

MINI D20



Ein One-Shot von Seba

www.kritischerfehlschlag.de

IMPRESSUM

Texte:	Seba
Cover-Illustration:	Gordy Higgins
Illustrationen:	Gordy Higgins
Dungeon Karten:	Daniel Comerci - danielcomerci.com

Abstieg © 2026 by Sebastian Hahn is licensed under CC BY 4.0.
To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>).

Sebastian Hahn
Kentzlerdamm 4
20537 Hamburg

Abstieg ist ein One-Shot-Abenteuer für das Rollenspiel Mini D20 von Seba.

Mini D20 ist im Uhrwerk-Verlag erschienen.

Das Abenteuer ist für Anfänger*innen geeignet.



ABSTIEG

Abstieg ist ein sogenanntes **One-Shot-Abenteuer**. Also ein Abenteuer, das in einer einzigen Spielsitzung abgeschlossen werden soll, aber sehr unterschiedlich ablaufen kann. Damit eignet es sich gut für den Einsatz auf Cons oder um das Spiel Mini D20 einfach mal auszuprobieren. Ein wenig Improvisation seitens der Spielleitung ist nötig. Grundsätzlich sollte das Abenteuer auch für **Anfänger*innen auf Spielendenseite** funktionieren.

Mini D20 hat seine Wurzeln in Dungeons & Dragons. Das Kämpfen gehört also hin und wieder dazu. Oft ist es aber möglich, Situationen kreativ und gewaltfrei zu lösen. Wenn alle Stricke reißen: Rückzug ist eine Option!

Insgesamt sollte Abstieg humorvoll gespielt werden. Überzeichne die Figuren ruhig ein wenig. (Oder ein bisschen mehr).

Das Abenteuer (Kurzfassung)

Die Spielfiguren werden angeheuert, um eine uralte Waffe des fast vergessenen Zwergenclangs Kupferkopf zu bergen. Aber der Schatz wird von einem Drachen bewacht. Der Legende nach der Erzfeind der Kupferkopf-Zwerge. Es stellt sich heraus, dass der Drache nicht nur ein Freund des Clans war, sondern auch viel zu alt zum Kämpfen ist.

Doch es ist noch jemand auf der Jagd nach dem Relikt. Nämlich **Grummo Kupferkopf**, der sich selbst für den rechtmäßigen Erben des Clans hält. Ihm darf die alte Waffe nicht in die Hände fallen.

Das Abenteuer ist im Großen und Ganzen also ein sogenannter Dungeon-Crawl. Er folgt den Grundsätzen für gutes Dungeon-Design auf www.kritischerfehlschlag.de/spielleitung-101

Die Spielfiguren

Für Abstieg können neue Spielfiguren auf Stufe 1 erschaffen werden. Das geht schnell. Im Sinne des Abenteuers gehen wir davon aus, dass die Gruppe von Spielfiguren bereits seit einiger Zeit als Abenteurer*innen zusammen arbeiten und womöglich auch schon den Ruf haben, Aufträge wie diesen erledigen zu können.

**Grummo
Kupferkopf,
Rivale**



IM FREUNDLICHEN DRACHEN

Der Freundliche Drache ist ein Gasthaus an den Ausläufern der Schwarzen Berge zwischen Schillermoor und Greifenklau-Gebirge im Norden der Silberküste. Es diente einst als Zwischenstopp auf der Handelsroute von Kastellbrück nach Norden. Seit die Stadt Kastellbrück vor acht Jahren untergegangen ist, gibt es aber kaum noch Verkehr und das Gasthaus hat kaum noch Besucher.

SL-Info: Bevor die Zwerge kommen, kannst du fragen, wie die Spielfiguren sich die Zeit vertreiben.

VORLESETEXT: Ihr seid vor zwei Tagen im Gasthaus zum Freundlichen Drachen abgestiegen. Hier solltet ihr euch mit eurer Auftraggeberin, Gemma Kupferkopf treffen. Sie hat sich verspätet. Andere Gäste gibt es nicht. Der Wirt ist auch nicht gerade unterhaltsam. Ihr vertreibt euch die Zeit in der Schankstube, als endlich jemand eintritt.

Gemma Kupferkopf, die Auftraggeberin

Gemma ist eine junge Zwergin, die vom nahezu ausgestorbenen Clan der Kupferkopf-Zwerge zur Anführerin gewählt wurde. Um ihren Anspruch auf diese Führung zu untermauern, hat sie versprochen, den Kriegshammer des lange verstorbenen Clan-Gründers Ongrasch zu bergen.

Nach langer Recherche und Suche hat sie herausgefunden, dass er vor fast 500 Jahren im **Drachenzahnberg, der Heimstatt des Drachen Kaeltharun**, begraben wurde. In seinem Grab müsste die Waffe sein. Gemma ist Edelsteinschleiferin, keine Kriegerin. Darum braucht sie Hilfe. Sie zahlt 1.500 Goldmünzen.

Grummo Kupferkopf, hitzköpfiger Rivale

Der ältere Bruder von Gemma ist überzeugt davon, dass nur ein Kupferkopf selbst den Kriegshammer finden sollte. Er macht unmissverständlich klar, dass er selbst die Waffe finden und damit zeigen wird, dass er Clanführer sein sollte und nicht seine Schwester, die er für zu weich hält. Ein unangenehmer Zeitgenosse, der die Spielfiguren verabscheut. Zwei Zwerge aus der Gruppe sind ihm gegenüber loyal.

Ingmar Halbauge, Wirt (Mensch)

Der etwa 50-jährige Besitzer des Gasthauses ist kurz davor, das Geschäft aufzugeben und hat auch nur das allernötigste im Angebot. Eintopf, Bier, Wasser. Der Name des Gasthauses kommt von alten Geschichten über einen freundlichen Drachen, der einst in der Gegend gelebt haben soll.

Roderic Halbauge, Koch (Mensch)

Ingmars Partner (auch um die 50) hat das Gasthaus zusammen mit Ingmar aufgebaut. Er ist nicht bereit, es aufzugeben und hofft, dass sich vielleicht doch irgendetwas findet, was Besucher anziehen könnte.

DER DRACHENZAHNBERG

VORLESETEXT: Nur etwa eine halbe Tagesreise vom Freundlichen Drachen entfernt liegt der Drachenzahnberg. Seine schroffen Klippen erheben sich steil und bedrohlich. Die Gegend ist unwirtlich und abweisend. Ihr bezweifelt, dass ihr den Aufstieg gefunden hättet, wenn ihr nicht von Gemma hierher geschickt worden wäret.

SL-Info: Der Berg wird von **Kobolden** bewohnt. Die sind nicht unbedingt feindlich, wollen aber „ihren“ **Drachen Kaeltharun** beschützen. Sie mögen glitzernde Dinge und fliehen schnell aus Kämpfen.

Wahrnehmung SG 13: Es gibt einen verborgenen, zweiten Eingang (2).

1 - Verwitterte Treppe:

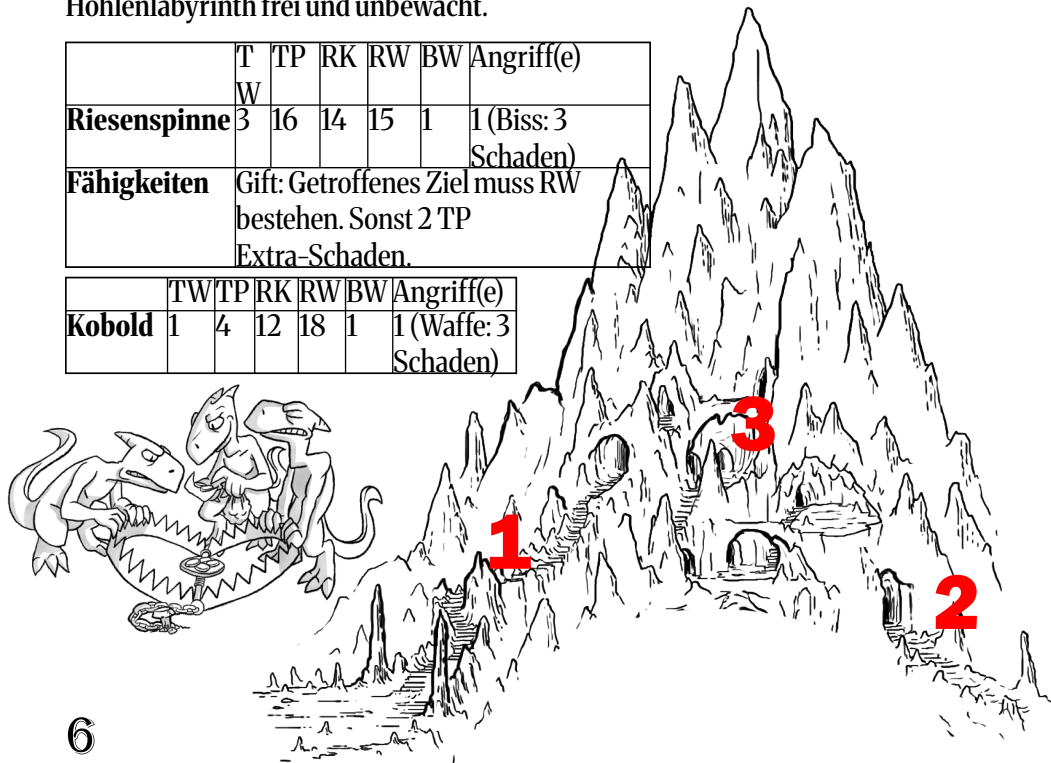
Die Treppe ist uralt. **Verwitterte Statuen**, die kaum noch zu erkennen sind, säumen sie. Auf einem Absatz weiter oben haben **8 Kobolde eine Barrikade** errichtet und bewachen den Aufstieg. Diplomatie SG 14 oder Verhandeln SG 12 bei interessantem Angebot kann die Situation gewaltfrei lösen.

2 - Verborgener Hintereingang:

Dichtes Dornengestrüpp überwuchert diesen Weg. Ansonsten ist dieser Weg ins Höhlenlabyrinth frei und unbewacht.

	T	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Riesenspinne	3	16	14	15	1	1 (Biss: 3 Schaden)
Fähigkeiten	Gift: Getroffenes Ziel muss RW bestehen. Sonst 2 TP Extra-Schaden.					

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Kobold	1	4	12	18	1	1 (Waffe: 3 Schaden)



OBERE HÖHLEN

Die sich ständig verzweigenden Tunnel winden sich hin und her. Die Wände sind glatt und feucht und ab und zu finden sich Überreste zwergischer Tunnelarbeit.

3 - Durchs Labyrinth

Würfle mit 2w6 solange auf die Tabelle, bis die Spielgruppe 5 Orientierungspunkte (OP) hat. (Oder bis es keinen Spaß mehr macht). Dann findet die Spielgruppe den Zugang zur Haupthöhle (nächste Seite).

2	Hinterhalt! Mit Wahrnehmung SG 14 bemerkt ihr 5 Kobolde auf einer Galerie über euch. Sie wollen Felsen herunterrollen. Akrobatik SG 12 zum Ausweichen, sonst 4 Punkte Schaden. Keine Orientierungspunkte. Diplomatie (SG 14) möglich.
3	Alte Zwergenrunen! Sie weisen den Weg, können aber nur von Zwergen oder mit einer Wissensprobe (SG 13) gelesen werden. Sie erzählen von der Freundschaft des Kupferkopf-Clans mit dem Drachen Kaeltharun. Plus 1 Orientierungspunkt.
4	Einsturz! Wer keine Probe auf Akrobatik SG 12 besteht, verliert 4 TP. Es entsteht aber eine Abkürzung . Plus 1 Orientierungspunkt.
5	Ihr lauft in eine Sackgasse . Minus 1 Orientierungspunkt. Es gibt aber eine schmale Spalte , durch die nur Halblinge und Gnome passen. Dahinter eine Höhle mit einem aufgegebenen Koboldlager. Kiste mit 4 Heiltränken .
6	Eine alte, eingestürzte Treppe. Man kann hinabklettern . Wer keine Athletik SG 12 schafft, verliert 3 TP. Schaffen es die Hälfte oder mehr der Spielfiguren nicht: Keine Orientierungspunkte. Schaffen es die Hälfte oder mehr: Plus 1 Orientierungspunkt.
7	Ihr findet einen gut begehbaren Weg und kommt eine Weile bestens voran. Plus 1 Orientierungspunkt.
8	Kobolde: Wahrnehmung SG 12 lässt Koboldgeschnatter hören. Insgesamt 6 Kobolde im Gang vor euch. Umgehen: Minus 1 Orientierungspunkt. Diplomatie/Verhandeln SG12 oder bekämpfen: Plus 1 Orientierungspunkt.
9	Ihr findet eine Höhle mit 5 Schnorchel-Morcheln . Wissen SG 12: Diese Pilze lassen die Nase für eine Stunde um 1w6 Meter wachsen. Keine Orientierungspunkte. Wenn Pilze schon gefunden: Ein glatter Durchgang nach unten. Obsidian. Plus 1 Orientierungspunkt.
10	Ein stummer, freundlicher Zwergengeist . Plus 1-2 Orientierungspunkte bei guten Fragen.
11	Riesige Spinnennetze blockieren den Weg. Umgehen: Minus 1 Orientierungspunkt. Weitergehen: Angriff von 2 Riesenspinnen . Plus 1 Orientierungspunkt.
12	Schatzgrube: Tief in einem Schacht glitzert es. Ein magischer Gegenstand lockt, aber die Bergung ist gefährlich (SG 15 auf Athletik/Akrobatik, sonst 4 TP Schaden). SL-Info: Such ein passendes Artefakt aus. Das Ganze dauert aber lange: Minus 1 Orientierungspunkt.

UNTERE HÖHLEN

VORLESETEXT: Endlich habt ihr das Gewirr der oberen Höhlen hinter euch gelassen. Über eine alte, glitschige Treppe erreicht ihr eine große Höhle. Es ist feucht und warm hier. Ihr hört Stimmen.

1 - Haupthöhle und Koboldlager:

Die Höhle ist riesig, feucht und verwittert. Stalaktiten und Stalagmiten bedecken Decke und Boden. Teilweise sind sie zusammengewachsen.

Direkt am Fuß der Treppe sind **Grummo Kupferkopf** und zwei weitere Zwerge in Deckung hinter einem großen Stalagmiten. Einer der Zwerge ist verletzt. Alle Zwerge sind gut ausgestattet mit Kletterhaken, Seilen, Fackeln und Zunderkästen. Sie befinden sich im **Stellungskrieg** mit **14 Kobolden**, die den Eingang zur Höhle von Kaeltharun (2) bewachen.

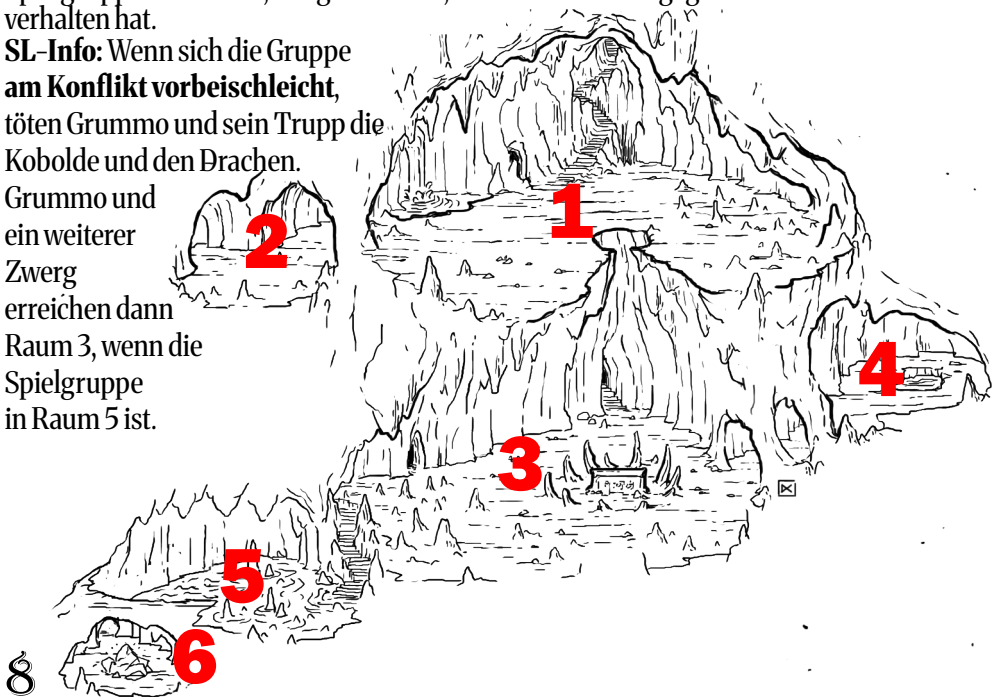
Gegenüber der Treppe, etwa 25 Meter entfernt, befindet sich ein weites **Loch im Boden mit einem Seilzug**, der darüber angebracht ist. Das Seil selbst ist aber komplett verwittert.

Grummo hat gesehen, dass der **Drache Kaeltharun** sich in der Höhle (2) befindet und geschwächt ist. Er will die Gelegenheit ergreifen, um diesen „uralten Feind“ zu besiegen und seinen Anspruch auf die Clanführerschaft weiter untermauern. Von den Spielfiguren will er am liebsten, dass sie sich raushalten. Diplomatie und Einschüchtern schwierig (SG 15). Außer, Spielende haben gute Ideen.

Die Kobolde sind Grummo gegenüber feindlich eingestellt. Wie sie die Spielgruppe beurteilen, hängt davon ab, wie sie sich bisher gegenüber Kobolden verhalten hat.

SL-Info: Wenn sich die Gruppe am **Konflikt vorbeischiebt**, töten Grummo und sein Trupp die Kobolde und den Drachen.

Grummo und ein weiterer Zwerg erreichen dann Raum 3, wenn die Spielgruppe in Raum 5 ist.



UNTERE HÖHLEN

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Zwergen-Kämpfer	3	18	14	14	1	1 (Waffe: 5 Schaden)
Fähigkeiten	Zäh: Wenn die Trefferpunkte in einem Kampf auf 0 fallen, steigen sie einmalig wieder auf 5.					

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Kaeltharun	6	35	15	11	1	1 (Klaue: 5 Schaden)
Fähigkeiten	Uralt: Keine Odemwaffe, sehr lethargisch. Immun gegen jede Art von Kälte.					

2 - Drachenhöhle von Kaeltharun:

Der **gewaltige weiße Drache** ist mächtig in die Jahre gekommen und kaum in der Lage, seinen riesigen Kopf mit seinem dünnen Hals zu heben. Allerdings schützt er mit seinem Körper die dürtigen Behausungen von einem Dutzend Koboldfamilien. Ein paar **vereinzelte Goldmünzen** bilden den Rest seines Hortes, der im Laufe der Jahrhunderte schon mehrfach geplündert wurde.

Kaeltharun ist hochintelligent, sehr sprachbegabt, aber **schwerhörig und vergesslich**. Er erinnert sich aber sehr lebhaft an Clangründer Ongrasch Kupferkopf.

Der Drache weiß, dass **Ongrasch in der Grabkammer** (Raum 3) beerdigt wurde, seine größten Schätze aber in der Wasserhöhle (Raum 5) versteckt wurden. Und, dass man durch einen Gang unter Wasser tauchen muss, um sie zu erreichen.

Kaeltharun will, dass seine Kobolde in Frieden gelassen werden. Sie füttern ihn und halten ihn sauber. Er **wünscht sich mehr anregenden Besuch**, denn die Kobolde sind doch eher einfach gestrickt.

3 - Grab von Ongrasch:

Etwa **20 Meter tief** ist das Loch, das in diese Höhle führt. Ohne Seil ist der Abstieg sehr herausfordernd. (Athletik SG 15. 6 TP Schaden bei Nicht-Gelingen).

Laute Geräusche locken die Höhlen-Hydra aus Raum 4 an!

Genau in der Mitte befindet sich auf einem natürlichen Podest der **übergroße Steinsarkophag von Ongrasch Kupferkopf**. Runen und Reliefs darauf erzählen die Geschichte der Gründung des Kupferkopf-Clans und der besonderen Freundschaft des Clans zum Drachen Kaeltharun.

Nur mit einiger Anstrengung lässt sich der Deckel des Sarkophages entfernen. Darin befindet sich das Skelett von Ongrasch Kupferkopf. Es trägt ein **Amulett** mit den Clanzeichen der Kupferkopf-Zwerge. (Wert 150 GM).

Wahrnehmung SG 12: Ein kleiner Mechanismus verbirgt eine Gravur in zwergischen Runen.

Wissen SG 13 oder Zwerg: Die Gravur lautet: „Bei den leuchtenden Steinen hinter dem Wasser findet mein Erbe.“

UNTERE HÖHLEN

4 - Nest der Höhlenhydra:

In einem Schlammloch lebt dieses augenlose, blinde, fünfköpfige Wesen, das **ausschließlich auf Geräusche reagiert**. In seinem Nest finden sich Überreste mehrerer Kobolde und einiger Abenteurer. Jegliche Ausrüstung ist unbrauchbar. Bis auf einen dunkelgrauen **Mantel der Unsichtbarkeit** (+2 auf Heimlichkeit, einmal täglich für 20 Minuten Unsichtbarkeit. 2.100 GM wert.)

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Höhlen-Hydra	5	32	13	13	1	5 (Biss: 3 Schaden)
Fähigkeiten	Blind: Reagiert nur auf Geräusche. (Schleichen hilft). Hydra: Jeder der 5 Köpfe hat 5 TP. Die Hydra stirbt, wenn alle Köpfe und/oder der Körper bei 0 TP stehen.					

5 - Wasserhöhle:

In diesem unterirdischen See leben **9 Phosphor-Höhlenenten**, die im Dunkeln leuchten. Sie explodieren, wenn sie sich bedroht fühlen. (10 Punkte Feuerschaden in einer Zone. 5 Schaden, wenn Rettungswurf gelingt). Andere Enten sind gegen diesen Feuerschaden immun.

Wahrnehmung SG 13: In dem erstaunlich klaren Wasser ist ein Tunnel zu sehen. Der Unterwasser-Tunnel ist etwa 8 Meter lang. Es braucht **zwei gelungene Athletik-Proben SG 14**, um unbeschadet durchzutauchen. Wenn eine nicht gelingt: 4 Schaden. Wenn beide nicht gelingen: 4 Schaden und es muss umgekehrt werden. Nach Einnahme einer **Schnorchel-Morchel** (Seite 7) muss keine Probe bestanden werden.

6 - Kristallgrotte:

Leuchtende Kristalle wachsen aus Wänden und Boden.

Wissen SG 12: Diese Leuchtkristalle sind recht wertvoll, aber nur mit gutem Werkzeug abzubauen.

Wissen SG 14: Hier ist eine ganze Ader davon, der Standort dieser Mine könnte für die richtigen Leute gut und gern 3.000 GM wert sein.

Eine **große, kunstvoll beschlagene Truhe** hat dem Zahn der Zeit bemerkenswert gut widerstanden. Darin befinden sich 484 Goldmünzen, ein **Zwergenkettenshemd** + 2 (RK + 6 für Zwerge, Halblinge und Gnome. Wert: 1.700 GM) und **Ongraschs Kriegshammer** (5 Schaden, Angriffsbonus 2. Golems und ähnliche Konstrukte müssen einen Rettungswurf bestehen oder werden zerstört. Wert: 3.000 GM).

NACH DEM ABENTEUER

Die Ereignisse von Abstieg können weitreichende Folgen haben. Für den Clan Kupferkopf, Kaeltharun und die Spielfiguren selbst. Je nachdem, wie die Spielgruppe gehandelt hat, bieten sich unterschiedliche Enden an.

Gemma bekommt den Hammer

Gemma Kupferkopf hält ihr Versprechen und wird von den verbliebenen Kupferkopf-Zwergen endgültig als Clanführerin anerkannt. Besonders dann, wenn die Spielfiguren zusätzlich das Clansiegel überbringen, gewinnt ihre Herrschaft Legitimität. Sie kann eine starke Verbündete werden.

Wenn Kaeltharun überlebt und die Kristallgrotte gefunden ist, wird Gemma versuchen, mit dem Clan ein Zuhause im Drachenzahnberg zu schaffen. Das rettet auch das Gasthaus zum Freundlichen Drachen, das dann wieder eine Daseinsberechtigung hat.

Wenn Grummo noch lebt, wird ihn irgendwann die Eifersucht zerfressen, er schwört Rache an den Spielfiguren.

Wenn Grummo stirbt, wird Gemma äußerst betrübt sein, aber darüber hinwegkommen.

Grummo bekommt den Hammer

Grummo sieht sich endgültig als rechtmäßigen Erben Ongraschs. Er nutzt den Kriegshammer als Symbol seiner Stärke und fordert offen die Führung des Clans. Der Konflikt zwischen ihm und Gemma eskaliert, der Clan spaltet sich.

Wenn Kaeltharun überlebt, wird Grummo möglicherweise die Spielfiguren als Verräter bezeichnen. Haben sie Grummo beim Töten des Drachen geholfen, wird er ein starker, aber unzuverlässiger Verbündeter.

Die Spielfiguren behalten den Hammer

Auf die eine oder andere Art wird Gemma davon erfahren und das als persönliche Beleidigung, fast schon ein Sakrileg auffassen. Der Kupferkopf-Clan ist in Rache vereint.

Die Kristallgrotte

Wenn die Spielfiguren den Fundort der Leuchtkristalle verkaufen (aber nicht an Gemma), wird eine Minengesellschaft die Kobolde und den Drachen loswerden wollen oder selbst rauswerfen, sofern sie noch leben. Der Kupferkopf-Clan schwört Rache an allen Beteiligten.

