Rausch nach der Feier ausschlafen, sind die (Wichtel-)Helden die einzigen, die den Angriff des böartigen Grunch und seiner Bande noch aufhalten können.

DIE WERKSTATT DES RAUSCHEBÄRTIGEN

ORTE IN DER WERKSTATT

Die Holzschnitzerei

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Eine Werkbank, zahlreiche Werkzeuge, Öle, Lacke und Farben
- Holzspielzeug, teils unfertig oder defekt
- Alles ist mit Sägespänen bedeckt
- Sägen und Schnitzwerkzeuge
- Ein großer Sack voller Sägespäne
- Der Daumen eines Wichtels

Die Glaserei

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Ein bollernder Glasofen
- Säcke mit Sand
- Wasserbecken
- Ein Kaleidoskop
- Glasfiguren
- Blasrohre und Metallstangen
- Gussformen
- Große Gläser mit bunten Glasmurmeln
- Glassplitter

Die Schneiderei

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Webstuhl
- Ein großer Schrank mit vielen bunten Stoffen
- Garne, Scheren, Nadeln, Wolle

- Kleidungsstücke
- Begegnungen
- **Puschel, das Eichhörnchen.** Kann nicht sprechen, versteht aber die Wichtel. Wohnt in einen Eimer voller Stoffreste.

Der Gemeinschaftsraum

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Der große Ohrensessel des Rauschbärtigen
- Zahlreiche Kissen, Woldecken, Hocker und Tischchen
- Ein großer Kamin
- Eine Punschbar
- Einige schnarchende Wichtel mit starker Punschfahne

Die Küche

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Geruch nach Gebäck, Mehl und Gewürzen
- Eier, Schmalz, Zucker, Salz, Milch, Mehl und Safran
- **Gewürzkuchen**
- Plätzchenausstecher
- Ein anliegender Lagerraum voller Essen
- Keksdosen
- Ein großer Topf Punsch
- Ein großer Ofen mit mehreren Etagen
- Begegnungen
- **Gini Gewürzkuchenfrau.** Ist bei einen Backunfall entstanden. Ihr ist es fast immer zu warm.

Der Stall

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Stroh
- Ein veralteter Rentierschlitten
- Mistgabeln

- Tierfutter und Fresströge
- Begegnungen
- **Runolf**, Rentier mit roter Nase, kann fliegen, verschnupft, durfte deshalb nicht mit.

Der Schlafraum der Wichtel

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Stockbetten
- Einige schnarchende Wichtel
- Kisten mit der Habe der Wichtel
- Ein großer Kleiderschrank voll mit Wichtelkleidung
- Spielzeuge und Stofftiere
- Kissen mit aufgestickten Namen

Das Postamt

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Schreibtische
- Stempel
- Rollwaagen
- Brillen, Schirmmützen für die Wichtel
- Kästen für die Post (Sortiert nach der Farbe des Hausdaches der Absender)

BEGEGNUNGEN

Jotto, der älteste der Wichtel, noch wach, senil, zittrig und voller guter Vorschläge.

Sitzt im Schaukelstuhl.

DAS BÜRO DES BÄRTIGEN

Eindrücke, Entdeckungen und Gefahren

- Großer Schreibtisch
- Globen verschiedener Welten
- Pfeife und Tabak

- Spiegel, Kamm und Bartbürste
- Das **Magische Buch des Rauschbärtigen**
- Briefe

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Das Magische Buch des Rauschbärtigen: In diesem Folianten finden sich Einträge zu jedem denkenden Wesen.

Wenn du das **Magische Buch des Rauschbärtigen** öffnest, und nach einem Wesen suchst, würfel +WE:

Bei einer 10+, weißt du, wo dieses Wesen ist und darfst nach ihrem Geheimnis fragen.

Wenn du auf Grundlage dieser Information handelst, erhältst du einmalig +1.

Bei 7-9 weißt du, wo dieses Wesen ist und wählst eins:

- Das betroffene Wesen weiß auch, wo du bist.
- Du wirst *Verwirrt*
- Du beschädigst das Buch. Es kann erst wieder verwendet werden, wenn der Rauschbärtige es repariert

GEWÜRZKUCHEN

Dieses Gebäck wird mit verschiedenen Gewürzen in der Küche gefertigt. Die meisten hat der Rauschbärtige mitgenommen, aber ein paar lassen sich noch in der Werkstatt finden. Es gibt sie in verschiedenen Formen und sie können auch mit Schokolade oder Nüssen verfeinert sein.

Wenn du eine anständige Portion Gewürzkuchen isst, würfle + KON:

Bei einer 10+ verlierst du eine Beeinträchtigung deiner Wahl.

Bei 7-9 verlierst du eine Beeinträchtigung deiner Wahl.

Allerdings hast du dich überfressen und kannst für den Rest des Tages keine Gewürzkuchen mehr zu dir nehmen.



DIE GEFAHR: DER GRUNCH UND SEINE BANDE (HORDE)

Du kannst diese einfache Abenteuerfront verwenden, um die Geschehnisse im Auge zu behalten. Es gibt keinen bestimmten Zeitauflauf, lasse die *Düsteren Vorzeichen* immer dann eintreten, wenn du die Spannung erhöhen oder die Gruppe in Bewegung halten möchtest.

ANTRIEB

Die Werkstatt des Rauschebärtigen zu übernehmen oder zu mindestens so viel an Wert mitnehmen was geht und den Rest in Schutt und Asche legen.

DÜSTERE VORZEICHEN

- Die Bande steht vor den Toren: Bewegungen im Dunkeln, etwas versucht sich an den Türen
- Kramper schleicht sich in die Werkstatt und verbreitet unbemerkt Schrecken unter den Wichteln.
- Die Bande bricht in die Werkstatt ein: Räume werden durchsucht, Dinge eingesteckt, Wichtel werden aus dem Schlaf gerissen und in Säcke und Kisten gepackt.
- Die Bande hat einen großen Teil der Werkstatt unter ihre Kontrolle gebracht: Die Bande hat einige wichtige Schätze des Rauschebärtigen in ihren Besitz gebracht, viele Wichtel werden gefangen genommen
- Die Werkstatt ist gefallen.

DROHENDES UNHEIL

Umsturz: Die Werkstatt wird von der Bande besetzt *oder*

Zerstörung: Die Werkstatt wird dem Erdboden gleichgemacht.

EINDRÜCKE

- Der Mond wird von Wolken verhüllt
- Eine offene Tür schlägt zu
- Dreckige Fußspuren auf dem Parkett
- Glöckchen klingeln
- Ein heller Feuerschein kommt aus der Küche
- Zersplitterte Werkbänke
- Ein fieses Lachen erklingt im Nebenraum
- Das Portrait des Rauschebärtigen in Öl wurde zerschnitten
- Verwirrte Wichtel wanken vorbei

GEBIETSSPIELZÜGE

- Ein Fenster zerbricht in tausend Scherben
- Schnee von draußen macht den Boden rutschig
- man hört jemanden um Hilfe rufen
- wie aus dem Nichts stehen mehrere von der Bande vor euch
- ein Raum steht in Flammen
- einer der Bande steht in der Tür und versperrt den Weg
- eine Falle der Wichtel wird gegen sie selbst verwandt
- ein eisiger Wind löscht das Licht
- eine Gruppe Wichtel ist in einer Kiste gefangen



MONSTER

DER GRUNCH

*Der Grunch lauert böse, darfst ihn nicht verfehlen,
Denn er will die Schätze des Bärtigen stehlen,
Die einzige Rettung der Werkstatt sind ein paar Wichte,
Und stell'n sie sich dumm an, sind sie bald Geschichte.*

Einzelgänger, Verschlagen, Intelligent, Furchterregend
Biss (niedrigster von 2W6 Schaden), Hand

TP: 15 Rüstung: 1

Alternativ: mit drei Beeinträchtigungen außer Gefecht gesetzt
Besonderheit: Grausamkeit

Der bitterböse Grunch, eine dürre Monstrosität mit giftgrünem Pelz und einem Haifischgebiss, hockt seit Jahren in seiner Höhle auf einer nahen Bergspitze und beobachtet das fröhliche Geschenkeverpacken der Wichtel und den alljährlichen Abflug des Rauschebärtigen zu den Kinder der Welt. Diesmal hat er einen grausamen Plan ersonnen und die übelsten Spitzbuben der Gegend um sich geschart, um endlich grausame Rache an so viel Gutartigkeit zu nehmen.

Instinkt: Die Werkstatt in seinen Besitz kriegen

- Befehle deinen Schergen
- Verhöhne Wichtel
- Schnapp dir Wichtel und quäle sie

KRAMPER

Einzelgänger

Weidenrute Kurz

TP: 8 Rüstung: 1

Alternativ: Mit zwei Beeinträchtigungen außer Gefecht gesetzt.

Kramper ist die rechte Hand des Grunch. Er ist nur wenig größer als die Wichtel, hat einen dicken Pelz, Hauer und Hörner. Er hegt keinen Groll mit dem Rauschbärtigen, aber er hat eine große Freude daran Wichtel in Angst und Schrecken zu versetzen.

Instinkt: Wichtel erschrecken

- Glöckchen läuten
- Bedrohlich die Weidenrute schwingen
- Feuerwerk zünden

GRUNCHS BANDE (PALG, MOFIN, HURS, JOKI, KOEK, BRALP)

Gruppe, Organisiert

Knüppel (W6 Schaden) Kurz, Betäubung

TP: 6 Rüstung: 0

Alternativ: Mit einer Beeinträchtigung außer Gefecht gesetzt.

Die Bande des Grunch besteht aus dünnen Eiswichteln und muskulösen Pinguinen

Instinkt: Jagen

- Dränge sie in die Ecke
- Mache Dinge kaputt
- Stecke Wichtel in einen Sack

Spielzug **Alle gegen einen**

Wenn mehr als zwei Mitglieder von Grunchs Bande gegen einen einzelnen Wichtel vorgeht, würfle +GE.

Bei einer 10+ wähle drei, bei einer 7-9 wähle zwei, bei einem Misserfolg wähle eins

- Du nimmst keinen Betäubungsschaden
- Du verlierst keine Gegenstände
- Du wirst nicht in einen Sack gesteckt
- Du erleidest nicht die Beeinträchtigung *Benommen*

ABSCHLUSS

Werden alle Mitglieder von Grunchs Bande besiegt oder vertrieben, kommen auch die anderen Wichteln aus ihren Verstecken und eine große Feier zu Ehren der Helden beginnt, die irgendwann vom zurückkehrenden Rauschebärtigen beendet wird, der die Geschichte natürlich nochmals hören möchte. Die Wichtel bekommen zur Feier des Tages eine Extraportion Punsch.

Sind alle Wichtel gefangen und die Not am Größten, hört man das Klingeln vieler Schlittenglöckchen, das Schnauben der Rentiere und die Stimme des Rauschebärtigen: „Na, was ist denn hier los?“

Kurze Zeit später dann nur noch dumpfe Schräge, ein Heulen und Schreien und sich schnell entfernende Schritte. Dann wird der Sack geöffnet und das gütige Gesicht des Rauschebärtigen blickt euch an: „Hohoho! Frohe Weihnachten!“



NEUE KLASSE: WICHTEL

BESCHREIBUNG

Du einer der treuen Mitarbeiter des Bärtigen. Mit deiner Größe von knapp unter einem Meter siehst du wie ein zierliches Menschenkind aus und obwohl Wichtel ein sehr hohes Alter erreichen können, wird dein spärlicher Bartwuchs (falls du eine männlicher Wichtel bist) und die wenigen paar Falten im Gesicht diesen Eindruck verhindern.

Du wirst meist von den größeren Leuten unterschätzt, doch du bist nicht nur ein flinker Handwerker, sondern auch ein gewiefter Stratege und kennst die Schwachpunkte von möglichen Gegner in der harten Welt außerhalb der Werkstatt. Dein Lebensmotto: Bastle Geschenke und pass auf die Werkstatt auf!

Namen

Bibbo, Enno, Grotk, Jocke, Juna, Kjellru, Ollie, Papo, Pelle, Runa, Smolla, Tani, Tomte, Wonja, Zeppo

Aussehen

KÖRPER: Kurzbeinig, Ungelenk, Schlaff, Zu großer Kopf

AUGEN: Glubschaugen, Schielend, Hinter Brille versteckt, Zweifarbig

HAARE: Wirr, Glatze, Zöpfe, Stachelig

KLEIDUNG: Zu große Zipfelmütze, Schürze, Arbeitshandschuhe, Sandalen

Deine maximalen TP sind 4 + Konstitution

Dein Grundschaten beträgt 1W4

Gesinnung

Wähle eine Gesinnung:

Chaotisch

Du begibst dich stets ohne Plan in irgendwelche gefährlichen Situationen.

Neutral

Du willst dein Leben ohne viel Anstrengungen leben.

Rechtschaffen

Du bist ordentlich und hilfst gern anderen.



BANDE

_____ ist mein großes Vorbild.

_____ hat mich beim Bärtigen angeschwärzt.

_____ und ich arbeiten an der gleichen Werkbank.

Ich habe etwas von _____ ausgeliehen und werde es ihm nicht wiedergeben.

_____ gerät immer in Schwierigkeiten - Ich muss auf ihn aufpassen.

Ich weiß, was sich _____ von Herzen wünscht.

SPIELZÜGE ZU BEGINN

Schneller Rückzug

Wenn es gefährlich wird und du einen Ausweg brauchst, nenne deinen Fluchtplan und wirf +GES.

*Bei einer 10+ bist du entkommen.

*Bei einer 7-9 kannst du bleiben oder fliehen, aber wenn du fliehst, kostet es dich etwas: Du musst etwas zurücklassen oder etwas mitnehmen. Der SL wird dir sagen, was.

Wähle außerdem einen der folgenden zwei Spielzüge:



Wachwichtel

Wenn du über eine Person erfolgreich Gewissheit erlangen konntest, kannst du dem SL zusätzlich die Frage stellen
a Wie kann ich die Person aufhalten?
Du erzeugst einen Vorteil, +1 voraus für dich oder einen Verbündeten, der auf dieser Information aufbaut.

Werkswichtel

Wenn du dir einen Moment Zeit nimmst, kannst du aus den Dingen in deiner Umgebung eine Falle herstellen, die deine Gegner behindern, wirf +GES.

*Bei einer 10+ wähle 2.

*Bei einer 7-9 wähle 1.

Auswahl:

-Dein Gegner erleidet eine Beeinträchtigung

-Du kannst deinen Gegner von dir trennen

-Du erzeugst einen Vorteil, +1 voraus für dich oder einen Verbündeten, wenn der Gegner dich stellt.

Du beginnst das Spiel außerdem mit weiteren Spielzügen.
Wähle zwei:

Ein Ohr für Magie

Wenn du jemanden einen Zauber wirken hörst, wird der SL dir mindestens einen dessen Effekte nennen. Du erhältst einmalig +1, wenn du dieses Wissen einsetzt.

Flink auf den Füßen

Wenn du mit 12+ einer *Gefahr trotz*t, schaffst du nicht nur, was du vorhattest, sondern der SL bietet dir einen Moment an, bei dem du wirklich glänzen kannst.

Fiese Tricks

Wenn du einen überraschten oder wehrlosen Gegner im Nahkampf angreifen willst, wirf +GE.

Bei einer 10+ wähle 2.

Bei einer 7-9 wähle 1.

Auswahl:

-Er verwickelt dich nicht in einen Nahkampf.

-Er flüchtet.

-Er erhält eine Beeinträchtigung (SL entscheidet)

-Du schaffst einen einmaligen Vorteil +1 für dich oder einen Verbündeten, der auf deinem Angriff aufbaut.

Gute Beziehungen zum Rauschebärtigen

Wenn du einen bestimmten Gegenstand brauchst und danach suchst, wirf +CHA.

Bei einer 10+ hat der Rauschebärtige es für dich zur Seite gelegt.

Bei einer 7-9 musst du dich mit etwas ähnlichem begnügen oder die Sache hat einen Haken, du entscheidest.

Ich bin gar nicht da!

Wenn du dich in der Werkstatt versteckst und dich ruhig verhältst, können dich Gegner nie entdecken, solange du dich nicht bewegst oder ein Geräusch abgibst.

Teamworker

Wenn du einem Wichtel *Helfen* willst, gilt deine Bande zu ihm immer als +1, außer du hast eine höhere Bande mit ihm.

Übers Ohr hauen

Wenn du mit jemandem *Verhandelst*, erhältst du bei einer 7+ außerdem einmalig +1 für einen Spielzug gegen ihn.

AUSRÜSTUNG

Deine Tragkraft beträgt 4 + ST. Du beginnst das Spiel mit

- einer hübschen Uniform (0 Gewicht)
- Snacks (3 Anwendungen, 1 Gewicht)
- 2 Münzen

Wähle deine Bewaffnung (passend zur vorherigen Wahl
deines Spielzugs):

Wachwichtel

Laterne (1 Gewicht) oder Hellebarde (Lang, Zweihändig, 2
Gewicht)

Werkwichtel

Hammer (Hand, betäubt, 2 Gewicht) oder ein Werkzeuggürtel
mit praktischen Kleinkram (3 Anwendungen, 1 Gewicht)

Wähle eines:

eine Portion Gewürzkuchen (0 Gewicht)

Lederrüstung (verhindert einmalig eine Beeinträchtigung 1
Gewicht)

Schnitzmesser (Hand, 1 Gewicht)



DIE GESCHENKBOX

Ein Escher-Dungeon für OSR-Spiele von Kaid Ramdani

Es gibt immer wieder grausame Magier, die sich einen Spaß daraus machen, sogenannte Abenteurer in eine magische Falle zu locken. Ob es ein Geschenk ist, ein zufällig herumliegender Schatz in einem Hort oder ein okkultes Gefängnis, irgendwie geraten Abenteurer immer hinein. Ein Blitz! Und es gibt kein Entkommen. Natürlich sind einige davon Sportsmänner (oder -frauen), die den dort gefangenen eine Chance geben, zu entkommen. Oder ist es nur ihre sadistische Ader, die den Anschein wecken soll, sie hätten eine Chance, wenn sie nur schlau genug wären ...

MHVHARHAR!

Das Dungeon sieht aus wie ein messingfarbener, sechsseitiger Würfel mit eingelegten Runen aus hellem Schildpatt. Die Runen sind rein dekorativer Natur und haben keine magische Bewandnis, dafür strahlt der Würfel eine leichte magische Aura aus. Berührt ihn ein denkendes Wesen, so werden alle lebenden Wesen im Umkreis von 10 Metern in Raum 1 in der Mitte des Dungeons versetzt, mit all dem, was sie am Körper oder ihren Händen/Klauen getragen haben. Die Geister der beiden gefangenen Magier, die bleiche Frau und der Nekromant, versorgen den Würfel mit magischer Energie. So werden die Helden mit Atemluft versorgt, gleichzeitig sorgt ein Temporalzauber dafür, dass der Körper weder Nahrung, Wasser oder ähnliches braucht noch

ausscheiden muss. Sollten die Helden aus dem Würfel entkommen, so ist in der Spielwelt nur eine Sekunde vergangen.

DIE REGELN IN DER BOX

Die Dimensionen im Dungeon sind perfekt abgemessen. Die Gänge sind genau 3 Meter breit wie hoch. Die Räume 1,2 & 3 haben eine Deckenhöhe von etwa 6 m. Die Türen bestehen aus solidem Holz und sind manchmal mit Schnitzereien oder Intarsien, manchmal mit Metallarbeiten verziert.

Verschlussene Türen sind nur schwer zu knacken und die Fallen in den Türen sind meisterhaft verborgen.

Tabelle: Türfallen

1W4	Türfallen
1	Schlafgas
2	Elektroschock (magisch)
3	Giftnadel (1W10 Schaden)
4	Türzargen wie Bärenfalle (1W6 Schaden)

Der Übergang: eine magische Zone, die einen unbemerkt zum nächsten Übergang teleportiert. Achtet man darauf, bemerkt man mittels eines erfolgreicher Rettungswurf, dass Magie bewirkt wird.

Betritt man den mit a gekennzeichneten Bereich, so ändert sich der Zustand im Dungeon jeweils um eine Phase von Phase I bis IV. Nach Phase IV springt es zurück zu Phase I. Die Phase beginnt sich aber erst auszuwirken, wenn man die Tür zu einem neuen Raum öffnet. Werden Türen zerstört oder ausgehebelt, so werden sie ersetzt, sobald man sie aus den Augen verliert.

Trennt sich die Gruppe, so verwandelt sich der Übergang in einen langen Gang ohne Ende, dreht man um, so sieht man in einer Entfernung von rund 40 Metern (13 Kästchen) wieder einen Knick im Gang.

DAS DUNGEONDESIGN IST ...

Phase I

Gewöhnlich: an den Wänden sind Fackelhalter oder billig gewebte Wandteppiche, rostige Ketten und Staub liegen herum, es herrscht Stille

Phase II

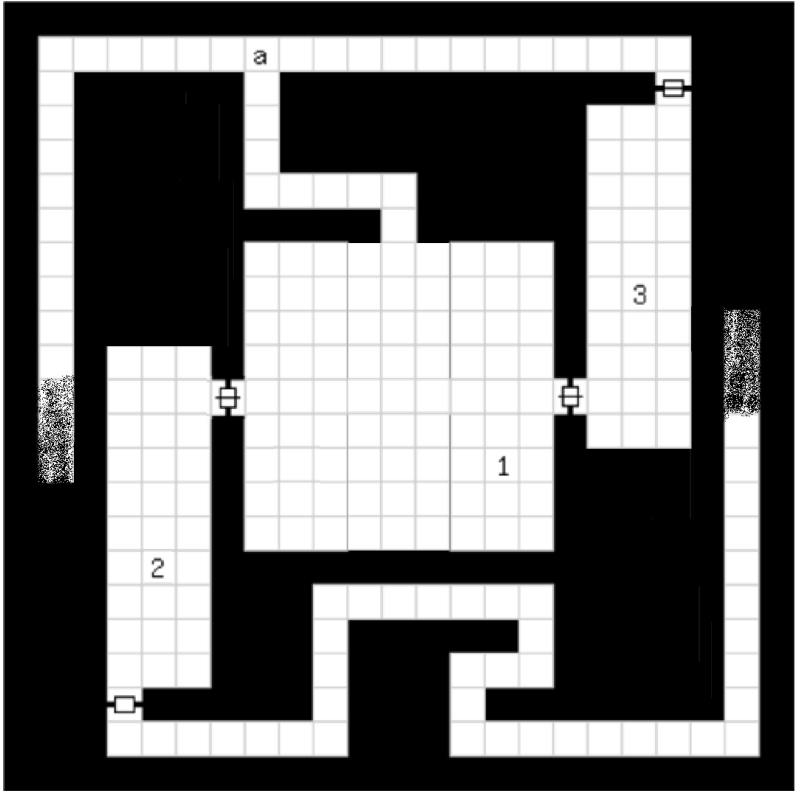
Winterlich: Frost an den Wänden, der Boden ist rutschig, Stalagtiten und – miten schmücken die Gänge, ein kalter Wind tost

Phase III

Marode: Schimmel an den Wänden, der Boden ist staubig, Knochen und Geröll liegen umher, leises unheilvolles Flüstern

Phase IV

Höllisch: flammende Runen verzierern die Wände, aus Rissen im Boden dringen Schwefelduft und heißer Dampf, dämonisches Gelächter



verschlossen



mit Falle



Übergang

Tabelle: Begegnungen in Phase I

1W6	Begegnungen und Wandelnde Monster
1	Eine geisterhafte Stimme verhöhnt die Helden.
2	Spinnenschwarm
3	1W6 verzweifelte Gnome
4	Ein monströser Tausendfüßler
3	Ein einsames Konstrukt
4	Ein Monster aus einer nächsthöheren Phase. Würfele 1W4+1.

Tabelle: Begegnungen in Phase II

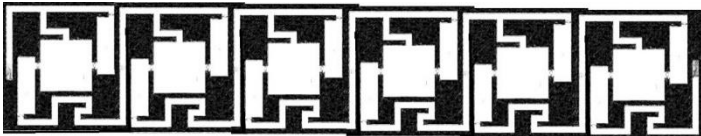
1W6	Begegnungen und Wandelnde Monster
1	Eine geisterhafte Stimme verhöhnt die Helden.
2	Heulender Sturmwind
3	1W4 grimmige Frostzwerge
4	Geisterwesen mit eisigem Atem
3	Ein übellautiger Yeti
4	Ein Monster aus einer nächsthöheren Phase. Würfele 1W4+1.

Tabelle: Begegnungen in Phase III

1W6	Begegnungen und Wandelnde Monster
1	Eine geisterhafte Stimme verhöhnt die Helden.
2	Fledermausschwarm
3	1W6 hungrige Zombies
4	1W4 suizidale Werratten
5	ein tumber Gallertblob
6	Ein Monster aus einer nächsthöheren Phase. Würfele 1W4+1.

Tabelle: Begegnungen in Phase IV

1W6	Begegnungen und Wandelnde Monster
1	Eine geisterhafte Stimme verhöhnt die Helden.
2	1W4 fliegende Totenköpfe
3	Ein hinterhältiger Riesenskorpion
4	Ein blutrünstiger Höllenhund
5	Eine verspielte Medusa
6	Ein Monster aus einer nächsthöheren Phase. Würfele 1W4+1.



- RAUM 1 -

DIESER RAUM HAT IMMER TOD UND VERDERBEN ALS THEMA

Phase I

Eine altmodische Folterkammer mit Streckbrett, Feuerschale und Bank mit Folterwerkzeugen, in deren Mitte eine eiserne Jungfrau steht. Es finden sich auch Tische und Stühle, von denen man das Treiben in der Mitte beobachten könnte.

Phase II

Dieselbe Ausstattung wie in Phase I. Zusätzlich liegen mehrere erfrorene Wesen umher, die Doppelgänger der Helden zu sein scheinen. In der Mitte wächst eine baumdicke Säule aus Eis. In

ihrem Inneren sieht man eine bleiche Frau in einer Robe, die ein Fässchen in ihren Armen hält. Wird sie befreit, so lächelt sie einen Moment dankbar, bevor auch sie zu schmelzen beginnt und vergeht. Das Fässchen Bier bleibt zurück.

Phase III

Der Raum ist leer bis auf den Sarg eines mächtigen Nekromanten in der Mitte. Sein Geist lamentiert über die Liebe, und wie sie das Einzige ist, das wirklich ewig währt.

Phase IV

Ein Höllenschlund durchzieht den Raum einmal quer. An der engsten Stelle könnte man ihn gefahrlos überspringen, wenn die glühenden Lavaspritzer nicht wären. Vielleicht kann das hier herumliegende gigantische Drachenskelett von Nutzen sein?

- RAUM 2 - DIESER RAUM HAT IMMER BLUMEN UND FAUNA ALS THEMA

Phase I

Der Raum wirkt wie ein gewaltiges überwucherndes Gewächshaus. Es gibt auch einige gefährliche Pflanzen. Wenn man ausgiebig sucht, findet man einen silbernen Schlüssel für die Tür zwischen Raum 1 und 3.

Phase II

Verdornte Pflanzen in einem alchemistischen Labor. Alle Gegenstände und Gerätschaften sind in Eis verwandelt und unbrauchbar. In einem Regal finden sich jedoch noch 1W10 Tränke in Fläschchen, die man direkt trinken oder in andere

Behältnisse umfüllen kann, um sie aus diesem Raum zu transportieren. Eine einzelne kristalline Eisblume wächst von der Decke. Die Südtür führt direkt zur Nordtür von Raum 3.

Phase III

Eine Reihe von Steinsarkophagen und in die Wände eingelassene Grüfte mit süßlich duftenden Blumen geschmückt. Das Brechen der Totenruhe bringt natürlich eine passende Anzahl an Gegnern aus der Reihe der Untoten hervor. Wurde er bisher nicht gefunden, befindet sich hier an passender Stelle der silbernen Schlüssel für die Tür zwischen Raum 1 und 3.

Phase IV

In den Ecken des Raumes (ausgenommen der Süd-West-Ecke) und in der Mitte der Ost- und Westmauer sind metallenen Drachenköpfe - groß wie Pferdeköpfe - erkennbar, die aus den Wänden kommen. Auf einem Podest in der Mitte des Raumes steht eine Feuerschale, in dessen glühender Mitte sich ein großer roter Edelstein, geschliffen wie eine Rose, befindet. Die Rose ist so heiß, dass sie mit blossen Händen nicht angefasst werden kann. Die Feuerblume löst außerdem eine magische Falle aus. Betritt einer der Helden das Podest, so schliessen sich sofort alle Türen und ein magisches Feuer fließt die Wände herab. Gleichzeitig beginnen die Drachenköpfe hintereinander einen Feuerkegel zu speien. Der Kegel wird dabei am jeweils anderen Ende des Raumes so groß, dass er eine Breite von 6 Metern (2 Kästchen) einnimmt. Die Reihenfolge der Feuerstöße ist festgelegt und durchläuft zweimal die Sequenz (NW, W, NO, O, SO), bevor alle Feuer verlöschen. Eine weitere Besonderheit: Die verschlossene Tür führt direkt durch die verschlossene Tür in Raum 3.

Tabelle: Gut gekühlte Zaubertränke

1W6	Gut gekühlte Zaubertränke
1	Heiltrank (wie Wasser, minzig)
2	Feuerimmunität (roter Sirup, scharf)
3	Stein zu Fleisch (bräunlich, malzig)
4	Unsichtbarkeit (milchig, sauer)
5	Geschwindigkeit (hellblau, faulig)
6	Mächtiger Heiltrank (quecksilbrig, minzig-scharf)

**- RAUM 3 -
DIESER RAUM HAT IMMER KAMPF UND
EHRE ALS THEMA**

Phase I

Eine Arena. In der Mitte eine blutüberströmte Sandkuhle über der knapp unter der Decke ein goldener Schlüssel hängt. Wähle ein wandelndes Monster, das sich schwer gerüstet einem einzelnen Helden entgegenstellt und zum Duell auffordert. Der erste, der den anderen niederschlägt oder zum Bluten bringt, bekommt als Gewinn den goldenen Schlüssel für die Tür zwischen Raum 1 und 2. Kämpfen die Helden in Überzahl oder unfair, verschwindet der Schlüssel, bis sie das nächste Mal in dieser Phase den Raum betreten.

Phase II

Ein Trupp 2W4 Frostzwerge setzt sich, sobald die Tür geöffnet wird, von der gegenüber-liegenden Wand in Bewegung und versucht die Helden mit ihren Eisäxten frontal anzugreifen. Ziehen diese sich zurück, verrammeln die Frostzwerge das Tor.

Den Zwergen gelüftet es nach warmen Bier. Die Nordtür führt direkt zur Südtür in Raum 2

Phase III

In der Mitte des Raumes steht ein Tisch mit Stühlen und einem altmodischem Schachbrett. Auf einigen Stühlen sitzen Steinstatue, die in Gedanken vertieft zu sein scheinen. Ein übermenschlich-großes Skelett in einer schwarzen Kutte sitzt auf dem Stuhl des Herausforderers. Die Spieler können nun entweder eine Partie Schach gegen den Spielleiter absolvieren oder die Partie simulieren, indem sie genauso viele Rettungswürfe gegen Zauber wie die Anzahl der Helden ist erfolgreich bewältigen. Jeder misslungene RW bedeutet, dass zufällig einer der Helden versteinert. Gelingt auch nur einer der Würfe (oder gewinnen die Spieler die Partie), so zerfällt das Skelett zu Staub und man entdeckt in den Resten eine magische Sichel oder der goldene Schlüssel für die Tür zwischen Raum 1 und 2, falls dieser bislang nicht gefunden wurde.

Phase IV

Inmitten von Lavaströmen finden sich die verkohlten Überreste hölzerner Truhen. Einst mit Münzen und Geschmeide gefüllt, sind es nun krude Klumpen aus teils noch flüssigem Edelmetall, die man wahrscheinlich nur mit großer Mühe transportieren kann. Aber immer noch verteidigt eine Gruppe schwitzender und ver(w)irrter Frostzwerg ihre Schatz bis zum letzten Blutstropfen. Die verschlossene Tür führt direkt durch die verschlossene Tür in Raum 2

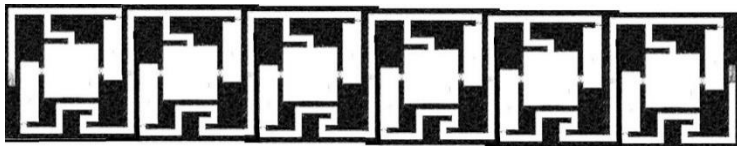
Das Rätsel, um zu entkommen

*Ihr wollt entkommen? Es ist doch so einfach:
Bringt ihr ein blühendes Feuer.
Bringt ihm ein kaltes Zeichen der Liebe.
Und übergebt, was die Tore öffnet, schlussendlich dem
Höllenschlund.*

Des Rätsels Lösung

1. Befreie mit der Feuerblume die Zauberin im Eis.
2. Bring ein Eisblume zum Sarg des toten Necromanten.
3. Wirf den silbernen und goldenen Schlüssel in den Höllenschlund

Ist all dies geschehen, so werden alle lebenden Wesen im Umkreis von 10 Metern mit all dem, was sie am Körper oder ihren Händen/Klauen getragen haben, an den Ort versetzt, an dem sich der messingfarbene Würfel befindet.



DIE WERKSTATT DES EINSIEDLERS

Ein magischer Nebenschauplatz für Beyond the Wall
von Kaid Ramdani

Hoch oben im Gebirge gibt es eine Hütte, in der ein alter Einsiedler hausen soll, der die wundervollsten Spielzeuge herstellt. Dem alten weißbärtigen Mann stehen dabei eine Gruppe grimmiger Zwerge zur Seite, die ihm bei der Arbeit helfen. Es geht die Mär, dass er einmal im Jahr zur Winterzeit in seiner roten Festtagsrobe auf seinen Rentierschlitten steigt und seine Waren an die reichen Leute des Landes ausliefert, dabei passiert es aber immer wieder, dass Spielzeuge von seinem Schlitten fallen und manchmal auf den Dächern armer Leute landen. Nie hat der Einsiedler solche Spielzeuge zurückgefordert, aber es heißt, dass eine Familie, der solches wiederfahren ist, fortan eine glückliche Familie ist. Es gibt viele Gerüchte um ihn, doch zwei halten sich hartnäckig. Angeblich steht in seiner Werkstatt ein Topf gefüllt mit Glück, und die Zwerge dienen ihm nur, da er ein Buch besitzt, in dem ihre wahren Namen stehen.

**Tabelle: Begegnungen vor der Hütte des Einsiedlers
(Begegnungschance 1 von 6)**

1W6	Begegnungen vor der Hütte des Einsiedlers (die Proben sind allesamt Gruppenwürfe)
1	Übles Wetter: Stärke-Probe, um sich einen Weg durch den plötzlich auftauchenden Schneesturm zu bahnen. Misslingt die Probe, erleidet jeder einen Malus von -1 auf alle Würfe, die auf Fingerfertigkeiten beruhen, bis man für mehrere Stunden an einem Feuer gerastet hat.

2	Steinschlag: Mache eine Geschicklichkeits-Probe oder die Gruppe erleidet Schaden in Höhe von 1W6 Trefferpunkten (Rettungswurf möglich). Alternativ kann ihnen auch ein Großteil ihrer Ausrüstung verloren gehen.
3	Ein Höhlentroll: Eine Höhle scheint Unterschlupf zu bieten. Mache eine Weisheits-Probe oder du wirst von einem Troll überrascht. Er setzt einer Gruppe von Abenteuern jedoch nicht nach, wenn diese das Weite suchen.
4	Eine warme Quelle: Aus dem Berg ergießt sich ein warmer Quell. Mache eine Intelligenz-Probe (Die Fertigkeit <i>Heilen</i> könnte helfen). Bei einem Erfolg, können 1W4 Anwendungen des Heilwassers (1W4 TP) abgeschöpft werden. Ansonsten bereitet der starke Schwefelgeschmack Übelkeit.
5	Ein grimmiger Zwerg: Der mürrische Kerl wurde ausgeschiedt, Feuerholz zu schlagen. Mache eine Charisma-Probe oder du verärgerst ihn. Ist er euch wohlgesonnen (und hilft man ihm bei seiner Arbeit) bringt er die Abenteurer auf Wunsch in die Hütte des Einsiedlers.
6	Eine Puppe: Das Gruppenmitglied mit den wenigsten Schicksalspunkten findet eine Puppe (s. Beschreibung)



Natürlich bieten sich für diesen Nebenschauplatz viele Ideen, wie er in einem Abenteuer genutzt werden kann.

Hier eine kleine Liste von Ideen:

1W6	Abenteueransätze
1	Der Herrscher des Landes will ein besonderes Spielzeug für seine Prinzessin. Die Helden werden beauftragt, ein solches beim Einsiedler zu erwerben.
2	Die Helden finden ein Spielzeug mit einem Hilferuf: Die Werkstatt wird belagert. Kommt und hilft!
3	Die Helden finden ein Spielzeug mit einem Hilferuf: Die Zwerge wollen aus der Knechtschaft befreit werden
4	Die Helden finden ein Spielzeug mit einem Hilferuf: Der Einsiedler ist wahnsinnig geworden und will mit seinen Spielzeugen die Welt erobern
5	Der Einsiedler ist krank: Reist für ihn um die Welt und verteilt seine Spielzeuge
6	Stiehlt den Topf voller Glück!

NEUE MONSTER

Magisches Puppenwesen

Trefferwürfel: 2W8 (9 TP)

RK: 12

Angriff: +0, 1W4 Schaden (Schlag)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 35

Besonderheiten:

Magieresistenz Die Puppe hat eine Chance von 10% Magie zu widerstehen. Würfle mit einem W20. Bei einer 1 oder 2 hat die Puppe der Magie widerstanden.

Besonderheit Jede Puppe hat genau eine Besonderheit, die auf folgender Tabelle ausgewürfelt werden kann:

1W6 Besonderheit der Puppe

1W6	Besonderheit der Puppe
1	Sie bringt Glück: zu Beginn jedes Abenteuers erhält der Besitzer einen zusätzlichen Schicksalspunkt
2	Sie erzählt Märchen: Der Charakter träumt nachts von Geschichten aus aller Zeit und kann innerhalb eines Jahres seinen Bonus auf die Fertigkeiten <i>Uralte Geschichte</i> oder <i>Volkswisheiten</i> um +2 steigern.
3	Sie enthält Gold: In ihrem Inneren sind 1W6 Goldmünzen versteckt.
4	Sie kann zaubern: In einem Moment der Schwäche, kann der Besitzer die Puppe nehmen, die ein „ <i>Wort der Tapferkeit</i> “ wie ein Magier 1. Stufe auf ihn und seine Begleiter spricht. Dies geschieht allerdings höchstens 1 mal im Monat.
5	Sie hat heilende Kräfte: Ein Charakter regeneriert einen zusätzlichen Trefferpunkt in jeder Nacht, in der er sich ausruhen kann. Außerdem geht die Heilung von Krankheiten doppelt so schnell von statten wie normal.
6	Sie ist ein denkendes Wesen: Der Besitzer hat ab sofort einen gebundenen Vertrauten mit der Intelligenz eines 5jährigen Kindes. (S. Zauberbuch S.30 <i>Vertrauten binden</i>)

Der alte Einsiedler

Trefferwürfel: 11W10 (61 TP)

RK: 11

Angriff: +11, 2W6 Schaden (Fäuste)

Gesinnung: Rechtschaffen

Erfahrungspunkte: 3.400

Besonderheiten:

Magie Der alte Einsiedler ist ein mächtiger Zauberer und kann Zauber und Rituale wie ein Magier der Stufe 10 wirken. Der Spielleiter muss entscheiden, welche Zaubersprüche und Rituale er kennt. Seine Weisheit und Intelligenz haben den Wert 16, falls ein Zauberwurf erforderlich ist.

Regeneration Der alte Einsiedler regeneriert 3 Trefferpunkte pro Runde, auch wenn er bereits 0 oder weniger Trefferpunkte besitzt.

Magisches Rentier

Trefferwürfel: 3W8 (14 TP)

RK: 15

Angriff: +2, 1W6 Schaden (Tritte und Geweih)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 80

Besonderheiten:

Fliegend Das magische Rentier kann fliegen.

Stumme Zwerge

Trefferwürfel: 1W12 (7 TP)

RK: 14

Angriff: +1, 1W6 Schaden (Werkzeug)

Gesinnung: neutral

Erfahrungspunkte: 20

Besonderheiten:

Zwergensicht Zwerge können in jedem Licht sehen.

Wahrer Name Wer immer den wahren Namen eines Zwerges kennt, hat große Macht über ihn.

DER PALAST DES SCHNEEGOLEMS



Ein Abenteuer für Beyond the Wall von Jonas Boungard

Du und deine Freunde kehren nach einigen Abenteuern in eurer Heimatdorf zurück. Ihr wollt ein wenig zur Ruhe kommen und das gute Wetter genießen, doch daraus wird nichts. In der Nähe des Dorfes wurde ein Palast aus Schnee und Eis errichtet, der für einen unerwarteten Wintereinbruch und damit jede Menge Problemen im Dorf sorgt. Die Charaktere ziehen los, um mehr über die Natur des Palastherren zu erfahren und den Wintereinbruch zu stoppen.

Der Palast des Schneegolems ist ein Szenario für vier Charaktere der Stufe 4, die bereits einige Abenteuer in und um ihr Heimatdorf herum erlebt haben.

Das Szenario entstand im Rahmen der SPIEL.digital 2020 beim Workshop *Wie baue ich ein Beyond the Wall Abenteuer?* Und das Abenteuerthema wurde im Vorfeld mit „Winter“ festgelegt. Die Teilnehmer steuerten eine Menge Ideen bei, die schließlich in das vorliegende Abenteuer einfließen. Wir hoffen, dass der Workshop dir geholfen hat, eigene Abenteuer zu schreiben, und freuen uns auf deine Einsendungen.

DIE ANKUNFT DES SCHNEEGOLEMS

Der Palast wurde vom Schneegolem Nivifer erschaffen. Er sorgt auch für den heftigen Wintereinbruch. Die folgenden Tabellen helfen dir festzulegen, was Nivifer einzigartig macht, warum er den Palast überhaupt baute und welche Folgen seine Ankunft auf das Leben im Heimatdorf der Charaktere hat.

1W8	Was macht den Schneegolem einzigartig?
1	Eisnadelwachstum. Auf seinen Befehl hin breiten sich von seinen Füßen aus spitze Eisnadeln auf allen umliegenden Oberflächen aus.
2	Eiszapfenwurf. Er kann aus dem Nichts Eiszapfen erschaffen und diese wie Speere schleudern.
3	Feuer löschen. Er kann natürliche Feuer mit seinem Blick löschen. Magisches Feuer kann er durch Willensanstrengung löschen.
4	Herbeirufen von Schneestürmen. Er kann kleine Schneestürme herbeirufen, die die Sicht rauben, ganze Felder meterhoch mit Schnee bedecken und Windstärken haben, die Bäume entwurzeln.
5	Kälteaura. Jeder, der sich in seiner Nähe befindet, droht zu, in einen Eisblock eingeschlossen zu werden.
6	Schnee beleben. Er kann Schneemassen kurzzeitig Leben einhauchen, sodass diese die Gestalt von Tieren einnehmen. Sie stehen unter seiner Kontrolle.
7	Schneeteleportation. Innerhalb einer durchgehenden Schneemasse kann er verschwinden, indem er zerfällt, und an einer beliebigen anderen Stelle wieder auftauchen, wo er sich neu bildet.
8	Wachstum. Wenn sich der Schneegolem durch Schnee bewegt, wächst er an, wie er Schneeball, der einen Abhang herunterrollt.

1W6	Warum baut der Schneegolem einen Eispalast?
1	Liebe. Er baut den Palast, um sich bei seiner Abgebenen zu entschuldigen. Er zerstörte aus Versehen ihren Eispalast, und will ihr nun Kompensation verschaffen.
2	Einsamkeit. Er möchte Freundschaft mit den Menschen schließen. Doch immer, wenn er länger mit ihnen zu tun hat, friert er sie aus Versehen ein, sodass er wieder einsam endet.
3	Herzlosigkeit. Er ist im wahrsten Sinne des Wortes herzlos, denn die Eiskönigin raubte es ihm. Daher fehlt dem Schneegolem jegliches Mitgefühl.
4	Zwang. Er wurde von seinem Schöpfer gezwungen. Dieser will Eispaläste in aller Welt errichten, um das Land zu kontrollieren.

5	Mitleid. Er hat Mitleid mit all dem anderen Schnee in der Welt und will durch den Bau die Schneeschmelze verhindern.
6	Ehrgeiz. Er hält sich für den größten Baumeister auf der Welt und will dies mit dem Bau unter Beweis stellen.

1W8	Welche Folgen für das Dorf hat der Bau des Eispalasts?
1	Dunkelheit. Aus den Schornsteinen des Palastes dringt dichter Schnee statt Rauch, was die Sonne über dem Dorf verdunkelt. Das bringt den Rhythmus von Menschen und Tieren vollkommen aus dem Tritt.
2	Kälte. Im Dorf herrscht klirrende Kälte. Noch können die Dorfbewohner sich an ihren Kaminen und Öfen warmhalten, aber das Feuerholz geht zur Neige.
3	Schneemassen. Aufgrund des vielen Schnees ist schon das Dach eines Stalles und der Mühle zusammengebrochen. Weitere Häuser drohen einzustürzen.
4	Raubtiere. Der Eispalast lockt Schneewölfe an, die das Vieh der Dorfbewohner bedrohen. Außerdem wurden gewaltige Bären mit weißem Fell gesichtet, die den Leuten Angst einjagen.
5	Eis. Straßen, Häuser und Felder sind mit einer Eisschicht überzogen. Sie ist so glatt, dass bereits mehrfach Dorfbewohner ausgerutscht und schwer gestürzt sind.
6	Schneestürme. Heftige Schneestürme decken Häuser ab, entwurzeln Bäume und verschütten durch Schneeverwehungen ganze Häuser.
7	Diebstähle. Nivifers Schergen plündern Vieh und Nahrung aus dem Dorf, um sich und das weitere Gefolge des Schneegolems zu versorgen.
8	Verspernte Straßen. Der Handel mit den Nachbardörfern und fahrenden Händlern kommt gänzlich zum Erliegen, was das Dorf auf lange Sicht in Armut stürzt.

EREIGNISSE WÄHREND DES SPIELS

Das Szenario beginnt, sobald sich die Charaktere auf den Weg zum Eispalast machen. Die Effekte, die sich durch den Bau des Eispalastes ergeben, werden immer stärker, je näher die Charaktere dem Palast kommen.



Die Umgebung des Palastes

Schließlich erreichen die Charaktere den Palast aus Schnee und Eis. Mit den folgenden Tabellen kannst du beschreiben, aus was der Palast errichtet wurde, welche Eigenschaften dies mit sich bringt, und welche Gefahren in seiner unmittelbaren Nähe lauern.

1W4	Woraus wurde der Palast errichtet und welcher Eigenschaften hat er dadurch?
1	Eisblöcke. Der Palast sieht aus wie ein normales Schloss, allerdings ist es vollständig aus klarem Eis gebaut worden. Dadurch kann man in manche Räume sehen. Durch die Lichtbrechung bleibt das Innere aber verborgen.
2	Schneemassen. Der Palast sieht wie ein grob geformter Schneehaufen ab. Er wirkt daher weich und seine Mauern können durchgraben werden.
3	Eiskristalle. Der Palast besteht aus ineinander verzahnten Eiskristallen, die wie Nadeln und Zacken aus den Mauern herausragen. Sie sind scharf und spitz.
4	Schneebälle. Die Schneebälle formen eine Pyramide, in der es nur wenige Türen und Fenster gibt. Durch die Konstruktionsart sind bestimmte Teile des Palastes instabil und anfällig dafür, einzustürzen.

1W6	Welche Gefahr droht in unmittelbarer Nähe des Palastes?
1	Dünne Eisdecke. Der Palast wurde in der Mitte eines Sees errichtet, der zugefroren ist. Die Eisdecke ist dünn und nur auf bestimmten Pfaden ist man sicher, nicht einzustürzen.
2	Eiszapfen. An Vorsprüngen und Dachkanten hängen riesige Eiszapfen. Bei Erschütterungen können sie abbrechen und auf unaufmerksame Abenteurer fallen.
3	Dachlawine. Von den Dächern des Palastes drohen Schneelawinen zu rutschen und unvorsichtige Abenteurer zu verschütten.
4	Goblinwachen. Auf den Mauern des Palastes patrouillieren Goblins, die die potentiellen Eindringlinge mit scharfkantigen Schneebällen bewerfen.
5	Schnell wachsende Eisstalagmiten. In der Nähe des Palastes wachsen kleine Stalagmiten aus Eis. Spüren sie lebendige Wesen in ihrer Nähe, wachsen sie plötzlich rasant und versuchen, die Wesen einzufangen.
6	Hagelschauer. In kurzen Abständen stürzen Hagelschauer in der Umgebung des Palastes nieder.

Das Innere des Palastes

Haben die Charaktere die Gefahren außerhalb des Palastes überwunden, gelangen sie in den Palast. Dort müssen sie sich in den sonderbaren Korridoren zurechtfinden und können diverse Räume erkunden. Dabei drohen sie stets von den Bewohnern des Palasts entdeckt und gestellt zu werden. Schließlich gelangen sie zum Schneegolem Nivifer und können seine Schwäche auszunutzen, um mit ihm zu verhandeln, ihn zu besiegen oder sogar Freundschaft mit ihm zu schließen. Als Spielleiter hast du drei Möglichkeiten den folgenden Abschnitt zu leiten:

- ❖ Du zeichnest eine kleine Karte des Palastes und legst die Lage der Räume fest. Das bedeutet mehr Aufwand für dich, aber größere Entscheidungsfreiheit für die Spieler.

Außerdem haben ihre Entscheidungen so unmittelbare Konsequenzen.

- ❖ Du bestimmst eine Anzahl von Korridoren und Räumen, durch die Charaktere mindestens müssen, um zu Nivifer zu gelangen. 2 Korridore und 3 Räume sind ein guter Richtwert. Wollen die Charaktere weitere Räume erkunden, können sie auf einen weiteren Raum stoßen. Suchen sie hingegen erfolgreich nach einer Abkürzung kannst du einen Raum oder einen Korridor weglassen. Auf diese Weise haben die Entscheidungen der Spieler weiterhin Konsequenzen.
- ❖ Du improvisierst sehr stark und lässt dich selbst überraschen, indem du auswürfelst, durch wie viele und durch welche Korridore und Räume die Charaktere mindestens müssen, um zu Nivifer zu gelangen.

1W4	Was macht sie Korridore im Palast so sonderbar?
1	Glatteis und Eisstacheln. Der Boden ist spiegelglatt. Wenn die Charaktere ausrutschen, drohen sie in die Eisstacheln zu schlittern, die aus den Wänden ragen.
2	Schneefall. Von der Decke der Korridore schneit es. Kurzzeitig ist es daher sehr leicht, Spuren zu lesen, doch nach einer Weile sind alle Spuren unter Neuschnee vergraben.
3	Inschriften. Die Wände sind über und über mit Inschriften über die Geschichte des Golems übersät, doch es kostet viel Zeit, diese zu entziffern.
4	Fliegende Eisblumen. Eisblumen fliegen durch die Luft und verfolgen die Charaktere. Wenn die Charaktere nichts unternehmen, lassen sich Eisblumen auf ihnen nieder. Dies fühlt sich kalt an, schützt sie aber vor Kälteangriffen, macht sie aber langsamer.

1W6	Auf welchen außergewöhnlichen Raum stoßen die Charaktere als nächstes?
1	Tanzsaal. In diesem riesigen Saal gibt es an allen Wänden hohe Eispiegel. Licht wird hier stark gebrochen, sodass es verwirrt und blendet.
2	Kaminzimmer. Dies ist der einzige warme Raum im Palast. Im Kamin lodert ein magisches Feuer. Hier hat sich der Entdecker Gudwin zur Ruhe gesetzt.
3	Eiskeller. Hier lagern erlesene Speisen und magische Eisweine. Eiswesen erden durch die gestärkt, Wesen die nicht aus Eis bestehen, verwandeln sich für eine kurze Zeit in Eiswesen.
4	Eine Sammlung an Dienerstatuen. In diesem Raum steht eine Reihe von humanoiden Statuen aus Eis in komplizierten Posen. Ahmen die Charaktere eine Pose nach, erwacht die entsprechende Statue und erfüllt eine Aufgabe.
5	Wintergarten. Hier wachsen völlig fremdartige Pflanzen, darunter Heilkräuter, giftige Sträucher und Blumen, mit denen eine Hexe oder ein Schamane die Zukunft weissagen könnten.
6	Musikzimmer. Hier befindet sich eine Eisharmonika (eine Glasharmonika aus Eis). Erfolgreiches Spielen dieses Instruments verzaubert die Zuhörer, sodass diese mehrere Zentimeter über dem Boden schweben.



1W4	Welchen Bewohnern müssen die Charaktere aus dem Weg gehen?
1	Palastbaumeister, die die Gänge immer wieder vereisen müssen, damit die Wände nicht schmelzen. Wenn sie Charaktere als Gefahr einstufen, versuchen sie sie, ebenfalls zu vereisen.
2	Zwerge, die im Palast ihr Lager aufgeschlagen haben und darunter nach Diamanten graben. Sie sind geizig und paranoid und fürchten daher, die Charaktere könnten ihnen Diamanten stehlen.
3	Kleine Frostelementare, in Form von mit Eiszapfen übersäten Menschen. Sie fürchten sich vor Feuer und werden versuchen, jegliche offenen Flammen, die sie sehen, zu löschen.
4	Der Haushofmeister Lutz, der stets das Protokoll wahren will und die Charaktere direkt zum Thronsaal drängt, damit sich die neuen Gäste bei Nivifer vorstellen.

1W6	Was ist größte Schwäche von Nivifer?
1	Die Feuerelementarin Flammenzunge, die er in seinen Katakomben einem Käfig aus Sternenmetall gefangen hält.
2	Ein Machtwort seines Schöpfers Bertram, dem Elementaristen. Über einen Spiegel im Thronsaal des Palastes können die Charaktere Kontakt zu ihm herstellen.
3	Die kleine Flamme einer geweihten Kerze.
4	Eine rührende Geschichte oder ein trauriges Lied, das ihm das Herz erwärmt.
5	Das Flammenschwert Ignifer, das er in seiner Schatzkammer in einer mit einem Meisterschloss gesicherten Truhe aufbewahrt.
6	Gutes Essen. Durch ein Festmahl ist er leicht zu beeindrucken und lässt sich so auf Gespräche oder Verhandlungen ein.

DIE STRAÙE GLEITET FORT UND FORT ...

Hier endet das Szenario, und wenn es den Charakteren gelungen ist, das Dorf vor den Auswirkungen des Eispalastes zu schützen, dann erhalten sie 2000 Erfahrungspunkte, zuzüglich zu allen Erfahrungspunkten, die sie im Szenario gesammelt haben. Haben sie es nicht geschafft, haben sie sich trotzdem 1000 Erfahrungspunkte verdient.

Falls du dieses Szenario als One-Shot spielst, ist die Erkundung des Palastes des Schneegolems wahrscheinlich befriedigend genug für die Spieler. Falls die Spieler jedoch beabsichtigen, mit diesen Charakteren auch weiterhin auf Abenteuern auszuweichen, könnte es gut sein, ihnen eine Belohnung zu geben, um ihnen bei zukünftigen Herausforderungen zu helfen. Die folgenden Tabellen geben dir einige Ideen für Belohnungen und weitere Abenteuer.

1W6	Auf welchen außergewöhnlichen Raum stoßen die Charaktere als nächstes?
1	Einen magischen Schneeball. Er schmilzt niemals und materialisiert nach einem Wurf immer wieder in der Hand des Werfers. Er verursacht 1W6 magischen Kälteschaden.
2	Eisblaue Haare und eine Resistenz gegen jeglichen Kälteschaden.
3	Die Herrschaft über den Palast des Schneegolems.
4	Frostklinge. Dabei handelt es sich um ein magisches Schwert +2 aus Eis, was wie normales Eis schmelzen kann. Gegen Feuerwesen hat es einen Bonus von +5, und verursacht 3W8+5 Schaden, ist danach aber zerstört.
5	Die Gefolgschaft eines Eiselementars.
6	Die Zauberformel zur Erschaffung eines Golems.

Vielleicht möchtest du deinen Spielern einen Hinweis auf ein zukünftiges Szenario nach der Ankunft in der Stadt hinterlassen. Das erlaubt der Spielrunde, die Handlung außerhalb des Dorfes fortzuführen. Du kannst auf folgender Tabelle würfeln und auf diese Weise einen Hinweis am Ende des Abenteuers einstreuen.

1W6	Was führt die Charaktere ins nächste Abenteuer?
1	Eine Gruppe von Flüchtlingen kommt in das Dorf. Ihr Dorf wurde von Feurdämonen angegriffen und sie konnten grade so entkommen.
2	Die Charaktere erfahren, dass der Schöpfer von Nivifer weitere Golems erschaffen hat. (Dabei muss es sich nicht um Schneegolems handeln.)
3	Die Charaktere finden unter im Palast ein Portal zur Elementarebene des Eises. Das Portal lässt sich allerdings nur mit dem richtigen Portalschlüssel nutzen.
4	Unterm Palast entdecken die Charaktere Zugänge zu einer zwergischen Mine, die sehr hastig verlassen wurde. Es stehen sogar noch mit Kohlen beladene Loren bei den Eingängen.

KÜRZLICHE EREIGNISSE

Die vorherigen Tabellen und Beschreibungen helfen dir, einige Ideen zu entwickeln, wie man das Abenteuer um den Palast de Schneegolems gestalten kann. Die folgende Tabelle *Kürzliche Ereignisse* beschreibt nun die Ausgangssituation, die zu dem Abenteuer führt.

Zu Spielbeginn sollte jeder der Spieler auf *Kürzliche Ereignisse* würfeln, um zu sehen, was bisher geschah. Der Spieler zur Linken war auch dort und ist in der Lage, entweder mit einer relevanten Fertigkeit oder dem Ausgeben eines Schicksalspunkts zu helfen.

Sollte ein Ereignis doppelt erwürfelt werden, findet es nicht statt. Ersatzweise tritt eines der besonderen Ereignisse am Ende der Tabelle ein.

Zum Beispiel lässt du, für den Fall, dass ein Spieler schon eine 5 gewürfelt hat und diese Nummer erneut auftritt, stattdessen das erste * Ereignis geschehen. Sofern ein weiterer doppelter Wurf auftritt, gehe zum nächsten ** Ereignis.

1W6	Was passierte während des unerwarteten Wintereinbruchs?
1	<p>Am Nachthimmel sind wabernde Nordlichter zu sehen, die dich in ihren Bann schlagen. Mache eine Intelligenz-Probe (<i>Astronomie</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Du kannst aus den Nordlichtern verschiedene Pfade der Zukunft lesen. Du startest mit einem Schicksalspunkt mehr.</p> <p>Misserfolg: Die Nordlichter bereiten dir schlechte Träume und schwächen deinen Geist. Du erleidest während des Abenteuers einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und magische Gegenstände.</p>
2	<p>Am Dorfrand wachsen fremdartige, eisblaue Blumen, die erfrischend riechen. Mache eine Weisheits-Probe (<i>Kräuterkunde</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Du identifizierst die essbaren und die giftigen Blumen. Du erhältst je zwei Portionen eines erfrischenden Krauts (bei Einnahme +1W3 TP) und eines Gifts (Rettungswurf gegen Gift oder für 1W3 Runden gelähmt).</p> <p>Misserfolg: Du nimmst aus Versehen giftige Blumen zu dir. Du erleidest für den Rest des Abenteuers einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen Gift und Verwandlung.</p>
3	<p>Dein Feuerholz geht zur Neige und du begibst dich in den Wald, um Reisig und trockenes Holz zu suchen. Mache eine Konstitutions-Probe (<i>Überleben</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Du sammelst ausreichend Feuerholz, um auch andere Dorfbewohner zu versorgen. Zum Dank schenken sie dir ein Huhn.</p> <p>Misserfolg: Das gesammelte Feuerholz reichen nur für ein kleines Feuerchen und sorgt für Pessimismus. Du startest mit einem Schicksalspunkt weniger.</p>

4	<p>Einige Bäume sind unter der Last des Schnees umgestürzt und müssen beiseite geräumt werden. Mache eine Stärke-Probe (<i>Athletik</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Du räumst die Bäume zur Seite und sammelst Selbstvertrauen. Du erhältst während des Abenteuers einen Bonus von +2 auf alle Charisma-Proben.</p> <p>Misserfolg: Ein Dorfbewohner wird beim Wegräumen der Bäume von einem herunterfallenden Ast erschlagen.</p>
5	<p>Ein Rudel hungernder Schneewölfe schleicht um das Dorf, um Vieh zu reißen. Du musst die Wölfe vertreiben. Mache eine Charisma-Probe (<i>Tierkunde</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Du bringst einen beeindruckend großen Wolf zur Strecke und vertreibst das Rudel. Trägst du das Fell, erhältst zu +1 auf Reaktionswürfe.</p> <p>Misserfolg: Das Rudel reißt die Herde eines Schäfers. Er verlässt das Dorf, um an einem anderen Ort sein Glück zu suchen.</p>
6	<p>Aufgrund der Glätte ist ein Wagen mit Nahrung ein Hang abgestürzt. Du musst die Nahrung bergen und dabei vorsichtig vorgehen, um nicht zu stürzen. Mache eine Geschicklichkeits-Probe (<i>Wachsamkeit</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Du birgst die Nahrung und gehst gestärkt ins neue Abenteuer. Du erhältst während des Abenteuers einen Bonus von +2 auf alle Stärke-Proben.</p> <p>Misserfolg: Du stürzt und verletzt dich. Du verlierst 1W6 TP.</p>
*	<p>Einige Dorfbewohner sind auf dem Rückweg vom Markt im Nachbardorf vom Wintereinbruch überrascht worden. Während einige Dorfbewohner losziehen, um sie aus den Schneewehen zu befreien, versuchst du die Kinder der „Vermissten“ zu beruhigen. Mach eine Charisma-Probe (künstlerische Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Die Kinder sind abgelenkt und beruhigt. Die durchgefrorenen Eltern kehren schließlich zurück, nehmen glücklich ihre Kinder in Empfang und sprechen dir Segenswünsche zu. Du erhältst in diesem Abenteuer einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe.</p> <p>Misserfolg: Ein Kind geht auf eigene Faust los und kommt halb völlig mit seinen Eltern zurück, die sich verwünschen. Du erhältst in diesem Abenteuer einen Malus von -1 auf alle Rettungswürfe.</p>

**	<p>Der plötzliche Wintereinbruch hat dem Vieh auf den Weiden den Weg in den Stall versperrt. Du ziehst los, um den Bauern beim Viehtrieb durch die verschneite Landschaft zu helfen. Mache eine Geschicklichkeitsprobe (<i>Viehzucht</i> oder ähnliche Fertigkeiten können helfen).</p> <p>Erfolg: Du bringst die Herde und die Bauern heil ins Dorf. Zum Dank schenken sie dir 4 Flaschen ihre vorzüglichen selbstgebrannten Schnaps'.</p> <p>Misserfolg: Du führst das Vieh über glatte Wege und ein Teil der Herde rutscht einen Abhang hinab. Du wirst verpflichtet, den Bauern für die 12 Kühe Schadensersatz in Höhe von 36 GM zu zahlen.</p>
----	---

VORGESCHLAGENE MONSTER

Im Folgenden sind die Monster zusammengefasst, die Abenteuer vorkommen können. Ohne Probleme kann man auch weitere Monster aus dem Bestiarium oder anderen Quellen benutzen. Die ausgewählten Monster stellen in der im Abenteuer angegebene Anzahl für vier Charaktere der Stufe 4 eine gute Herausforderung dar. Spielgruppen, die kleiner sind oder die sich aus hochstufigen Charakteren zusammensetzen, verlangen von dir als Spielleiter eine sinngemäße Anpassung der Monsterwerte oder ihrer Anzahl.

Dienerstatuen

Trefferwürfel: 4W8 (18 TP)

RK: 20

Angriff: +4, 2W6 Schaden (Schlag)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 160

Steinerne Diener Wer die Pose einer Dienerstatue nachahmt, erweckt sie zum Leben. Sie erfüllt eine Aufgabe für die Person. Die Beschreibung dieser Aufgabe darf aus nicht mehr als einem Dutzend Wörtern bestehen.

Flammenzunge, Feuerelementarin

(wahrer Name Ardoringia)

Trefferwürfel: 4W8 (18 TP)

RK: 12

Angriff: Spezial

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 350

Besonderheiten:

Körperlos Eine Flammenzunge hat keine körperliche Form und kann nur durch Magie oder Waffen aus Stein oder Feuerstein verwundet werden.

Wahrer Name Wer immer den wahren Namen einer Flammenzunge kennt, hat große Macht über sie.

Magische Kräfte Einmal pro Runde kann Flammenzunge eine ihrer folgenden beschriebenen Kräfte einsetzen:

Feuersprung Die Elementarin verschwindet, erscheint in der nächsten Runde an einem anderen Ort und nutzt dann den Angriff *Flammenzungen* mit einem zusätzlichen Angriffsbonus von +2.

Flammenzungen Angriff gegen 2 Feinde (Flammen schießen den Feinden entgegen), +4, 1W4+2 Schaden.

Hitzewelle Dem Ziel muss eine Konstitutions-Probe gelingen oder es erleidet einen Malus von -2 auf alle Würfe in der nächsten Runde.

Frostelementare

(mit Eiszapfen übersäte Menschen)

Trefferwürfel: 3W8 (13 TP)

RK: 17

Angriff: +3, 1W8 Schaden (spitze Eiszapfen)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 90

Eiszapfen Ein Charakter, der mit einem Eiszapfen getroffen wurde, muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung bestehen, oder der Eiszapfen bleibt in ihm stecken und verursacht in jeder folgenden Runde 1 Schaden. Der Eiszapfen kann mit einer Geschicklichkeits-Probe entfernt werden.

Goblinwachen

Trefferwürfel: 1W6 (4 TP)

RK: 14

Angriff: +1, 1W6 Schaden (Kurzschwert), 1W4 (scharfkantiger Schneeball)

Gesinnung: Chaotisch

Erfahrungspunkte: 20

Besonderheiten:

Lärmend und kreischend Wenn die Goblins Eindringlinge entdecken, lärmern, kreischen, quäken und quietschen die Goblin so laut, dass sie weitere Wachen anlocken und außerdem bei den Charakteren für Ohrenschmerzen sorgen. Sie müssen einen Rettungswurf gegen Gift bestehen, oder sie müssen sich die Ohren zuhalten.

Haushofmeister Lutz

Trefferwürfel: 4W8 (18 TP)

RK: 14

Angriff: +4, 1W10 Schaden (Hellebarde)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 150

Besonderheiten:

Hofprotokoll Das wichtigste für Haushofmeister Lutz ist die Befolgung des Protokolls. Weigern sich die Charaktere, ihm zu folgen, wird er rasend vor Wut. Er besteht schreiend auf der Einhaltung der Gepflogenheiten und erhält in jeder Runde +1 auf seinen Angriffswurf und seinen Schaden, bis die Charaktere zustimmen, ihm zu folgen. Dann wird er schlagartig wieder überaus freundlich und zuvorkommend.

Nivifer

Trefferwürfel: 8W10 (44 TP)

RK: 18

Angriff: +8, 2 x 2W8 Schaden (Fäuste)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 1090

Besonderheiten: (nur eine, siehe erste Tabelle)

Eisnadelwachstum Auf Nivifers Befehl hin breiten sich von seinen Füßen aus spitze Eisnadeln auf allen umliegenden Oberflächen aus. Charaktere in 9 m Umkreis um den Nivifer müssen bei jeder Bewegung eine Geschicklichkeits-Probe durchführen oder erleiden 1W6 Schaden.

Eiszapfenwurf Nivifer kann aus dem Nichts Eiszapfen erschaffen und diese wie Speere schleudern. Er erhält einen zusätzlichen Fernkampfangriff mit 1W12 Schaden.

Feuer löschen Nivifer kann natürliche Feuer mit seinem Blick löschen. Dies kann er zusätzlich zu seinen Angriffen durchführen. Magisches Feuer kann er durch Willensanstrengung löschen. Dies kann er statt eines Angriffs durchführen. Der Träger des Feuers muss einen Rettungswurf gegen Zauber bestehen oder das Feuer erlöscht. Ein Wesen auf Feuer erleidet durch den Blick 4W6 Schaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf gegen Zauber halbiert den Schaden.

Herbeirufen von Schneestürmen Nivifer kann kleine Schneestürme herbeirufen, die die Sicht rauben, ganze Felder meterhoch mit Schnee bedecken und Windstärken haben, die Bäume entwurzeln. Er kann neben seinen Angriffen einen Schneesturm herbeirufen, der entweder jegliche Fernkampfangriffe abblockt oder gezielt ein Wesen mit sich reißt. Das Wesen erleidet 2W6 Schaden und landet auf dem Boden. Ein Rettungswurf auf Odem halbiert den Schaden und das Wesen kann auf den Beinen bleiben.

Kälteaura Jeder, der sich in der Nähe von Nivifer befindet, droht zu, in einen Eisblock eingeschlossen zu werden. Ein Wesen muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung bestehen, oder wird von einer dicken Eisschicht umschlossen und kann sich nicht mehr bewegen. Außerdem erleidet es 1W4 Schaden pro Runde. Ein Wesen kann mit sich mit einer sehr schweren (-5) Stärke-Probe selbst befreien oder kann von einer anderen Person mit einer schweren (-2) Stärke-Probe befreit werden.

Schnee beleben Nivifer kann Schneemassen kurzzeitig Leben einhauchen, sodass diese die Gestalt von Tieren einnehmen. Sie stehen unter seiner Kontrolle. Pro Runde kann er zusätzlich zu seinen Angriffen einen Schneewolf aus Schnee erschaffen, der unter seiner Kontrolle steht.

Schneeteleportation

Wachstum Wenn sich Nivifer durch Schnee bewegt, wächst er an, wie er Schneeball, der einen Abhang herunterrollt. Er erhält dann pro Runde +1 TP, +1 auf den Schaden und +1 auf die Rettungswürfe.

Palastbaumeister

Trefferwürfel: 2W6 (7 TP)

RK: 12

Angriff: +2, 1W6 Schaden (Kurzschwert)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 50

Besonderheiten:

Vereisung Die Palastbaumeister können Gegenstände und Wesen vereisen. Ein Wesen muss einen Rettungswurf gegen Verwandlung bestehen, oder wird von einer dicken Eisschicht umschlossen und kann sich nicht mehr bewegen. Außerdem erleidet es 1W4 Schaden pro Runde. Ein Wesen kann mit sich mit einer sehr schweren (-5) Stärke-Probe selbst befreien oder kann von einer anderen Person mit einer schweren (-2) Stärke-Probe befreit werden.

Schneewölfe

Trefferwürfel: 2W8 (9 TP)

RK: 13

Angriff: +1, 1W4+1 Schaden (Biss)

Gesinnung: Neutral

Erfahrungspunkte: 50

Besonderheiten:

Tarnung Im Schnee sind die Schneewölfe nur durch eine sehr schwere (-5) Weisheits-Probe zu entdecken.

Zwerge

Trefferwürfel: 1W12 (7 TP)

RK: 14

Angriff: +1, 1W8 Schaden (Axt)

Gesinnung: neutral

Erfahrungspunkte: 20

Besonderheiten:

Zwergensicht Zwerge können in jedem Licht sehen.

Wahrer Name Wer immer den wahren Namen eines Zwerges kennt, hat große Macht über ihn.



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, persons, 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.



