

Die Laute der Schneekönigin

Ein Abenteuer für eine Gruppe von 3-5 Abenteurern mit einer durchschnittlichen Stufe von 7. Es basiert auf den D&D 3.0E-Regeln. Es beginnt in einer den schottischen Highlands ähnlichen Gegend.

Vorgeschichte

In dem Dorf Finiscaig lebte die Schankmaid Catriona. Nachdem Catriona dem Handwerksburschen Fionn McDundas schon seit einiger Zeit schöne Augen gemacht hat, beschloß dieser ihr einen Heiratsantrag zu machen. Zu diesem Zweck wollte er gerne mit einer eigenen großen Heldentat aufwarten.

Er hatte daraufhin einen Traum, in dem er von dem Rubin der Schneekönigin erfuhr, denn diese in ihrer Krone trägt und der im Thronsaal ihres Schlosses aufbewahrt wird. In dem Traum erfuhr er ebenfalls, dass er bei der Lady von Carnavessie Castle Hilfe finden würde.

Die Lady von Carnavessie Castle, Priscilla McDougall, ist im Dorf als verschrobene, zurückgezogene Adelsdame bekannt, die irgendwann Carnavessie Castle von ihrem Vater (oder Onkel?) geerbt hatte. Zuweilen hilft sie den Dorfbewohnern in Krankheitsfällen. Manche Leute behaupten, dass sie auch über Dinge Bescheid wüssten, die nicht von dieser Welt sind.

Fionn begab sich also nach Carnavessie Castle und wurde dort von Lady Priscilla empfangen. Diese erklärt ihm bereitwillig, wie er ins Reich der Schneekönigin gelangen kann:

Im Gletscher des Ben Druminor, dem höchsten Berg im Land, befindet sich der Eingang. Er wird bewacht von einem Riesen, der niemanden einlässt. Von dort geht es über eine große verschneite Ebene direkt zum Schloß der Schneekönigin, einem gewaltigen Palast aus Eis und Schnee, der von den Eiselfen bewacht wird. Dort im Thronsaal würden die Laute und die Krone aufbewahrt, wenn die Königin ihr Schloss verlasse.

Um an dem Riesen vorbeizukommen und unentdeckt in den Palast zu kommen, gab sie Fionn drei Unsichtbarkeitstränke. Als Bezahlung für diese Tränke sollte Fionn ihr die Laute der Schneekönigin stehlen. Als Pfand für die Bezahlung verlangte sie von Fionn einen Becher Blut und eine Haarlocke.

Fionn erstieg den Ben Druminor und es gelang ihm unsichtbar an dem Riesen vorbeizukommen. Schließlich erreichte er das Schloß der Schneekönigin. Er wartete ab, bis die Schneekönigin ihr Schloss verließ. Unsichtbar drang er dort ein und erreichte schließlich den nur von wenigen Eiselfen bewachten Thronsaal, in dem sich die Krone und die Laute der Schneekönigin befanden. Beim Stehlen der Laute berührte er jedoch deren Saiten und durch das Geräusch wurden die Wachen alarmiert und schlossen sofort alle Tore des Thronsaals. Fionn saß in der Falle. Als die Wirkung des Tranks nachließ, war es für die Wachen ein Leichtes Fionn zu fangen. Bei dem Handgemein rissen drei Saiten der Laute.

Als die Königin wieder in ihrem Schloss eintraf, wurde ihr der Frevler vorgeführt. Zur Strafe verwandelte sie ihn in einen Eisblock, der im Thronsaal aufgestellt wurde. Die Saiten der Laute aber war nicht mehr zu reparieren.

Die einzige Möglichkeit, kurzfristig Ersatz zu bekommen, wäre, sich an die auf der Elementarebene des Feuers lebenden Zwerge zu wenden, die seinerzeit im Auftrag des Zwergengottes die Laute hergestellt hatten. Die Schneekönigin ist jedoch genauso wenig in der Lage wie ihre Diener, die Elementarebene des Feuers zu betreten.

Um aber in jedem Jahr den Winter zu beenden, muss sie die Laute spielen, und so scheint es nun, als ob nun der Winter ewig dauern würde.

Hintergrund

Bei der Lady von Carnavessie handelt es sich tatsächlich eine um von drei Vetteln, die danach trachten Unheil über das Land zu bringen. Fionns Freund wurde von diesem Vettelnzirkel mit einem Vettelnauge versehen. Er hatte es einmal bei einem Glückspiel „gewonnen“. Dadurch erfuhren sie von Fionns Idee einer Heldentat, dies erschien ihnen eine günstige Gelegenheit, an die Laute der Schneekönigin zu kommen und so ewigen Winter über das Land zu bringen. Sie sandten ihm den Traum und lockten ihn so zu ihrer Burg. Sie gaben ihm die drei Unsichtbarkeitstränke und forderten von ihm das Pfand.

Handlungsverlauf für die SC

Die SC werden von ihrer Liebblingschankmaid Catriona gebeten, ihren Geliebten Fionn zu suchen, der seit einer Woche verschwunden ist. Über Fionns Freund erfahren sie von Fionns Plan, Lady Priscilla aufzusuchen. Bei der wiederum erfahren sie, wohin Fionn wollte und bekommen Auskunft, wie sie zum Palast der Schneekönigin gelangen können. Von dort müssen sie auf die Elementarebene des Feuers, um die Laute zu reparieren. Sobald die Schneekönigin die reparierte Laute zurückhat, gibt sie Fionn frei und belohnt die SC. Anschließend müssen die SC von den Vetteln Fionns Pfand zurückbekommen, dass diese natürlich nicht freiwillig herausgeben.

Catrionas Bitte

Die SC halten sich mal wieder in ihrer Lieblingskneipe „The Spotted Dog“ in Finiscaig bei ihrer Lieblingsschankmaid Catriona auf. Dort wird einer von ihnen von ihr angesprochen. Dieser sollte schon etwas länger mit Catriona bekannt sein. An diesen wendet sie sich mit einer Bitte: Ihr Freund Fionn hat sie seit einer Woche nicht besucht, sie macht sich Sorgen um ihn. Fionn ist Jäger und lebt in einer Hütte im Wald, etwas abseits von Finiscaig. Allein traut sie sich dort nicht hin, sie wäre dem SC unendlich dankbar, wenn dieser sie mal zu der Hütte begleiten würde, um dort nach dem rechten zu sehen.

Dort angekommen stellen sie fest, dass die Hütte in ordentlichem Zustand, aber verlassen ist. Von Fionn keine Spur. Catriona bittet die SC herauszufinden, was mit ihm geschehen ist. Sie weist, dass er mit dem Fallensteller Brennain, der ebenfalls in einer Waldhütte lebt, befreundet ist. Vielleicht weiß der ja etwas.

Der Fallensteller

Wenn die SC Brennain aufsuchen, so kann ihnen dieser tatsächlich weiterhelfen. Als gutem Kumpel hat im Fionn öfters mal das Herz ausgeschüttet. Er weiß, dass Fionn Catriona einen Heiratsantrag machen wollte und hierzu nach einem originellen und einzigartigem Geschenk suchte. Er hatte angeblich einen Traum, dass er Catrionas Gunst mit einem Schneerubin aus der Krone der Schneekönigin gewinnen könne. Er persönlich hält die Geschichte von der Schneekönigin, die für die Winter sorgt, für eine Sage, aber Fionn wollte diesbezüglich mal mit der Lady von Carnavessie Castle sprechen.

Wenn die SC nach Lady Priscilla fragen, erklärt er ihnen, dass dies die Tochter oder Nichte des verstorbenen Laird von Carnavessie, Bruce McDougall ist. Als Adlige ist sie wohl auch ziemlich gebildet. Sie kennt sich auch in der Heilkunde aus und hilft ab und an den Kranken aus dem Dorf mit Kräutern und Medizin. Sie lebt auf Carnavessie Castle, ca. 4km von hier.

Lady Priscilla

Auf einem Hügel ca. 5km von Finiscaig entfernt steht Carnavessie Castle, ein befestigtes, verwahrlostes Herrenhaus, in dem Lady Priscilla McDougall lebt. Über dem Herrenhaus, der Lady und ihren Dienern liegt eine *Arkane Spiegelung*, die das Haus prächtig und völlig intakt und Lady Priscilla als äußerst attraktive junge Dame darstellt.

Die SC sollten bei ihrem ersten Besuch auf keinen Fall die wahre Natur Lady Priscillas und ihrer Behausung erkennen.

Bei ihrem Besuch auf Carnavessie Castle treffen die SC dann auf Lady Priscilla, die sich als äußerst höflich und zuvorkommend erweist. Sie bestätigt, dass Fionn hier gewesen sei und ihr seine Geschichte erzählt habe. Diese Geschichte habe sie so sehr gerührt, dass sie beschlossen habe, Fionn zu helfen und ihm zu erklären, wie er in das Reich der Schneekönigin kommen und eines Schneerubins habhaft werden könne.

Sie macht sich mittlerweile große Sorgen um ihn, da er eigentlich schon längst zurücksein müsste. Aber wenn die SC helfen wollen, teilt sie den SC gerne die magischen Worte mit, mit denen man an dem Riesen vorbeikommt, der den Eingang in das Reich der Schneekönigin bewacht. Von den Unsichtbarkeitstränken und Fionns Pfand erzählt sie natürlich nichts. Sie hält die SC für gefährliche Schnüffler und hofft, dass der Riese kurzen Prozess mit ihnen macht.

Der Riese

Hoch auf dem Ben Druminor liegt der Eingang in eine schmale Schlucht, deren Wände immer höher in den Himmel ragen und die schließlich in eine große Höhle übergeht. In der Höhle haust der Frostriese Crombie, der den Eingang ins Reich der Schneekönigin bewacht und auf deren Geheiß niemanden einlässt. Wenn die SC dort das magische „Losungswort“ aufsagen, interessiert ihn das nicht im Geringsten. Es gibt schließlich kein magisches Losungswort. Vielmehr hält er die SC für unerwünschte Eindringlinge und will sie zurückschicken. Wenn sie vorbeiwollten, erklärt er ihnen, müssten sie schon mit ihm kämpfen. Um in das Reich der Schneekönigin zu kommen, müssen die SC den Riesen also entweder besiegen oder austricksen. Crombie, Frostriese TP 130, HG 9

Im Reich der Schneekönigin

Das Reich der Schneekönigin stellt sich als eine fast endlose, schneebedeckte Ebene dar, die hin und wieder mit einigen öden, verschneiten Tannenwäldern durchsetzt ist. Umgeben ist sie von einem hohen Gebirge. Der Himmel ist von bleigrauen Wolken verhangen, oft fällt Schnee. Selten scheint die Sonne. Es ist so kalt, dass man hier tgl. 1-3 TP an Kälteschaden verliert.

Die Reise zum Schloß dauert einen Tag

Im Palast

Auf einer Klippe über einem vereisten See steht ein gewaltiges Schloss. Es besteht aus Schnee und Eis und schimmert in Farben zwischen Weis und Blau, wenn die Sonne einmal die Wolken durchbricht. Zahlreiche Türme und Giebel, Zinnen, Fenster und Balkone sind zu sehen.

Das über eine Brücke zu erreichende Tor ist geöffnet, wird aber von zwei Eiselfen bewacht.

Sollten die SC den Eiselfen glaubhaft machen, dass sie in friedlicher Absicht kommen, wird ihnen Einlass gewährt und sie erhalten eine Audienz bei der Schneekönigin. Falls sie sich gewaltsam Eintritt verschaffen, sollten sie es kurzfristig mit ausreichend Eiselfen zu tun bekommen, um schließlich selbst als Eisblöcke den Thronsaal zu verschönern.

Nachdem sie von einer Eskorte von sechs Eiselfen in den Thronsaal geführt worden sind, treffen sie dort die Schneekönigin, eine große Frau von eisiger Schönheit mit silbernem Haar und eisblauen Augen.

Der Thronsaal ist so groß wie der Innenraum einer Kathedrale. Er wird aus nicht erkennbaren Lichtquellen taghell erleuchtet. Zahlreiche silbrig glänzende Tore führen in die Korridore des Palastes. Auf dem silbrig-blauen Thron sitzt die Schneekönigin, links und rechts neben ihr stehen zwei Podeste, auf dem einen steht die Laute mit den geborstenen Saiten, auf dem anderen liegt bei Abwesenheit die Krone mit dem Schneerubin. Im ganzen Saal verteilt stehen etwa 24 Eiselfen als Wache.

Etwas abseits vom Thron steht der vereiste Fionn.

Eiself, TP 40, HG 5

Ein neuer Auftrag

Je nach dem wie die SC auftreten, ist die Schneekönigin bereit zu verhandeln. Sie hat schließlich ein Problem. Sie bietet den SC an, Fionn freizulassen, wenn sie im Gegenzug die Laute zu den Zwergen im Feuerreich des Zwergengottes bringen, die im Berg Firion leben. Sie selbst kann dies genauso wenig, wie ihre Diener. Sie beschreibt den SC den Weg zu dem Steinkreis, der das Tor zum Feuerreich darstellt und gibt ihnen die geborstene Laute mit.

Das Tor ins Feuerreich

Das Tor ist ein aus zwölf Menhiren bestehender Steinkreis. Wenn die SC diesen betreten, werden sie automatisch ins Feuerreich versetzt. Der Rückweg funktioniert genauso.

Im Reich des Feuers

Das Gelände ist dunkel und ausgebrannt. Braune und graue Felsen erheben sich zwischen zerschrundenen Felsklüften, in denen Lava-Ströme fließen.

Ungefähr einen Tagesmarsch vom Tor entfernt erhebt sich der Berg Firion in der Ebene.

Aufgrund der Hitze verlieren die SC tgl. 1-3 TP

Der Berg Firion

Am Fuß des Berges öffnet sich der Eingang zu einer gewaltigen Höhle. Schon bald hört man das Hämmern der Schmiede.

Im Innern gruppieren sich um einen großen Lava-Ofen zahlreiche Schmieden, an denen Zwerge mit rußgeschwärzten Gesichtern arbeiten.

Sie sind die Diener des Zwergengottes, der in den oberen Kammern des Berges residiert. Die Zwerge, die hier arbeiten sind ein ziemlich mürrischer Haufen und nicht gerade begeistert, wenn die SC sie bei der Arbeit stören. Sie werden zunächst gar nicht beachtet, erst nach einer Weile kümmert sich Nardir, der Anführer der Zwerge um sie. Er erklärt den SC, dass er und seine Kollegen im Augenblick keine Zeit hätten, irgendwelche Reparaturarbeiten auszuführen, nur weil die Schneekönigin unvorsichtig mit der wertvollen Laute umgegangen

ist. Sie hätten zur Zeit wichtige Arbeiten für den Zwergengott zu erledigen. Aber wenn sie es denn so eilig hätten, würde er ihnen das Reparaturmaterial geben und sie könnten die Sache da hinten rechts an dem freien Schmiedepplatz selbst erledigen. Er kramt dann einen Barren Mithril-Silber hervor und zeigt ihnen den Arbeitsplatz.

Hier müssen die SC zunächst aus dem Mithril-Barren drei Mithril-Saiten machen. Anschließend müssen die Saiten an die Laute angebracht werden. Es sind drei Handwerk „Schmieden“ Würfe mit SG 20 erforderlich, um die Saiten zu schmieden. Da die Mithril-Menge begrenzt ist und die Zwerge nicht bereit sind, ihnen noch mehr von dem kostbaren Metall zu geben, können die SC hier weder 10 noch 20 nehmen. Der Barren gibt ausreichend Metall für 10 Versuche, danach können die SC von den Zwergen Mithril kaufen, ein Barren kostet 500 GS. Anschließend müssen die Saiten an der Laute befestigt werden. Hier ist Fingerfertigkeit gefragt, ein Wurf auf „Schlösser öffnen“ SG 20 ist nötig.

Die Belohnung

Sobald die SC mit der reparierten Laute zur Schneekönigin zurückkehren, löst diese ihr Versprechen ein. Sie gibt Fionn frei und lässt die SC ihres Weges ziehen. Als Belohnung erhält jeder der SC einen Schneerubin (Wert 5000 GS), Fionn bekommt als Auslöser der ganzen Problem natürlich keinen.

Nachdem er befreit wurde, erzählt Fionn den SC seine Geschichte und dass er bei der Lady von Carnavessie in der Schuld stehe, diese habe ihm die drei Unsichtbarkeitstränke gegeben, allerdings unter der Bedingung, dass er ihr die Laute der Schneekönigin mitbringe, als Sicherheit habe sie von ihm einen Becher Blut und eine Haarlocke verlangt. Das Pfand könne er dann gegen die Laute eintauschen. Ihm kam diese Forderung zwar etwas merkwürdig vor, aber da die Lady ja im Dorf keinen schlechten Ruf habe, sei er darauf eingegangen. Jedem einigermaßen erfahrenen SC sollte die Forderung des Pfandes wenn nicht verdächtig, so doch zumindest merkwürdig vorkommen und das Interesse wecken, Lady Priscilla mal etwas genauer auf den Zahn zu fühlen. Sollten die SC nicht von alleine auf die Idee kommen, bittet Fionn die SC niedergeschlagen, mit ihm Lady Priscilla nochmals aufzusuchen, und das Pfand auszulösen. Er erinnert sich an Geschichten, die ihm einmal seine Großmutter erzählt hat, in denen böse Zauberinnen durch Blut Macht über andere gewonnen haben.

Nochmal bei Lady Priscilla

Nach der Rückkehr aus dem Reich der Schneekönigin geht es zurück nach Carnavessie Castle. Der Hügel, auf dem das Herrenhaus steht, ist von Nebeln umgeben. Es sieht aus, als ob das Haus auf den Nebeln schwimmt. Der Himmel ist grau und Wolkenverhangen. Wenn die SC nun hinter die „*Arkane Spiegelung*“, stellen sie fest, das Carnavessie Castle eigentlich nur eine bessere Ruine ist. (Willenswurf SG 18). Die Dienerschaft stellt sich als ein halbes Dutzend Oger heraus. Sobald die Vetteln feststellen, das sie enttarnt sind, hetzen sie die Oger auf die SC und flüchten in die Höhle unter dem Herrenhaus, um ihre Zauberei vorzubereiten. Sollten sie nicht enttarnt werden, versucht Lady Priscilla die SC höflich loszuwerden. Von einem Pfand Fionns weis sie nichts. Wenn die SC dann freiwillig Carnavessie verlassen sollte, hetzt sie ihnen die Oger hinterher, die ihnen in einem Hohlweg ein Ende bereiten sollen.

Carnavessie Castle

1. Ogerunterkünfte, insgesamt haben sich in diesen Räumen 6 Oger breitgemacht, die den Vetteln bedingungslos gehorchen. Wie sie sich verteilt haben ist Entscheidung des SL. Der Putz ist von den Wänden gebröckelt, überall liegt Unrat herum und es stinkt fürchterlich. Bei intensiver Suche (SG 15), lassen sich insgesamt 50 GS finden. Oger, TP je32, HG 2
2. Bankettsaal. Die Möbel, ein langer Esstisch, acht Stühle und ein alter Schrank sind zwar noch einigermaßen stabil, aber heruntergekommen und schmutzig. An den Wänden hängen noch ein paar zerschlissene Gobelins.
3. Ehemalige Wohnräume. Abgesehen von ein paar altersschwachen Möbelstücken sind diese Räume leer
4. Kellerräume, auch diese sind leer. Eine Geheimtür (Suchen SG 25) führt in den von den Vetteln bewohnten Trakt.
5. Wendeltreppe, führt vom Keller ins Obergeschoss
6. Krypta, hier stehen noch die Sarkophage der tatsächlichen Lairds von Carnavessie. Auf einem improvisierten Altar steht eine Statue einer bösen Gottheit (Name ist SL-Entscheidung), die von den Vetteln verehrt wird. An den mit „Z“ markierten Stellen, stehen Zombie Wache, die niemanden in die Krypta lassen. Auffallend sind hier einige äußerst realistisch gearbeitete Statuen, die Krieger und Bauern darstellen. In dem Geheimfach (Suchen SG

30) befinden sich noch die Schätze der Lairds von Carnavessie, Gold, Schmuck und Edelstein im Wert von 3000 GS.

Zombie TP je 18, HG ½

7. In dieser Zelle ist das „Haustier“ der Vetteln untergebracht, ein Basilisk. Hinter der Gittertür befindet sich ein schwarzer Vorhang. Wer so neugierig ist und diesen für einen Blick hinein beiseite zieht, sieht sich Auge in Auge mit dem Basilisken.

Basilisk TP 54, HG 5

8. Vettelnhöhle. Falls sie überrascht sind, gruppieren sich die drei Vetteln an der Stelle „D“ in ihrer tatsächlichen Gestalt um einen großen Kessel in der Mitte der Höhle, in dem eine übelriechende Suppe kocht.

In der Grube „C“ befindet sich der Schatz der Vetteln (2500 GS, 200 PS, Edelsteine im Wert von 5000 GS, drei magische Gegenstände im Ermessen des SL und natürlich der Becher Blut und die Haarlocke von Fionn) und in der Grube „B“ eine vor Angst fast wahnsinnige junge Frau, Eileen McBillings. Bei „A“ befindet sich ein großes Knochenfeld, zwischen den Knochen ist auch der ein oder andere menschliche Schädel zu finden.

Wenn die Vetteln nicht überrascht werden, verstecken sie sich in der Höhle an einer vom SL bestimmten Stelle und versuchen ihrerseits, die SC zu überraschen und zu fangen.

Vettelnzirkel, Annis TP je 50, Grüne Vettel TP 65, HG 12

ANHANG

NSC

Catriona McDrummond, Bürgerliche, **TW**:1W4-1, **TP**: 3, **Ini**:+2, **B**:9m, **RK**:12, **Angriffe**: Küchenmesser, **Schaden**: 1W3, **Af/RW**:1,5mx1,5m/1,5m, **Bes.A.**:-, **Bes. E.**:-, **RW**:REF:+2, **WIL**:+1, **ZÄH**:-1, **Attr.**:ST:9,GE:14,KO:9,IN:11,WE:13,CH:17, **Fertigkeiten**: Beruf Wirt+4, Entdecken+5, **Talente**:-

Fionn McDundas, Waldläufer, **TW**:2W10, **TP**: 15, **Ini**:+1, **B**:9m, **RK**:12, **Angriffe**:Beil+4, **Schaden**:1W6+2, **Af/RW**: 1,5mx1,5m/1,5m, **Bes.A.**: Erzfeind Bestien, **Bes. E.**:-, **RW**:REF:+1, **WIL**:+1, **ZÄH**:+3, **Attr.**:ST:14,GE:12,KO:10,IN:12,WE:11,CH:15, **Fertigkeiten**: Lauschen+7, Entdecken+7, Leise bewegen +6, Suchen +6, Naturkunde +, Heilkunde +5, **Talente**: Spuren lesen, Ausdauer, Wachsamkeit

Brennain McShaw, Experte, **TW**: 2W6+2, **TP**: 9, **Ini**:+1, **B**:9m, **RK**:11, **Angriffe**: Stock+1, **Schaden**:1W3+1, **Af/RW**:1,5mx1,5m/1,5m, **Bes.A.**:-, **Bes. E.**:-, **RW**:REF:+1, **WIL**:+4, **ZÄH**:+1, **Attr.**:ST:10,GE:13,KO:12,IN:13,WE:12,CH:9, **Fertigkeiten**: Wissen Natur+6, Beruf Fallensteller +6, Orientierungssinn+6, Naturkunde+6, Klettern+5, Schwimmen +5, Leise bewegen +6, **Talente**:-

Crombie, der Frostriese **TW**: 14W8+70 **Ini**: -1 **B**: 12m **RK**: 21 **Angriffe**: Riesige zweihändige Axt+18/+13 **Schaden**: 2W8+13 **Af/RW**: 1,5mx1,5m/3m **Bes.A.**: Felsen werfen **Bes. E.**: Felsen Fangen, Kältewesen **RW**: REF: +3 **WIL**: +4 **ZÄH**: +14 **Attr.**: ST: 29 GE: 9 KO: 21 IN: 10 WE: 10 CH: 11 **Fertigkeiten**: Entdecken+6, Klettern+13, Springen+13 **Talente**: Doppelschlag, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Waffe zerschmettern **HG**:

Die Schneekönigin

Die Schneekönigin hat keine Werte. Als Halbgöttin ist Sie so mächtig, dass sie mit den SC anstellen kann, was sie will, falls diese ihr Probleme bereiten sollten. Sollten das tatsächlich der Fall sein, wirkt sie ihren Standardzauber „Fleisch zu Eis“ (entspricht „Fleisch zu Stein), **RW** Zähigkeit SG 35, sie kann den Zauber beliebig oft wiederholen. Etwaige Angriffe der SC perlen einfach von ihr ab.

Eiself, **TW**:5W10, **Ini**:+6, **B**:9m, **RK**: 18(Kettenpanzer, Schild), **Angriffe**: Langschwert +8, **Schaden**: 1W8+3, **Af/RW**: 1,5mx1,5m/1,5m, **Bes.A.**:-, **Bes. E.**: Kältewesen, **RW**:REF:+5, **WIL**:+2, **ZÄH**:+6, **Attr.**:ST:16,GE:14,KO:10,IN:14,WE:12,CH:15, **Fertigkeiten**: Entdecken+5, Leise bewegen+6, Springen+11, Turnen+6, **Talente**: Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Verbesserte kritische Treffer

Nardir, Zwergenkämpfer, **TW**:10W10+40, **TP**: 110, **Ini**:+3, **B**:6m, **RK**:13, **Angriffe**: Schmiedehammer+10/+5, **Schaden**:1W6+4, **Af/RW**:1,5mx1,5m/1,5m, **Bes.A.**:-, **Bes. E.**: Zwergeneigenschaften-, **RW**:REF:+6, **WIL**:+4, **ZÄH**:+13, **Attr.**:ST:18,GE:17,KO:18,IN:14,WE:12,CH:10, **Fertigkeiten**: Handwerk Schmieden+15, Mechanismus ausschalten +6, Motiv erkennen +6, Schätzen+6, **Talente**: Heftiger Angriff, Doppelschlag, Verbesserter Ansturm, Kampfreflexe, Waffenspezialisierung (Kriegshammer), Waffenfokus (Kriegshammer), Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffe zerschmettern, Verbesserte Kritische Treffer

Lady Priscilla und ihre zwei Schwestern

Lady Priscilla und ihre Schwestern Alica und Gwyneth sind zwei Annis (Alica und Gwyneth) und eine Grüne Vettel (Priscilla). Sie bilden einen Vettelnzirkel mit den zusätzlichen im Monsterhandbuch 3E, S. 249 benannten zusätzlichen zauberähnlichen Fertigkeiten

Annis(Vettel), **TW**:7W8+14, **Ini**:+1, **B**:12m, **RK**:-,20, **Angriffe**: 2 Klauen+13, Biss+8, **Schaden**: Klaue 1W6+7, Biss 1W6+3, **Af/RW**: 1,5mx1,5m/3m, **Bes.A.**: Verbessertes Ergreifen, Zerreißen 2W6+14, Zauberähnliche Fähigkeiten, **Bes. E.**: ZR19, Stahlharte Haut, **RW**: REF:+6, **WIL**:+6, **ZÄH**:+4, **Attr.**:ST:25,GE:12,KO:14,IN:13,WE:13,CH:10, **Fertigkeiten**: Entdecken+11, Lauschen+11, Verstecken+7, Konzentration+12, **Talente**: Blind Kämpfen, Im Kampf zaubern, Wachsamkeit

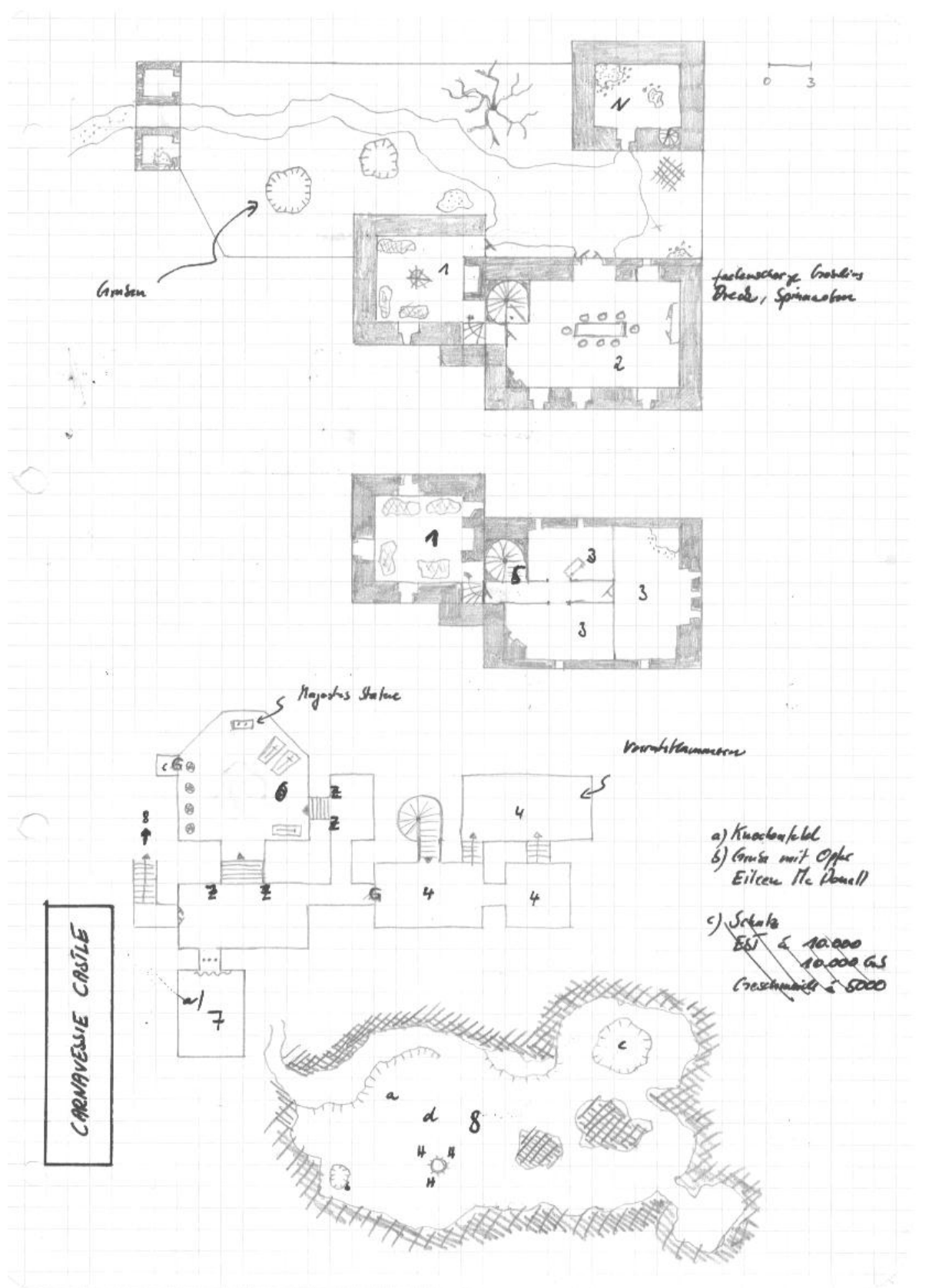
Grüne Vettel, **TW**:9W8+9, **Ini**:+1, **B**:9m, Schwimmen 9m, **RK**:22, **Angriffe**: 2 Klauen+13, **Schaden**:-, W4+4, **Af/RW**:1,5mx1,5m/1,5m, **Bes.A.**:Zauberähnliche Fähigkeiten, Schwäche, Nachahmung, **Bes. E.**: ZR18, Dunkelsicht 27m, **RW**: REF: +7, **WIL**:+7, **ZÄH**:+6, **Attr.**:ST:19,GE:12,KO:12,IN:13,WE:13,CH:10, **Fertigkeiten**: Entdecken+11, Handwerk+5, Konzentration+13, Lauschen +11, Verstecken+11, **Talente**: Blind Kämpfen, Im Kampf zaubern, Wachsamkeit, Große Zähigkeit

Oger,TW:4W8+8, **Ini**:-1, **B**:9m, **RK**:16, **Angriffe**:Zweihändige Keule+8,
Schaden:2W6+7,**Af/RW**:1,5mx1,5m/3m, **Bes.A.**:-, **Bes. E.**:-, **RW**:,REF:+0,WIL:+1,ZÄH:+6,
Attr.:ST:21,GE:8,KO:15,IN:6,WE:10,CH:7,**Fertigkeiten**:Entdecken+2,Klettern+4,Lauschen+2,
Talente:Waffenfokus(Zweihändige Keule)

Zombie ,TW:2W12+3,**Ini**:-1,**B**:9m,**RK**:11,**Angriffe**:Hieb+2,
Schaden:Hieb1W6+1,**Af/RW**:1,5mx1,5m/1,5m,**Bes.A.**:-, **Bes. E.**: Untot, nur Teilaktionen,**RW**:REF:-
1,WIL:+3,ZÄH:+0,**Attr.**:ST:13,GE:8,KO:-,IN:-,WE:10,CH:-,**Fertigkeiten**:-**Talente**:Abhärtung

Basilisk,TW:6W10+12,**Ini**:-
1,**B**:6m,**RK**:16,**Angriffe**:Biss+8,**Schaden**:1W8+3,**Af/RW**:1,5mx1,5m/1,5m,**Bes.A.**:,Versteinernder Blick,**Bes.**
E.:-, **RW**:,REF:+4,WIL:+3,ZÄH:+9,**Attr.**:ST:15,GE:8,KO:15,IN:2,WE:12,CH: 10,**Fertigkeiten**:
Entdecken+7,Lauschen+7,Verstecken+0, **Talente**: Große Zähigkeit,Wachsamkeit

KARTEN



Nachwort:

Diese Abenteuer wurde von Hartmut Kolk verfasst und hat am D20 Abenteuer Contest 2004 der von www.DnD-Gate.de veranstaltet wurde, teilgenommen.

Das Abenteuer darf zu Spielzwecken verwendet werden. Änderungen müssen jedoch mit dem Autor abgesprochen werden.

Die Kontaktadresse lautet:

Das Abenteuer unterliegt der D20 Lizenz und der OGL von Wizards of the Coast.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.