WELTWEITER

DUNGEONS & DRAGONS®

GAME DAY

DER UNTERGANG FROSTSILBERS

Ein Abenteuer für Charaktere der 4. Stufe

von

Matthew Sernett

EINLEITUNG

Vor Jahrhunderten gab der Frostsilber-Zwergenclan Frostsilber auf, und es versank im Nebel der Geschichte, doch mit einer alten Karte, die sie bei ihrem letzten Abenteuer entdeckten, könnten die SC es finden und dem Clansheim der Zwerge wieder zu altem Glanz verhelfen. Seit Generationen hat kein Zwerg es mehr erblickt. Was mag dort jetzt leben, und wie tief ist es gefallen?

VORBEREITUNG

Als SL dieses Abenteuers brauchen Sie den Inhalt des Abenteuerpakets und 2 Bücher: das Spieler-Handbuch (SHB) und das Spielleiter-Handbuch (SLHB). Das Monster-Handbuch und das Kampagnen-Set: Vergessene Reiche sind nicht nötig, könnten sich aber als hilfreich erweisen, besonders, wenn Sie nach dem eigentlichen Abenteuerende weiterspielen möchten.

Für die Begegnungen in diesem Abenteuer brauchen Sie Dungeons & Dragons-Miniaturen. Das Paket, in dem sich dieses Abenteuer befand, enthält alle erforderlichen Miniaturen. Zu den Miniaturen gehört jeweils eine Karte, die Sie für das Abenteuer aber nicht brauchen.

Die Posterkarte zeigt den Spielern das gesamte Gewölbe. Das ist nicht schlimm, aber wenn Sie immer nur soviel von der Karte zeigen wollen, wie die SC entdecken, können Sie noch unerforschte Bereiche mit Papier oder Büchern abdecken.

ABENTEUER-HINTERGRUND UND ZUSAMMENFASSUNG

Bei ihrem letzten Abenteuer im Eiswindtal haben die SC eine Wanderkarte entdeckt, die einen vergessenen Paß durch die Berge des Grates der Welt zeigt. Auf Zwergisch steht eindeutig das Wort „Frostsilber" auf dem Pergament. Durven und Morn, zwei Zwergenbrüder, erkannten es sofort als den Namen der lange verlorenen Heimat ihrer Ahnen. Ihre Wiederentdeckung könnte im Eiswindtal ein ebenso bedeutsames Ereignis sein wie die der berühmten Mithralhalle.

Die SC brennen darauf zu sehen, wo der Name der Zwerge herkommt und was dort vielleicht noch an Schätzen ruht, also ziehen sie mit Hilfe ihrer Karte ins Gebirge. Sie finden Frostsilber, aber die einst so hehre Stätte liegt in Trümmern, und es gibt Anzeichen dafür, daß sie von Goblins bewohnt wird. Die Goblinoiden leben schon eine Weile in Frostsilber, aber inzwischen lauert in den Ruinen der Zwergenfeste eine noch größere Bedrohung. Ein Drow und ein Duergar, Agenten zweier Sklavenjägerbanden aus dem Unterreich, leben in dem Komplex und benutzen die Goblins als Diener und Spione. Sie wollen mehr über das Umland herausfinden, viele Oberflächenbewohner gefangennehmen und sie verkaufen. Diese Feinde müssen die SC besiegen, um Frostsilber zu befreien.

RAST IM LAUFE DES ABENTEUERS

Die SC sollten im Laufe des Abenteuers nur rasten müssen, wenn es sehr schlecht läuft. Wenn nötig, erinnern Sie die Spieler daran, daß sie draußen im Schneesturm nicht rasten können und es daher in erreichbarer Nähe ihrer Feinde tun müssen. Wenn die SC rasten, ersetzen die Goblin-Bogenschützen aus Bereich 8 die aus Bereich 1. Ob sie den SC begegnen oder nicht, sie fliehen zurück in die Kapelle, um den Drow und den Duergar zu warnen. Wenn sie vor einem Angriff gewarnt wurden, verbergen sich die Goblins aus Bereich 8 und die Grottenschrate aus Bereich 7 in der Kapelle. Dort warten sie geduldig auf die SC und greifen an, sobald sich die Tür der Kapelle öffnet (wodurch sie wahrscheinlich eine Überraschungsrunde bekommen).

BESONDERE MERKMALE FROSTSILBERS

Die Karte zeigt die Teile Frostsilbers, die die SC erkunden können. Bereich 1 ist ein Gang zur Vorhalle. Direkt hinter dem Ausgangspunkt der SC (nicht auf der Karte) befinden sich ein Gebirgspfad und die heulenden Winde des Grates der Welt.

DECKEN

Decken von Räumen sind 3 m hoch, außer in den Bereichen 1 und 8.

WÄNDE

Die Wände Frostsilbers sind gemauert und hier und da mit Basreliefs abstrakter Zwergenmuster und Szenen aus dem Leben der Zwerge verziert.

Gemauerte Wände: mindestens 1,50 m dick; Härte 8; TP 450; Zerbrechen-SG 55; Klettern-SG 20.

TÜREN

In Frostsilber gibt es viele Doppeltüren. Sie sind wegen der kalten Gebirgswinde geschlossen. Alle Türen sind einfache Holztüren mit kaputten Schlössern. Sie hatten einst eine viel höhere Qualität und erstaunlich gute Schlösser, aber der Lauf der Zeit hat sie zermürbt.

Einfache Holztür: 5 cm dick; RK 3; Härte 5; TP 10; Zerbrechen-SG 13 (wenn sie klemmen).

LICHT

Die gegenwärtigen Bewohner Frostsilbers brauchen kein Licht und lassen den Komplex dunkel. Die einzige Ausnahme bildet Bereich 8, wo der Drow die Goblins ein

Feuer unterhalten läßt, um den großen Raum zu wärmen. Hier ist es taghell.

HÖHLENEINBRÜCHE

Sechs Schuttfelder auf der Karte zeigen Höhleneinbrüche an. Sie finden sich in den Bereichen 1, 2, 5, 7 und 8. Ein SC auf einem solchen Schuttfeld kann stehen, aber den Weg fortsetzen kann er nur, nachdem er Tonnen von Gestein bewegt hat. Es droht nicht unmittelbar ein weiterer Einsturz, aber wenn die Spieler sich im Laufe des Abenteuers zu sehr dafür interessieren, einen Höhleneinbruch auszubuddeln, sollten Sie sich die Freiheit nehmen, ominöses Rumpeln und herabstürzende Steine zu beschreiben, um sie davon abzubringen. Die Schuttfelder zählen als schwieriges Gelände.

Schwieriges Gelände: Man muß 2 Felder Bewegung aufwenden, um ein solches Feld zu betreten. Schwieriges Gelände erhöht den SG von Fertigkeitswürfen auf Balancieren und Turnen um +5 und erschwert solche auf Leise bewegen um -5. Man kann in schwierigem Gelände weder rennen noch Sturmangriffe ausführen.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Nach einem langen Marsch auf einen vereisten Gipfel des Grates der Welt erreichen die Helden eine Höhle im Gebirge. Da beginnt der Wind durchs Gebirge zu heulen, und nachdem es in den letzten Tagen dankenswerterweise niederschlagsfrei war, erfüllt jetzt Schnee die kalte Luft.

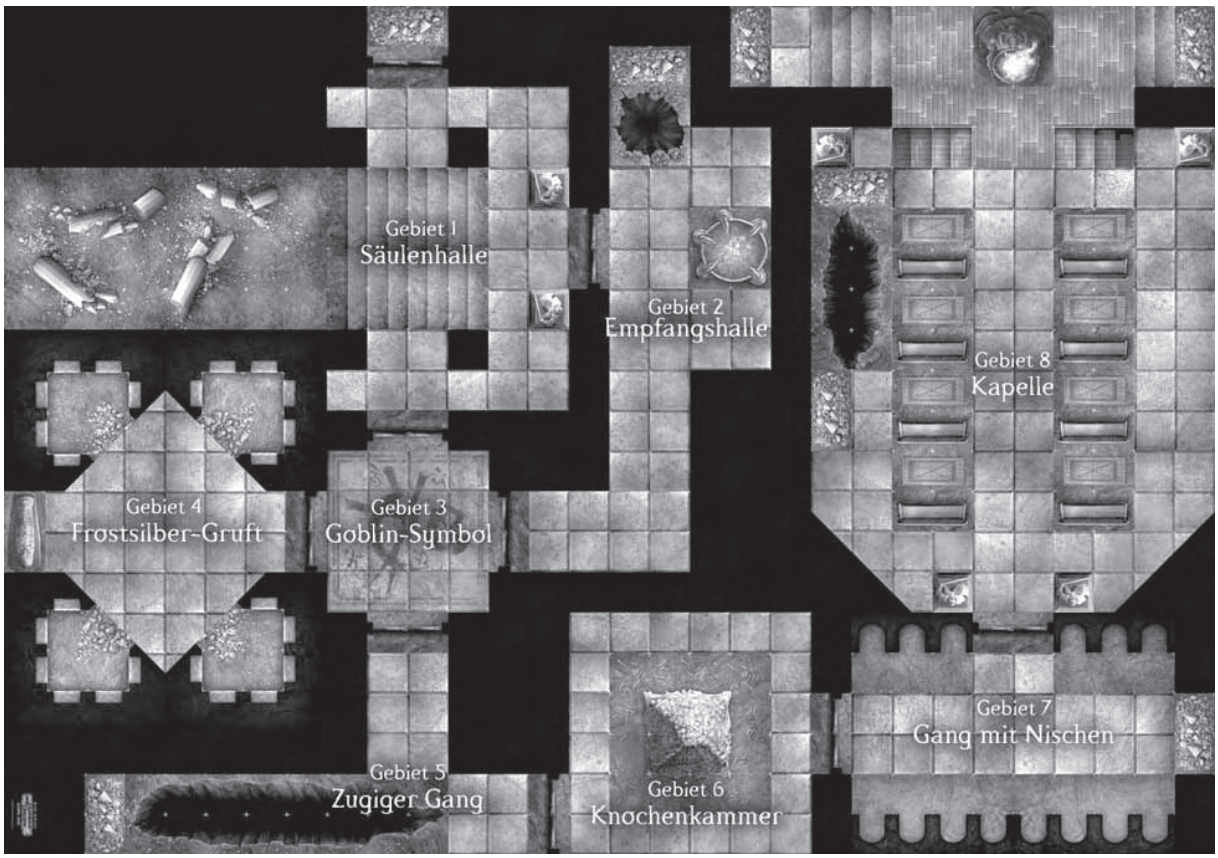
1. SÄULENHALLE

Stellen Sie die SC an den Rand der Karte in Bereich 1.

Ihr erreicht das Ende des Weges, dem ihr jetzt seit drei Tagen ins Gebirge folgt. Ein eisiger Wind beginnt zu heulen, es schneit, und ihr spürt einen Schneesturm nahen. Der Weg endet an einem breiten, hohen Tunnel ins Gebirge, der eindeutig von Zwergenhand stammt. Ihr habt Frostsilber gefunden!

Dieser Eingang war einst eine große Säulenhalle, doch heute leidet sie unter jahrzehntelanger Vernachlässigung. Die Decke ist 9 m hoch. Licht von außen taucht die Säulenhalle in Schatten, während der Eingangsbereich, in dem die Goblins lauern, völlig finster ist. Zwei Krenshars verbergen sich in diesem Bereich hinter umgestürzten Säulen, während im eigentlichen Raum vier Goblin-Bogenschützen stehen, die von hier aus nicht zu sehen sind.

Lassen Sie die Spieler Fertigkeitswürfe auf Entdecken gegen die Fertigkeitswürfe auf Verstecken der Krenshars machen (Verstecken +4) und lesen Sie dann den folgenden kursiv gesetzten Text vor. Denken Sie daran, den Charakteren pro 3 m Distanz zwischen ihnen und den verborgenen Krenshars einen Abzug von -1 zu geben. SC, die die Krenshars entdecken, sind nicht überrascht, wenn diese angreifen (s. entsprechende taktische Begegnung).



Als ihr das düstere Innere betretet und euch umschaut, fallen euch sofort die umgestürzten Säulen auf, die überall herumliegen. Frostsilber liegt in Trümmern, doch damit nicht genug: Die Schmierereien an den Wänden lassen darauf schließen, daß sich hier Goblins eingenistet haben. Es riecht, als hätten sie Wölfe oder Worgs dabei.

Bei diesem Gedanken springen hinter umgestürzten Säulen zwei graufellige, hundeartige Tiere hervor!

Die Krenshars greifen sofort an. Wickeln Sie den Kampf anhand der taktischen Begegnung ab.

Taktische Begegnung: Begegnung 1: Säulenhalle, S. 6.

Statuen: Vor dem Haupteingang Frostsilbers stehen zwei gesprungene, rissige Zwergenstatuen. Morn und Durven erkennen die eine als Abbild ihrer Lieblingsgottheit Moradin, die andere ist aufgrund des Schadens, den sie erlitten hat, kaum zu erkennen. Morn darf einen Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) (SG 15) machen, um sie als alte Darstellung Dumathoins, des Zwergengottes der vergrabenen Schätze und Hüters der Toten, zu erkennen. Ähnliche Statuenpaare kann man auch an anderen Orten in Frostsilber finden.

Doppeltür: 3 Doppeltüren führen aus dem Eingangsbereich heraus. Eine führt in Bereich 2, eine weitere zu Bereich 3 (s. Karte). Die dritte öffnet sich auf einen eingestürzten Korridor voller Schutt.

2. EMPFANGSHALLE

Die Wände zeigen ein Relief einer Zwergin, die einen Kelch in Händen halt, aus dem klares Wasser in ein breites Becken in diesem Raum fließt. Zwei Gänge führen aus der Halle, aber einer davon ist eingestürzt. Vor dem eingestürzten Korridor klafft ein Loch im Boden.

Diese Kammer scheint eine Art Empfangshalle zu sein, in der sich Reisende mit kühlem Bergquellwasser erfrischen und sich den Schmutz der Straße aus dem Gesicht waschen konnten. Das verspritzte Wasser läßt darauf schließen, daß die Goblins letzteres vor kurzem getan haben.

Die Empfangshalle ist ebendies, und das kalte Wasser im Becken ist trinkbar. Durchsuchen die SC den Raum, können sie zwei weitere Hinweise auf ihre Gegner finden.

Ein Fertigkeitswurf auf Suchen mit einem Ergebnis von 11 und mehr enthüllt aufgrund der Pfützen auf dem Boden einige recht frische Fußabdrücke. Manche stammen augenscheinlich von Goblins und den Krenshars, aber eine Spur sieht zwar aus wie die der Goblins, ist jedoch größer.

Ein Fertigkeitswurf auf Suchen mit einem Ergebnis von 11 und mehr enthüllt Kletterausrüstung, die jemand im Schutt neben dem Loch im Fußboden verborgen hat. Wenn ein SC sie zur Hand nimmt, krabbelt eine große, aber harmlose Spinne heraus und fällt in das Loch. Die Kletterausrüstung umfaßt zweimal Kletterzeug (SHB, S. 154) und zweimal 15 m Seidenseil. Das eine Kletterzeug wirkt zwergisch, das andere ist mit Spinnen und Spinnennetzen verziert.

Loch: Durch dieses Loch sind der Drow und der Duergar nach Frostsilber heraufgeklettert. Es führt zig Meter weit in den Berg hinein. Wenn ein Spieler ein Sonnenzepter oder einen Stein hineinwirft, scheint das Wurfobjekt ewig zu fallen, ehe es lautlos in der Finsternis verschwindet. Das Loch mündet in einen alten Magmakamin im Berg und von dort in Höhlen, die letztlich ins Unterreich führen. In den Schacht unter dem Loch zu klettern erfordert einen Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 15). Es gibt keinen Grund, warum ein SC in das Loch fallen sollte, aber wenn, dann steht dem Charakter ein REF-Wurf (SG 15) zu, um sich am Rand festhalten zu können.

3. GOBLIN-SYMBOL

Den Boden dieser quadratischen Kammer ziert ein großes, mit Blut gezeichnetes Symbol. Drei weitere Doppeltüren führen aus dem Raum. Eine davon ziert dasselbe mit Blut gezeichnete Symbol. Um diese Tür hatten die Zwerge Frostsilbers Bilder großer Zwergenhelden und die Worte „Ihr Werk auf dieser Welt ist getan, nun dienen sie an Moradins Seite" gemalt.

Nachdem die Goblins die Frostsilber-Gruft geschändet hatten, zeichneten sie in ihrem Aberglauben mit dem Blut eines Yetis, den zu erlegen ihnen gelungen war, ein Schutzzeichen auf den Boden davor und auf die Tür zur Gruft. Das Symbol ist harmlos, aber ein Fertigkeitswurf auf Wissen (Religion) (SG 20) verrät dem Spieler, daß Goblins es verwenden, um den Schutz ihres Gottes Maglubiyet, des Schutzherrn der Goblinoiden, zu erflehen.

4. FROSTSILBER-GRUFT

Diese seltsam geformte Kammer ist zweifellos eine der Frostsilber-Grüfte, aber hier ist etwas faul! In keiner der Wandnischen liegen sterbliche Überreste. Ihre Waffen und Rüstungen, ihre geheiligten Lieber – von alldem sind nur noch ein paar Knochensplitter und staubige Stoffetzen übrig, die über den Boden verstreut sind. Alles außer einem großen Sarkophag, der in einer Nische in der Stirnwand ruht, ist geschändet. Der Sarkophag trägt eine Inschrift, und sein Deckel zeigt das Bild eines Zwergenkriegers.

Die Goblinoiden haben alle Knochen aus der Gruft in Bereich 5 geschafft. Was sie an Artefakten nicht gebrauchen konnten, haben sie in das Loch in Bereich 2 geworfen (so fanden die Drow den Kamin nach Frostsilber hinauf). Den Schatz aus der Gruft überließen die besiegten Goblinoiden den Drow nach deren Invasion. Außer dem Sarkophag, den die Goblins aus Aberglauben in Ruhe ließen, gibt es in der Gruft nichts mehr von Interesse.

Sarkophag: SC, die den Sarkophag untersuchen, finden im Deckel eine Inschrift in Zwergisch; sie lautet: „Garrun Frostsilber, einst Geliebter Moradins und Held der Wache. Auf ewig im Krieg gegen unsere Feinde und unermüdlich in der Ausübung seiner Pflicht konnte er nicht einmal aufhören zu kämpfen, als alle Feinde gefallen waren. Möge er endlich Frieden und Ruhe finden." Eine weitere Inschrift

in Zwergisch am Rand des Deckels des Sarkophags lautet: „Stört meine Ruhe, und der Schatten des Todes wird euch umfangen."

Ein alter, mächtiger Schatten – der letzte Rest des rastlosen Geistes Garruns – lauert im Sarkophag, verläßt ihn aber nur, wenn ihn jemand öffnet. Wenn ein SC den Sarkophag öffnet oder beschädigt, beginnt die Begegnung. Lesen Sie in diesem Falle folgendes laut vor:

Der Raum scheint sich zu verfinstern, und dich fröstelt, als etwas, das aussieht wie ein schwarzes Rauchwölkchen, sich aus dem Sarkophag erhebt. Das Wölkchen wir zu einem vage humanoiden Schatten, während es sich über dem Sarkophag ausbreitet, vor Zorn schreit und mit einem dünnen, schattenhaften Arm nach dir greift!

Schatz: Im Sarkophag liegt eine Ritterrüstung (Meisterarbeit), ein *Wurfbeil der Rückkehr +1* und *Winterstiefel*. Einzelheiten zu diesen magischen Gegenständen s. Spielleiter-Handbuch.

Taktische Begegnung: Begegnung 2: Frostsilber-Gruft, S. 7.

5. ZUGIGER GANG

Ihr öffnet die Tür und seht einen Gang, in dem ein kalter Wind weht. Weiter vorn seht ihr Abzweigungen nach links und rechts. An dieser Kreuzung ist der Boden eingebrochen.

Durven und Morn dürfen als Freie Aktion in den Feldern unmittelbar neben dem Loch im Boden Fertigkeitswürfe auf Suchen (SG 10) machen. Bei Erfolg erkennen sie diese Felder sofort als instabil. Man scheint sie aber gefahrlos überqueren zu können, wenn man vorsichtig ist.

Wenn sich die SC dem Spalt im Boden nähern, lesen Sie folgendes vor oder fassen es zusammen:

Der eisige Wind, der durch diesen Gang pfeift, kommt aus einem langen Spalt, der sich durch einen eingestürzten Seitengang erstreckt. Dort, wo ihr euch befindet, scheint der Spalt etwa 6 m tief zu sein, aber weiter vorn wird er viel tiefer.

Angesichts des instabilen Bodens versuchen die SC vielleicht, die Spalte zu überspringen oder mit Seilen hinabzuklettern. Lassen Sie sie das halten, wie sie wollen.

Zwei Eismephits haben Frostsilber gerade erreicht, nachdem sie einen kleinen Tunnel ins Gebirge erforscht hatten. Sie verbergen sich hinter der Kante des tieferen Teils der Spalte und greifen an, wenn die SC gerade dabei sind, diese zu überqueren (am besten, wenn manche SC auf der einen und die anderen auf der anderen Seite der Grube sind). Lesen Sie folgendes laut vor:

Ihr hört kreischendes Lachen und seht zwei geflügelte Kreaturen, die sich aus den tieferen Bereichen der Spalte emporschwingen. Die Humanoiden sind halblingsgroß, scheinen aber aus Eis zu sein.

Instabiler Boden: Die Felder an der Spalte auf der Seite, von der die SC kommen, sind instabil. Man kann sie mit halber Geschwindigkeit und einem gelungenen Fertigkeitswurf auf Balancieren (SG 8) gefahrlos überqueren. Wenn sich jemand nicht mit halber Geschwindigkeit bewegt oder den Fertigkeitswurf nicht schafft, ist ein REF-Wurf (SG 15) fällig, sonst stürzt der Betreffende 6 m tief in die Spalte und nimmt 2W6 Punkte Schaden.

Spalte: Die am nächsten gelegenen 4 Felder der Spalte liegen nur 6 m tiefer als der Boden des Ganges, aber die anderen liegen bis zu 18 m tiefer. Am Grunde dieses tieferen Bereichs befindet sich ein Loch mit 60 cm Durchmesser, durch das die kalte Gebirgsluft hereinweht. Hinter dem Loch liegt ein langer Tunnel, der schließlich in der Flanke des Berges herauskommt. Es erfordert einen Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 15), die Wand der Spalte zu erklimmen.

Taktische Begegnung: Begegnung 3: Zugiger Gang, S. 8.

6. KNOCHENKAMMER

Jenseits der Tür lauert ein gräßlicher Anblick. Die Knochen Dutzender Zwerge liegen hier aufgehäuft und zu einer Pyramide geformt. Offenbar haben die Goblins mit den Knochen eine Art Altar für ihre Gottheit errichtet.

Durven und Morn wissen, daß die Zwergenknochen so nicht liegenbleiben sollten, aber es könnte Stunden dauern, sie wieder in die Gruft zu bringen.

Reden die SC in diesem Raum, stoßen sie die Knochenpyramide um oder machen sonstigen Lärm, werden die Grottenschrate aus Bereich 7 auf sie aufmerksam und können nicht mehr überrascht werden.

Wenn die SC an den weiterführenden Türen lauschen, muß ihnen ein Fertigkeitswurf auf Lauschen (SG 19) gelingen, damit sie Gesänge in der Ferne hören. Man kann keine Wort verstehen, aber es klingt wie eine Zwergenstimme. Die SC können die Grottenschrate nicht hören, weil diese sich nicht bewegen.

Knochenpyramide: Die Knochenpyramide enthält nichts Wertvolles, doch selbst eine beiläufige Untersuchung verrät, daß sie leicht zusammenstürzen könnte, wenn man Knochen entfernt. Ein SC sieht beim Hinschauen nichts Interessantes oder Wertvolles, und wenn ein Spieler darauf besteht, sie zu durchsuchen, stürzt sie auf jeden Fall ein.

7. GANG MIT NISCHEN

Von diesem Gang voller schattenhafter Nischen führt eine Doppeltür nach links, und gegenüber ist ein weiterer eingestürzter Gang.

In dieser Kammer stehen 2 Grottenschrate Wache. Wenn sie die SC in Bereich 6 gehört haben, verbergen sie sich in den Nischen. Wenn nicht, stehen sie offen herum. Wickeln Sie den Rest der Handlung in diesem Bereich mit Hilfe von Begegnung 4 ab. Kampfeslärm in diesem

Bereich ist laut genug, um die Bewohner von Bereich 8 zu alarmieren.

Taktische Begegnung: Begegnung 4: Gang mit Nischen, S. 9.

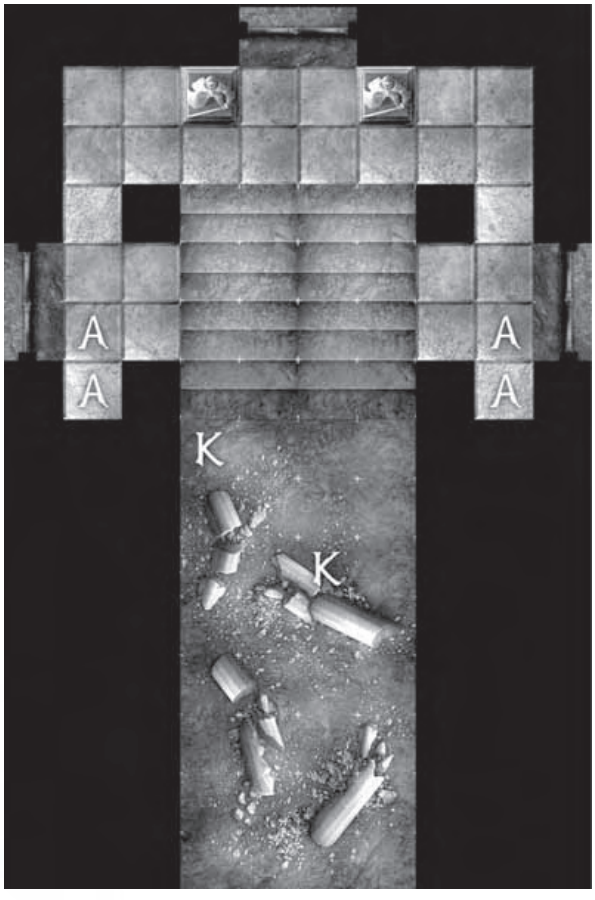
8. KAPELLE

Ihr öffnet die Tür zu einer Kapelle, die ein Feuer auf einem 3 m hohen Holzpodest erhellt. Auf diesem Podest stehen 4 Goblins, und hinter ihnen seht ihr einen Zwerg mit schütterem weißen Haar und grauer Haut um eine Ecke spähen. Ein Teil des Raumes ist in übernatürliche Düsternis gehüllt, und darin steht ein Elf mit weißem Haar und nachtschwarzer Haut und verstellt auch den Weg zwischen den Bänken hindurch. Er trägt ein Langschwert und Schild und fordert euch mit arroganten Gesten auf, euch ihm zu stellen.

Der Zwerg mit der grauen Haut ist in Wirklichkeit ein Duergar namens Varnok; der schwarzhäutige Elf ist ein Drow namens Killian. Bis sie den Kampf in Bereich 7 hörten, stand Varnok auf dem Podest und betete zu seinem Gott, während Killian auf einer Bank herumlungerte. Da sie den Kampf der SC gegen die Grottenschrate gehört haben, agieren sie nun wie unter Taktische Begegnung 5 beschrieben.

Taktische Begegnung: Begegnung 5: Kapelle, S. 10.

Schatz: Varnok und Killian sammelten die magischen Gegenstände ein, die die Goblins in der Frostsilber-Gruft gefunden haben, und lagerten sie in einer Truhe. Diese steht am Fuß der Hintertreppe des Podests. Sie haben die Gegenstände nicht benutzt, da sie sie noch nicht identifizieren konnten. Die Truhe ist unverschlossen und enthält folgende Gegenstände: *Schriftrolle der Genesung, Resistenzumhang +1, Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (22 Ladungen).



ENDE DES ABENTEUERS

Wenn die SC die Goblinoiden und die Sklavenjäger besiegt haben, können sie Frostsilber übernehmen. Morn und Durven können ihre Ahnen wieder in der Gruft zur Ruhe betten, wie es sich für die geliebten Kinder Moradins gehört. Natürlich kann Frostsilber dennoch ein Ort voller Abenteuer bleiben. Wer weiß, was hinter den eingestürzten Gängen liegt oder was vielleicht noch aus den Höhlen im Berg herausgekrochen kommt?

Wenn Sie das Abenteuer sofort fortsetzen wollen, könnten Sie einige Goblinoide und Krenshars von einer Patrouille zurückkommen lassen. Das kann man gut machen, indem man einen SC, der draußen wacht, die heimkehrende Gruppe entdecken läßt, während sie den Weg nach Frostsilber erklimmt. So haben die SC Gelegenheit, in Frostsilber an einer beliebigen Stelle einen Hinterhalt zu legen. Wenn die SC frisch und ausgeruht sind, wenn Sie diese Begegnung spielen, könnten Sie sie als Begegnung mit BS 6 oder 7 anlegen, da Goblins in der Regel schnell fallen und die SC den Vorteil haben, den Kampfplatz bestimmen zu können.

TAKTISCHE BEGEGNUNGEN

BEGEGNUNG 1: SÄULENHALLE (BS 3)

Ausgangslage: 2 Krenshars (K) greifen die SC aus ihrem Versteck heraus an, was 4 Goblin-Bogenschützen (A) aufmerksam macht. SC, denen der Fertigkeitswurf auf Entdecken gelingt, sehen die verborgenen Krenshars, dürfen Initiative würfeln und werden von den Krenshars nicht überrascht. Andere SC und die Goblin-Bogenschützen dürfen Initiative würfeln und in den Kampf eingreifen, wenn die Überraschungsrunde vorbei ist.

Taktik: In der Überraschungsrunde tauchen die Krenshars aus ihrem Versteck auf und nutzen ihre Fähigkeit Erschrecken gegen zwei zufällig bestimmte SC. In der darauffolgenden Runde gehen die Goblins am Haupteingang in Deckung, bleiben aber oben an der Treppe, und schießen auf die SC. Die Krenshars greifen die SC in der ersten vollen Runde an und versuchen in der zweiten Runde, die zu erschrecken, bei denen sie es zuvor noch nicht probiert haben. Danach kämpfen die Krenshars und Goblins bis zum Tode; sie wissen, welches Schicksal sie von der Hand Killians erwartet, wenn sie scheitern.

Denken Sie daran, daß Gavin einen Volksbonus gegen Furcht erhält und Durven immun dagegen ist und Verbündeten in 3 m Umkreis einen Bonus von +4 auf RW verschafft. Ein erschreckter Charakter flieht nach Kräften, doch beachten Sie, daß Rennen hier unmöglich ist. Wenn ein Charakter aufgrund des Erschreckens von der Karte flieht, zählen Sie einfach von deren Rand aus die Bewegungsfelder, um festzuhalten, wie weit sich der SC bewegen muß, um wieder in den Kampf einzugreifen.

Wenn die SC diesen Konflikt bewältigt haben, machen Sie mit S. 4 des Abenteuers weiter.

GELÄNDEINFORMATIONEN

Umgestürzte Säule: Man muß 2 Felder Bewegung aufwenden, um ein Feld mit einer umgestürzten Säule zu betreten. Eine umgestürzte Säule kann Deckung bieten. Wer auf einer umgestürzten Säule steht, bekommt im Nahkampf gegen auf dem Boden stehende Gegner +1 auf Angriffswürfe, weil er höher steht. Felder mit geborstenen Säulenteilen (im Gegensatz zu solchen, die weitgehend von einer umgestürzten Säule bedeckt sind) zählen als schwieriges Gelände.

Schwieriges Gelände: Man muß 2 Felder Bewegung aufwenden, um ein solches Feld zu betreten. Schwieriges Gelände erhöht den SG von Fertigkeitswürfen auf Balancieren und Turnen um +5 und erschwert solche auf Leise bewegen um -5. Man kann in schwierigem Gelände weder rennen noch Sturmangriffe ausführen.

Hohe Decken: Die Decke der Säulenhalle ist 9 m hoch, die in der Eingangshalle, wo die Goblin-Bogenschützen stehen, nur 3 m.

Krenshar (2) **HG 1**

N, mittelgroße magische Bestie
INI: +2; **Sinne:** Entdecken +1, Lauschen +3; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn
Sprachen: –

RK: 15, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 13
TP: 11 (2 TW)
RW: REF +5, WIL +1, ZÄH +3

Bewegungsrate: 12 m (8 Felder)
Nahkampf: Biß +2 (1W6) und Klauen +0/+0 (1W4)
G.-AB: +2; **R.-AB:** +2
Spezielle Aktionen: Erschrecken

Attribute: ST 11, GE 14, KO 11, IN 6, WE 12, CH 13
Talente: Mehrfachangriff, Spuren lesen
Fertigkeiten: Lauschen +3, Leise bewegen +6, Springen +9, Verstecken +4

Erschrecken (ÜF): Als Standard-Aktion kann ein Krenshar die Haut über seinem Gesicht zurückziehen und einen lauten Schrei ausstoßen, den Kreaturen im Umkreis von 39 m hören können. Die Zielkreatur ist 1 Runde lang erschreckt (SLHB, S. 301) (Willen, SG 13). Kreaturen, deren Rettungswurf gelingt, können 24 Stunden lang nicht mehr vom Erschrecken desselben Krenshars betroffen werden. Dies ist ein den Geist beeinflussender Furchteffekt.

Goblin-Bogenschütze (4) **HG 1/3**

NB, kleiner Humanoid (goblinoid)
INI: +1; Sinne: Entdecken +2, Lauschen +2; Dunkelsicht 18 m
Sprachen: Goblin

RK: 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15
TP: 5 (1 TW)
RW: REF +1, WIL -1, ZÄH +3

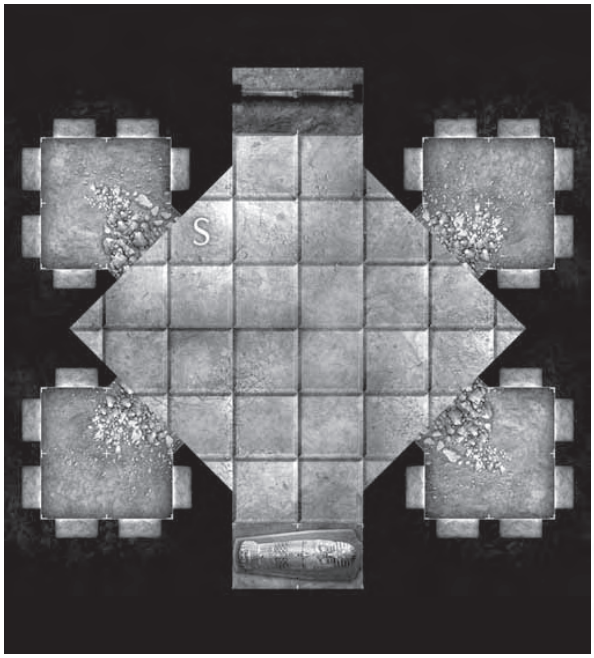
Bewegungsrate: 9 m (6 Felder)
Nahkampf: Morgenstern +2 (1W6)
Fernkampf: Langbogen (Meisterarbeit) +4 (1W6)
G.-AB: +1; **R.-AB:** -3

Attribute: ST 11, GE 13, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6
Talente: Wachsamkeit
Fertigkeiten: Entdecken +2, Lauschen +2, Leise bewegen +3, Reiten +4, Verstecken +3
Besitztümer: Morgenstern, Langbogen (Meisterarbeit), Kettenhemd, 20 Pfeile, 5 SM, 3 KM

BEGEGNUNG 2: FROSTSILBER-GRUFT (BS 5)

Ausgangslage: Der Schatten erhebt sich so langsam, daß er die SC nicht überrascht. Die Initiative wird normal ausgewürfelt.

Beachten Sie, daß Durven den Schatten (S) nicht vertreiben kann. Er hat zu viele TW. Morn kann ihn mit einer 19



oder 20 bei seinem Vertreibungs-Wurf vertreiben. Wenn er dann für den Vertreibungsschaden 7 oder mehr würfelt, kehrt der Schatten in den Sarkophag zurück, sinkt hindurch und flieht in die Erde.

Gavin hat keine magische Waffe, weswegen er den Schatten nur verletzen kann, wenn er *Magische Waffe* auf eines seiner Beile wirkt. Gavin kann aber zum Kampf beitragen, indem er dem Ziel der Schattenangriffe einen Bonus auf die RK verschafft. Wenn Gavin den Schatten in der ersten Runde verfehlt hat, sollten Sie den Spieler an diese Optionen erinnern.

Taktik: Der Schatten attackiert die SC unablässig, wobei er sich auf die Zwerge konzentriert, die er als die schlimmsten Schänder seines Grabs sieht. Man kann den Schatten nicht davon abbringen, weiter anzugreifen, weil er sieht, daß die gesamte Gruft geschändet wurde und sich weigert, denen zu vertrauen, die seinen Sarkophag zu öffnen versuchten..

Wenn die SC diesen Konflikt bewältigt haben, machen Sie mit S. 5 des Abenteuers weiter.

Höherer Schatten **HG 4**

CB, mittelgroßer Untoter (körperlos)
INI: +2; **Sinne:** Entdecken +9, Lauschen +9; Dunkelsicht 18 m
Sprachen: –

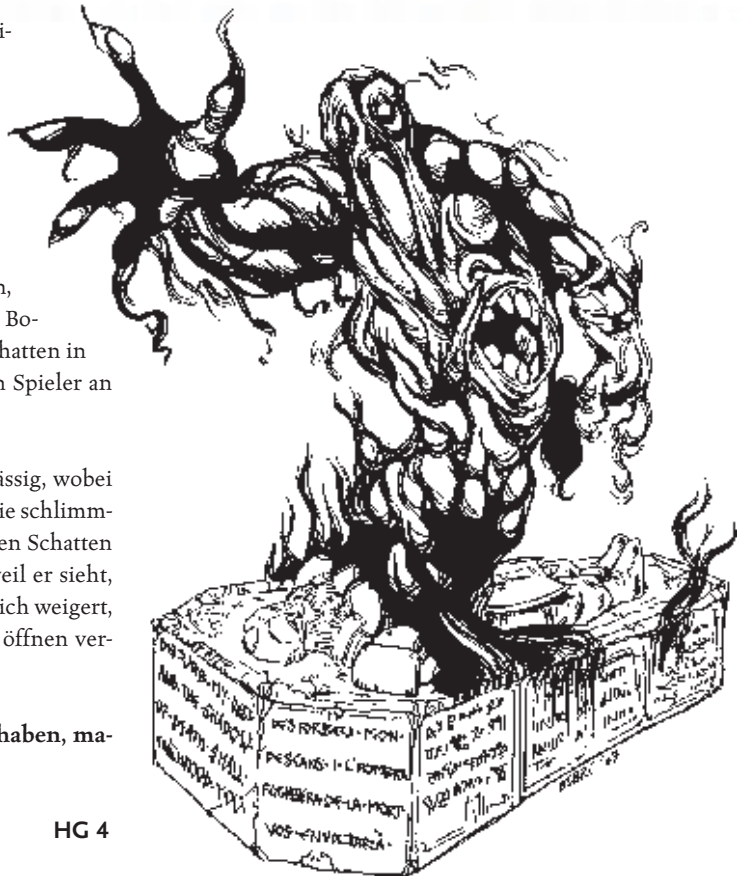
RK: 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11; Ausweichen
Fehlschlagschance: 50% für magische Angriffe
TP: 45 (7 TW)
RW: REF +4, WIL +6, ZÄH +2
Immunität: gegen alle geistesbeeinflussenden Effekte, Gift, Schlafeffekte, Lähmung, Betäubung, Krankheiten, Todeseffekte, krit. Treffer, nicht tödlichen Schaden, Attributsschaden, Attributsentzug, nicht magische Angriffe

---

Bewegungsrate: Flug 12 m (gut) (8 Felder)
Nahkampf: Körperlose Berührung +5 (1W6 ST)
G.-AB: +3; **R.-AB:** –

Attribute: ST –, GE 15, KO –, IN 6, WE 12, CH 13
Besondere Eigenschaften: Brut erzeugen, Stärkeentzug
Talente: Ausweichen, Beweglichkeit, Wachsamkeit
Fertigkeiten: Entdecken +9, Lauschen +9, Suchen +4, Verstecken +10 (+14 in Schatten, +6 im Licht)

Brut erzeugen (ÜF): Jeder Humanoide, dessen ST ein Schatten auf 0 senkt, wird innerhalb von 1W4 Runden zum Schatten unter der Kontrolle seines Mörders.
Stärkeentzug (ÜF): Die Berührung eines Schattens fügt einem lebenden Gegner 1W6 Punkte temporären Stärkeschaden zu. Eine lebende Kreatur, deren Stärke ein Schatten auf 0 reduziert, stirbt.



BEGEGNUNG 3: ZUGIGER GANG (BS 5)

Ausgangslage: Die Eismephits (I) greifen an, wenn die SC gerade dabei sind, die Spalte und den baufälligen Boden zu überqueren. Sie kreischen fröhlich, ehe sie sich zum Angriff emporschwingen und warnen die SC so unabsichtlich. Würfeln Sie die Initiative aus und beginnen Sie den Kampf ganz normal.

Taktik: In der ersten Runde kommt einer der Mephits nahe heran, um seine Odemwaffe einzusetzen, und der andere setzt seine Fähigkeit *Metall kühlen* ein. In der zweiten setzen beide ihr *Magisches Geschoß* ein. Wenn sie in der dritten Runde noch leben, begeben sie sich zu den am schwersten verletzten SC und greifen sie an. Stirbt ein Mephit, versucht der andere, einen weiteren Eismephit herbeizuzaubern.

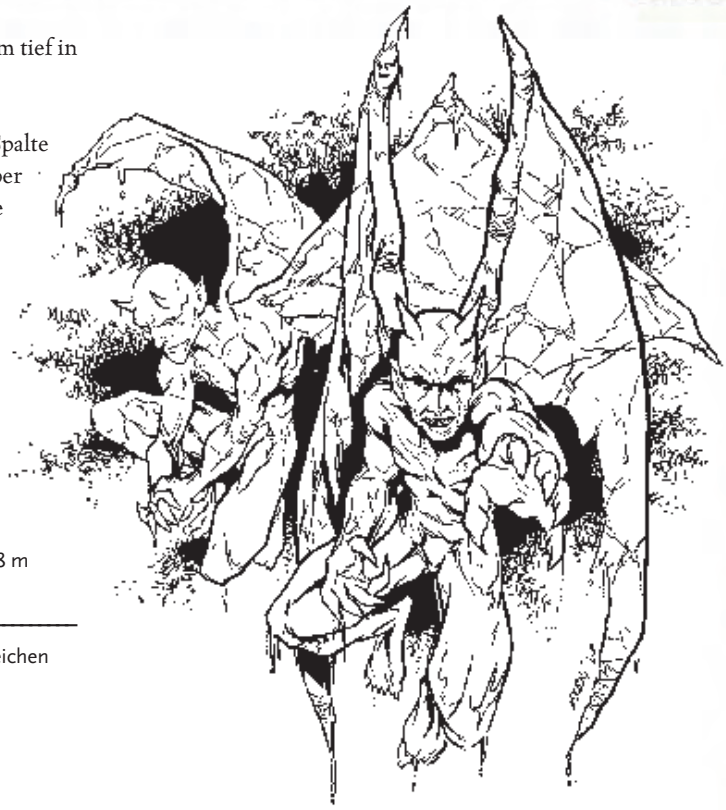
Wenn die SC diesen Konflikt bewältigt haben, machen Sie mit S. 5 des Abenteuers weiter.

GELÄNDEINFORMATIONEN

Instabiler Boden: Die Felder an der Spalte auf der Seite, von der die SC kommen, sind instabil. Man kann sie mit halber Geschwindigkeit und einem gelungenen Fertigkeitswurf auf Balancieren (SG 8) gefahrlos überqueren. Wenn sich jemand nicht mit halber Geschwindigkeit bewegt oder den Fertigkeitswurf nicht schafft, ist ein REF-

Wurf (SG 15) fällig, sonst stürzt der Betreffende 6 m tief in die Spalte und nimmt 2W6 Punkte Schaden.

Spalte: Die am nächsten gelegenen 4 Felder der Spalte liegen nur 6 m tiefer als der Boden des Ganges, aber die anderen liegen bis zu 18 m tiefer. Am Grunde dieses tieferen Bereichs befindet sich ein Loch mit 60 cm Durchmesser, durch das die kalte Gebirgsluft hereinpfeift. Hinter dem Loch liegt ein langer Tunnel, der schließlich in der Flanke des Berges herauskommt. Es erfordert einen Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 15), die Wand der Spalte zu erklimmen.



Eismephit (2) **HG 3**

N, kleiner Externar (Extraplanar, Kälte, Luft)
INI: +7; **Sinne:** Entdecken +6, Lauschen +6; Dunkelsicht18 m
Sprachen: Aural, Handelssprache

RK: 18, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 15; Ausweichen
TP: 13 (3 TW); **SR:** 5/magisch; Schnelle Heilung 2
RW: REF +6, WIL +3, ZÄH +3
Immunitäten: Kälte
Verwundbarkeit: Feuer

Bewegungsrate: 9 m (6 Felder), Fliegen 15 m (10 Felder)
Nahkampf: Klauen +4/+4 (1W3 + 1W4 Kälteschaden)
G.-AB: +3; **R.-AB:** -1
Spezielle Aktionen: *Mephit herbeizaubern*, Odemwaffe, *Zauberähnliche Fähigkeiten*
Zauberähnliche Fähigkeiten: 1/Stunde – *Magisches Geschoß* (auf der 3. Zauberstufe); 1/Tag – *Metall kühlen* (auf der 6. Zauberstufe)

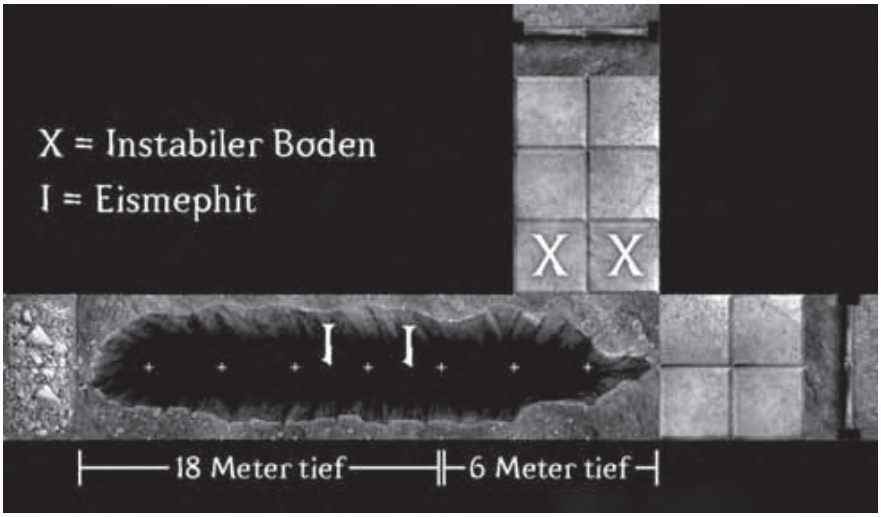
Attribute: ST 10, GE 17, KO 10, IN 6, WE 11, CH 15
Talente: Ausweichen, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten: Bluffen +8, Diplomatie +4, Entdecken +6, Entfesselungskunst +9, Lauschen +6, Leise bewegen +9, Seil benutzen +3 (+5 Fesseln), Verkleiden +2 (+4 andere Person vortäuschen), Verstecken +13

Odemwaffe (ÜF): 3 m langer Kegel aus Eissplittern; 1W4 Punkte Kälteschaden; Reflex, SG 12, halbiert. Lebende Kreaturen, deren RW mißlingt und die nicht gegen Kälte geschützt oder immun sind, werden von Erfrierungen der Haut und zugefrorenen Augen geplagt. Dieser Effekt gibt ihnen 3 Runden lang einen Malus von -2 auf RK und Angriffswürfe.

***Mephit herbeizaubern* (ÜF):** Einmal am Tag kann ein Eismephit einen anderen Eismephit herbeizaubern, als wirke er *Monster herbeizaubern*, doch der Zauber klappt nur zu 25%. Ein herbeigezauberter Mephit kann 1 Stunde lang keinen anderen herbeizaubern.

BEGEGNUNG 4: GANG MIT NISCHEN (BS 5)

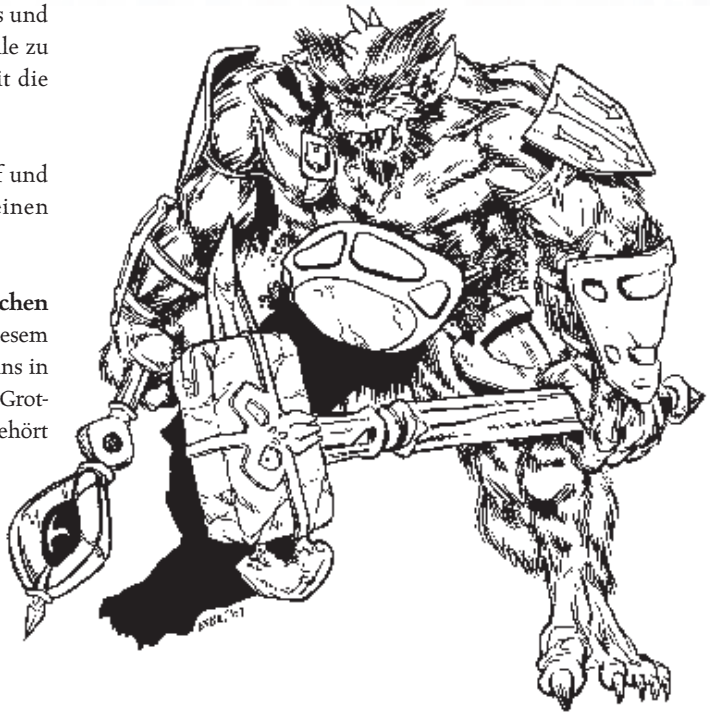
Ausgangslage: Wenn die Grottenschrate (B) sich nicht versteckt haben, wird die Initiative normal ausgewürfelt. Wenn die Grottenschrate sich versteckt haben, lassen Sie die SC Fertigkeitswürfe auf Entdecken gegen die Fertigkeitswürfe auf Verstecken der Grottenschrate (Verstecken +5) machen. Die Grottenschrate greifen den ersten SC per Sturmangriff an, der den Gang betritt. SC, deren Fertigkeitswürfe auf Entdecken scheitern, sind überrascht.



Anmerkung: Zählen Sie die Runden dieses Kampfes und die, die die SC danach noch brauchen, um die Kapelle zu betreten. Davon hängt ab, wieviel Vorbereitungszeit die Kreaturen in Bereich 8 haben.

Taktik: Die Grottenschrate gehen in den Nahkampf und versuchen, nach ihrem Sturmangriff jede Runde einen vollen Angriff zu machen.

Wenn die SC diesen Konflikt bewältigt haben, machen Sie mit S. 6 des Abenteuers weiter. Der Kampf in diesem Raum alarmiert den Drow, den Duergar und die Goblins in der angrenzenden Kapelle. Wenn die SC also mit den Grottenschraten fertig sind, ist der Gesang, den sie zuvor gehört haben, verstummt, und Frostsilber ist unheimlich still.



Grottenschratwache (2) **HG 3**

Grottenschrat-Kämpfer und -Kämpferin 1

NB, mittelgroßer Humanoider (goblinoid)

INI: +1; **Sinne:** Entdecken +4, Lauschen +4; Dunkelsicht 18 m

Sprachen: Goblinisch, Handelssprache

RK: 19, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 18

TP: 30 (4 TW)

RW: REF +5, WIL +1, ZÄH +2

Bewegungsrate: 9 m (6 Felder)

Nahkampf: Streithammer (Meisterarbeit) +9 (1W8+4) oder Streithammer (Meisterarbeit) +7 (1W8+4) und leichter Streitkolben (Meisterarbeit) +6 (1W6+2)

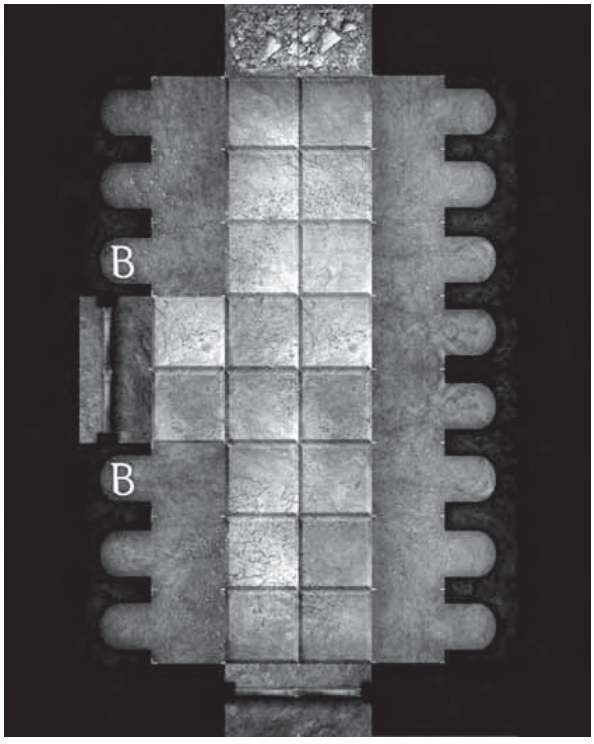
G.-AB: +3; **R.-AB:** +7

Attribute: ST 19, GE 15, KO 15, IN 10, WE 10, CH 9

Talente: Wachsamkeit, Waffenfokus (Streithammer), Kampf mit zwei Waffen

Fertigkeiten: Entdecken +4, Klettern +7, Lauschen +4, Leise bewegen +7, Verstecken +5

Besitztümer: Streithammer (Meisterarbeit), leichter Streitkolben (Meisterarbeit), beschlagene Lederrüstung (Meisterarbeit)

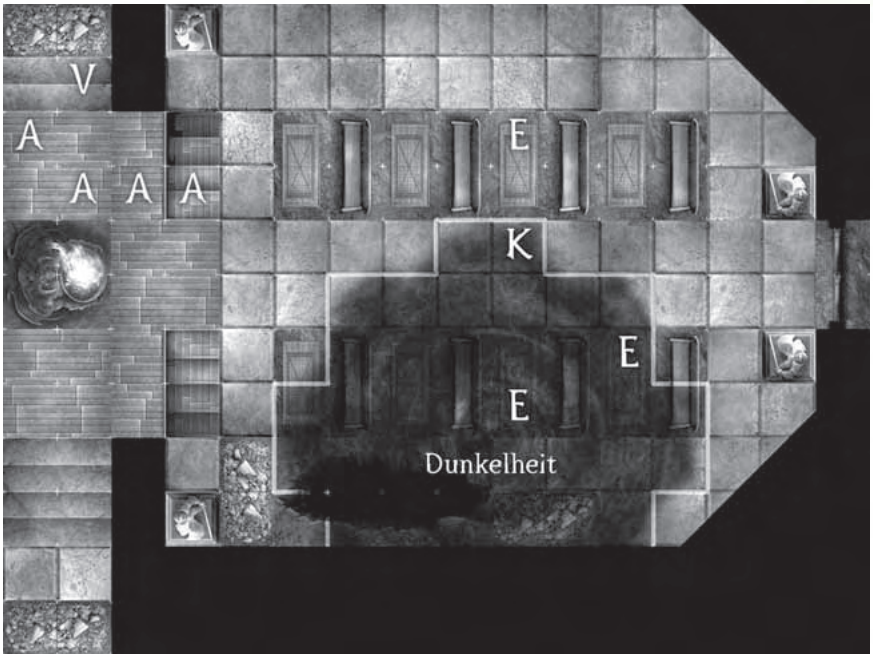


BEGEGNUNG 5: KAPELLE (BS 6)

Ausgangslage: Die Feinde der SC haben den Kampf mit den Grottenschraten sofort gehört. Deshalb sind sie bereit, als die SC die Türen der Kapelle öffnen. Varnok (V), der Duergar-Magier, beginnt, Abwehrzauber zu wirken und seine Tränke einzunehmen. Die Anzahl der defensiven Aktionen, die er unternehmen kann, hängt davon ab, wie viele Runden die SC gebraucht haben, um die Tür zu diesem Bereich zu öffnen. Varnok zaubert und trinkt in folgender Reihenfolge: *Schild, Magierrüstung, Spiegelbilder, Trank des Schildes des Glaubens +3, Verschwimmen, Trank der Feuerresistenz 10.*

Killian (K), der Drow-Kämpfer, nutzt die Zeit, um *Dunkelheit* auf einen Stein im Schutt neben der Spalte zu wirken. Dies schafft einen Bereich, der mit *Dunkelheit* erfüllt ist (s. Begegnungskarte). Dann wartet er einfach am Rand der Dunkelheit auf die SC, so daß er Tarnung hat, die SC, die gegen ihn kämpfen wollen, aber nicht.

Die Goblin-Bogenschützen (A) beziehen auf dem Podest Stellung, um die SC zu beschießen. Die Elite-Goblin-Krieger (E) verstecken sich zwischen den Bänken und greifen an, wenn sich die SC ihnen nähern.



Lassen Sie die SC Fertigkeitswürfe auf Entdecken machen, wenn sie die Türen der Kapelle öffnen, um festzustellen, ob sie die versteckten Elite-Goblin-Krieger entdecken (Verstecken +3). Denken Sie an die Entfernungsabzüge.

Da alle kampfbereit sind, wird die Initiative normal bestimmt und der Kampf ausgewürfelt.

Taktik: Varnok hat zuvor schon *Vergrößern* gewirkt, um die Grottenschrate einzuschüchtern, so daß ihm der Zauber in diesem Kampf fehlt. Aus der Deckung des Holzpodestes heraus setzt er seinen Zauberstab ein. Wenn sich SC ihm nähern, setzt er *Sprühende Farben* und *Benommenheit* ein, um Feinde außer Gefecht zu setzen und versucht dann, im Schutze seiner *Unsichtbarkeit* zu fliehen. Killian versucht, die SC in die Zange zu nehmen oder auf eine Bank zu steigen, um einen Angriffsbonus für die erhöhte Position zu bekommen. Die Goblin-Bogenschützen bleiben auf dem Podest und beschießen die SC, was eine Art Puffer für Varnok schafft. Die Elite-Goblin-Krieger versuchen, die SC in die Zange zu nehmen oder auf eine Bank zu steigen, um einen Angriffsbonus für die erhöhte Position zu bekommen.

Wenn die SC diesen Konflikt für sich entscheiden können, haben sie gewonnen! In Frostsilber leben keine Feinde mehr.

GELÄNDEINFORMATIONEN

Dunkelheit: Kreaturen in diesem Bereich sind getarnt (20% Wahrscheinlichkeit, sie zu verfehlen).

Schwieriges Gelände: Man muß 2 Felder Bewegung aufwenden, um ein solches Feld zu betreten. Schwieriges Gelände erhöht den SG von Fertigkeitswürfen auf Balancieren und Turnen um +5 und erschwert solche auf Leise bewegen um -5. Man kann in schwierigem Gelände weder rennen noch Sturmangriffe ausführen.

Spalte: Die Spalte liegt 6 m tiefer als der Boden des Ganges. Es erfordert einen Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 15), die Wand der Spalte zu erklimmen.

Hohe Decken: Die Decke hier ist 6 m hoch, über dem Holzpodest nur 3 m.

Steile Treppe: Diese Treppe steigt pro Feld 1,50 m an, wodurch ihr oberes Ende und das Holzpodest 3 m über dem Boden der Kapelle liegen. Man muß 2 Felder Bewegung pro Feld aufwenden, um sie zu erklimmen. Fertigkeitswürfe auf Turnen auf der Treppe haben einen Abzug von -5. Einer Kreatur, die die Treppe herabrennt oder einen Sturmangriff die Treppe herunter macht, muß einen Fertigkeitswurf auf Balancieren schaffen, wenn sie das erste Feld betritt (SG 10). Scheitert sie, stolpert die Kreatur und kann erst in der nächsten Runde weiterlaufen. Scheitert der Wurf um 5 oder mehr, nimmt sie 1W6 Punkte Schaden und liegt am Ende ihrer Bewegung. Eine Kreatur, die einen Nahkampfangriff gegen eine unter ihr stehende macht, erhält +1 auf den Angriff, weil sie erhöht steht.

Holzpodest: Das Holzpodest liegt 3 m über dem Boden der Kapelle. Es seitlich zu erklimmen erfordert einen Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 20).

Feuer: Eine Kreatur, die ein brennendes Feld betritt, nimmt 2W6 Punkte Feuerschaden und muß einen REF-Wurf (SG 15) schaffen, sonst fängt sie Feuer.

Bank: 1,25 cm dick; RK 5; Härte 5; TP 10; Zerbrechen-SG 17. Die Holzbänke bieten Deckung. Einer Kreatur, die auf einer Bank steht, bietet sie Deckung gegen Feinde, die über die Rückenlehne hinweg angreifen. Auf einer Bank zu stehen bringt +1 Bonus auf Nahkampfangriffe auf Feinde am Boden. Mit einem gelungenen ST-Wurf (SG 15) kann man eine Bank umwerfen. Wer auf einer umkippenden Bank steht, muß einen REF-Wurf (SG 15) schaffen, sonst liegt er.

Goblin-Bogenschütze (4) **HG 1/3**

NB, kleiner Humanoider (goblinoid)

INI: +1; **Sinne:** Entdecken +2, Lauschen +2; Dunkelsicht 18 m

Sprachen: Goblinisch

RK: 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 15

TP: 5 (1 TW)

RW: REF +1, WIL -1, ZÄH +3

Bewegungsrate: 9 m (6 Felder)
Nahkampf: Morgenstern +2 (1W6)
Fernkampf: Langbogen (Meisterarbeit) +4 (1W6)
G.-AB: +1; **R.-AB:** -3

Attribute: ST 11, GE 13, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6
Talente: Wachsamkeit
Fertigkeiten: Entdecken +2, Lauschen +2, Leise bewegen +3, Reiten +4, Verstecken +3
Besitztümer: Morgenstern, Langbogen (Meisterarbeit), Kettenhemd, 20 Pfeile, 5 SM, 3 KM

Varnok — HG 4

Duergar-Magier 3
RB, mittelgroßer Humanoider (Zwerg)
INI: +3; **Sinne:** Entdecken +1, Lauschen +1; Dunkelsicht 36 m
Sprachen: Handelssprache, Drakonisch, Zwergisch, Goblinisch, Handelssprache des Unterreichs

RK: 13, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 10; RK mit Zaubern und Tränken 24, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 20 (*Magierrüstung, Schild* und *Schild des Glaubens*)
TP: 18 (3 TW)
RW: REF +4 (+8 Zauber), WIL +3 (+7 Zauber), ZÄH +4 (+8 Zauber)
Immunitäten: Lähmung, Phantome und Gifte

Bewegungsrate: 6 m (4 Felder)
Nahkampf: Dolch +0 (1W6-1/18-20)
Fernkampf: *Zauberstab: Melfs Säurepfeil,* Berührungsangriff auf Entfernung +4 (speziell)
G.-AB: +1; **R.-AB:** +0
Kampfausrüstung: *Zauberstab: Melfs Säurepfeil* (ZS 3.; 17 Ladungen; Berührungsangriff auf Entfernung +4; 2W4 Säure + 2W4 Säure in der nächsten Runde), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Energien widerstehen (Feuer), Trank: Schild des Glaubens +3*
Vorbereitete Magierzauber (ZS 3): 0. – *Benommenheit* x3 (SG 14), *Magie entdecken;* 1. – *Magierrüstung, Schild, Sprühende Farben* (SG 15); 2. – *Spiegelbilder, Verschwimmen*
Zauberbuch: die vorbereiteten Zauber zuzüglich 0 – alle; 1. – *Brennende Hände, Magisches Geschoß;* 2. – *Melfs Säurepfeil, Spinnenklettern*
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6): 1/Tag – *Unsichtbarkeit, Vergrößern* (gewirkt)

Attribute: ST 8, GE 16, KO 16, IN 14, WE 10, CH 8
Besondere Eigenschaften: Vertrauten herbeizaubern (noch nicht gewirkt), Standfestigkeit (+4 gegen Ansturm oder Zu Fall bringen), Lichtempfindlichkeit (Tiefenzwerge werden von Sonnenlicht oder innerhalb des Wirkungsbereiches des Zaubers *Tageslicht* geblendet)
Talente: Kernschuß, Präzisionsschuß
Fertigkeiten: Entdecken +1, Konzentration +10, Lauschen +1, Leise bewegen +6, Suchen +1, Wissen (arkanes) +9, Wissen (Gewölbekunde) +5, Zauberkunde +8
Besitztümer: Kampfausrüstung plus Dolch, Zauberbuch, 70 GM

Goblin-Elitekrieger (3) — HG 1/3

NB, kleiner Humanoider (goblinoid)
INI: +3; **Sinne:** Entdecken +3, Lauschen +3; Dunkelsicht 18 m
Sprachen: Goblinisch

RK: 20, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 17
TP: 10 (1 TW)
RW: REF +3, WIL +0, ZÄH +4

Bewegungsrate: 9 m (6 Felder)
Nahkampf: Kriegsbeil (Meisterarbeit) +5 (1W6+2)
G.-AB: +1; **R.-AB:** -3

Attribute: ST 15, GE 17, KO 14, IN 10, WE 11, CH 4
Talente: Wachsamkeit
Fertigkeiten: Entdecken +3, Lauschen +3, Leise bewegen +3, Reiten +4, Verstecken +3
Besitztümer: Kriegsbeil (Meisterarbeit), Kettenhemd, schwerer Stahlschild, 5 SM, 3 KM

Killian Orbbjess — HG 3

Drow-Kämpfer 2
NB, mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI: +3; **Sinne:** Entdecken +1, Lauschen +1; Dunkelsicht 36 m, Dämmersicht
Sprachen: Elfisch, Handelssprache des Unterreichs

RK: 22, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 22; Ausweichen
TP: 20 (2 TW)
RW: REF +3, WIL -1 (+1 Verzauberung), ZÄH +4
Immunitäten: Schlaf; ZR: 13

Bewegungsrate: 6 m (4 Felder)
Nahkampf: Langschwert (Meisterarbeit) +8 (1W8+4/19-20)
G.-AB: +2; **R.-AB:** +6
Zauberähnliche Fähigkeit (ZS 2): 1/Tag – *Dunkelheit* (gewirkt), *Feenfeuer, Tanzende Lichter*

Attribute: ST 18, GE 16, KO 12, IN 10, WE 8, CH 10
Besondere Eigenschaften: Blindheit durch Licht: Werden Drow abrupt hellem Licht wie beispielsweise Sonnenlicht oder dem Zauber *Tageslicht* ausgesetzt, sind sie eine Runde lang blind. Danach sind sie geblendet, solange sie sich in dem beleuchteten Gebiet aufhalten.
Talente: Abhärtung, Ausweichen, Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten: Entdecken +1, Klettern +5, Lauschen +1, Springen -1, Suchen +2
Besitztümer: *Brustplatte +1,* Langschwert (Meisterarbeit), schwerer Stahlschild (Meisterarbeit), 30 GM

DURVEN FROSTSILBER

Zwergen-Paladin Moradins; Stufe 4; Rechtschaffen gut

Beim letzten Abenteuer der Gruppe zerschlug Durven eine verschlossene Truhe, um an die Schätze darin zu gelangen. Als er die Münzen herausnahm (um sie später genau zu zählen und aufzuteilen), zog sein Bruder Morn zwischen zwei zersplitterten Holzstücken einen Zettel hervor. Es war eine Zwergenkarte des Gebirges, in der Frostsilber eingezeichnet war, die Heimat ihrer Ahnen, die seit Jahrhunderten verloren war.

Wie sein Bruder hofft Durven inständig, daß die frühere Heimat ihres Clans noch intakt ist. Ihre Wiederentdekkung im Grat der Welt könnte der Rückeroberung der Mithralhalle Konkurrenz machen!

Attribut	Wert	Modifikator
ST	17	+3
GE	12	+1
KO	12	+1
IN	8	-1
WE	10	+0
CH	14	+2

Initiative	+1
RK	20
RK auf dem falschen Fuß	20
Berührungs-RK	11
Bewegungsrate	6 m (4 Felder)
TP	30 (4 TW)
G.-AB	+4
Nahkampfangriff	+7
Ringkampf	+7
Fernkampf	+5

Rettungswürfe
REF +4 (+6 Zauber), WIL +3 (+5 Zauber), ZÄH +7 (+9 Gift, Zauber)

Talente
Heftiger Angriff (Subtrahieren Sie bis zu 4 von Ihren Angriffswürfen im Nahkampf und addieren Sie die doppelte Zahl zum Schaden)
Waffenfokus (Zweihänder) (Addieren Sie +1 zum Angriffswurf mit dem Zweihänder [ist in den Werten oben bereits berücksichtigt])

Besondere Eigenschaften
- +1 auf Angriffe gegen Goblinoide
- Aura des Mutes (Verbündete in 2 Feldern Umkreis erhalten +4 Moralbonus für RW gegen Furcht)
- *Böses erkennen* (beliebig oft, Reichweite 18 m)
- Böses niederstrecken 1/Tag (+2 zum Treffen, +4 zum Schaden)
- Dunkelsicht (Sichtweite im Dunkeln bis zu 18 m)
- Handauflegen (heilt den Tag über bis zu 8 TP)
- Immun gegen Furcht und Krankheiten
- Standfestigkeit (+4 gegen Ansturm oder Zu Fall bringen)
- Steinwissen (sucht automatisch nach außergewöhnlichen Steinmetzarbeiten)
- Untote vertreiben 5/Tag; Vertreibungswurf W20+2; Schaden 2W6+3

Fertigkeiten
Heilkunde +7 (WE)

Magische Gegenstände
Zweihänder +1, Ritterrüstung +1, Trank: leichte Wunden heilen (heilt 1W8+1 TP)

Ausrüstung
leichte Armbrust (Meisterarbeit) (30 Bolzen)

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	Reichweite/speziell
Zweihänder +1	+9	2W6+5	19-20/x2	–
leichte Armbrust (Meisterarbeit)	+5	1W8	x2	24 m

MORN FROSTSILBER

Zwergen-Kleriker Moradins; Stufe 4; Rechtschaffen gut

Nachdem seine Freunde und er eine Gruppe marodierender Orks in ihrem Lager besiegt hatten, entdeckte Morn Frostsilber eine alte Karte, die irgendwie in einem Geheimfach einer Truhe gelandet war, die sein Bruder Durven zerschlug. Zu Morns Freude und Überraschung verriet sie die Lage seines lange vergessenen Clanheims. Jahrhunderte zuvor hatte der Frostsilber-Clan es nach einer Epidemie aufgegeben, und seine Lage war in Vergessenheit geraten. Mit dieser Karte haben Morn und seine Freunde die Chance, es zu finden, und vielleicht können sie die in alle Winde zerstreuten Mitglieder des Frostsilber-Clans zur Heimkehr bewegen.

Attribut	Wert	Modifikator
ST	16	+3
GE	10	+0
KO	16	+3
IN	9	–1
WE	14	+2
CH	10	+0

Initiative	+0
RK	19
RK auf dem falschen Fuß	19
Berührungs-RK	10
Bewegungsrate	6 m (4 Felder)
TP	33 (4 TW)
G.-AB	+3
Nahkampfangriff	+6
Ringkampf	+6
Fernkampf	+3

Rettungswürfe
REF +1 (+3 Zauber), WIL +6 (+8 Zauber), ZÄH +7 (+9 Gift, Zauber)

Talente
Im Kampf zaubern (+4 zum defensiven Zaubern)
Umgang mit Kriegswaffen (Schlägel)

Besondere Eigenschaften
- +1 auf Angriffe gegen Goblinoide
- Dunkelsicht (sieht im Dunklen bis zu 18 m weit)
- Spontanes Zaubern (Austausch eines vorbereiteten Zaubers gegen Heilmagie)
- Standfestigkeit (+4 gegen Ansturm oder Zu Fall bringen)
- Steinwissen (sucht automatisch nach außergewöhnlichen Steinmetzarbeiten)
- Untote vertreiben 3/Tag; Vertreibungswurf W20; Schaden 2W6+3

Fertigkeiten
Konzentration +10 (KO)
Wissen (Religion) +7 (IN)

Klerikerzauber des 0. Grades
Göttliche Führung: +1 auf einen Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf
Licht: Ein Gegenstand leuchtet wie eine Fackel
Magie entdecken (x2): Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m
Magie lesen: Schriftrollen und Zauberbücher lesen

Klerikerzauber des 1. Grades
Göttliche Gunst: Verleiht 1 Minute lang Angriffs- und Schadensboni von +1/3 Stufen
Magische Waffe: Erhält für 4 Minuten einen Bonus von +1
Schild des Glaubens: Aura verleiht Ablenkungsbonus von +2 oder höher
Schutz vor Bösem: +2 RK und RW, schützt vor Gedankenkontrolle, hält Elementare und Externare auf Abstand
Segnen: Anwender und Verbündete erhalten +1 auf Angriffswürfe und RW gegen Furcht

Klerikerzauber des 2. Grades
Beistand: +1 auf Angriffs- und RW gegen Furcht, 1W8+1/Stufe temporäre TP für 4 Minuten
Geräuschexplosion: Fügt Opfern 1W8 Punkte Schallschaden zu und kann sie betäuben
Person festhalten: Lähmt eine Person für 1 Runde/Stufe
Teilweise Genesung: Bannt magische Attributsmali oder heilt 1W4 Punkte Attributsschaden

Magische Gegenstände
Schlägel +1, Ritterrüstung +1, Trank: Leichte Wunden heilen (heilt 1W8+1 TP)

Ausrüstung
Alte Karte Frostsilbers, leichte Armbrust (Meisterarbeit) (30 Bolzen)

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	Reichweite/speziell
+1 Schlägel	+7	1W10+5	x3	–
leichte Armbrust (Meisterarbeit)		+4	1W8	x2 24 m

GAVIN GALGENSCHATTEN

Halbling, Kämpfer/Schurke; Stufe 2/2; Chaotisch gut

Gavin Galgenschatten traf die anderen Abenteurer auf einem Schiff, das seine Heimatstadt Tiefwasser gen Norden verließ. Anfangs mißtraute Gavin der seltsamen Gruppe, und es dauerte ein paar Piratenüberfälle, bis Gavin ihren Wert erkannte und sie alle Freunde wurden. Gavin hat sich quasi an die Abenteuer der Gruppe angehängt. Er hofft, daß Frostsilber noch Schätze birgt und daß Morn und Durven nichts dagegen haben, wenn er sich bedient – natürlich wird er nur den ihm zustehenden Anteil nehmen.

Attribut	Wert	Modifikator
ST	12	+1
GE	18	+4
KO	16	+3
IN	10	+0
WE	9	-1
CH	8	-1

Initiative	+4
RK	21
RK auf dem falschen Fuß	17
Berührungs-RK	13
Bewegungsrate	6 m (4 Felder)
TP	32 (4 TW)
G.-AB	+3
Nahkampfangriff	+5
Ringkampf	+0
Fernkampf	+8

Rettungswürfe
REF +8, WIL +0 (+2 Furcht), ZÄH +7

Talente
Kampf mit zwei Waffen (greifen Sie mit beiden Wurfbeilen (Meisterarbeit) an, wenn Sie sich nicht weiter als 1,50 m bewegen)

Besondere Eigenschaften
- Entrinnen (nimmt keinen Schaden, wenn er einen REF-Wurf für halben Schaden schafft)
- Fallen finden (verwenden Sie Suchen, um Fallen zu finden)
- Hinterhältiger Angriff (+1W6 Schaden bei in die Zange genommenen oder auf dem falschen Fuß erwischten Feinden)

Kernschuß (+1 auf Fernkampf und Schaden innerhalb 9 m)
Präzisionsschuß (keine Abzüge im Fernkampf gegen Feinde im Nahkampf)
Waffenfinesse (auf Angriffswürfe mit leichten Nahkampfwaffen den GE-Modifikator verwenden)

Fertigkeiten
Entdecken +4 (WE)
Klettern +7 (ST)
Lauschen +6 (WE)
Leise bewegen +10 (GE)
Mechanismus ausschalten +7 (IN)
Springen +3 (ST)
Suchen +5 (IN)
Turnen +10 (GE)
Verstecken +11 (GE)

Magische Gegenstände
Kettenhemd +1, Schutzring +1, Trank: Mittelschwere Wunden heilen (heilt 1W8+1 TP), *Trank der teilweisen Genesung* (heilt 1W4 Attributsschaden)

Ausrüstung
5 Wurfbeile (Meisterarbeit), Diebeswerkzeug (Meisterarbeit), 2 Sonnenzepter, 15 m Seidenseil, Rucksack, Feuerstein und Stahl

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	Reichweite/speziell
Wurfbeil (Meisterarbeit)	+9	1W4+1	x2	–
Angriff mit zwei Beilen	+7/+7	1W4+1/1W4	x2	–
Wurfbeil (Meisterarbeit) (geworfen)	+10	1W4+1	x2	3 m
Beide Beile werfen	+8/+8	1W4+1/1W4	x2	3 m

XAPHNIA LIADON

Elfen-Hexenmeisterin; Stufe 4; Rechtschaffen neutral

Xaphnia wunderte sich, als ihre Zwergenfreunde sich so über den Fund der Karte freuten. Es kam ihr komisch vor, sich über ein heruntergekommenes Loch im Boden zu freuen, aber andererseits sind Morn und Durven Zwerge, und Zwerge sind seltsam. Ungeachtet dessen wird Xaphnia Durven überallhin folgen. Der kühne Zwerg hat ihr einmal das Leben gerettet, und Xaphnia steht in seiner Schuld. Leider haben sich der Paladin und sein Bruder an das gemeinsame Reisen gewöhnt. Wenn Gavin und Tara das auch tun, ist es vielleicht an der Zeit, diese „Schuld" einmal genauer zu definieren.

Attribut	Wert	Modifikator
ST	8	-1
GE	16	+3
KO	16	+3
IN	10	+0
WE	9	-1
CH	14	+2

Initiative	+3
RK	16
RK auf dem falschen Fuß	13
Berührungs-RK	14
Bewegungsrate	9 m (6 Felder)
TP	23 (4 TW)
G.-AB	+2
Nahkampfangriff	+1
Ringkampf	+1
Fernkampf	+5

Rettungswürfe
REF +4, WIL +3 (+5 Zauber), ZÄH +4

Talente
Kernschuß (+1 auf Fernkampf und Schaden innerhalb von 9 m, auch für Zauber)
Präzisionsschuß (keine Abzüge im Fernkampf gegen Feinde im Nahkampf)

Besondere Eigenschaften
- Dämmersicht (sieht in schattigen Bereichen normal)
- Geheimtüren entdecken (sucht automatisch nach Geheimtüren)

Fertigkeiten
Entdecken +1 (WE)
Konzentration +7 (KO)
Lauschen +1 (WE)
Suchen +2 (IN)
Zauberkunde+10 (CH)

Hexenmeisterzauber des 0. Grades
Kältestrahl: Berührungsangriff auf Entfernung +5, Reichweite 12 m, Strahl verursacht 1W3 Punkte Kälteschaden
Magie entdecken: Entdeckt Zauber und magische Gegenstände innerhalb von 18 m
Magie lesen: Schriftrollen und Zauberbücher lesen
Untote schwächen: Berührungsangriff auf Entfernung +5, Reichweite 12 m, fügt einem Untoten 1W6 Schaden zu
Resistenz: Ziel erhält +1 auf RW

Hexenmeisterzauber des 1. Grades
Magisches Geschoß: trifft automatisch, Reichweite 45 m, 1W4+1 Schaden, +1 Geschoß/2 Stufen über der 1. (max. 5)
Schild: Unsichtbare Scheibe gibt +4 auf die RK und wehrt *Magische Geschosse* ab
Schwächere Säurekugel: Berührungsangriff auf Entfernung +5, Reichweite 12 m, 2W8 Säureschaden

Hexenmeisterzauber des 2. Grades
Sengender Strahl: Berührungsangriff auf Entfernung verursacht 4W6 Punkte Feuerschaden, +1 Strahl/vier Stufen (max. 3)

Magische Gegenstände
Amulett der natürlichen Rüstung +1, Rüstungsarmschienen+1, Schutzring +1, Trank: mittelschwere Wunden heilen (heilt 2W8+3 TP)

Ausrüstung
Langschwert (Meisterarbeit)

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	Reichweite/speziell
Langschwert (Meisterarbeit)	+2	1W8-1	19-20/x2	–

TARA ROTHIRSCH

Menschliche Kämpferin; Stufe 4; Neutral gut

Tara Rothirsch stammt von den fernen Nelantern, aber ihr Großvater war ein Barbar aus dem Eiswindtal. Wie ihre Freunde Durven und Morn kam sie auf der Suche nach Anknüpfungspunkten an die Vergangenheit und nach Abenteuern in den alten Norden. Leider stellte sie fest, daß ihre Verwandten ein rüder, abergläubischer Haufen waren. Als Morn die Karte Frostsilbers fand, war Tara fast so aufgeregt wie ihre Zwergenfreunde. Tara war von der Kultur der Zwerge schon immer fasziniert und kann es gar nicht erwarten, das alte Clansheim ihrer Freunde zu sehen.

Attribut	Wert	Modifikator
ST	16	+3
GE	16	+3
KO	14	+2
IN	10	+0
WE	10	+0
CH	8	–1

Initiative	+7
RK	22
RK auf dem falschen Fuß	19
Berührungs-RK	13
Bewegungsrate	6 m (4 Felder)
TP	34 (4 TW)
G.-AB	+4
Nahkampfangriff	+7
Ringkampf	+7
Fernkampf	+7

Rettungswürfe
REF +4, WIL +0, ZÄH +6

Talente
Ausweichen (+1 RK gg. den bestimmten Gegner)
Beweglichkeit (+4 RK für Angriffe, die durch Bewegung provoziert wurden)
Tänzelnder Angriff (bewegen während des Angriffs)
Umgang mit exotischen Waffen (zwergische Streitaxt)
Waffenfokus (zwergische Streitaxt)
Waffenspezialisierung (zwergische Streitaxt)

Fertigkeiten
Klettern +3 (ST)
Schwimmen +0 (ST)
Springen +4 (ST)

Magische Gegenstände
Zwergenkriegsbeil+1, Brustplatte +1, schwerer Stahlschild +1, Trank der teilweisen Genesung (heilt 1W4 Attributsschaden), *Trank des Schildes des Glaubens* +2 (+2 auf alle RK, 1 Minute lang)

Ausrüstung
6 Speere, 2 Sonnenzepter, Dolch (Meisterarbeit), 15 m Seidenseil, Rucksack, Wurfhaken, Feuerstein und Stahl

Waffe	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	Reichweite/speziell
Zwergische Streitaxt +1	+9	1W10+6	x3	–
Speer	+7	1W6+3	x2	30 m

Um diese Spielhilfe verwenden zu können, benötigen Sie außerdem das Spieler-Handbuch und das Spielleiter-Handbuch.

Dieses Abenteuer basiert auf den ursprünglichen DUNGEONS & DRAGONS®-Regeln, die von Gary Gygax und Dave Arneson entwickelt wurden, und dem neuen DUNGEONS & DRAGONS®- Spiel, das von Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker und Peter Adkison entwickelt wurde.

Dieses Produkt enthält keinen Open Game Content. Kein Bestandteil oder Inhalt dieses Produktes darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung in irgendeiner Form reproduziert werden. Nähere Informationen zur Open Gaming License und der D20 System License finden Sie unter www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS®, das Firmenzeichen von Wizards of the Coast, das d20-Logo, alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Der Gebrauch von Warenzeichen durch Feder&Schwert erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Diese Erweiterung unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder Verwendung des enthaltenen Materials außer zum persönlichen Gebrauch bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Alle Rechte vorbehalten.
Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.