

HELDEN von YRDENHEIM

< ONESHOT >



#001 Die Rettung des Melkior Friedolein



< INHALT >

Seite 3 – 4	---	Herzlich Willkommen in Yrdenheim!
Seite 4	---	Wie spielen wir jetzt genau?
Seite 5 – 6	---	Attribute
Seite 6 – 7	---	Talente
Seite 8 – 9	---	Fähigkeiten
Seite 9 – 10	---	Zauber
Seite 10	---	Gebete
Seite 11 – 12	---	Gegenstände
Seite 12 – 28	---	Abenteuerpfad: Die Rettung des Melkior Friedolein
Seite 28	---	Impressum

Es muss mitten in der letzten Ära des Undariel gewesen sein, dass ein junger, vielversprechender Absolvent einer der wenigen magischen Akademien Nordmarschs auf seiner allerersten Reise spurlos verschwand...

Als die Akademie die Suche schon aufgegeben hatte, gab es jedoch eine Person, die sich mit dem Verschwinden des jungen Melkior Friedolein nicht zufrieden geben mochte – nein, sie konnte es nicht.

Der Name dieser Frau war Martha Friedolein – und sie war es, die euch schließlich auf diesen gefährlichen Auftrag in das götterverlassene Frostherzmoor schickte.

Das Ziel klang simpel: Ihren Sohn Melkior wiederfinden, oder zumindest den Beweis seines Ablebens...

Doch schon beim Betreten des einsamen Trampelpfades quer durch Nebelbänke und Kühlen von schlammigen Eiswassers kamen euch Zweifel auf... Was hatte die alte Dame euch vorenthalten...?

Herzlich Willkommen in Yrdenheim!

Wie liest du die Textkästen in diesem Buch?



- ☐ Vorlesen/Inspiration
- ☐ Nur für die SL
- ☐ Werte & Proben

Mit dieser Helden von Yrdenheim – Oneshot – Anleitung hältst du alles in den Händen, was du brauchst, um mit anderen Pen&Paper – Enthusiasten direkt einzusteigen, in ein spannendes Abenteuer, in welchem eure Held/innen einer späteren Koryphäe des Magiertums, namentlich "Magis Occulta Melkior Friedolein" ordentlich aus der Patsche helfen werden!

Das vorliegende Werk, das im Rahmen der Gratis-Rollenspieltage 2026 das Licht der Welt erblickt, enthält beinahe alles, was du und deine Freunde benötigen, um sofort loszulegen. Ihr benötigt lediglich zusätzlich:

Würfel:

Am besten startet jede/r Spieler/in mit einem W6 und einem W20er! Auch für die Spielleitung wird das zunächst reichen. Kleine Begriffserklärung für absolute Neueinsteiger: Das bedeutet je einen Würfel mit zwanzig und einen mit sechs Seiten! Könnt ihr in gut sortierten Hobbygeschäften bekommen, oder zur Not im Internet. Habt ihr weniger Würfel zur Verfügung, könnt ihr euch auch einfach abwechseln. Es ist nur wichtig, dass mindestens einer von jeder Sorte vorhanden ist.

Wichtig für eure Proben: Yrdenheim steht in jener Tradition klassischer Regelsysteme, bei denen ein niedriges Würfelergebnis meistens besser ist. (Außer bei den Schadenswürfen!) Ziel ist es in der Regel, euren angegebenen Wert zu unterbieten.

Gewürfelt und agiert, oder gekämpft wird abwechselnd und am besten in einer festen Reihenfolge nacheinander.

Dazu können Stift und ein Blatt Papier für Notizen nicht schaden. Manchmal werdet ihr neue Gegenstände finden können, oder bestimmte Zustände erhalten, die ihr notieren wollt.

Ihr solltet, um spielen zu können, eine Person zur Spielleitung bestimmen, die als Erzählstimme, unparteiisches Schiedsgericht und

Ich wünsche euch genauso viel Spaß beim Spielen, wie ich beim Schreiben und Basteln des ganzen hatte!

Einen fröhlichen Gratis-Rollenspieltag!

Und möge der Lachende Gott Argis euch auf eurem Abenteuer gewogen sein!

Euer Branko

Wie spielen wir jetzt genau?

→ Der beiliegende Oneshot – Abenteuerpfad enthält alle Informationen, Details und Hilfen, die du als angehende/r oder einfach nur von deiner Spielgruppe auserwählte/r Spielleiter/in benötigst, um deine Gruppe für ein paar Stunden mit einem spaßigen und kurzweiligen Abenteuer zu versorgen.

→ Für jede/n Spieler/in gibt es in diesem "Helden von Yrdenheim" – Oneshot – Starter – Paket einen vorgefertigten Charakterbogen. Eventuell wird diese Liste durch den Autor noch offiziell erweitert. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung zum Gratis-Rollenspieltag 2026 stehen allerdings zur Verfügung:

#001 Grunstaller Passwächter/in

#002 Waidmann / Waidfrau der Anderthalb Drachen

#003 Orkische/r Schamane/Schamanin der Mal'Gaundir

#004 Luett'sche/r Argispriester/in

#005 Ungerische/r Meerhexe/r

Jede Charaktervariante ist bewusst und im Einklang mit der Lore der Welt als männliche und weibliche Variante erstellt, um möglichst vielen Spielenden einen direkten und unkomplizierten Einstieg in ihre Rolle zu ermöglichen, ohne dabei die kulturellen Besonderheiten von Yrdenheim aus den Augen zu verlieren.

Was genau die verschiedenen Werte auf den Charakterbögen und in den Kästen nun bedeuten, erfahrt ihr im nächsten Abschnitt!

Attribute

Grundattribute:

Die folgenden Attribute gelten als Grundattribute, da sie von allen Charakteren gleichwohl genutzt werden:

- LE** – Deine Lebensenergie. Pass gut auf sie auf!
- GES** – Dein Geschick. Brauchst du, um kein Tölpel zu sein!
- INT** – Deine Intuition. Kannst du dich auf dein Gespür verlassen?
- CHA** – Dein Charisma. Wie du auf andere wirkst!
- WIL** – Dein Wille. Mut, Tapferkeit, psychischer Widerstand.
- AD** – Deine Ausdauer. Bist du trainiert, oder geht dir schnell die Puste?
- KS** – Deine Körperstärke. Benötigst für schwere Lasten, oder für schwere Schläge!
- WIS** – Dein Wissen. Wie belesen und informiert bist du?
- FM** – Deine Feinmotorik. Hast du flinke Hände und kannst gut mit Friemeleien?

Dem Helden von Yrdenheim Oneshot – System ist darüber hinaus noch eine andere Art von Attribut bekannt, welches sich am gewählten Charakter orientiert. Wir bezeichnen sie als Sonderattribut:

RS – Kriegercharaktere erhalten für gewöhnlich Rüstung, ein ausrüstungsbasiertes Attribut zur direkten Schadensreduzierung gegen die meisten Angriffe.

Auch andere Klassen können dieses Attribut erhalten, doch ist es meist etwas schwächer ausgeprägt. In dem Beispiel unserer Charaktere hat die Grunstaller Passwächterin bspw. einen RS von insgesamt 3 Punkten, der mit ihrem Schaden verrechnet werden kann, während die Waidfrau aus den Anderthalb Drachen als Wildniskundige nur auf einen RS von 1 kommt. RS geht nur dann verloren, wenn die dazugehörige Ausrüstung (siehe Gegenstände) auch verloren oder kaputt geht. Dann benötigst du neue Ausrüstung oder musst die alte reparieren lassen. Hierauf wird im vorliegenden ersten Abenteuer allerdings kein Fokus gelegt!

MA beschreibt die Manaressourcen von Zauberkundigen Charakteren wie dem Orkschamanen der Mal'Gaundir, oder denen des Ungerischen Meerhexers.

Unter der Fähigkeitskategorie des Charakterblatts kannst du alle dem Charakter aktuell bekannten Zauber samt ihrer Kosten einsehen.

GK ist die Glaubenskraft von Klerikalen Charakteren, wie der Luett'schen Argispriesterin. Ihre zugehörigen Gebete findest du in der Fähigkeitskategorie, zusammen mit ihren Kosten an Glaubenskraft.

MR – Magieresistenz ist ein ähnlich dem RS ein Schutzwert, in diesem Fall gegen Zauberschaden. Ziehe also bei den entsprechenden Gegnern (zB Frostwurm und Klabauteermann) die entsprechenden Punkte ab, wenn sie magischen Schaden erleiden.

Wie teste ich auf ein Attribut?

Wirf einen W20er:

Ist die gewürfelte Anzahl gleich oder niedriger deinem Attributswert, so hast du den Test bestanden. Es geht mit den im Abenteurpfad beschriebenen positiven Folgen weiter.

Ist die gewürfelte Anzahl höher als dein Attributswert, so hast du den Test nicht bestanden und musst Konsequenzen erleiden. Auch diese sind unter der entsprechenden Probe im Abenteurpfad zu finden.

MERKE:

Manchmal haben die Tests einen kritischen Erfolgs-, oder Fehlschlagsbonus. Dieser wird im entsprechenden Fall ebenfalls aufgelistet und tritt ein wenn du entweder eine 1 oder 2 für einen kritischen Erfolg, oder eine 19 bzw. 20 würfelst für einen kritischen Fehlschlag. Dies hat bei einigen Proben keine zusätzlichen negativen Auswirkungen, daher achte als Spielleiter auf die Anweisungen im Abenteuer!

Talente

Das spezifische Können eurer Charaktere und auch der NPC – Begegnungen wird in Talenten festgehalten.

Diese sind zur besseren Übersicht in 6 Kategorien eingeteilt.

Um Tests auf Talente zu würfeln, nimm den in Klammern stehenden Attributswert aus deinem Charakterprofil und addiere deinen Talentwert.

Erreichst oder unterbienst du die Summe, hast du den Talenttest bestanden. Liegst du darüber ist es ein Fehlschlag.

Der Einfachheit halber habe ich für diesen Oneshot nur für Kampftalente die Auswirkungen kritischer Erfolge und Misserfolge dargestellt. Da dieses Werk sich auch an Neulinge richten soll, wollte ich nicht gleich mit hundert Extraregeln überfordern. Ich bin mir sicher es gibt fürs Erste genug zu entdecken!

Nachfolgend findest du eine Liste aller 6 Kategorien, sowie die darunter zugeteilten Talente. Anschließend findest du die kritischen Modifikationen der Waffentalente:

Kampftalente

Ballistik (FM)
Schwerter (GES)
Messer (GES)
Waffenlos (GES)
Wurfaffen (GES)
Stabkampf (GES)
Dolche (FM)

Soziale Talente

Handel (CHA)
Religion (WIS)
Personengespräch (INT)
Einschüchterung (CHA)
Überredung (CHA)
Glücksspiel (INT)
Lügen (CHA)
Bezirzen (CHA)

Wissentalente

Magielehre (WIS)
Glyphen&Runen (WIS)
Diebeskunst (INT)
Heilkunde (FM)
Lesen&Schreiben (WIS)
Mechanik (FM)
Geografie (WIS)
Rechtskunde (WIS)
Mythen&Märchen (CHA)
Altes Meerisch (INT)

Wildnistalente

Meereskunde (AUS)
Wildniskunde (GES)
Orientierung (INT)
Fallenstellen (FM)
Tierkunde (WIS)
Jagd (GES)
Pflanzenkunde (WIS)
Sternenkunde (WIS)
Bestienkunde (WIS)

Körpertalente:

Tarnung (INT)
Schleichen (GES)
Klettern (KS)
Sprinten (AUS)
Schwimmen (AUS)
Meditation (INT)

Handwerkstalente:

Alchemie (FM)
Ackerbau (AUS)
Holzbearbeitung (FM)
Kochen (WIS)
Kürschnern (FM)
Schlosserei (FM)
Obderimverarbeitung (FM)

Kritische Modifikationen (Optionalregel):

Um eure Kämpfe in Yrdenheim noch actionreicher zu gestalten, könnt ihr die nachfolgenden Kritischen Modifikationsregeln nutzen. Diese stellen besondere Erfolge dar, wenn ihr bei eurem Angriff gegen ein Monster eine 1 oder 2 würfelt, einen Kritischen Treffer also.

Bei einer gewürfelten 19 oder 20 hingegen sprechen wir von einem Kritischen Misserfolg, was zusätzliche negative Effekte haben kann – wenn ihr die Herausforderung erhöhen möchtet

Ballistik

Kritischer Erfolg: Zerfetzender Treffer – Der Gesamtschaden (nach Addierung des Munitionsbonus sofern vorhanden, wird verdoppelt.
Kritischer Misserfolg: Verklemmter Mechanismus: Dem Charakter gelingt entweder eine um +3 Punkte erschwerte Mechanikprobe, oder die Waffe sperrt und kann für W3+1 Kampfrunde nicht feuern.

Schwerter, Messer & Dolche

Kritischer Erfolg: Schwere Blutung: Statt zu würfeln, verursacht die Waffe den maximalen Schaden. Hinzu verliert der Getroffene jede Runde weitere W3 Leben als sogenannten Blutungsschaden, bis diesem eine Heilkunde–Probe gelingt.
Kritischer Misserfolg: Die Waffe verspringt. Der Ausführende verliert seine Waffe und muss auf Intuition testen, um sie wiederzufinden. Dabei gilt ein Abzug von –1 für Schwerter und –3 für Messer, oder Dolche, schließlich sind die auf dem Boden häufiger schwierig auszumachen.

Waffenlos

Kritischer Erfolg: Betäubender Schlag: Der Schaden ist automatisch 6 statt W6. Hinzu muss dem Gegner eine Probe auf seine Ausdauer gelingen, oder er zählt W3+3 Runden als betäubt. Betäubte Gegner müssen von all ihren Trefferwürfen zwei Punkte abziehen.
Kritischer Misserfolg: Bei dem sehr verausgabenden, allerdings wirkungslosen Schlag geht dem Charakter auf einmal die Puste, was seine Ausdauer

vorrübergehend um 3 Punkte senkt. (W3+1 Kampfrunde)

Wurfaffen

Kritischer Erfolg: Verletzung: Der Wurf war sehr akkurat, wobei beim Gegner eine bleibende, ihn verletzende Wunde entstanden ist. Zusätzlich zum gewürfelten Schaden erhält der Gegner eine Verletzung, was sein Geschick um –1 und seine Körperstärke ebenfalls um –1 Punkt senkt. Wie eine Blutung, kann der Effekt durch einen Heilkunde – Test wieder aufgehoben werden.
Kritischer Misserfolg: Oh nein! Du hast versehentlich einen deiner Gefährten anvisiert. Ermittle zufällig welchen und richte den Schaden an ihm/ihr statt an dem Gegner an.

Stabkampf

Kritischer Erfolg: Erschütterung: Volltreffer! Dein Gegner sieht vorübergehend Sterne und kann in der gesamten nächsten Runde keine aktiven Verteidigungsaktionen ausführen. Sollte er einen kritischen Erfolg würfeln, ist dieser stattdessen als normaler Treffer zu behandeln.
Kritischer Misserfolg: Knirsch! Ohje, das hörte sich nicht gut an. Der ungestüme Hieb hat die Struktur des Stabes beschädigt und er muss (je nach Material) nach dem Kampf mit dem Holzbearbeitungs- / oder Obderimverarbeitungstalent repariert werden! Solange verursacht er einen (1) SP weniger.

Fähigkeiten

Es gibt grundsätzlich 3 Arten von Fähigkeiten:
Einfache Fähigkeiten, Zauber und Gebete.
Grundsätzlich gilt: Ist eine Fähigkeit kein Zauber und kein Gebet, dann ist es eine Einfache Fähigkeit, oder auch nur Fähigkeit.

Fähigkeiten:

Schildkampf:

Parade (-1AD): Für die Abwehraktion mit einem Schild, bekommt der Charakter +2 auf sein GES, gelingt die Parade, so erhält sie/er in der nächsten Kampfrunde +2 auf sein GES beim Angreifen.

Schildschlag (-2AD)

Ein wuchtiger Hieb mit dem ausgerüsteten Schild. Trifft um 2 Punkte erschwert.
Trifft der Schildschlag dennoch, so erhält der getroffene die Regel Betäubt, wie unter Waffenlos (Kapitel Talente) beschrieben.

Schildwurf (-)

Der Charakter kann seinen Schild, wie eine Wurfwaffe verwenden. Ein geworfener Schild fügt W6 + den RS-Bonus zu, den er verleiht, wenn er trifft und muss danach mit einem einfachen INT - Test wiedergefunden werden.
Kritische Treffer-, oder Misserfolgseffekte werden bei dieser Art Wurfwaffe ebenfalls angewandt, wie unter Wurfwaffen beschrieben.

ACHTUNG: Sowohl der Bonus von +1 auf den RS, als auch weitere Optionen des Schildkampfes (inklusive des Schildwurfes selbst) sind erst wieder verfügbar, wenn der Schild wiedergefunden wurde.

Geschossablenkung:

Mit einem Schild können Fernkampfattacken (relativ) zuverlässig abgewehrt werden:
Droht der Schildträger Opfer eines Fernkampfangriffes zu werden, so darf er eine GES - Probe durchführen, um den Angriff von sich abzulenken. Gelingt die Probe, so schlägt der Fernkampfangriff (gegen den Schildträger) fehl.

Nachfolgend findest du eine Liste aller in diesem ersten Abenteuerpfad und auf den Charakterbögen enthaltenen Fähigkeiten, Zaubern und Gebeten, inklusive etwaiger Attributskosten und ihrer Wirkung, sowie falls vorhanden den Effekten Kritischer Erfolge oder Misserfolge:

Sprungangriff:

Steht der Angreifende auf einer erhöhten Position, gegenüber dem Ziel, so darf er versuchen, einen Sprungangriff durchzuführen:
Teste auf deinen GES - Wert, mit einem Malus von -1. Gelingt dieser Test, so fügst du dem unter dir befindlichen Ziel doppelten Schaden zu.
Kritischer Erfolg: Du fügst dem Gegner eine zusätzliche Schwere Blutung zu.
Misserfolg: Unglücklicher Sturz: Du erhältst nach deinem missglückten Sprungversuch W6+2 TP Fallschaden und erhältst den Zustand Erschütterung, wie unter dem Kritischen Erfolg des Kampftalentes Stabkampf beschrieben.

Anvisieren (-1AD):

Dein tiefes Ein- und Ausatmen sorgt dafür, dass du danach besser zielen kannst.
Du triffst in der nächsten Runde um +2 erleichtert und richtest +1 SP an, selbst wenn du nicht triffst, aber nicht bei einem Kritischen Misserfolg.

Überladung (2):

Du darfst 2 Kugeln zugleich in deine Waffe laden. Wirf für beide nur einen Würfel zum Treffen, allerdings wird ein Kritischer Treffer lediglich bei einer 1 als ein solcher gewertet und ein Kritischer Misserfolg schon bei einer 18, 19, oder 20.

Sehnenschnitt (-1AD):

Der Angriff ist um 3 Punkte erschwert. Trifft er dennoch: Der Gegner erhält für W6 Runden "Schlägt als Letztes zu" - wodurch seine Initiative nicht mehr ausgewürfelt wird: Er ist automatisch nach allen Helden dran. Ist er der einzige Feind, dürfen die Helden sogar entscheiden, in welcher Reihenfolge sie kämpfen.

Kind des Glücks (2)

Die Heldin erhält über den Oneshot hinweg bis zu insgesamt zweimal (2x) die Gelegenheit, einen einzelnen Würfelwurf zu wiederholen ungeachtet, welchen. Notiert am besten, wie viele ihrer beiden Glückspunkte die Heldin schon ausgegeben hat und wofür.

Wutgebrüll

Ein markerschütternder Schrei – kann einmal pro Kampf eingesetzt werden, sollte das eigene Leben unter 50% gefallen sein.

Würfle einen Test auf dein Charisma, erhöht um deinen Einschüchtern – Talentwert.

Bestehst du den Test, so muss der Gegner einen Willenstest absolvieren.

Schlägt dieser Fehl, so trifft der Gegner für W3+1 Runde um 2 Punkte schlechter.

Frostresistenz 50%

Jeglicher durch das Frostelement verursachte Schaden wird bei diesem Charakter halbiert.

Flaschenwurf

Der Charakter kann Trankflaschen, wie eine Wurfwaffe verwenden. Ein geworfene Flasche fügt 1SP + den Effekt des Trankes zu, der geworfen wurde, wenn er trifft.

Kritische Treffer-, oder Misserfolgseffekte werden bei dieser Art Wurfwaffe ebenfalls angewandt, wie unter Wurf Waffen beschrieben.

ACHTUNG: Flaschen können auch auf befreundete Helden geworfen werden, zB um sie zu heilen.

Wird dabei allerdings ein Kritischer Misserfolg gewürfelt, so wirfst du daneben und heilst stattdessen den Gegner.

Atem des Meervolkes

Dieser Charakter kann unter Wasser atmen und erhält nicht wie andere 2 Punkte Ausdauerschaden pro Runde beim Tauchen.

Zauber

Flammenstoß (Zauberprobe INT +3)

Kosten: W3+2 MA , Element Feuer

Effekt: Eine lodernde Flamme breitet sich in Richtung des Feindes aus, erfasst diesen und richtet 2 W6 Feuerschaden an.

Kritischer Treffer: Der Gegner erleidet den Zustand "Brennend" für W6 Kampfrunden.

Brennende Ziele verlieren jede Runde W3 zusätzliche LP.

Kritischer Misserfolg: Der Charakter setzt sich selbst in Brand. Löschen kann sie oder er sich durch ein Herumwälzen auf dem Boden. (GES – Test)

Wasserschild (Zauberprobe INT +2)

Kosten: W6 MA . Element Wasser

Effekt: Der Wasserschild fängt doppelt so viele SP vom nächsten Angriff ab, wie investiertes Mana.

Bleibt davon übrig, steht der Schild auch für weitere Runden noch zur Verfügung.

Heilender Grund (Zauberprobe INT)

Kosten: W6+x MA , Element Erde

Effekt: Jeder Charakter im Umkreis von 5 Schritt wird um den halben Wert geheilt, der als Mana insgesamt für den Zauber ausgegeben wurde (inklusive des Wirkers). x ist die Anzahl zusätzlicher Manapunkte, die zum Wirken investiert werden.

Windstille (Zauberprobe INT +2)

Kosten: W6+2 MA , Element Wind

Effekt: Es herrscht für W3+1 Runde keinerlei Wind mehr im Umkreis von 10 Schritt um den Wirkenden.

Dehydratation (Zauberprobe INT +2)

Kosten: W6+x MA

Der Zaubernde zwingt das Wasser aus den Poren seiner Gegner, um sich daran zu erfrischen und zu heilen.

Der Schaden dieses Angriffes entspricht 1:1 den insgesamt für das Zaubern ausgegeben Punkte.

Geysir (Zauberprobe INT +1)

Kosten: 8 MA , Element Wasser

Effekt: Durch einen konzentrierten Wasserstrahl mit hohem Druck erleidet der Gegner 2WGSP.

Wurden hierbei über 10 SP erwürfelt, so wird der Gegner außerdem mit Erschütterung belegt, wie unter dem Kritischen Erfolg des Stabkampfes beschrieben.

Gebete

Gebete des Lachenden Gottes:

Bitte um Verbergung (Kosten: 5GK)

Glücklicher, Unbeobachteter, Herr der Fuchswölfe:
– Bitte verberge mein Antlitz vor den Augen derer, die mir nicht wohlgesonnen sind.

Auf dass sie ihre Augen im Stich lasse und ich Verborgenen wandle.

– Argis!

→ Der Charakter fällt weniger auf: Sollte er Schleichen, oder Tarnung nutzen, so kann er oder sie für 5 Runden +5 auf den Wert addieren.

Bitte um Täuschung (Kosten: 5–10 GK)

Unbeobachteter, Täuscher, Göttlicher Schelm:

Bitte gib mir die Kraft für diesen Streich!

Täusche meine Feinde mit dieser (kleinen/großen) Illusion. Ich werd's dir vergelten!

– Argis!

→ Für entweder 5 oder 10 GK kann der Priester eine kleine oder große Illusion erschaffen, die lange genug hält, um jemanden zu täuschen. Überlasse es als SL ruhig der Kreativität der Spielenden, wie genau sich diese darstellt. Entscheide dann, ob sie eine große oder kleine Illusion darstellt.

Bitte um Entschleunigung (10 GK)

Vater der Feste, Schutzherr der Diebe

– die Geschwindigkeit derer, die mir auf den Fersen sind ist groß.

Ich vermag es nicht ihnen zu entkommen. Darum bitte ich dich: Hilf mir dabei – auf dass ich meine Beute mit dir teilen kann.

– Argis!

→ Für die Dauer von WG Kampfrunden erhalten alle Gegner den Nachteilseffekt "Schlägt als Letztes zu", wie unter der Fähigkeit Sehenschnitt beschrieben.

Gegenstände

Es gibt in den Helden von Yrdenheim Oneshots zwei unterschiedliche Arten von Gegenständen: **Ausrüstung und Schätze.** Während die Ausrüstung den Charakteren von vornherein zur Verfügung steht (siehe unten stehende Liste) müssen Schätze im Verlauf des Abenteurpfades gefunden werden, wo auch ihre Regeln und Werte zu finden sind! Für manche Ausrüstung (wie Munition, Tränke oder andere Verbrauchsgegenstände) empfiehlt es sich, auf einem Extrazettel die übrige Anzahl festzuhalten.

Jagdgewehr:

Schaden: **2W6+2 TP** (Rüstungsbrechend),
– **10 Schuss Munition**
(Rüstungsbrechend bedeutet, dass bei jedem Treffer 2 Punkte Schaden automatisch verursacht werden, sie also nicht mit dem RS des Gegners verrechnet werden.)

Jagdmesser: W6+1 TP

– Klassisches Jagdmesser + 1 auf Kürschnern – Tests

Stählerne Bärenfalle:

2W6+5 SP bei Aktivierung (Ziel wird festgesetzt)
Muss durch Fallenstellen – Test platziert werden.

Pelzrüstung: RS 1

Solide für den Winter mit einem kleinen Maß an Schutzwirkung.

Feuerstahl und Zunder (10 Anwendungen)

FM – Test zum Feuermachen (zB für Fackeln/Lagerfeuer)

Passwächterrüstung: RS +2

Solider Schutz ohne groß zu belasten. Eine gute Arbeit aus dem Land des Schaffenden.

Schild: RS +1

(Ermöglicht Schildkampffertigkeiten)

Kurzsword:

1W6+3 SP, eine gute solide Nahkampfwaffe.

Seil (10 Schritt) mit Kletterhaken

Träger erhält einen +3 Bonus auf alle Klettern – Tests.

Truppzelt (für 5 Personen)

Kann für eine erholsame Rast genutzt werden. Bei dieser kann jeder Charakter **W6 LP** regenerieren. Zudem werden alle negativen Effekte von der

Gruppe entfernt.

ACHTUNG: Es versteht sich von allein, dass nur außerhalb von Kämpfen erholsam gerastet werden kann.

3x Gute Rationen

Heilen je **+3 LP**, max. **1x/Tag** und Charakter anwendbar)

Obderim–Gezeitenstecken: **W6 TP** (Schadensart: Wasser) + Trankwirkung bei Auftragung.

Algengewand: RS 0

Tarnbonus **+2** im Wasser/Moor

Alchemie–Gürtel

fasst **12 Phiolen** total:

Tränke:

3x Heilphiole 2W6LE

3x Wärmungsstrank (hebt 1 Stufe Vereisung auf)

Gifte:

3x Schadensgift (direkt **2W6SP**)

3x Fiebergift (**W3** Giftschaden/Runde)

Priesterstecken des Argis:

1W6 SP (Gesegnet: gegen Untote/Geister doppelter Schaden, verursacht bei Treffer

Verwünschung: Das Ziel erhält in seiner nächsten Runde einen Malus von **–2** auf alle Angriffe)

Einfacher Dolch:

1W6+1 SP.

3x Einfache Nachschlüssel

+1 auf Schlossknacken–Proben, Bei Misserfolg Verbrauch

Lichtquellen:

3x Pechfackeln (wind- und wetterfest, benötigen Feuer zum Entzünden)

Bequeme Wanderrobe und Schuhe: RS 0
Dafür wirklich sehr bequem!

Einfache Fellkleidung: RS 1
Hält einigermaßen warm. Wenn sie nicht nass wird.

Schamanenstab der Flamme:
WG+2 TP Schadensart: Feuer
Schlangenfetisch:

Beschwört WG Runden nach Aktivierung eine Totemnatter:

Totemnatter:
12 LE

Angriff: Giftiger Biss W3+1 Giftschaden (Treffer 7)
Verteidigung: Schlangenhaftes Schlängeln (12)

Abenteuerpfad: Die Rettung des Melkior Friedolein

Liebe angehende Spielleitung in Yrdenheim!

Die folgenden Zeilen, genauer gesagt, das folgende Kapitel richtet sich vor allem an dich! Es enthält Anweisungen, Übersichten, Hilfen und Tipps um das Abenteuer "Die Rettung des Melkior Friedolein" für deine Spielgruppe zu erzählen, Hintergründe und Ideen, sowie die zu Anfang beschriebenen Kästen. Viel Erfolg beim Spielleiten, gerade an die Neulinge! Macht euch keinen Druck und schaut, auf jeden Fall mal bei den Youtube – Auftritten von OrkenspalterTV, Nerd Life Balance oder deren Kolleg/innen anderer Kanäle vorbei. Viele von ihnen haben gerade für Einsteiger im PnP – Bereich viele nützliche Tipps (Für Spieler/innen, wie Spielleitung).

Die Geschichte basiert auf einer Kurzgeschichte aus meinem kleinen Büchlein "Melkior Friedoleins Handbuch der Geisterwesen", die ich am Ende der Geschichte noch einmal abgedruckt habe, um dir zu ermöglichen den Spieler/innen einen kleinen Ausblick darüber zu geben, dass sie vom mangelnden Magier trotz seiner Neigung Unfug zu erzählen, immerhin lobend erwähnt wurden, wenn auch in seiner typischen Weise nicht die ganze Wahrheit...

Unten auf dieser Seite findest du zunächst eine schematische Darstellung zur Klärung des Ablaufes. Zum besseren Verständnis habe ich in den entsprechenden Abschnitten dazu einen ungefähren zeitlichen Ablauf und eine Übersicht zu Inhalt und Zweck der jeweiligen Station des Abenteuers gegeben. Im Anschluss findest du zu jeder Station ausführliche Beschreibungen und Spielanweisungen!



Station 1: Das Lager (ca 20–30min)

Seit zwei Tagen zieht ihr jetzt schon durch das Frostherzmoor. Auf der Suche, so der Auftrag, nach einem jungen exzentrischen Magier in violetten und malvenfarbenen Gewändern, der anscheinend auf dem gefährlichen einzigen Pfad durch das Moor verschollen ging. Auf den Namen Melkior Friedolein soll er hören, halblange braune Haare und einen fein gestutzten Bart tragen. Und er soll – nunja, ein wenig realitätsfern sein.

Doch die blinkenden goldenen Diraven, die euch seine verzweifelte Mutter angeboten hat, solltet ihr ihren Sohn zurückbringen und die Aussicht, etwas Gutes in diesen entlegenen Winkel von Yrdenheim bringen zu können, überzeugten euch schnell.

Und so sitzt ihr nun, nach zwei Tagen der erfolglosen Suche morgens gemeinsam am Lagerfeuer, genießt ein karges Frühstück aus den Resten eurer knapper werdenden Vorräte und beratschlagt, wie nun weiter vorzugehen ist.

Ihr habt verschiedene Hinweise gesammelt bevor ihr aufgebrochen seid und auch erste kleine Entdeckungen in der nebelverhangenen teils felsigen Sumpflandschaft gemacht...

HINWEISE

In diesem Abschnitt sollen die Helden mit ihren Charakteren warm werden und gleichzeitig durch erste Talenttests ein Gefühl für die Fähigkeiten dieser bekommen.

Hierzu gibt es 5 Hinweise – zu denen über bestandene Talenttests ein tieferer Rückschluss darauf gezogen werden kann, was die Helden unter Umständen im Moor erwartet. Die Textabschnitte dazu vermitteln ein Gefühl dafür, wie die entsprechende Recherche gelaufen ist und können helfen, ein klein wenig Immersion zu bieten:

HINWEIS #01 (Talent Personengespür)

Martha Friedolein, eine Schlackeisensammlerin aus einfachen Verhältnissen, bat die Helden um die Suche nach ihrem Sohn, einem aufstrebenden Magier der nicht weit entfernt liegenden Akademie in den Anderthalb Drachen. Vor einiger Zeit ging er auf einer Reise durch das nahe gelegene Frostherzmoor verloren.

Personengespür – Test:

Erfolg: Die örtlichen Behörden und auch die Magier haben die Suche nun, nach ein paar Wochen, aufgegeben. Außerdem sei ein bei der Suche behilflich gewesener Rekrut der örtlichen Garnison namens "Gibbert Hasfell" ebenfalls bei der Suche verschollen gegangen...

Misserfolg: Aus den abergläubigen Dörflern war leider wenig mehr herauszukriegen. Ihr hattet

lediglich das Gefühl, dass die Leute Angst vor diesem Moor hatten. Aber wen wundert das schon?

HINWEIS #02 (Talent Mythen&Märchen)

Das Frostherzmoor ist ein wilder ungezämter Ort mitten in den beginnenden Hochebenen Nordmarschs.

Viele Geschichten und Legenden ranken sich um diesen Ort, von dem die Bauern der umgebenden Dörfer munkeln, er sei von den sieben Göttlichen verlassen.

Mythen&Märchen – Test:

Erfolg: Es sollen wohl Sumpfschrate, wilde Säbelzahnfrösche und noch einiges Dunkleres im Nebel umgehen...

Einige sprechen hinter vorgehaltener Hand gar von Irrlichtern, die unbesonnenen Wanderern auflauern. Eine alte Betrunkene schwor Frost und Flamme, dass sie einmal in den Nebeln einen riesigen drachenartigen Leib gesehen habe...

Misserfolg: Beunruhigend... Die meisten Geschichten in der Gegend scheinen von verschwundenen neugierigen Abenteurern zu handeln, die zu viele Fragen gestellt haben...

HINWEIS #03 (Talent Wildniskunde)

Das Moor schien an euren ersten beiden Tagen ein trostloser, beinahe gänzlich verlassener Ort zu sein. Nur wenige Tiere haben sich von euch erspähen lassen und von konkreten Spuren zum Verbleib des Magiers war nichts zu sehen...

Wildniskunde – Test:

Erfolg: Glücklicherweise konntet ihr dennoch bislang erfolgreich den Pfad halten. Die wenigen Tiere die ihr zu sehen bekommt waren hauptsächlich große fliegenartige Sumpfschlurche, die träge über das brackige Eiswasser kreisten – ungefährliche Aasfresser, die dennoch an die Gefährlichkeit des Ortes mahnen...

Zudem konntet ihr die Spuren aus Entscheidung 2 bereits eindeutig Säbelzahnfröschen zuordnen – flinken in Rudeln jagenden Raubtieren, die sich offenbar trotz der Kälte hier heimisch fühlen. **Misserfolg:** Kurz dachte ich da wären Spuren im Schlamm gewesen. Muss mich wohl geirrt haben.

HINWEIS #04 (Talent Tierkunde)

Bedingung: Die Helden haben bereits durch eine der vorigen Proben von den Säbelzahnfröschen gehört.

Tierkunde – Test:

Erfolg: Jaaaah, Säbelzahnfrösche! Jetzt erinnerst du dich: Groß wie ein Kürbis. Erstaunlich schnell und flink. Fiese Beißerchen. Leben fast

überall in Yrdenheim, aber nur in der Gegend von Mooren oder Sümpfen. Scheuen das Feuer und lassen sich im Notfall mit Essen ablenken, da sie sehr gefräßig sind.

Misserfolg: Säbelzahnfrösche? Nie gehört. Hoffentlich sind die nicht mit den riesigen Säbelzahn Tigern aus dem Sichelzahngebirge verwandt.

HINWEIS #05 Die Nachtwache

Meisterhinweis: Frage die Spielenden an dieser Stelle, wer von ihnen in der letzten Nacht eigentlich die Nachtwache geschoben hat.

Diese Person darf einen Test auf ihr Ausdauer Attribut durchführen.

Erfolg: Während der sehr aufmerksamen Wache, hast du am östlichen Rand des Lagers seltsame Lichter erspäht und verheißungsvolles Flüstern vernommen. Glücklicherweise erinnerst du dich daran, dass man niemals einem Irrlicht folgen sollte – vor allem nicht unvorbereitet und allein... Ob Melkior sich wohl in die Fänge eines solchen Wesens verirrt?

Misserfolg: Du bist leider eingeschlafen...

Hieraus ergeben sich nun die möglichen Entscheidungsoptionen:

Option 1: Wollen die Helden nun, am Tag, herausfinden, ob das Irrlicht etwas mit der Sache zu tun hat?

oder

Option 2: Möchten sich die Helden bei den seltsamen Tierspuren noch einmal genauer umsehen?

oder

Option 3: Wollen die Helden versuchen im aufgezogenen Nebel den Pfad nicht aus den Augen zu verlieren und darauf weiter zu suchen?

ACHTUNG: Dieser Regelpfad wurde für eine kurze Einführungssession von ca 2,5 bis 3h geschrieben. Wenn ihr mehr Zeit habt spielt gerne mehrere Optionen, oder betreibt einfach noch mehr Rollenspiel. Auch von der SI darf gerne improvisiert werden, wenn die betreffende Person sich das zutraut! Alles kann, nix muss – Ich sitze schon an mehr Material, versprochen!

Station 2: Die Wahl (ca 1h/Pfad)

Pfad 1: Der Irrlicht – Encounter

An der von eurer aufmerksamen Nachtwache beschriebenen Stelle dringt ihr tiefer in den Sumpf vor. Vorsichtig und langsam setzt ihr in einer schmalen Kolonne einen Fuß vor den anderen. Um euch herum hört ihr das Sumpfwasser gluckern. Das träge Brummen einer Gruppe vorbeiziehender Sumpfschlurche mit ihren fluoreszierenden Panzern wird beinahe vom dichter werdenden Nebel geschluckt.

Frage an die Spielenden:

→ Wer möchte die Gruppe denn durch den Sumpf führen?

Diese Person darf einen Wildniskunde – Test ablegen.

Erfolg: Es geschieht erstmal nichts weiter.

Misserfolg: Die Person gerät versehentlich mit dem Fuß in ein Sinkloch (–1AD), kann aber mit etwas Mühe daraus befreit werden.

Tiefer und tiefer geht es in das wabernde Moor. Tiefer und tiefer versinken eure Gestalten im Morast. Schon bald geht er euch fast bis zu den Knien und jeder Schritt wird immer anstrengender. Die eisigen Nebelwolken hüllen euch ein und man kaum den anderen vor sich sehen...

Frage an die Spielenden:

→ Könnt ihr dennoch etwas in den Schleiern ausmachen?

Alle Spieler dürfen auf INT testen, allerdings ist der Test um 2 Punkte erschwert durch die schlechte Sicht.

Mindestens eine Person hat einen Erfolg:

Durch die dicken Schwaden hindurch siehst du, in einiger Entfernung ein schwaches Glimmen. Sanft. Ruhig.

Aber du weißt, dass Irrlichter so im Sumpf ihre Gestalt verbergen. Zum Angriff?

Alle haben Misserfolg: Noch könnt ihr das Irrlicht nicht ausmachen, aber beinahe könnt ihr spüren wie sich aus den Nebeln kühle, hungrige Blicke auf euch werfen...

Frage an die Spielenden:

→ Was wollt ihr tun? Hier einige Vorschläge:

Direkter Kampf: Mit wütendem Gebrüll stürzt ihr euch auf das tückische Irrlicht, bevor es noch die Zeit bekommt euch zu verhexen oder tiefer in den Sumpf zu führen.

→ Beginnt den Kampf sofort, aber auch ohne

Vorabinformationen.

Versuchte Kontaktaufnahme: Eine Person darf versuchen das Irrlicht über eine rollenspielerische Lösung, oder einen Charisma – Test aus der Reserve zu locken.

→ Lies beim Abschnitt "Plausch mit einem Irrlicht" weiter.

Schleunigst hier weg! Das ist uns alles nicht geheuer und wir ziehen uns zur Lichtung zurück!
Eine valide Option. Die Kreatur könnte gefährlich sein und vielleicht ist eine der anderen Optionen sicherer?
-> Beendet das Kapitel vorzeitig und lässt sich die Gruppe für einen anderen Pfad umentscheiden.

Natürlich könnt ihr euch jederzeit auch eigene Interaktionen und Rollenspiel-Momente einfallen lassen. Wenn ihr möchtet seht den kompletten Abenteurpfad mehr als Inspiration, denn als feste Leitlinie! Hauptsache ihr habt Freude an der Sache!

Ein Plausch mit einem Irrlicht

Es dauert einen Augenblick. Fast dachtet ihr schon, die Rufe seien vergeblich gewesen. Doch dann, ganz langsam, schüchtern beinahe löst sich die durchscheinende, nur annähernde Gestalt einer menschlichen Frau aus den Nebelschleiern und gleitet geisterhaft auf euch zu.

Blasse, hasserfüllte Augen stieren euch aus ihrem blassen kränklich wirkenden Gesicht entgegen.

"Was wollt ihr in meinem Moor? Wollt ihr mir etwa eure Seelen, als Nahrung feilbieten, meine Lieben?"

Ein gehässiges Grinsen huscht über ihre schmalen aufgeplatzten Lippen, als sie euch begierig anzustieren beginnt...

Frage an die Spielenden:

-> Was wollt ihr tun? Hier einige Vorschläge:

Direkter Kampf! – Okay, wir haben es versucht. Nun kann sich dieses eingebildete Geisterwesen aber auf was gefasst machen!

-> Veginnt den Kampf sofort, aber auch ohne Vorabinformationen.

Wir sind zum Reden hier! – Ja, das war unfreundlich. Aber immerhin spricht es. Wir könnten versuchen ihr Informationen zu entlocken.

Die Vorabinformationen:

Die Stille zerreit euch für ein paar Momente förmlich. Dann wird das Grinsen breiter. "Ob ich einen Zauberer gesehen habe? Ihr könnt ihn nicht haben... Seine Seele gehört mir...! Naja, wenn ihn endlich dieser vermaledeite Wurm wieder ausfrieren würde...! Was ich meine? Seid ihr schwer von Begriff? Ein Frostwurm geistert hier durchs Moor. Ich habe eigentlich 'nen Deal mit ihm, wir teilen fair... ich die Seele, er das Fleisch und die Schätze... aber aus irgend einem Grund hat er mir diese vorenthalten...! Aber zum Glück... seid ja nun ihr hier...!"
Damit glimmen ihre Augen bedrohlich auf und sie wirft sich mit einem hysterischen Kichern auf euch!

-> Tragt das Anliegen rollenspielerisch vor.

Würfelt anschließend entweder einen Überreden –, oder einen Einschüchterungs – Test. Diese sind allerdings um 3 Punkte erschwert.

Bei Erfolg: Sie gibt etwas von ihrem Wissen Preis, bevor sie dennoch angreift.

Bei Misserfolg: Der Kampf beginnt sofort ohne Vorabinformation.

Bei Kritischem Erfolg: Sie verrät etwas von ihrem Wissen und wendet sich dann gelangweilt ab.

Der Kampf gegen das Irrlicht:

Das Irrlicht

LE: 55

Angriff: Frostiger Griff (W6+3 SP), (Benötigter Wurf 12), Kritischer Erfolg:

Verteidigung: Geschwindes Entweichen (Benötigter Wurf 11)

Fähigkeiten&Kampfbedingungen:

Ein Kampf nach seinen Bedingungen: Da die Gruppe sich schon recht weit vom Pfad entfernt hat und der Boden uneben, schlammig und voller Wasserlöcher ist, ist jeder Angriff gegen das Irrlicht um +2 Punkte erschwert.

Geisterhafte Form: Physische Angriffe (Waffen ohne Magie oder Segnung oder unbewaffnete Angriffe) verursachen nur 50% Schaden (abgerundet).

Magische Instabilität: Zauber und magische Effekte (wie der Flammstab des Schamanen oder der gesegnete Priesterstecken) verursachen +50% Schaden (aufgerundet).

Beim ersten Physischen Treffer gegen das Irrlicht gerne vorlesen:

Dein Angriff durchschlägt das Licht, doch es flackert nur kurz wie eine gestörte Flamme und schließt sich sofort wieder. Als jedoch der Funke des Schamanenstabes in der Nähe die Aura auch nur versehentlich berührt, kreischt das Wesen fast lautlos auf und verliert sichtlich an Substanz...

Sollte das Irrlicht zu irgendeinem Zeitpunkt des Kampfes auf 0 LE oder darunter fallen, so fahre mit folgendem Text fort:

Bei eurem letzten Treffer zuckt das Irrlicht und fasst sich in einer beinahe menschlichen Geste an die Brust. "Ich hatte nicht gedacht, dass ich einmal würde überwechseln dürfen...!" Ihre durchscheinenden Augen nehmen für einen kurzen Moment die Form gewöhnlicher Pupillen an. – Irgendwann – vor Ären, muss diese Kreatur einmal genauso eine Persönlichkeit gehabt haben, wie ir selbst. Dann erlischt der Hunger, das Grausige – bis die Kreatur schließlich mit einem fast erleichterten Seufzen in sich zusammen sackt – ja beinahe dematerialisiert... Zurück bleibt nur ein durchdringend funkelndes, etwa faustgroßes Artefakt von enormem Wert: Das Herz eines Irrlichtes...

Beute: Herz eines Irrlichtes: Ein rätselhaftes, strahlend hell funkelndes Objekt unbekannter Materie. Vielleicht wird es seine wahre Natur noch später offenbaren?

GLÜCKWUNSCH zum Überstehen dieses Abenteuerteils.

→ Fahrt bei Station 3 fort (S.20)

Pfad 2: Säbelzahnfrösche überall

Ihr folgt einem schmalen nur angedeuteten Pfad, der sich bald in einem Feld aus beinahe mannshohen, bläulich schimmernden Schilfhalmern verliert. Das Wasser steht hier knöcheltief und riecht süßlich nach Fäulnis. Stille. Nur das leise Knirschen von halb gefrorenem Eis unter euren Schritten ist zu hören...
– Bis plötzlich ein unnatürlich tiefes, vibrierendes Quaken den Schlamm unter euren Stiefeln erzittern lässt.

Da es sich um gleich 4 Tiere handelt, wird der Kampf durch die schiere Anzahl der Angriffe gefährlich, nicht durch den Schaden eines einzelnen Gegners:

4 Säbelzahnfrösche

LE 12 (jeweils)

Angriff: Kräftiger Biss W6+1 SP (Benötigter Wurf 6)

Verteidigung: Quakendes Wegspringen (Benötigter Wurf 10)

Fähigkeiten&Kampfbedingungen:

Vorgewarnt (Recherche – Tests im Lager bestanden):

Initiative-Vorteil: Die Helden handeln immer vor den Fröschen.

Außerdem erhalten sie +2 auf alle Verteidigungswürfe, da sie die getarnten Jäger im Schlamm rechtzeitig ausmachen.

Überrascht (Keine Recherche, oder Test misslungen)

Verwirrung: Die Helden handeln nach den Fröschen. Außerdem erhalten diese +2 auf ihre Angriffe – Tests, da sie die Helden auf dem falschen Fuß erwischen.

Beute: W6 intakte Säbelzahnfröschhauer ernten (bestandener Alchemie-, oder Kürschnerei – Test)
Diese haben jeweils den Wert einer halben Dirave (5 Silberstücke/Sil).

Sollten alle Frösche zu irgendeinem Zeitpunkt des Kampfes auf 0 LE oder darunter fallen, so fahre mit folgendem Text fort:

Nachdem ihr die heimtückischen Biester erledigt habt, kehrt ihr alsbald langsam wieder auf den Pfad zurück. Seltsam, dass es nur ein paar aggressive Tiere waren, die ihr Territorium zu verteidigen schienen, nicht... Was die Göttlichen sich bei einer solchen Begegnung wohl gedacht haben mochten...?
Ihr setzt euren Weg durch das Frosterzmoor vorerst in dem Wissen fort, sich einer seiner Gefahren für den Moment entledigt zu haben...

GLÜCKWUNSCH zum Überstehen dieses Abenteuerteils.

→ Fahrt bei Station 3 fort (S.20)

Pfad 3: Der Garnisonsrekrut

Obwohl ihr es wirklich nicht vorhabt, trägt euch der eingeschlagene Pfad offenbar wie von selbst immer wieder vom Weg fort und in Richtung der brackigen Eispfützen...

Als ihr an der Rückseite eines alten Baumstumpfes anlangt, hört ihr es mit einem Mal:

Ein leises rasselndes Geräusch. Als ihr vorsichtig um die Ecke späht erblickt ihr ihn:

Die Haut schon beinahe vollständig mit feinem Reif bedeckt und fast vollständig blaugefroren. In einer eigentlich warmen Rekrutenjacke. Er sieht Muragih's Pforten schon bedenklich nah aus und nur das stockende Heben und Senken seines Brustkorbes zeugt davon, dass der junge Mann überhaupt noch am Leben ist...

Die Rettung von Gibbert Hasfell:

Hier geht es nicht darum, etwas zu besiegen, sondern das drohende Ende des jungen Mannes abzuwenden. Gibbert ist zunächst nicht ansprechbar und in einem kritischen Zustand: Die Helden müssen also möglichst schnell und präzise handeln.

Frage an die Spielenden:

→ Was wollt ihr tun? Hier einige Vorschläge:

Ihn irgendwie aufwärmen:

Feuermagie, Fackeln entzünden, zusätzliche Kleidung oder Körperwärme: Hier dürfen Spieler/innen kreativ werden.

Insgesamt müssen sie drei Mittel und Wege finden, ihn aufzuwärmen und wieder mit etwas Lebenskraft zu erfüllen.

Bestandene Tests auf Heilkunde, die Abgabe von Kleidung, das Wärmen durch Feuerzauber, Fackeln, oder Wärmetränke.

Beute bzw. Belohnung:

Bei Abschluss des Abenteuers winken 5 Sil Extrabelohnung pro Kopf. (Das erfahren die Helden aber erst am Ende)

Zur Not können die Helden den Verehrten auch zurück in ihr erst kürzlich verlassenes Lager zurückbringen, das Zelt wieder aufstellen und ihn am Feuer wärmen.

ACHTUNG: Zentraler Punkt dieses Abenteuerabschnittes ist Rollenspiel, Einfallsvermögen und das Einstehen für einen fremden Verehrten. Nicht zwangsläufig das Bestehen aller Proben. Es ist jedoch erlaubt, dass der NPC aus dramaturgischen Gründen stirbt. Entscheiden sie am besten als Spielleitung nach ihrer und der Erfahrung ihrer Gruppe, statt Werte zu priorisieren.

Als eure Bemühungen endlich Früchte tragen und der junge Mann die Augen aufschlägt, lächelt er euch dankbar an. "Mein Name ist Gibbert Hasfell, Rekrut der Dritten Garnison der Baronie der Anderthalb Drachen. Welchen edlen Held/innen habe ich meine Rettung zu verdanken?"

(Antwort der Spieler/innen)

"Ah ich verstehe, ihr sucht den Magier. Ja ich erinnere mich! In einer großen Felsformation nicht weit von hier findet ihr ihn. Doch nehmt euch in Acht: Er ist in die Fänge eines gewaltigen Frostwurm gegangen. Das gleiche Biest, das mich fast erwischte hätte...! Weiß Fabialis, wie ich entkommen konnte!

Ihr findet ihn im Inneren des Felsens im Hort des Untiers, zu einem steifen Block aus Eis gefroren... Mögen die Götter euch vor seinem eisigen Odem schützen...

Bei Misserfolg der Rettung: Ein Begräbnis für den Rekruten

Bei Abschluss des Abenteuers winken immerhin noch 5 kupferne Kopek pro Kopf für die Übermittlung des Verbleibes des Rekruten.

Ihr habt alles gegeben, doch manchmal ist das einfach nicht genug.

Ein wenig erschüttert schaut ihr von dem jungen Mann hoch, der seine letzte Pflicht erfüllt hat.

Ihr begrabt ihn in aller Stille und so gut es eurer/eurem Priester/in anhand der Riten der Todesgöttin Muragih einfällt nahe des Baumstumpfes unter einem zu einem Grabhügel geformten Haufen Schlammes.

Müde und erschöpft, schwört ihr euch, was auch immer diesem armen Jungen so verwundete und vermutlich für das Verschwinden des Magiers zuständig ist., den Garaus zu machen...

Belohnung: Aufgrund der ordnungsgemäßen Bestattung darf der/die Priestercharakterin sich vorübergehend 5 Glaubenskraft-Punkte extra notieren, selbst wenn diese vorübergehend sein Maximum erhöhen. Einmal verbraucht sinkt der Wert wieder auf sein Normalniveau.

GLÜCKWUNSCH zum Überstehen dieses Abenteuerails.

→ Fahrt bei Station 3 fort (S.20)

Station 3: Das Rätsel des Klabauters

Der Nebel vor euch wird so dicht, dass ihr eure eigenen Hände kaum noch seht. Dann, mit einem Mal, ist da ein Felsmassiv und als sich die Schwaden endlich etwas lichten, seht ihr ihn: Er hockt er da, auf einem modrigen Pfahl: Ein Kerlchen, an Körpergröße selbst noch die Luett unterbietend, mit einer viel zu großen, schmuddeligen Mütze und Augen, die im fahlen Licht bernsteinfarben glühen. Er fingert an einer alten Pfeife herum, die nicht so recht brennen will, und betrachtet euch mit einer Mischung aus Argwohn und Neugier.

"Halt, halt, ihr Landratten! Das Moor gehört dem Wurm, und der Wurm gehört dem Eis... aber der Weg? Der Weg gehört mir. Wer passieren will, muss erst mein Oberstübchen füttern! Löst das Rätsel! – Oder kehrt um, eure Wahl!"

Dann mit einem Aufflammen seines Pfeifchens grinst er süffisant und pustet euch erwartungsvoll Rauch entgegen.

"Was hat Zähne wie ein Tiger?

– Doch macht es Laute wie ein Rind?

Ist grün und hüpfet auf und ab?

Und ist sogar im Moor geschwind?"

Er kichert leise. "Das werdet ihr nie erraten... hehe dämliche Landratten...!"

Frage an die Spielenden:

→ Was wollt ihr tun? Hier einige Vorshläge:

Ihr kennt die Lösung des Rätsels?

Fahrt fort beim Abschnitt – Des Rätsels Lösung!

Ihr kennt die Lösung nicht, aber dieser dreiste Kobold kann nur eine Abreibung wollen.

Fahrt fort beim Abschnitt – Kampf dem Klabauter!

Natürlich ist auch die Rollenspiel-Variante möglich, zB indem die Helden dem Wicht so lange schmeicheln oder kleine Geschenke machen, bis er sich erweicht.

Das sollte freilich nicht übertrieben werden – das wahre Finale wartet ja noch. Aber belohne Kreativität wie zB das Stellen eigener Rätsel, derer sich der Ko-

bold nicht erwerben kann, oder dem Zeigen (aber nicht Aushändigen) des Irrlichtherzes, das ihn blendet.

ACHTUNG: Natürlich ist auch jede andere Lösung valide, solange ihr euch darauf einigen könnt.

Klabauter sind übrigens Geschöpfe des Gottes Argis und damit in der gleichen Domäne wie der/die Luettpriester/in tätig. (Religionstest +3 erleichtert für den/die Priester/in/unmodifiziert für andere Charaktere)
Vielleicht lässt sich da ein Deal ausmachen?

Kampf dem Klabauter!

Der Kobold

LE: 20

Attacke: Kichernder Qualm W6 SP, Blendung (W3 Runden Schlägt als letztes zu), Trefferwurf (8)

Verteidigung: Höhnendes Entwischen (Benötigter Wurf 13)

Fähigkeiten&Kampfbedingungen:

Fluch über dich!

Sollte der Klabauter einen der drei Zustände erreichen:

- Der Klabauter wurde durch einen Treffer auf oder unter 0 LE gebracht
- Der Klabauter wurde kritisch getroffen.
- Der Klabauter erleidet einen Treffer durch den sein Leben unter 5 sinkt, ihn aber nicht ausschaltet.

→ Der/ die Ausführende der betreffenden Attacke wird verflucht und erhält im nächsten Kampf für 3 Runden –2 auf alle ihre/seine Angriffe und Defensivaktionen. Sollte der Kobold überlebt haben, verschwindet er schimpfend und zeternd in einer Rauchwolke. Dann geht es weiter mit dem Finale (Station 4)...

Sollte der Kobold besiegt worden sein (auf oder unter 0 LE), lies folgenden Abschnitt vor:

Mit einem beleidigten Jaulen und dem Geruch von verbranntem Seetang verpufft das Kerlchen. Seine viel zu große Mütze bleibt für einen Moment in der Luft hängen, bevor auch sie zu grauem Dunst zerfällt. Sein höhnisches Kichern hallt noch eine Weile zwischen den Felswänden wider, während der Durchgang vor euch nun endlich frei liegt. Doch das ungute Gefühl bleibt: Man sollte sich niemals mit einem potentiell rachsüchtigen Kobold anlegen...

Des Rätsels Lösung:

Meistertipp: Du solltest dich vor dem Vorlesen vergewissern, dass die die Spielerinnen die Lösung auch tatsächlich richtig haben. Du magst es dir gedacht haben, die Antwort lautet: Der Säbelzahnfrosch.

"Der Säbelzahnfrosch!", ruft ihr laut aus.

Wie vom Donner des Undariel gerührt schaut euch der kleine Kerl an. "Ihr mogelt doch! Das– das, das muss dieses Metagaming sein, von dem die anderen immer...!" Er kratzt sich unter dem Kinn. "Wo war ich? Achja – das Passwort. Es ist richtiger als ich mir wünschen könnte. Ihr dürft passieren. Nun geht schon. Aaaach – los: Geht mit Argis, aber geht!" Dann verpufft er in einer seltsam nach Algen miefenden Dunstwolke.

GLÜCKWUNSCH zum Überstehen dieses Abenteuerteils.

→ Fahrt bei Station 4 fort.

Station 4: Das Finale

Die letzte Hürde auf eurer Suche überwunden wadet ihr langsam durch das allmählich flacher werdende betäubend kalte Wasser in die Höhle hinein. Stalakmiten und Stalaktiten aus funkelndem Eis säumen euren Weg, als ihr auf den leise knirschenden festen Boden tretet.

Hinter einem großen Felsblock haltet ihr kurz inne:

In der großen Höhle vor euch könnt ihr deutlich das Ziel eurer Suche sehen: Melkior Friedolein, ein junger Mann von etwa 20 Zyklen ist mitten in der Bewegung zu einer Statue aus funkelnden Frostkristallen gefroren. Arm und Stab zum Schutz über den Kopf erhoben, das Gesicht eine Maske aus Entsetzen und Überraschung.

Ein paar Schritt links von ihm entfernt, fällt euer Blick auf weitere glitzernde Reflektionen, doch diese stammen von Münzen, edlem Silbergeschirr und anderen Beutestücken. Beutestücken eines Wurm...

Als euer Blick zur anderen Seite schwenkt, veranlasst eine winzige Bewegung in dem vermeintlichen steinernen Hügel zu Melkiors Rechten euch, genauer hinzusehen. Nur langsam schälen sich die einzelnen Schuppen aus dem eisigen Nebel, während euch langsam bewusst wird, dass der "steinerne Hügel in Wahrheit die riesigen Umrisse des aufgerollt schlafenden Drachentieres darstellen.

Er scheint euch bislang nicht gewittert zu haben. Aber wie lange noch...?

Frage an die Spielenden:

→ Was wollt ihr tun? Hier einige Vorschläge:

Okay...jetzt bloß kein falscher Schritt...

→ Ab diesem Zeitpunkt werden Schleichen – Tests (bzw nur GES, wenn Schleichen nicht vorhanden ist) vor jeder Heldenaktion nötig.

Diese werden nicht modifiziert, doch die Spielleitung macht sich immer dann Notizen, wenn ein Charakter seinen Schleichen – Test nicht schafft:

Ab 10 angesammelten Punkten über den nötigen Testergebnissen, erwacht der Frostwurm: Mache weiter bei "Kampf gegen den Frostwurm". Ansonsten fahre fort bei "Den Hort durchsuchen".

Erledigt das Biest, solange es noch schläft!

Jeder Charakter hat einen freien Angriff auf das Monster. Sollte auch nur einer davon treffen, fahre fort bei "Kampf gegen den Frostwurm". (Beachte bei dieser Variante allerdings den Schaden den die

Heldinnen und Helden bereits erzielt haben. Zieh ihn einfach von der Gesamt – LE des Wurm ab, bevor ihr fortfahrt.

Wir sind gekommen, um zu verhandeln!

→ Die Gruppe möchte keine Herumschleicherei und erst recht keinen Kampf? Vielleicht haben sie dem mächtigen Wesen ja etwas anzubieten? Fahre fort bei "Ein Feuerhandel mit einem Frostwurm!".

Den Hort durchsuchen:

Wie schon ganz zu Beginn des Abenteuers, gibt es 5 Hinweise – zu denen über bestandene Talenttests ein tieferer Rückschluss darauf gezogen werden kann, was die Helden eventuell im Hort als Hinweise entdecken können. Die Textabschnitte dazu vermitteln ein Gefühl dafür, was die Held/innen entdeckt haben und können helfen, ein klein wenig Immersion zu bieten:

HINWEIS #01 (Talent Bestienkunde)

Dort liegt er schlafend vor euch, dass größte Untier dessen ihr je ansichtig geworden seid. Konzentration jetzt. Irgendetwas muss über die Schwachstellen solcher Biester doch hängengeblieben sein...

Bestienkunde – Test:

Erfolg: "Seht ihr dort? Diese verkümmerten Flügelansätze? Das Fleisch darunter ist schwach – schlägt dort zu, wenn ihr könnt!"

Für einen potentiell folgenden Kampf erhalten alle Held/innen +1 SP bei jeder gelungenen Attacke.

Misserfolg: Irgendwas war da doch...? – Der erfolglose Charakter darf nächste Runde erneut einen Test ablegen, solange niemand den erneut fälligen Test für Schleichen verpatzt.

HINWEIS #02 (Talent Magielehre)

Die Magie dieses Ortes, oder dessen Meisters (?) ist förmlich durch den Eisnebel hindurch riechbar. Du versuchst die magischen Schwingungen zu erfühlen. Kommen sie von dem Wurm? Oh bitte ihr Göttlichen... bitte nicht das...

Magielehre – Test:

Erfolg: Diese Kreatur ist beinahe pure manifestierte

ACHTUNG:

Natürlich sind auch andere Optionen völlig valide, solange ihr euch als Spielgruppe darauf einigen könnt! Achtet vielleicht darauf euch als Spielleitung vorher die vorgeschlagenen Optionen einmal anzusehen – nicht, dass ihr etwas improvisiert, was bereits im Abenteuerpfad enthalten ist! ;)

Eismagie:

Offenbare die 50% Schwäche gegenüber Angriffen mit dem Element Feuer gegenüber der Gruppe. Zudem sollte sich wohl besser niemand vom Eisattem erwischen lassen, aber für diese Information ist Melkior vermutlich schon Warnung genug.

Misserfolg: Hmm... die seltsame Schwingung die du spürst könnte auch vom Fels selbst ausgehen. Möglicherweise fragulfianische Einflüsse? Du bemerkst irgendwann, dass du beginnst, das Thema zu zerdenken. – Der erfolglose Charakter darf nächste Runde erneut einen Test ablegen, solange niemand den erneut fälligen Test für Schleichen verpatzt.

HINWEIS #03 (Talent Altes Meerisch)

Dort drüben bei dem Schatzhaufen. Diese Zeichen... Dir ist, als hättest du sie schon einmal gesehen...

Ein Gefühl von Heimat überkommt dich, als du wie von Sinnen auf die drei fein mit Gold verzierten Fässer zu wandelst...

Altes Meerisch – Test:

Erfolg: Tatsache! Immerbrand – Sud aus einer der Tiefenstädte nicht unweit deiner eigenen Heimat. Eine alchemistische Substanz, die selbst unter Wasser so heiß brennt, dass sie die Geysir-Schmieden in eurem Unterwasserreich anzutreiben vermag.

Dir kommt da eine Idee bezüglich des Wurms...

Misserfolg: Hmm... die Zeichen sind ganz schön mitgenommen. Vielleicht finde ich mehr heraus, wenn ich mir ein bisschen Zeit nehme?

– Der erfolglose Charakter darf nächste Runde erneut einen Test ablegen, solange niemand den erneut fälligen Test für Schleichen verpatzt.

HINWEIS #04 (Talent Fallenstellen)

Bedingung: Die Bärenfalle befindet sich (noch) im Besitz der Spielenden.

Okay... das ist jetzt ein bisschen verrückt gedacht, aber wenn ich die Falle scharf mache – und dann direkt an dem Biest platziere...?

Sonderbedingung: Zwei Tests: Zunächst muss die Falle scharf gemacht werden (Fallen stellen). Dann muss die Falle (falls noch möglich) in Gefahrenreichweite des Wyrms platziert werden. (Schleichen um 3 Punkte erschwert).

Fallenstellen – Test:

Erfolg: Routiniert verknüpfst du die Drähte und spannst die Falle auf.

Misserfolg: Gheistverflucht nochmal! Mit den halb eingefrorenen Fingern ist das basteln gar nicht mal so einfach... – Der erfolglose Charakter darf nächste Runde erneut einen Test ablegen, solange niemand den erneut fälligen Test für Schleichen verpatzt.

Zusätzliches Schleichen:

Irgendwer muss die Falle nunmal platzieren...

Erfolg: Mit angehaltenem Atem schleichst du näher und näher an die riesige schlafende Schlangenkreatur heran. Du glaubst selbst kaum, dass du sie knapp unterhalb des schuppigen Leibes bugsiert bekommst, bevor du dich bereits auf leisen Sohlen auf dem Rückweg befindest...

Misserfolg: Du schaffst das... du schaffst das...

KNACK!!! – Deine Augen werden groß als dein Fuß direkt

am riesigen Leib des Wyrms angekommen plötzlich klirrend durch eine nur hauchdünne Eisschicht bricht. Langsam flammen zwei riesige bläulich–weiße Augenpaare direkt über dir auf.

→ Fahre fort, wie bei "Der letzte Kampf", allerdings hat der Frostwurm in dieser Variante den ersten Zug.

HINWEIS #05 Göttlicher Beistand:

Meisterhinweis: Frage die Spielenden an dieser Stelle, ob sie sich Hilfe vom Lachenden Gott Argis, dem Schabernack treibenden Herrn der/des Luettpriester/in wünschen, oder von den Drachengöttern des Schamanen, die hier von Nutzen sein könnten – sind sie auch im ganzen Reich hoch verpöht...

→ Die Bitte des Priesters:

Die oder der Luett darf sofort den Lachenden Gott in Form eines Gebetes um einen Gefallen bitten (vergesst nicht, die Glaubenskraft abzuziehen).

→ Die Verhandlung des Schamanen:

Ein wahrer Anhänger des Drachenkultes würde niemals einen schlafenden Drachen angreifen!

Du gibst dich als ein wahrer Gläubiger zu erkennen und bittest nach den alten Bräuchen darum, angehört zu werden.

→ fahrt fort bei "Ein Feuerhandel mit einem Frostwurm". Aufgrund der Achtung der Sitten, was der Wurm beim Erwachen mit einem zischenden "Wie artig von eucchhhh..." kommentiert, hat die oder der Orkschamane einen Bonus von +2 auf alle Sozialtalente im folgenden Kapitel.

Ein Feuerhandel mit einem Frostwurm:

Der gewaltige Kopf hebt sich langsam, bedächtig fast. Zwei riesige eisblaue Augen flammen in der Dunkelheit zwischen seinen gerade eben ausmachbaren Schuppen auf.

Die nüstern blasen kalten Dampf aus. "Wer seid ihr, die ihr so unverfroren in meinen Hort eindringt?"

(Antwort der Helden)

"Ohhh, um das Leben des Zauberinges feilschen wollt ihr! Tut mir leid, dass ihr umsonst kamt, aber sein Herz gehört mir! Ihr könnt es nicht haben... es sei denn...!"

Er scheint kurz zu überlegen.

"...ihr bietet mir etwas Gleichwertiges an...! Jaaaah, ein Herz für ein Herz – so soll es sein!"

HANDELSOPTIONEN

„Ein Herz für ein Herz.“

Der Wurm verlangt ein Äquivalent für die Freigabe von Melkior Friedolein:

1. Das Herz des Irrlichts: Das ultimative Tauschobjekt. Es ist die kristalline Essenz der ehemaligen Jagdpartnerin des Wyrms.

2. Wir werden heute nicht alle nach Hause gehen... Eine/r der Held/innen darf sich auch opfern und Melkiors Platz einnehmen. Tragisch, aber mit dem

nächsten Oneshot, kommen auch wieder andere Charaktere für euch zur Wahl. Mein Tipp: Wenn ihr diese Option wählt, macht es dramatisch!

3. Lasst uns beten, dass das funktioniert...

Die Illusion: Ein durch Gebet oder Magie erschaffenes falsches Handelsgut, um den Wurm zu täuschen (mit einem kleinen Risiko, dass er den Betrug bemerkt INT um 5 Punkte erschwert).

4. Nimm ALL unsere Schätze für das Herz:

Die Helden entlegen sich bis auf ihre Kleidung/Rüstung aller Wertgegenstände und tauschen sie für den Magier ein. Das kostet vor allem Überwindung und wäre ärgerlich, wenn man die Charaktere weiter spielen möchte.

5. Ein wahrer Schatz für einen Wurm:

In dieser Option erlegt der Wurm den Spielern ein Versprechen auf, im Tausch für den Magus ein magisches Schwert aus der nahe gelegenen Garnison zu rauben. Dies wird im geplanten Oneshot-Abenteuer "In den Fängen des Frostwurm" genauer thematisiert werden. Wichtig ist nur, dass der Wurm ihnen zu diesem Zeitpunkt furchtbarste Rache schwört, wenn sie seinen Auftrag nicht ausführen. Machen sie ihren Spielern ruhig ein wenig Angst darüber, was passieren könnte, sollten sie ihn betrügen. Es ist mechanisch gesehen nicht verboten, hat aber gewiss seine Konsequenzen.

ACHTUNG:

Dieses Unterkapitel stellt eine Möglichkeit für ein friedlich ablaufendes Finale. Bedenkt dabei, als

GLÜCKWUNSCH zum Überstehen des Abenteuers!

→ Fahrt bei "Ausklang und der Mühen Lohn" fort. (S.27)

Spielleitung und als Spieler, dass ein solches durch Rollenspiel lebt. Einfach nur eine Überzeugen – Probe zu würfeln und zu sagen: Okay, ihr habt ihn überzeugt, verlasst mit Melkior die Höhle und lebt glücklich... ist nicht sehr erfüllend am Spieltisch.

Daher hier einige Tipps&Tricks, wie ihr die Szene mit Leben füllen könnt:

Der/die Orkische Schaman/in kann die „Alten Sitten“ des Drachenkults nutzen, (die sie als niedere Verwandte der Drachen schätzen, um Gehör zu finden. Dies gewährt ihm einen Bonus von +2 auf alle Sozialtalente in diesem Kapitel.

Der Wurm ist arrogant, hochmütig und schätzt Eloquenz („Wie artig von euchhhh...“). Gewähre als SL nach kreativer Schmeichelei ruhig Boni auf danach anfällige Handeln/Überzeugen – Proben. Als Ausgleich für fehlendes Talent kann an dieser Stelle natürlich auch Charisma erhalten.

Einschüchtern hingegen sollte entweder kritisch gelingen, oder wird ihn nur reizen und den sofortigen "Kampf gegen den Frostwurm" provozieren (siehe Abschnitt nächste Seite).

Der Wurm spricht in Rätseln und Drohungen („Gehorcht! Oder werdet Teil meiner Galerie“).

Ein völlig falscher Tonfall gegenüber der Bestie, oder ein gescheiterter Täuschungsversuch lässt die Szene jedoch sofort in den Kampf umschlagen.

Kampf gegen den Frostwurm:

Der Frostwurm

LE: 100

Phase 1 (100–70LE)

Der Hochmütige Jäger. Er bleibt am Boden, nutzt seinen Frosthauch und versucht, die Helden mit seinem Schwanz von den Fässern wegzustoßen. (Vorgeschlagenerweise abwechselnd, du kannst es den Spielenden als SL aber auch schwerer machen.

Phase 2 (69–30LE)

Die Bestie rast. Wenn der erste RS-Punkt durch ein Fass verloren geht, wird er wild. Er zertrümmert Eissäulen (Umgebungsschaden), um die Fernkämpfer zu zwingen, sich zu bewegen.

Phase 3 (29–01LE)

Verzweiflung. Alle zwei Runden flieht er an die Decke der Höhle, um von oben Eisbrocken herabfallen zu lassen.

Dabei ist er (außer von erhöhten Positionen per Sprungangriff) nicht im Nahkampf attackierbar.

In der anderen Runde attackiert er zufällig mit einer seiner sonstigen Angriffe, oder nach Wahl der SL.

Attacken:

Frosthauch: Jeder Gegner der im Offenen steht muss auf GES testen, oder erleidet W6+2 Eisschaden.

Benötigter Wurf 10), Unterkühlung: Notiere dir jedes Mal, wenn der Frosthauch deinen Charakter trifft. Bei 5x getroffen worden erstarrst du wie Melkior Friedolein zur Eisstatue. Feuereffekte (auch die Explosion der Fässer, oder die Wärmetränke des Ungerispielernden können jede Runde pro Anwendung eine Unterkühlung aufheben.

Schwanzhieb: W6 +2 SP (Einzelziel, wenn jemand sich den Fässern nähert).

Zertrümmerte Eissäulen: Jede Runde 3 zufällige Ziele GES–1 testen, oder erleiden bei Misserfolg W6+W3 Schaden.

Verteidigung: Schlangenhaftes Entrinnen (Benötigter Wurf 10/7/4, je nach Phase des Kampfes)

Fähigkeiten&Kampfbedingungen:

Saphirschuppenpanzer – Der Frostwurm hat einen RS von 3. Er kann jedoch (bspw. durch die Explosion der Imberbrand-Fässer) reduziert werden.

Kälteresistenz 100% – Diese Kreatur ist manifestiertes Eis und daher nicht von Eisschaden oder einfrierenden Effekten betroffen.

Feueranfälligkeit:

Der Frostwurm ist feueranfällig und erleidet aus allen Feuerquellen 50% Schaden. Zudem erhält er den Zustand "Brennend", wie unter dem Zauber Flammenstoß beschrieben.

Immersud-Brand:

Gelingt es den Helden die Fässer nah an dem Wurm zur Explosion zu bringen, so gelten folgende Effekte: Der Wurm (und alle sonst im Bereich befindlichen Helden (wenn zB Der Flammenstab der Schamanin ein Fass zünden musste)

erleiden 10 SP Feuerschaden. Dies verursacht sofort den Verlust von einem Punkt RS (sofern vorhanden).

Eissäulen zertrümmern: Wie der Wurm können auch die Helden versuchen, die scharfen Eissplitter zu ihrem Vorteil zu nutzen, um damit den Wurm zu verletzen: Führe eine Nah-, Fernkampf oder Fernkampfattacke gegen Stalakmiten – oder Stalaktiten durch. Triffst du, richtest du beim Gegner W6+3 SP an (Ausweichen um 3 erschwert).

Sollte der Wurm an irgendeinem Zeitpunkt des Kampfes auf 0 LE fallen, lies hier weiter:

Als der letzte Angriff sein tödliches Ziel findet, erbebt die riesige Silhouette des Wyrms. Schwingungen fahren durch seinen wundenübersäten Leib und mit einem letzten ersterbenden Brüllen vergeht das Untier.

Stille. Nur das leise Tröpfeln einziger Wassertropfen von der Höhlendecke.

Ihr seht hinüber zu Melkior, dessen steifgefrorene Gestalt langsam zu tauen beginnt.

Ihr habt es geschafft! Nur wenig später und mithilfe eurer letzten Reserven kommt Melkior wieder auf die Beine. Überschwänglich dankt er euch und lässt sich von euch aus dem Hort führen, nicht jedoch ohne, dass ihr den Hort des Wyrms nicht noch ausgiebig geplündert hättet. (Jeder von euch kann sich Münzen und/oder Wertgegenstände im Wert von 30 Silbertalern aufschreiben).

Ein paar Tage später habt ihr den beschaulichen kleinen Weiler erreicht, an dem euer Abenteuer so unverhofft begann und eine überglückliche Martha Friedolein kann ihren Sohn endlich wieder in die Arme schließen...

GLÜCKWUNSCH zum Überstehen des Abenteuers!

→ Fahrt bei "Ausklang und der Mühen Lohn" fort.

Ausgang und der Mühen Lohn:

Im "Helden von Yrdenheim – Oneshot – Format" werden, anders als im geplanten Hauptspiel keine Erfahrungspunkte vergeben. Stattdessen schalten eure Helden mit erfolgreich absolvierten Oneshots Errungenschaften frei:

Die Errungenschaften für dieses Abenteuer sind:

+1 auf Mythen&Märchen ODER +1 auf Bestienkunde

+1 auf ein weiteres Talent nach Spielerwahl

Jede Held/in erhält eine güldene Dirave für die Rettung des jungen Melkior Friedoleins.

Haben die Helden zudem Gibbert gerettet, so erhalten sie noch jeweils 5 Silberlinge (Sil) Belohnung pro Kopf obendrauf.

Ob man sich für dieses Geld wohl für den nächsten Auftrag wird ausrüsten können?

Über das schönste Geschenk stolpert ihr aber erst mehrere Zyklen später, nach etlichen weiteren Abenteuern und nachdem Melkior Friedolein längst eine Koryphäe geworden ist, eine sehr spleenige zwar, aber eine Koryphäe. Es ist ein Buch mit dem Titel "Melkior Friedoleins Handbuch der Geisterwesen" und als ihr es aufschlägt, entdeckt ihr fast als allererstes eine Geschichte, die vor vielen Zyklen einmal den Grund für euer allererstes Abenteuer markierte.

Eine Geschichte, die euch zwar bekannt vorkommt, doch beim zweiten Blick durchaus in ein paar Wesentlichen Aspekten zu Gunsten des Autors geändert worden zu scheint:

Irrlichter

Eine Bestätigung dessen, was alle anderen dir sagen können:
Gehe niemals auf die Irrlichter der Moore ein, nicht auf Ideen
oder Fantasien während der Begegnung mit welchen. Nutze
deine magischen Sinne, wenn du sie hast, um Wahrheit und
Trugbild auseinander zu halten.

Reist nicht allein und haltet euch dicht beieinander.

Traue dir selbst nicht und halte unter allen Umständen an
dem Ursprungsplan fest, auch wenn der neue besser
erscheint. Die Chance steht gut, dass es nur die Einflüsse
der Irrlichter sind, die dich vom rechten Pfad abbringen wollen.

Ich, Melkior Friedolein kannte alle diese Geschichten und noch
weitere. Märchen der Warnung waren es, geflüstert vor dem
Zubettgehen, als ich noch ein Kind war oder den kurzen Weg
zwischen unserem Dorf und dem nächsten Weiler nahm –
meist war ich dort, um ein Stück Schlackeisen heimlich
gegen Brot oder Feuerholz zu tauschen.

Nie jedoch hätte ich vermutet, trotz all der Warnungen nur
kurz nach meinem abgeschlossenen Studium der Arkanen
Künste beinahe solchen Kreaturen als Nahrung zu dienen.

Denn wisst ihr, Irrlichter ernähren sich nicht von den
Moorleichen derer, die sie verzaubert von ihrem
versprechenden Schimmer, ersäuft haben. Es ist die Essenz,
die magische, die der Seele oder vielleicht sogar beide, auf die

sie es abgesehen haben.

Als ich also träumend und in Gedanken versunken den einzigen
Pfad durch das Frosterzmoor verließ – zunächst in dem
Ansinnen, ich hätte in der Ferne ein Licht gesehen – und eine
warme Stimme sehnsuchtsvoll rufen gehört, so schauderte
es mich urplötzlich in mehrerlei Hinsicht: Zum Einen war das
Licht zwar näher gekommen – doch gehörte es nicht zu jener
verheißungsvollen weiblichen Gestalt, die meine ungeschulten
Augen durch den aufgekommenen Nebel zu erhaschen
geglaubt hatten.

Zum Zweiten war ich bereits bis zur Gürtellinie im eisigen
Morast versunken – und zum Dritten hörte ich das sehr reale
Zischeln eines gewaltigen, schlangenhaften Frostwyrms in
diesem Augenblick durch die fast zu Kristall erstarrte Luft,
deutlich zu nah an meinem Ohr.

"Verdammt...!", ging es mir da durch den Kopf, "Mutter hat
doch Recht gehabt!"

Zu meiner Schande muss ich berichten, dass mir an dieser
Stelle nichts Gescheiteres einfiel, als mich selbst – für den
Moment – in eine Statue aus funkelndem Eis zu verwandeln,
sodass das drachische Wesen mich nicht an Ort und Stelle
fraß, sondern in seinen Bau verschleppte, weil ich wirklich
schön funkelte.

Wie ich von dort erst einige Zyklen später von einigen
aufstrebenden Helden geborgen werden konnte (natürlich
nicht ohne meine Hilfe) ist allerdings eine andere Geschich-
te...

Impressum

"Helden von Yrdenheim ONESHOT #001 Die Rettung des
Melkior Friedolein"

Autor, Layout und Bildgestaltung von
Branko Brakenhielm

Eine Produktion anlässlich der Gratisrollenspieltage
2026

Verfielfältigung zu Nutzungszwecken erlaubt.

Für kommerzielle Nutzung ist dieses Produkt nicht
gedacht, daher ist diese ohne ausdrückliche
Zustimmung des Autors nicht gestattet.

Bei Fragen Anregungen oder Kritik:

Säbelzahnfrosch-Spiele.de/contact
Instagram: @saebelzahnfroschspiele.branko
Facebook: Branko Brakenhielm