

Umberto Pignatelli

# HELLFROST

## DER SCHÄUMENDE SCHLUND DES BÄREN





# DER SCHÄUMENDE SCHLUND DES BÄREN

VON UMBERTO PIGNATELLI

Mitarbeiter der englischen Ausgabe:

GRAFISCHE GESTALTUNG UND UMSCHLAGGESTALTUNG: ROBIN ELLIOTT

UMSCHLAGILLUSTRATION: CHRIS KUHLMANN

GESTALTUNG DER KARTE: JUSTIN RUSSEL

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe:

BANDREDAKTEUR: CHRISTIAN LOEWENTHAL

ÜBERSETZUNG UND SATZ: ULRICH DREYER

LEKTORAT: SEBASTIAN DEUTSCH

Savage Worlds im Internet:

Savage Worlds hat tausende aktive Fans in Deutschland, die nicht nur alle Savage Worlds spielen, sondern eigene Settings entwickeln, sich gegenseitig bei Regelfragen helfen, eigene Abenteuer schreiben oder Regeln online stellen, mit

denen du andere bekannte Rollenspiele, Filme oder Bücher mit Savage Worlds bespielen kannst. Viele Savages kannst du über die folgenden Internetseiten finden:

[www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de) / [www.savageworlds.de](http://www.savageworlds.de)

[www.savageheroes.de](http://www.savageheroes.de) / [www.savagepedia.de](http://www.savagepedia.de)

[www.aktion-abenteuer.de](http://www.aktion-abenteuer.de) / [www.tanelorn.net](http://www.tanelorn.net)



Savage Worlds ist © Great White Games LLC, DBA Pinnacle Entertainment Group. Hellfrost ist ©2009 Triple Ace Games. All Rights Reserved.. Das Savage-Worlds-Rollenspiel und Hellfrost sind Produkte des Prometheus Games Verlags, Loewenthal & Hill GbR, Duisburg, alle Rechte vorbehalten.

# DER SCHÄUMENDE SCHLUND DES BÄREN



## HINTERGRUND

Tief in einem Höhlensystem in den nahen Bergen liegt eine Thermalquelle, ein heiliger Ort des Kenaz, Gott des Feuers. Durch einen Spalt in der Erde steigt das heiße Wasser auf, fließt als kleines Flüsschen durch die Höhle und stürzt schließlich aus der Finsternis in einen gefrorenen See. Durch die Reaktion des heißen Wassers auf dem kalten Eis entstehen ein ständiges Zischen und eine Nebelwolke, die sich mehrere Kilometer hinzieht. Der einzige Zugang zur Höhle trägt seinen Namen aufgrund der ungewöhnlichen Form, die an das geöffnete Maul eines Bären erinnert.

In jüngster Zeit hat sich eine Gruppe Vendahl hier niedergelassen, kannibalische Plünderer, die zu Ursarix, dem Bärengott beten. Inreda, der in der Höhle ansässige Priester des Kenaz, der über die Quelle wachte, wurde von ihnen gefangen genommen. Nun nutzen die Vendahl der Schlund als Hauptquartier für ihre Überfälle.

Idealerweise sollte der Schlund an der Küste des Frostwassersees platziert werden, aber jeder andere See, große Fluss oder gefrorene Küste würde auch passen.

Hinweis: Sofern nicht anders erwähnt, herrscht in den Kavernen totale Dunkelheit (-4)

## EINSTIEG INS ABENTEUER

Ansässige Dorfbewohner, die unter den Taten der Vendahl zu leiden haben, bitten die Helden, das Problem zu untersuchen. Im Gegenzug erhalten sie

eine Belohnung, die der Spielleiter bestimmt. Alternativ könnte auch ein Verwandter der Gruppe bei dem letzten Raub der Vendahl entführt worden sein.

Als dritte Option, sofern ein Priester des Kenaz in der Gruppe ist, könnte dieser eine Vision haben, die ihn dazu leitet, den Schlund zu untersuchen.

## SCHAUPLÄTZE

### 1. TÖDLICHE KLETTERPARTIE

Umgebung: Die 15 Meter hohe Klippe erscheint nahezu senkrecht zu sein. Eine erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung deckt einen schmalen, geschickt verborgenen Pfad auf, der sich die Felswand emporwindet. Sollte dies nicht entdeckt werden, bleibt den Helden als einzige Option, die Felswand hochzuklettern. Dies erfordert eine Klettern-Probe mit -2. Bei einem Misserfolg stürzt der Charakter ab und nimmt 2W6 Schaden. Ein kritischer Patzer verursacht 4W6 Schaden. Aufgrund des dichten Nebels gelten die Sichtverhältnisse als "Dunkel" (-2).

### 2. SCHLUND DES BÄREN

Zwei Vendahl-Krieger halten direkt im Eingang der Höhle wache. Sofern die Charaktere keine sehr lauten Geräusche machen, übertönt das Tosen des Wasserfalls ihre Ankunft. Verwende die Krieger als inaktive Wachen (SW:GER S. 35)

Umgebung: Die Wachen haben eine einzelne Fackel, die ein schwaches Licht wirft. Die Sicht ist

“Düster” (-1)

**Widersacher:** Die beiden Vendahl-Krieger. Beide haben Bögen (Reichweite: 12/24/48), Schaden 2W6) und ein großes Signalthorn welches aus dem Horn eines Auerochsen gefertigt wurde.

**M: Vendahl-Krieger (2):** Siehe Seite 6

**Taktik:** Die Vendahl werden Geräusche, die von unten kommen, umgehend untersuchen. Beide werden vorsichtig über die Kante nach unten schielen, ihre Bögen gespannt und bereit, eingesetzt zu werden. Sofern Eindringlinge entdeckt werden, schießen beide einen Pfeil nach unten und geben dann ein Alarmsignal. Sollte das Horn geblasen werden, kommen die Bewohner der “Kammer der Jäger” (Schauplatz 7) innerhalb von 2W4 Runden angestürmt.

## 6. SCHACHT IN DIE TIEFE

Diese Kaverne wird von einem großen Stein blockiert. Er kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (-6) zur Seite gerollt werden. Der Schacht in der Kaverne ist sehr tief. Nach Ermessen des Spielleiters kann er tiefer in die Erde führen - in das fast unbekannte Land “Erthas Reich”.

## 7. KAMMER DER JÄGER

Dieser Raum wird bewohnt von einigen Vendahl-Kriegern und ihren abgerichteten Wölfen.

**Umgebung:** Von der Decke hängen einige Kadaver, zwei davon menschlich.

**Widersacher:** Sofern sie nicht schon durch das Eindringen der Gruppe am Eingang oder durch



laute Geräusche alarmiert wurden, befindet sich hier eine kleine Gruppe Vendahl, wenn die Charaktere die Höhle betreten. Sie sind damit beschäftigt, ihre Waffen zu reinigen und zu schärfen und sind daher schon bewaffnet.

**M. Vendahl-Krieger (1 pro Held):** Siehe Seite 6

**M: Wölfe (1 pro 2 Helden):** Siehe Seite 6

## 8. TROCKENE KAVERNE

**Umgebung:** Die Luft in der Kaverne ist warm (21 Grad) und trocken. Die Wände sind geschmückt mit Hieroglyphenschrift. Helden mit Kenaz als Schutzgott dürfen einen Wurf auf Allgemeinwissen ablegen, um die Zeichen als Gebete zu erkennen, einige davon Jahrhunderte, wenn nicht Jahrtausende alt. Anhänger anderer Götter müssen eine Probe auf Wissen (Religion) ablegen, um die Zeichen richtig einordnen zu können.

Es gibt eine kleine Öffnung an der Wand gegenüber des Ganges, der vom heißen Fluss hierher führt. Ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung ist nötig, um sie zu entdecken. Der Gang ist so schmal, dass nur ein Engro oder ein Charakter mit dem Handicap "Klein" hindurchschlüpfen kann.

**Beute:** Besta, der Vendahl-Schamane, nutzt diese Kaverne um Kräuter zu trocknen. Einige Proben liegen auf den warmen Steinen verteilt. Dies umfasst zwei Dosen "Berserker", zweimal Schlafmittel und eine einzelne Dosis Aufputzmittel II (HF SH S.77-78). Die Stimulanzien sind allerdings nur geeignet für Hundartige (z.B. Hunde, Wölfe oder Bären), nicht für Menschen. Werden die Kräuter für etwas anderes als verwendet, verursachen sie eine Erschöpfungsstufe.

Die Kräuter richtig zu bestimmen erfordert eine Probe auf Wissen (Alchemie). Würfle ein einzelnes Mal für alle Kräuter zusammen. Um das Aufputzmittel korrekt als nur für Hundartige einzuordnen, ist eine Steigerung erforderlich.

## 9. FELSENBÜCKE

**Umgebung:** Die Brücke ist rutschig, da sie mit Schneematsch von vorherigen Benutzern verschmutzt ist. Eine Probe auf Geschicklichkeit ist notwendig, um die Brücke unfallfrei zu überqueren. Ein Fehlschlag führt dazu, dass der jeweilige Held ausrutscht, sich aber noch an der

Kante festhalten kann. Ein kritischer Fehlschlag verursacht 4W6 Schaden, da der unglückliche etwa 12 Meter in die Tiefe stürzt und dort auf dem Boden aufschlägt.

## 10. KAMMER DER KRIEGER

Ein Dreieck aus drei lodernden Feuern spendet Wärme und Licht in diesem Raum. Bärenfelle hängen an den Wänden und auf dem Boden liegen Überreste einiger Raubzüge

verteilt. Die Kammer beheimatet Golph-Khar, den Anführer des Vendahlstammes und seine Krieger.

**Umgebung:** Jede Kreatur, die ins Feuer tritt oder gestoßen wird erhält 1W10 Schaden und läuft Gefahr, Feuer zu fangen (SW GER S. 183)

**Widersacher:** Schleichen die Helden sich an, werden sie Zeuge folgender Szene: Eine schöne Frau, gekleidet in Lumpen, ihre Augen gerade erst frisch geblendet, wird herein geschleift. Sie ist Inreda, die Herdwächterin, Klerikerin des Kenaz. Sie wird gezwungen zwischen den Feuern zu tanzen, geblendet wie sie ist, während die Vendahl sie und ihren machtlosen Gott des Feuers verspotten. Wenn die Helden abwarten, endet der Tanz irgendwann und die Frauen aus der Weibskammer (13) bringen Essen. Die Krieger schlingen und saufen gestohlenen Schnaps. Nach einer Stunde sind sie betrunken (1 Erschöpfungsstufe).

Eines der Bärenfelle an den Wänden verbirgt einen geheimen Durchgang zum Raum des Schamanen (Probe auf Wahrnehmung zum Entdecken erforderlich). Sollte der Kampf mehr als 10 Runden dauern, alarmieren die Kampfgeräusche den Schamanen.

**M: Golph-Khar, Vendahlanführer (1):** Siehe Seite 6

**M: Vendahlkrieger (2 pro Held):** Siehe Seite 6

**Beute:** die gemischte Beute, die in diesem Raum achtlos zusammengeworfen wurde ist insgesamt 1000 Goldsilber wert.

## 10. VERLIESHÖHLE

In diesem Raum werden die Gefangenen (und zukünftigen Mahlzeiten) des Stammes eingesperrt. Zurzeit sind dies ein fetter Anari-Händler, ein junges hübsches Bauernmädchen und ein schnarchender muskulöser Mann. Alle Gefangenen können sich frei im Raum bewegen, bis auf den

schnarchenden Mann, der an die Wand gekettet wurde. Es handelt sich um einen wahnsinnig gewordenen Tuomi-Berserker, der jeden angreift, der ihn weckt.

**Widersacher:** Die Gefangenen werden von einem riesigen Wolf bewacht, der im Höhleneingang schläft. Das Wegräumen der Felsen von dem geheimen Durchgang könnte den Wolf als auch den Berserker wecken.

**M: riesiger Wolf (1):** Werte wie Wolf, aber Größe +1 und Robustheit 6. Sein Biss verursacht Str+8 Schaden.

**M: Wahnsinniger Tuomi-Berserker (1):** Verwende die Werte der Vendahl, abweichend davon hat er Stärke W10, Konstitution W10 und das "Berserker"-Talent.

## 12. SCHMALER DURCHGANG

Der Durchgang zählt als "schwieriges Terrain" (SW:GER S. 134)

## 13. HÖHLE DER FRAUEN

In diesem Raum leben die Frauen (Anzahl 2W6) und Kinder (Anzahl 1W6) des Stammes. Die Frauen sind damit beschäftigt, auf einem Speiß die Mahlzeit für die Männer in

der **Kammer der Krieger** zuzubereiten. Mit „etwas“ ist in diesem Falle Menschenfleisch gemeint! Die Helden müssen eine erfolgreiche Willenskraft-Probe gegen Furcht ablegen um zu vermeiden, dass ihnen übel wird oder sie vom Schock überwältigt werden (SW:GER S. 180). Die Frauen und Kinder werden nicht kämpfen, sondern versuchen, den Raum zu verlassen und die Krieger zu benachrichtigen.

## 14. BÄRENTEMPEL

Dieser Raum wurde als Tempel des Usarix, dem Bärengott der Vendahl hergerichtet, mit einem riesigen Bärenschädel in der Mitte, an den sie Ihre Gebete richten. Der Raum ist übersät mit Knochen und Schädeln, Überresten ihrer Gelage. Die Bewegung in diesem Raum erfordert eine erfolgreiche Heimlichkeit-Probe, um zu verhindern, dass die Bewohner der **Schamanenhöhle** alarmiert werden. Sollte die Gruppe die Bärenstatue schänden, erhält Besta, die Schamanin, einen Abzug von -2 auf ihre Glauben-Proben bis der Raum

wieder geweiht wurde, sie wird dann aber auch sofort auf die Gruppe aufmerksam.

## 15. SCHAMANENHÖHLE

**Widersacher:** sollten die Helden unentdeckt geblieben sein, können sie Besta, die Schamanin des Stammes überraschen. Sie ist immer in Begleitung ihrer Vertrauten, einigen Wölfen.

**Beute:** Im Raum findet sich Schmuck im Werte von 300 Goldscilden und ein alchemistischer Gegenstand: Ein Umhang, der mit Wildgänsefedern verziert wurde und mit dem Spruch „Gestaltwandel“ (ausschließlich Wildgans) belegt wurde.

**M: Besta, Vendahlschamanin (1):** Siehe Seite 6

## 16. QUELLHÖHLE

In diesem Raum entspringt die heilige Quelle des Kenaz. Der See wurde einst als Begräbnisstätte eines früheren Herrschers der Region, den man heutzutage nur noch als den „Herrn des Sees“ kennt, verwendet. Auf dem Grund des Sees liegt ein Wrack eines Smabyrding (kleines Schiff). Das Pferd, seine Frau und seine Schätze (die nun nur noch Schrott sind) sind unter Deck untergebracht, während sein Körper auf dem Deck ruht. Er hält immer noch eine magische Streitaxt (Wahre Freundschaft) und einen Schild. Der See ist gefährlich, denn im Wrack lebt eine riesige Wasserschlange, die jeden angreift, der nicht Kenaz heiliges Symbol trägt. Die Vendahl meiden diesen Ort, da viele von ihnen von der Schlange gefressen wurden.

**M: Riesige Wasserschlange:** Siehe Seite 5

## KREATUREN

### RIESIGE WASSERSCHLANGE

Ein gewaltiges Biest, welches normalerweise in wärmeren Regionen vorkommt. Es ist ein Rätsel, wie sie in die Höhle des Schlunds gelangt ist. Ihre Haut hat eine seltsame, rötliche Färbung und Ihre Augen glühen, als würden sie brennen.

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12+4, Verstand W6 (T), Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W8, Einschüchtern W8, Wahrnehmung W6, Schwimmen W8, Heimlichkeit W10

**Bewegung:** -; **Parade:** 6; **Robustheit:** 11

**Beute:**

**Besondere Merkmale:**

**Aquatisch:** Bewegung 8

- \* **Biss:** Str+W4 Ihre Länge und Schlängelfähigkeit geben Ihr eine Reichweite von 3
- \* **Zerquetschen:** Eine Wasserschlange kann ihren Körper als Griff um einen Gegner winden. Das Opfer erleidet jede Runde Schaden, solange es sich im Griff befindet. Eine Seeschlange kann in derselben Runde Zerquetschen und Beißen, ohne einen Multiaktionsabzug hinnehmen zu müssen.
- \* **Kenaz' Biest:** Die Schlange greift niemanden an, an dem sie Kenaz' heiliges Symbol sieht.
- \* **Groß:** Angreifer bekommen wegen der Größe der Schlange +2 auf ihre Angriffe.
- \* **Größe +4:** Die Wasserschlange ist über 9 Meter lang, jedoch relativ schlank.

## FLEDERMAUSSCHWARM

Manchmal kommen die tödlichsten Feinde in der kleinsten Form. Die Werte des unten beschriebenen Schwarms könnten theoretisch aus allem möglichen bestehen – von beißenden Ameisen über stechende Wespen bis zu Krankheiten tragenden Moskitos. Der Schwarm wird als eine Kreatur behandelt. Wenn außer Gefecht gesetzt, ist der Schwarm aufgelöst und die Reste zerstreuen sich. Schwärme decken ein Gebiet einer mittleren Schablone ab und greifen jede Runde an.

**Attribute:** Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W4 (T), Willenskraft W12

**Fertigkeiten:**

**Bewegung::; Parade::; Robustheit:**

**Beute:**

**Besondere Merkmale:**

- \* **Biss:** Schwärme fügen ihren Opfern jede Runde hunderte kleiner Bisse zu, die automatisch treffen, und verursachen 2W4 Schaden an jedem innerhalb der Schablone. Der Schaden wird an der am schwächsten gepanzerte Stelle zugefügt.
- \* **Geistlos:** Schwärme empfinden keine Angst und können nicht das Ziel von Einschüchtern, Überreden, Provozieren, Tricks und arkanen

Mächten wie Marionette sein.

- \* **Schwarm:** Parade +2. Weil der Schwarm aus Hunderten oder Tausenden von Kreaturen besteht, verursachen schneidende und stechende Waffen keinen richtigen Schaden. Waffen mit Flächenschaden funktionieren wie gewohnt und ein Charakter kann jede Runde auf den Schwarm treten, um Schaden in Höhe seiner Stärke anzurichten.
- \* **Teilen:** Die Fledermäuse sind intelligent genug, sich in zwei kleinere Schwärme aufzuteilen (kleine Schablone), sollten sich ihre Gegner aufteilen. Die Robustheit dieser kleineren Schwärme ist um -2 verringert (auf jeweils 5).

## VENDAHL

Die Vendahl sind primitive Höhlenmenschen, die überleben, indem sie nahe Siedlungen überfallen. Sie sind Kannibalen und sehen jedes lebende Wesen in erster Linie als Nahrungsquelle. Sie beten zu Usarix, einer niederen Gottheit, die außerhalb der Vendahlgemeinschaft unbekannt ist. Ihre barbarischen Stämme werden in der Regel von einem weiblichen Schamanen geführt.

## BESTA, VENDAHLSCHAMANIN

Vendahlschamanen sind immer weiblich. Sie verlassen nie ihre Höhlen. Besta ist ein altes Weib, welches den Stamm dank ihrer Verschlagenheit und Hinterhältigkeit schon seit langem beherrscht.

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W10

**Fertigkeiten:** Klettern W6, Kämpfen W8, Heilen W8, Einschüchtern W8, Wahrnehmung W4, Heimlichkeit W6

**Charisma:** -2; **Bewegung:** 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Zwei linke Hände, Alt, Fies

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Wunder), Kühler Kopf, Schneegänger

**Ausrüstung:** Vergifteter Dolch (Str+W4, plus Konstitutionsprobe gegen Gift, sonst 2W6 Runden gelähmt. (mehr zu Gift: SW:GER S. 184)

**Beute:** Spärlich

**Besondere Merkmale:**

- \* **Mächte:** Besta verfügt über die folgenden Mächte: **Eigenschaft Stärken / Schwächen** (Stärke, Konstitution, Kämpfen, Überleben, SW:GER S. 231), **Angst** (Bärenbrüllen, SW:GER S. 228), **Gestaltwandel** (nur Bär, SH S. 140) und **Schock** (Bärenbrüllen, SW:GER S. 240)

## KRIEGER

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Klettern W6, Kämpfen W8, Einschüchtern W8, Wahrnehmung W4, Heimlichkeit W6, Werfen W8

**Charisma:** -2; **Bewegung:** 6; **Parade:** 7; **Robustheit:** 6 (1)

**Handicaps:** Zwei linke Hände, Fies

**Talente:** Kampfflexe, Barbarenblut, Schneegänger

**Ausrüstung:** Bärenfell (+1, zählt als Fell) Bärenklaue (Str+W6, +1 Parade)

**Beute:** Spärlich pro 5 Krieger

## GOLTH-KHAR,

### VENDAHLCHAMPION

Champions sind die besten Krieger des Stammes und für ihre Stärke, Ausdauer und brutale Ader bekannt. Golth-Khar ist ein typischer Champion. Er verlor sein linkes Auge vor Jahren durch den Pfeil eines Herdritters.

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W10, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W10, Heimlichkeit W6, Kämpfen W10, Klettern W6, Wahrnehmung W4

**Charisma:** -3, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 8 (1)

**Handicaps:** Fies, Zwei linke Hände, Einäugig

**Talente:** Kampfflexe, Anführer, Anheizen, Kontrollierter Blitzhieb, Schneegänger, Rundumschlag

**Ausrüstung:** Bärenhaut (+1, zählt als Fell), Kampfaxt (Stä+W8), Bärenklauen (Stä+W6, +1 Parade)

**Beute:** Spärlich

## WOLF

Bösartige Menschenfresser, gezähmt von Vendahl

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6 (T), Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Spuren lesen W6, Wahrnehmung W10

**Bewegungsweite:** 8, **Parade:** 5, **Robustheit:** 4

**Beute:** Keine

**Besondere Eigenschaften:**

\* **An die Gurgel gehen:** Wölfe gehen instinktiv an

die Schwachstellen des Gegners. Mit einer Steigerung beim Angriff wird die am schlechtesten gepanzerte Stelle des Gegners getroffen.

\* **Biss:** Stä+W4

\* **Flink:** Wölfe werfen einen W10 als Sprintwürfel anstatt eines W6.

\* **Größe -1:** Wölfe sind relativ klein.

## AUSRÜSTUNG

### WAHRE FREUNDSCHAFT

Diese altertümliche Streitaxt ist durch die jahrelange Lagerung im Wasser des Sees arg mitgenommen. Der Holzschaft bricht, sobald der Besitzer mit dem „Kämpfen“-Würfel eine eins würfelt (unabhängig davon, was der Wildcard-Würfel zeigt). Sobald der Schaft ersetzt wird, ist die Waffe wieder voll funktionsfähig - die Metallklinge ist so scharf wie am Tag, als sie geschmiedet wurde. Eine Inschrift in Altsaxarunen besagt folgendes: „Dies ist die Axt meines Freundes Scatwulf, der sein Leben gab um meines zu retten. Bei meiner Ehre schwöre ich dasselbe für jemanden zu tun.“ Die Axt gewährt +1 auf Parade und das Talent „Seelenverwandschaft“ (SW:GER S. 72).



# MASSENHAFT MÖRDERISCHE MARODEURE

Ein kostenloses Abenteuer für Hellfrost

An den Ufern des Forstwassersees lagert eine Horde kannibalischer Plünderer. Die Vendahl rauben Dörfer, kleine Siedlungen und Gehöfte in der näheren Umgebung ihres Versteckes aus. Die ansässigen Bauern sind verzweifelt und suchen nach Freiwilligen, die ihnen helfen, die schrecklichen Plünderer loszuwerden.

In „*Der schäumende Schlund des Bären*“ müssen die Abenteurer diese gewaltsamen Wesen schnell aufspüren und ausschalten. Viel Spaß bei diesem kostenlosen Abenteuer für Hellfrost!

