



# Der Fluch der Barbarenkönige

Stufe 1, Harley Stroh, 2012 #66,5

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

## Was ist DCC

- kein Trichter, Stufe 1, jeder 2 Charaktere, 1 sofort, 1 als Backup (hohe Todesrate)
- grundsätzlich einfache Regeln, aber sehr klassenspezifisch
- komische Würfel
- Charaktere können sterben, TPK, manchmal besser fliehen/vermeiden
- Skills über Beruf
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, Neutral=Natur/Cthulhu, Chaos=Individualist
- **Spieler seid mutig und schlau**, die Lösung steht selten auf dem Charakterblatt
- **Glück verbrennen**: immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht (außer Dieb/Hobbit)

## meta

- Ich würfle offen, werde euch nicht verschonen, TPK ist eure Verantwortung
- es gibt etliche geheime Orte und Fallen, tolle Schätze
- nutzt jeden Gegenstand und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**

## dieses Abenteuer

- Mini Sandbox, NPCs, inkl. Hexcrawl und Mini-Dungeon, NPCs, evtl. >4 Stunden

## Charaktere

- Krieger 1H/2H, Zwerg, Kleriker Ordnung/Neutral/Chaos, Zauberer, Elb, Dieb, Hobbit, Druide/Hexe (Vertrauten finden, Tiere beschwören, Spinnenklettern, Bezaubern, Schlaf, Ausbessern/Zerreißen, Vergrößern/Verkleinern)
- 100 Gold für Ausrüstung, Glückswurf für magischen Gegenstand, Zauber
- Charakterbogen durchgehen
- Vorstellung: Name Klasse, Beruf Besonderheiten/Besitz

## magische Gegenstände w10

- Höllenschwert**: Langschwert +1/w8+1, 1 AU: Krit. ab 16, w6 Feuer für 5 Runden, nicht Ordnung
- Axt des Quanusch**: +1/w6+1, 6 m Wurf kehrt zurück, Gegenstand finden 1x/Tag
- Zornesröte**: Kurzschild +1, glüht rot wenn chaotische Wesen innerhalb 12m, nicht Chaos
- Mithril-Kettenhemd**: RK+4, Malus -2, Patzer w12
- Schwarzes Lotusöl**: +w10 Leben für w4 Stunden, dann -w6

## B Riksväg

Opfersteine

Der Hund

## A Hirot

A-1 Südtor

A-2 Dorfplatz

A-3 *Wolfenspeer*

A-4 Kapelle der Justitia

A-5 *Zu den drei Ratten*

A-6 Hütte der Ymae

A-7 Bauer

A-8 Handwerker

A-9 Stall

A-10 Große Halle

A-11 Himmelsbahnen

## C Das Grabmal des Ulfheonar

C-1 Teich und Schlange

C-2 Steingang

C-3 Grubenraum

C-4 Bronzespitzen

C-5 Grabkammer des Höhlenbären

C-6 Grabkammer des Höhlenlöwen

C-7 Vorkammer

C-8 Kriechgang

C-9 Falsches Grab

C-10 Grabmal des Ulfheonar

Dem Grabmal Entkommen

## D Das versunkene Fenn

D-1 Bau des Hundes

Schwarzer Pfuhl

# Gertichte, Legenden und Aberglauben w24

- |    |   |    |  |
|----|---|----|--|
| 1  | Die Brüder Kej, Stein und Ilham haben die Hinterlassenschaften eines reichen Königs entdeckt, die in den Hügeln nördlich von Hirot versteckt waren und haben sich damit in die Südländer abgesetzt. | 13 | Ein Kriegsfürst aus alten Zeiten besaß einen magischen Speer, der den Hund töten und einen magischen Schild, der die Angriffe der Bestie ablenken könnte. Barden nennen ihn Ulfheonar und singen davon, dass sein Grabmal im Norden liegt. |
| 2  | Die verrückte Witwe Ymae ist eine Hexe und weiß, wie man den Hund fängt.  | 14 | Der Hund kann durch Wände gehen.   |
| 3  | Der Hund ist gegen Waffen immun.  | 15 | Der Hund tötet nur Sünder.   |
| 4  | Silberwaffen, die durch einen Mann des Glaubens gesegnet wurden, verletzen den Hund wie ein glühendes Brandeis.   | 16 | Der Hund wird keine Personen angreifen, die den richtigen und einzig wahren Glauben haben.   |
| 5  | Der Jarl und seine Gefolgsleute haben keine Ahnung, wie der Hund besiegt werden kann.   | 17 | Der Hund kann nicht allein durch Waffen getötet werden.  |
| 6  | Der Hund entführt wunderschöne Frauen, damit er sie in einem Königreich unter den Mooren ehelichen kann.  | 18 | Der Hund heilt seine Wunden tagsüber und kehrt in der folgenden Nacht mit voller Stärke zurück.  |
| 7  | Der Hund fürchtet Blauen Eisenhut, auch genannt Wolfswurz oder Wolfsbann.   | 19 | Der Hund hat sein Versteck irgendwo im Versunkenen Fenn.   |
| 8  | Der Jarl arbeitet einen Plan aus, um den Hund zu besiegen; wir müssen ihm nur die nötige Zeit dafür geben!  | 20 | Um den Hund zu töten, muss er zuerst niedergehalten werden, um ihn dann den Todesstoß zu versetzen!  |
| 9  | Ein uraltes Häuptlingsgrab liegt unter den Hügeln im Norden der Stadt verborgen. Der Barbarenkönig, der dort liegt, war einst als „Wolfstöter“ bekannt.   | 21 | Frisches Blut lenkt den Hund ab. Trage einen Weinschlauch voll mit dem Blut eines Lämmchens bei dir und vielleicht entkommst du mit deinem Leben!  |
| 10 | In längst vergangener Zeit verehrten die wilden Stämme dieser Gegend einen bösen Wolfsgeist, indem sie ihm Opfer in einer Grube im Versunkenen Fenn darbrachten.                                    | 22 | Wenn die Leichen der Opfer des Hundes nicht verbrannt werden, stehen diese beim nächsten Vollmond als untote Schrecken wieder auf.   |
| 11 | Der Hund wird keine Ruhe geben, bevor nicht der letzte Einwohner Hirots getötet wurde.  | 23 | Die Seherin des Jarls übt im Verborgenen die Kontrolle über den Hund aus. Wer den Zauberer tötet, der tötet auch die Bestie!   |
| 12 | Der Hund kann von Männern des Glaubens weder verjagt noch verbannt werden.  | 24 | Der Biss des Hundes überträgt eine schlimme Krankheit, die ihre Opfer in einen Wolf verwandelt.  |

**Falsch Diebesbande: 1, 3, 6, 7, 21, 22, 23, 24**

**Falsch Pater Liecht: 4, 15, 16**

**Jarl Berengar**, Schlachtrösser, Hühner, 50 Jahre, grauer Vollbart, faltige Haut, unsicher, herablassend

Initiative +2  
Angriff Langschwert +4+1, w8; Kurzbogen +4+1, w6; Lanze +5, w12  
Rüstklasse 16+1 (Bänderpanzer) HD 2w8 (16) \_\_\_(+2) ooooo ooooo ooooo o  
Bewegung 7,5 m Aktion w20  
Zähigkeit +1 Reflex +2 Willen +2 Ordnung

**Jarl Berengar**, in seiner Großen Halle

Initiative +2  
Angriff Langschwert +4, w8; Kurzbogen +4, w6  
Rüstklasse 18 (Plattenpanzer) HD 2w8 (16) \_\_\_(+2) ooooo ooooo ooooo o  
Bewegung 6 m Aktion w20  
Zähigkeit +1 Reflex +2 Willen +2 Ordnung

**Sylle Ru, Seherin**, Gesichtsbemalung, Knochenkette, Wurzelstab

Initiative +0  
Angriff Dolch -1, w4-1; **Schadenzauber** 2w4, 15m, 3/Tag; **Illusion**: Willen 12 oder Waffe weg w6+1 Runden, 3/Tag  
Rüstklasse 10 HD 3w4 (6) \_\_\_(+0) ooooo o  
Bewegung 7,5 m Aktion w20  
Zähigkeit +1 Reflex +2 Willen +4 Ordnung

**Gefolgsmann (7)**, Ofenloc, Kreig, Orioc, Utherl, Haedrick, Cohn der Kahle, Haelf Halbson (beritten)

Initiative +1  
Angriff Langschwert +3, w8; Kurzbogen +3, w6; Lanze +4, w12  
Rüstklasse 16 (Kettenhemd, Schild) HD 2w8 (12) \_\_\_(+1) ooooo ooooo oo  
Bewegung 7,5 m Aktion w20  
Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +1 Ordnung

**Dörfler (35)**

Initiative -2  
Angriff Knüppel/Dolch/Stab -1, w4-1  
Rüstklasse 9 HD w4 (2) \_\_\_(-2) oo  
Bewegung 9 m Aktion w20  
Zähigkeit -1 Reflex -2 Willen -1 Neutral

**Nothan der Jüngere**, Meister der Wache, fast 50

Initiative +1 Schnauzer, alter Haudegen,, misstraut Jarl, hat gegen Hund gekämpft  
Angriff Langschwert +1, w8  
Rüstklasse 15 (Kettenhemd) HD 2w8 (10) \_\_\_(+1) ooooo ooooo  
Bewegung 7,5 m Aktion w20  
Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +1 Ordnung

**Nachtwache (6)**, patroulliert Wall, 20% erwischt Eindringlinge

Initiative +0  
Angriff Speer +1, w6  
Rüstklasse 14 (Fellrüstung, Schild) HD 1w8 (4) \_\_\_(+0) oooo  
Bewegung 7,5 m Aktion w20  
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Ordnung

**Mokel & Naven**, Ausguck auf 7,5 m Holzturm am Südtor, Feuerschale, haben Horn, neugierig

Initiative +0  
Angriff Speer +1, w6; Armbrust +0, w6  
Rüstklasse 10 (Schild) HD 1w8 (4) \_\_\_(+0) oooo  
Bewegung 9 m Aktion w20 \_\_\_(+0) oooo  
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Ordnung

**Totenwache (3)**: Ewald, Raik, Knud; schreckhaft, Moral 50%, holen Jarl und Gefolge in w5+4 Runden

Initiative +0  
Angriff Speer +1, w6  
Rüstklasse 14 (Fellrüstung, Schild) HD 1w8 (4) \_\_\_(+0) oooo  
Bewegung 7,5 m Aktion w20 \_\_\_(+0) oooo  
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Ordnung \_\_\_(+0) oooo

**Der Hund**, gasförmig, unsterblich, 1. überrascht, Stärkevergleich +4 zum Festhalten & Fesseln anlegen

Initiative +2  
Angriff Biss +3, w8; Klaue +3, w4  
Rüstklasse 15, immun bezaubern HD 4w12 (20) \_\_\_(+2) ooooo ooooo ooooo ooooo  
Bewegung 9 m, fliegen 9 m Aktion **3w20**  
Zähigkeit +4 Reflex +4 Willen +0 Chaos

**Seeschlangengeist**, formt sich aus Wasser, feuer- und hitzeempfindlich

Initiative +3 Zäh 20 oder verschlingen; dann Stärke 18 oder ertrinken in 2 Runden;  
Rettung: Stärke Angriff 14; Flucht ins Grabmal: Reflex 15 oder in Grube gespült  
Angriff Schlag +3, w5  
Rüstklasse 14 HD 4w8 (24) \_\_\_(+3) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo  
Bewegung 12 m Aktion w20  
Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +4 Neutral

**Gruftghul (2)**, grüne Haut hängt lose auf Knochen, untot, 30 m Dunkelsicht

Initiative +1  
Angriff Klaue +1, w5  
Rüstklasse 8 HD 3w6 (10) \_\_\_(+1) ooooo ooooo  
Bewegung 7,5 m, klettern 7,5 m Aktion 2w20 \_\_\_(+1) ooooo ooooo  
Zähigkeit +1 Reflex +0 Willen +0 Chaos **bei Verletzung Transformation**

**Ghulschlange (1/Ghul)** große menschenköpfige Schlange schält sich aus Ghul

Initiative +3  
Angriff Biss +4, w6+Nekrose (Zäh 5 oder 1 HP/Stunde bis magische Heilung)  
Rüstklasse 14 HD 3w6 (10) \_\_\_(+3) ooooo ooooo  
Bewegung 13,5 m Aktion w20  
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +1 Chaos

### **Iraco der Jagdführer**, drahtig und schlank, 5 Krähfüße

Initiative +4  
Angriff Langschwert +4, w8+2; Kurzbogen +5, w6  
Rüstklasse 16 HD 2w8 (15) \_\_\_\_(+4) ooooo ooooo ooooo  
Bewegung 6 m Aktion w20  
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +1 Chaos

### **Jäger (5)**

Initiative +2 \_\_\_\_(+2) ooooo  
Angriff Kurzschrift +2, w6+1; Kurzbogen +3, w6 \_\_\_\_(+2) ooooo  
Rüstklasse 15 HD w8 (5) \_\_\_\_(+2) ooooo  
Bewegung 6 m Aktion w20 \_\_\_\_(+2) ooooo  
Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +0 Chaos \_\_\_\_(+2) ooooo

### **Tindalosranke (w3)**

Initiative +4 6 Schaden = Ranke abgeschlagen  
Angriff Hieb +3, w4 & würgen: Zäh 15 oder w3 Schaden, 1,5 m weit schleifen  
Rüstklasse 10 HD 2w8 (12) \_\_\_\_(+4) ooooo ooooo oo  
Bewegung 1,5 m Aktion w20 \_\_\_\_(+4) ooooo ooooo oo  
Zähigkeit +3 Reflex -1 Willen +4 Neutral \_\_\_\_(+4) ooooo ooooo oo

### **Sumpfschakal (3w7)**

Initiative +2  
Angriff Biss +2, w4  
Rüstklasse 12 HD 1w8 (4) \_\_\_\_(+4) oooo  
Bewegung 12 m Aktion w20  
Zähigkeit +1 Reflex +2 Willen +1 Chaos

**Jarl Berengar, Hühne, 50 Jahre, grauer Vollbart, faltige Haut, unsicher, herablassend**  
**Gefolgsleute: Ofenloc, Kreig, Orioc, Utherl, Haedrick, Cohn, Haelf Halbson**  
**Nothan der Jüngere, Meister der Wache, 50, Schnauzer, hat gegen Hund gekämpft, misstraut Jarl**  
**Mokel & Naven, Turmwächter, neugierig**  
**Sylle Ru, Seherin**  
**Iraco der Jagdführer & 5 Jäger**  
**Pater Liecht, Priester der Justitia, großer hagerer Mann, graue Haut, verkniffenes Gesicht**  
**& 2 Akolythen: Bruder Aker, Bruder Haams (Schweigegelübde, Geißeln)**  
**Broegan „der Bulle“ Haverson, Wirt des „Wolfenspeer“, narbiges Gesicht, steifes rechtes Bein**  
**Morgan Haverson, rabenschwarzes Haar**  
**Lloré, Skalde und Geschichtenerzähler, Handharfe, himmelt Morgan an, kennt viele Gerüchte**  
**Meister Jenks, Anführer Bande: Olien der Teufel, Katzkin, Klein Tack, Wolf, (Kej, Stein, Ilham tot)**  
**Witwe Ymae, sehr alt (80?), gebückt, dünnes strähniges graues Haar, keine Zähne**  
**kleine Hütte, Feuerstelle, getrocknete Tiere, gefürchtet, verabscheut Dörfler, keine Angst vor Hund**

**Dorniger Kriegshammer: +3 Schaden; +1 gegen Dämonen; +2 durch Justitia-Priester;**  
 +1 Rettungswürfe gegen Dämonen, Untote, ...

**Flammendes Kettenhemd: RK +6, Malus -5, Bewegung -1,5 m, w12, +2 auf Rettungswürfe gegen Kälte**

**Höhlenbärenpelzumhang: 1/Tag+Stufe Berserkerrausch für w5+Stufe Runden, Abbruch möglich**  
 +2 Angriff +2 Schaden, +2 TP/Stufe, +2 Zäh -2 RK, danach erschöpft -1/2 TP

**Löwenschild: RK+2: Willen+2, Moral-2, bei Krit. zerschmettert, Hund greift nur bei Willen 15 an**

**Schild und Bronzespeer: 150 Gold, können verzaubert werden**

**Ulfheonars Wolfsspeer: +1/+1, +1 Ini, Gegner-RK –Stärkemod, Gegner festhalten mit Stärkevergleich**

**Horn der Könige: glüht bei Gift; 3/Woche +3 Zäh gegen Gifte; 1/Monat w12 HP; 1x Zäh 10 wiedererwecken**

**Bronze Faustschild: RK2**

**Schlangenklinge: w5 Schaden (15 Gold)**

**Drachenhelm:-1 Malus auf Moral der Gegner**

**Waffe die tödlichen Hieb tut: schwarzes Blut brennt sich ein, +1/+2 gegen Chaos**

## **B Riksväg**

Ihr zieht seit Tagen durch die dunklen Wälder entlang des Riksväg. Einzelnen Reisenden denen ihr begegnet seid zufolge müsst ihr aber kurz vor dem Ort Hirot sein, den ihr heute noch zu erreichen hofft. Es ist bereits später Nachmittag, kalter Nieselregen plagt eure müden Körper und dichter Herbstnebel zieht langsam auf, als sich rechts des Weges eine große Lichtung mit Opfersteinen öffnet. Ihr hört einen Krähenschwarm krächzend auffliegen, als sich von vorn aus dem Nebel auf dem Riksväg Pferdegetrappel und gelegentliche dumpfe Stimmen nähern.

### **Was tut ihr?**

Eine größere Gruppe schält sich aus dem Nebel auf dem Riksväg: Voran ein Hühne von einem Mann von etwa 50 Jahren mit grauem Bart im Schuppenpanzer auf einem schwarzen Schlachtross. Daneben etwa ein halbes Dutzend ebenfalls gerüstete Reiter, dahinter ein Gruppe von etwa 3 dutzend mit Mistgabeln und Knüppeln bewaffneten Bauern oder Dörfler die eine gefesselte junge Frau vor sich hertreiben.

Als sie euch sehen hält der ganze Zug und der Anführer spricht euch an: „Wer seid ihr Fremde und wohin des Wegs?“ „Ich bin Jarl Berengar aus Hirot und wir bringen dieses Weib zu unserem Opferstein wie es das Gesetz will.“ „Ihr seid Fremde und wir sind euch keine Rechenschaft schuldig. Lasst uns unsere Arbeit tun und seid heute Nacht in Hirot willkommen.“

**Jarl Berengar**, Hühne, 50 Jahre, grauer Vollbart, faltige Haut, unsicher, herablassend  
**7 Gefolgsleute:** Ofenloc, Kreig, Orioc, Utherl, Haedrick, Cohn, Haelf Halbson  
**35 Dörfler**

### **Morgan Haverson, Mitte 20, rabenschwarzes Haar**

„Mein Name ist Morgan Haverson, Tochter von Broegan Haverson. Ich wurde als Opfer ausgewählt um den Hund zu besänftigen.“



## **Opferstein**

Inmitten eines Kreises aus aufrecht stehenden Steinen findet ihr einen großen flachen Altarstein der mit eingeritzten Zeichen und Bemalungen bedeckt ist. Auch schwere Bronzeringe sind in dem Stein verankert. 3 Raben sitzen auf einem stehenden Stein und beobachten euch. Offenbar sind hier seit Urzeiten Opfer gebracht worden.



## **Der Hund**

erscheint kurz nach Sonnenuntergang, umgeben von schwarzem Rauch, ohne Opfer tötet er w6+1 (4) Dörfler



**Der Hund**, unsterblich, 1. überrascht, gasförmig, Stärkevergleich +4 zum Festhalten & Fesseln anlegen

Initiative +2

Angriff Biss +3, w8; Klaue +3, w4

unwirkliches Heulen in der Ferne; schwarzer Nebel

Rüstklasse 15, immun bezaubern HD 4w12 (20)

\_\_\_(+2) 00000 00000 00000 00000

Bewegung 9 m, fliegen 9 m Aktion 3w20

Zähigkeit +4 Reflex +4 Willen +0 Chaos

## **A Hirot**

Umgeben von nebelverhangenen Feldern liegt das Wehrdorf Hirot. Hinter einem Erdwall mit Holzpalisade seht ihr schwarzen Rauch aufsteigen. Auf einer Hügelkuppe im Ort liegt eine große Halle, ein stattlicher Holzbau im Stil der Nordlande. Ein Signalhorn stößt einen langgezogenen Ton aus,



wahrscheinlich um eure Ankunft zu vermelden.

Holzpalisade 4,5 m, Geschick 15,

Nothan der Jüngere, +6 Nachtwachen patrouillieren Wall, 20% erwischen Eindringlinge

**Nothan der Jüngere, Meister der Wache, 50, Schnauzer, hat gegen Hund gekämpft, misstraut Jarl**

### A-1 Südtor und Wehrturm

die Turmwächter Mokol & Naven sind neugierig, kommen evtl. vom Turm herunter  
„Seid begrüßt Fremde, nach Sonnenuntergang ist das Tor geschlossen. „Ihr könnt in dem alten Schuppen dort hinten zwischen den Feldern übernachten. In Hirot haben wir die Taverne *Wolfenspeer*, dort gibt es Sicherheit, Wärme, Essen und Trank.“

**Mokol & Naven**, Ausguck auf 7,5 m Holzturm am Südtor, Feuerschale, haben Horn, neugierig

Initiative	+0		
Angriff	Speer +1, w6; Armbrust +0, w6		
Rüstklasse	10 (Schild)	HD 1w8 (4)	___(+0) oooo
Bewegung	9 m	Aktion w20	___(+0) oooo
Zähigkeit +1	Reflex +1 Willen +0	Ordnung	

### A-2 Dorfplatz

Zwischen ein paar leeren Marktständen laufen ein paar Hunde herum. Inmitten des Platzes steht eine kleine Holzbühne mit einem Pfahl auf dem eine kleine Kiste mit Schloss befestigt ist. (Am 3. Tag müssen Gefährten teilnehmen.)

einfaches Schloss (Geschick 10), Rindenstückchen mit eingeritzten Namen, kleineres offenes Holzkästchen darin, Rindenstück **Farulf**



**Pater Licht, Priester der Justitia, großer hagerer Mann, graue Haut, verkniffenes Gesicht**

**2 Akolythen: Bruder Aker, Bruder Haams (Schweigegelübde, Geißeln)**

### A-3 Wolfenspeer

wehrhaftes Gebäude aus Holz und Stein, Schießscharten, schwere Eisenriegel, großer Schankraum, Wolfsspeer (aus Holz) über der Theke, hinten Küche, Schlafsaal & Abort, oberer Stock nur für Familie, nachts kommen 2w12 (13) Bewohner in den Schlafsaal und sogar Schankraum um sich zu schützen.

**Mietlinge/Tagesknechte** für 1 Silber/Tag anheuern, 1 Gold/Tag wenn zum Hügelgrab.

**Broegan „der Bulle“ Haverson, Wirt des „Wolfenspeer“, narbiges Gesicht, steifes rechtes Bein**

**Morgan Haverson, rabenschwarzes Haar**

**Lloré, Skalde und Geschichtenerzähler, Handharfe, himmelt Morgan an, kennt viele Gerüchte**

**Walo** der Bettler, **Hauke** der Tagelöhner, **Tasso** der Pferdeknecht (Maultier)

Mahlzeit 1 S, Ration 1 S, Schlafplatz 1 S; Dünnbier 2 K; Wein 4 K; Brot & Wurst 5 K

### **Tagesknechte (3)**

Initiative	-2		
Angriff	Knüppel/Dolch/Stab, w4		
Rüstklasse	9	HD w4 (2)	___(-2) oo
Bewegung	9 m	Aktion w20	
Zähigkeit -1	Reflex -2 Willen -1	Neutral	



#### A-4 Kapelle der Justitia

Großes aber schmuckloses Steingebäude, Türen offen, aber leer, Pater steht davor und predigt „Bereut eure Sünden und büßet! Der Hund ist aus Euren Schandtaten geboren. Fastet und geißelt Euch oder Hirot und alle seine Bewohner werden vergehen. Schwört den heidnischen Götzen ab. Ihr habt es nicht besser verdient. Beichtet eure Frevel. Nur die Gnade Justitias kann dieses Sündenbabel retten.“

**Pater Liecht, Priester der Justitia, großer hagerer Mann, graue Haut, verkniffenes Gesicht & 2 Akolythen: Bruder Aker, Bruder Haams (Schweigelübde, Geißeln)**

**innen:** kalt, harte Kniebänke, riecht modrig, Steinstatue der Justitia die mit einem zueihändigen Kriegshammer gegen einen Dämonenhund kämpft, Altar mit goldenem Schwert und Waage, dahinter kleiner Samtvorhang im Holzgestell (Kopf des Kriegshammers, wird nur Justitia-Gläubigen gezeigt)

**Dorniger Kriegshammer:** +1 gegen Dämonen; +2 durch Justitia-Priester; w8+3; +1 Rettungswürfe gegen Dämonen, Untote, ...

#### A-5 Zu den drei Ratten

Üble Spelunke, dunkel, riecht nach Bier und Pisse, 5 Leute sitzen um großen ovalen Tisch und trinken:

**Meister Jenks (Anführer Bande), Olien der Teufel, Katzkin, Klein Tack, Wolf, (Kej, Stein, Ilham tot)**

falsche Gerüchte (1, 3, 6, 7, 21, 22, 23, 24) gegen Geld, gegen Anteil Weg zum Schlangenhügel

Dünnbier 1 Kupfer, Wein 2 Kupfer, Brot und Käse 3 Kupfer

#### A-6 Hütte der Ymae

Winzige Hütte liegt im Schatten der Großen Halle, sieht sehr alt aus, getrocknete Kräuter hängen unter dem Dach, innen wirkt die Hütte größer, im Kamin brennt sehr hell und warm ein Feuer, eine sehr alte Frau sitzt im Schaukelstuhl davor und spinnst, sieht euch scharf an „Willkommen Fremde! Kommt ruhig herein, hihi“ Sie zeigt ein zahnloses Grinsen. Eine kleine weiße Katze faucht euch an.



Was tut ihr?

sehr alt (80?), scheint gebückt, dünnes strähniges graues Haar, spinnst ein Garn aus Feuerfäden, getrocknete Frösche, Knochen und andere Tierenteile liegen herum

Hat keine Angst vor Hund, weist auf Fäden aus Totenhaar in den Lehmwänden.

für Haar einer Leiche & Heirat spinnst sie euch Fesseln für den Hund

wenn angenommen und eingelöst: jung und schön, neben ihr Gestalt aus Flammen und Schwärze, wehmütiger Abschiedskuss, goldenes Kettenhemd aus Flammenfäden

**Flammendes Kettenhemd:** RK +6, Malus -5, Bewegung -1,5 m, w12, +2 auf Rettungswürfe gegen Kälte

**wenn verweigert:** deutet auf dich, fühlst dich schwach und krank, Schwarze Pest: ST, GE, AU -1/Tag, nur göttliches Eingreifen kann heilen

#### A-7 Bauer (w6)

1 Bauernpaar mit 2 Töchtern, 2 Schweine

2 Bauernpaar mit 4 Kindern, 1 Ochse

3 alter Bauer, 3 erwachsene Söhne

4 junges Paar

5 Bauernpaar mit 4 Kindern

6 Bauernpaar mit 8 Kindern

Wigald & Hilma; Inga, Gesa

Almar & Guntrud; Hagbert, Fedder, Leif, Reina

**Farulf;** Ludmar, Jelto, Radbod

Dolf & Iva

Otmar & Gotlinde; Berno, Hede, Sanna, Holm

Ebbo & Evke; Mena, Durs, Ulla, Ida, Alf, Yvo, Ole, Ada

#### A-8 Handwerker (w8)

1 Töpferin    2 Brauer    3 Müller    4 Sattler    5 Schmied    6 Bäcker    7 Gerber    8 Zimmermann

Eike, Graf, Götz, Helme, Leif, Leo, Wulf, Odo, Remko

Svea, Wala, Sine, Minka, Jette, Malu, Kari

### A-9 Stall (w8)

Stroh, Jugendliche, pfeifen nach Wache w5+1 Runden

1 Schweine 2 Ziegen 3 Schafe 4 Ochsen 5 Kühe 6 Pferde 7 Schlachtrösser 8 Gänse

### A-10 Große Halle

großer Holzbau aus schweren Eichenbalken, Grauer Wolf über Eingangstor, innen ein riesiger Raum, Geruch nach Rauch, Gebratenem, Met und Schweiß,

Thron, Feuerstelle, Bänke & Tische, an den Wänden Waffen und Schilde, davor Schlafstellen

Juwelenbesetzter Zweihänder (50 G); silberner Helm (10 G); 19 Goldreife (je 5 G); Bärenfelle (15 G); kostbares Trinkhorn (30 G); Truhe mit 87 Gold, 129 Silber, 325 Kupfer; 5 Fässer Met (30 G)

**Jarl Berengar**, Hühne, 50 Jahre, grauer Vollbart, faltige Haut, unsicher, herablassend

Initiative +2

Angriff **Langschwert** +4, w8; **Kurzbogen** +4, w6

Rüstklasse 18 (**Plattenpanzer**) HD 2w8 (16) \_\_\_(+2) oooooo oooooo oooooo o

Bewegung 6 m Aktion w20

Zähigkeit +1 Reflex +2 Willen +2 Ordnung

**Sylle Ru, Seherin**, Gesichtsbemalung, Knochenkette, Wurzelstab

Initiative +0

Angriff Dolch -1, w4-1; **Schadenzauber** 2w4, 15m, 3/Tag; **Illusion**: Willen 12 oder Waffe weg w6+1 Runden, 3/Tag

Rüstklasse 10 HD 3w4 (6) \_\_\_(+0) oooooo o

Bewegung 7,5 m Aktion w20

Zähigkeit +1 Reflex +2 Willen +4 Ordnung

**Gefolgsmann (7)**, Ofenloc, Kreig, Orioc, Utherl, Haedrick, Cohn, Haelf Halbson

Initiative +1

Angriff **Langschwert** +3, w8; **Kurzbogen** +3, w6; **Lanze** +4, w12

Rüstklasse 16 (**Kettenhemd, Schild**) HD 2w8 (12) \_\_\_(+1) oooooo oooooo oo

Bewegung 7,5 m Aktion w20

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +1 Ordnung

### A-11 Himmelsbahren

Da der Boden hier im Winter gefroren ist werden die Toten 3 Tage aufgebahrt und dann verbrannt,

**Totenwache (3)**: Ewald, Raik, Knud; schreckhaft, Moral 50%, holen Jarl und Gefolge in w5+4 Runden

Initiative +0

Angriff Speer +1, w6

Rüstklasse 14 (**Fellrüstung, Schild**) HD 1w8 (4) \_\_\_(+0) oooo

Bewegung 7,5 m Aktion w20 \_\_\_(+0) oooo

Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Ordnung \_\_\_(+0) oooo

## C Grabmal des Ulfheodnar

Wald lichtet sich zu schmalem Tal mit hohem Gras (Jäger verfolgen euch)

**Hügelgrab:** großer Erdhügel in Form einer Schlange, Bäche an beiden Seiten fließen in Teich davor, runde mit Schlangenmustern bemalte Steinplatte zwischen Teich und Hügel

**rundum Suchen:** an Ostseite Unterspülung, enger felsiger Spalt, grober Stofffetzen → **C-2 Steingang**  
gefallene Gefährten stehen nach 2w14 Runden als Gruftghule wieder auf, bleiben im Grabmal

### C-1 Teich und Schlange

flacher glitzernder Teich (30 cm), weißes Sandbett, etwas glitzert am Grund

**Suchen:** 4 Fellbündel mit vermoderten Lederriemen, Bronzeschwert, 5 Zinn- & 3 Bronzemünzen, eingeschlagener Schädel

**Steintür rollen:** Stärke 25 (alle Charaktere, Pfahl?), wenn nicht 10 Gold geopfert: Angriff Seeschlange  
**Seeschlangengeist**, formt sich aus Wasser, feuer- und hitzeempfindlich

Initiative +3 Zäh 20 oder verschlingen; dann Stärke 18 oder ertrinken in 2 Runden;

Rettung: Stärke Angriff 14; Flucht ins Grabmal: Reflex 15 oder in Grube gespült

Angriff Schlag +3, w5

lautes wütendes Zischen, peitscht das Wasser

Rüstklasse 14 HD 4w8 (24)

\_\_\_(+3) 0000 0000 0000 0000 0000

Bewegung 12 m Aktion w20

Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +4 Neutral

### C-2 Steingang

Wände und niedrige Decke aus Steinplatten, Spiralmuster,

Boden aus harter Erde mit Pfützen; Luft abgestanden, kalt, staubig;

**Suchen:** Fuß- und Kratzspuren nach außen

### C-3 Grubenraum

niedriger Raum 9x9 m, ebenfalls aus Steinplatten, abschüssige schlammige glitschige Bodenplatten, schwarzes Loch in der Mitte des Raumes

Reflex 18 oder rutscht in Grube, Reflex 15 um an Grubenkante festhalten, sonst → **C-4 Bronzespitzen**

### C-4 Bronzespitzen

runder Raum, 6 m Durchmesser, 2m hoch, leicht abschüssig,

flache Senke mit glitschigem Schleim, Durchgang im Osten,

Gang nach Norden, schmale Treppe hoch

Speerspitzen aus Bronze: w12 Schaden,

2. Gefährte: Reflex 18 um auf 1. Gefährten zu fallen, w6 für den 1.

**Suchen:** Blutlache, 3 blutige rostige Dolche, 2 Kupfer

**Stärke 15: 20 Bronzespere** w16, w6-1

w5+1 Runden bis Ghule kommen



### C-5 Grabkammer des Höhlenbären

schmale Stufen nach unten führen in runde Kammer (6 m); Bemalung an Wänden: riesige Höhlenbären tanzen mit Kriegeren und kämpfen mit Feinden; Steinplatte auf Steinstützen

**Suchen Raum:** Angriff 2 grünhäutige Ghule in nassen zerfetzten Lumpen, sonst hinterhältig

**Suchen Steinplatte:** ist Truhe **Stärke 15:** 10 Menschenschädel, obenauf Höhlenbärenschädel (Helm)

**Höhlenbärenpelzumhang:** 1/Tag+Stufe Berserkerrausch für w5+Stufe Runden, Abbruch möglich  
+2 Angriff +2 Schaden, +2 TP/Stufe, +2 Zäh -2 RK, danach erschöpft -1/2 TP

**Gruftghul (2),** grüne Haut hängt lose auf Knochen, untot, 30 m Dunkelsicht

Initiative +1

Angriff Klaue +1, w5

Rüstklasse 8 HD 3w6 (10)

Bewegung 7,5 m, klettern 7,5 m Aktion 2w20

Zähigkeit +1 Reflex +0 Willen +0 Chaos

**hässliches Reißgeräusch**

\_\_\_(+1) ooooo ooooo

\_\_\_(+1) ooooo ooooo

**bei Verletzung Transformation**

**Ghulschlange (1/Ghul)** große menschenköpfige Schlange schält sich aus Ghul

Initiative +3

**erstarrt in der Bewegung, fällt leise zu Boden**

Angriff Biss +4, w6+Nekrose (Zäh 5 oder 1 HP/Stunde bis magische Heilung)

Rüstklasse 14 HD 3w6 (10)

\_\_\_(+3) ooooo ooooo

Bewegung 13,5 m Aktion w20

\_\_\_(+3) ooooo ooooo

Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +1 Chaos

\_\_\_(+3) ooooo ooooo

### C-6 Grabkammer des Höhlenlöwen

teilweise eingestürzter Raum (6x6 m); Schutthaufen in der Mitte; Spalt & Lichteinfall im Osten;

**Suchen:** nicht stabil, Steintruhe unter Schutthaufen: 12 Schädel, Löwenschild

**Löwenschild:** RK+2: Willen+2, Moral-2, bei Krit. zerschmettert, Hund greift nur bei Willen 15 an

### C-7 Vorkammer

Steinplatten (9x6 m); hohe Kuppeldecke; 2 bronzene Feuerschalen vor riesigem Steintor voller Runen; Bild eines riesigen Wolfes der von Schlange umschlungen und erdrückt wird; Boden mit Dutzenden Schlangenhäuten bedeckt

**Untersuchen (Zwerg etc):** Steintor von oben belastet und für immer geschlossen

**Untersuchen Boden/Eingang:** morsche Zweige und kleine Äste am Eingang, Löcher in der Wand, schmale Öffnung oben über Eingang

**Feuer entzünden:** Glück 15 sieht Rauch abziehen in Kriechgang

**Klettern:** Geschick 5 → C-8 Kriechgang

### C-8 Kriechgang

60x60 cm (Gepäck und schwere Rüstungen ablegen, nur kurze Waffen tragbar); Boden grober Stein;

Decke aus morschen Ästen; 6 m nach Westen; Knick & 6 m nach Norden → C-9 Falsches Grab

**Licht oder Suchen an Decke/Knick:** Kamingang in der Decke → C-10 Grabkammer des Ulfheodnar

Angriff 3. Ghulschlange von oben

### C-9 Falsches Grab

würfelförmiger Raum 5x5x5 m; Säule in der Mitte; staubig und morsch, aber sieht unversehrt aus;

**Untersuchen Säule:** Konstruktion aus Holz und Stein, oben hängt Schild und Bronzespeer (4 m hoch), sehr morsch

bei berühren Initiative:

**Steine, Holzbrocken und Staub fliegen euch um die Ohren und füllen den Raum**

**20** Steine und Holzbrocken: Reflex 10 oder w6 Schaden

**15** Steinplatte: Reflex 5 oder 2w6 Schaden

**10** Geröll: w4 Schaden für alle im Raum

**5** Steinplatte fällt vor Eingang (Stärke 20)

**1** herabfallende Erde füllt den Raum und tötet alle

**Schild und Bronzespeer:** 150 Gold, können verzaubert werden



### C-10 Grabkammer des Ulfheodnar

kleiner, niedriger Raum, Skelett im rostigen Kettenhemd sitzt auf steinerem Thron, Reste von Fellen an den Thron lehnt ein schwach schimmernder Speer, im Schoss des Skeletts ein poliertes Trinkhorn

**Ulfheonars Wolfspeer:** +1/+1, +1 Ini, Gegner-RK –Stärkemod, Gegner festhalten mit Stärkevergleich

**Horn der Könige:** glüht bei Gift; 3/Woche +3 Zäh gegen Gifte; 1/Monat w12 HP; 1x Zäh 10 wiedererwecken

**Silberwolfpelz** (250 Gold)

### Dem Grabmal Entkommen

Tagesknechte evtl. tot, Jäger haben euch verfolgt, warten auf euch hinter Teich im Gebüsch (10 m)

1 Salve dann Iraco und 3 Jäger im Nahkampf;

wenn Iraco tot fliehen Bogenschützen; wenn 2 tot Moralwurf; Moralwurf:=Willen 11

### **Iraco der Jagdführer, drahtig und schlank, 5 Krähenfüße**

Initiative +4

Angriff **Langschwert +4, w8+2; Kurzbogen +5, w6**

Rüstklasse 15 (Schuppenpanzer) HD 2w8 (15)

Bewegung 6 m Aktion w20

Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +1 Chaos

### **Jäger (5)**

Initiative +2

Angriff **Kurzschrift +2, w6+1; Kurzbogen +3, w6**

Rüstklasse 14 (Verst. Lederrüstung) HD w8 (5)

Bewegung 6 m Aktion w20

Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +0 Chaos

**kneift Lippen zusammen**

\_\_\_(+4) 00000 00000 00000

**geht stöhnend zu Boden**

\_\_\_(+2) 00000

\_\_\_(+2) 00000

\_\_\_(+2) 00000

\_\_\_(+2) 00000

\_\_\_(+2) 00000

## D Das versunkene Fenn

**wann geht ihr los?** Begegnungen morgens: 4, mittags: 4, abends: 3 (Hund kommt zurück), nachts: 6  
ihr folgt dem langsam fließenden Schwarzwasser ins sogenannte versunkene Fenn  
sumpfiges Hochmoor, Modergeruch, überall steht schwarzes Wasser, verfaultes Holz, Regen wird  
stärker, es wird wärmer, eure Beine bleiben im schweren Schlamm stecken, leichter Schwefelgeruch  
voraus

**Begegnung** stündlich: (wenn w5=4 w7)

- Verirrt:** ihr habt euch im Nebel verirrt, spürt aber eine leichte Strömung und einen Schwefelgeruch in einer Richtung
- Gasblase:** um Euch blubbert der Sumpf und rülpst eine große Gasblase aus, Zähigkeit 5 oder versinkt bewusstlos im Sumpf (w3 Schaden, -1 Ausdauer), Stärke 10 um herauszuziehen
- Boden gibt nach:** geringstes Glück: Reflex 15 oder ins Sumpfwasser stürzen, Stärke 10 um herauszuziehen
- Tindalosranken:** plötzlich bewegen sich einige der Ranken unter euren Füßen und versuchen euch ins Sumpfwasser zu ziehen

### **Tindalosranke (w3)**

Initiative	+4	6 Schaden = Ranke abgeschlagen	peitschendes Zucken, verschwindet im Boden	
Angriff	Hieb +3, w4 & würgen:	Zäh 15 oder w3 Schaden, 1,5 m weit schleifen		
Rüstklasse	10	HD 2w8 (12)	___(+4)	oooo ooooo oo
Bewegung	1,5 m	Aktion w20	___(+4)	oooo ooooo oo
Zähigkeit +3	Reflex -1 Willen +4	Neutral	___(+4)	oooo ooooo oo

- Schlammgeysir:** ihr hört ein Zischen und plötzlich spritzt neben euch heißer Schlamm aus dem Boden, Reflex 10 oder w3 Schaden
- Schädeltotems:** vor euch seht ihr auf Holzpfähle aufgespießt Menschengeschädel, Intelligenz 10: die Pfähle sind in Form der Todesrune Rune angeordnet
- Sumpfschakale:** ihr bemerkt dass sich ein Rudel von Tieren in einiger Entfernung sammelt und euch folgt, wenn ihr stehenbleibt beginnen sie sich anzupirschen

### **Sumpfschakal (3w7)**

		<b>jaulend und winselnd schleicht sich weg</b>	___(+4)	oooo
Initiative	+2		___(+4)	oooo
Angriff	Biss +2, w4		___(+4)	oooo
Rüstklasse	12	HD 1w8 (4)	___(+4)	oooo
Bewegung	12 m	Aktion w20	___(+4)	oooo
Zähigkeit +1	Reflex +2 Willen +1	Chaos	___(+4)	oooo

## D-1 Bau des Hundes

der Nebel wird dichter, es riecht schweflig und verbrannt, ein feuchter Rauch scheint euch zu umgeben, die Sonne ist nicht mehr sichtbar und es wird immer dunkler, das Sumpfwasser strömt immer stärker voraus

vor euch seht ihr ein schlammiges Senkloch in das Sumpfwasser strömt, es durchmisst nur etwa 6 m geht aber mindestens 20 bis 25 m tief hinunter, unten nur Schwärze

## Schwarzer Pfuhl

unten angekommen steht ihr wie unter einer Dusche stinkenden Sumpfwassers, und seht im schwachen Licht einen brodelnd heißen schwarzen Pfuhl, am Rande verrostete Metallteile und Knochen, ein beißender Geruch geht von der Brühe aus (eintauchen: Zäh 10 oder w3 Schaden)

**Der Hund**, gasförmig, Stärkevergleich (+4) zum Festhalten & Fesseln anlegen

Initiative +2

Angriff Biss +3, w8; Klaue +3, w4

**entfernter Schrei (eines Dämonen)**

Rüstklasse 15, immun bezaubern HD 4w12 (20)

\_\_\_\_(+2) ooooo ooooo ooooo ooooo

Bewegung 9 m, fliegen 9 m Aktion **3w20**

Zähigkeit +4 Reflex +4 Willen +0 Chaos

**Waffe die tödlichen Hieb tut:** schwarzes Blut brennt sich ein, +1/+2 gegen Chaos

**Gold- und Silberschmuck** (w100 Gold, w100 Silber)

**Bronze Faustschild:** RK2

**Schlangenklinge:** w5 Schaden (15 Gold)

**Drachenhelm:**-1 Malus auf Moral der Gegner

**Bronzehalsreif** (35 Gold)

**Kleriker am Pfuhl ruhen:** Willen 10 oder einen Tag Klassenfähigkeiten verlieren

**Zauberer/Elf meditieren:** Willen 20: schwarze Kugel erhebt sich, gibt +1 auf Zauberwürfe,

wenn 1 löst sich in ölig schwarzen Nebel auf, wird zum bei Sonnenuntergang zum nächsten Hund