



Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

Was ist DCC

- 3-5 Charaktere der Stufe 0, oder 2 der Stufe 1 (1 als Backup)
- grundsätzlich einfache Regeln, aber sehr klassenspezifisch
- komische Würfel
- Skills über Beruf
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, Neutral=Natur/Cthulhu, Chaos=Individualist
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht (außer Dieb/Hobbit)
- Charaktere können sterben, übermächtige Monster, manchmal besser fliehen
- ich würfle offen, TPK ist eure Verantwortung, Ausnahme: ein Char pro Spieler
- nutzt jeden Gegenstand oder Tier und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Spieler seid mutig und schlau**, die Lösung steht selten auf dem Charakterblatt

dieses Abenteuer

- bizarr

Charaktere vorstellen

Einleitung

Gerüchte

Hauptkämpfe:

1	Affenhorde	14 Statue?
13	Mutanten	
20/22	Kopfwechsler-Fledermäuse	
24	Beobachter	21 Wächter

Herausforderungen anpassen!

Besser mit Stufe 0 (Spezialwaffe gegen Beobachter?)

Geschichte (Calabraxis!) besser rausarbeiten

Legende Karte

1 Höhleneingang

2 Pilzgruppe & Latrinenrutsche
(Ausgang)

3 Moosbedeckte Treppe

4 Vibrierender Obelisk

5 verschütteter Ausgang

6 sehr schmaler Gang

7 Tür Bibliothek

8 Tür zwischen Gängen

9 Nische

10 Runde Kammer

11 Glatte Kobalttür

12 Keramische Tür

13 Raum mit Rautengitter

14 Halle der Gelehrten

15 Katakombe

16 Brücke

17 Verschimmelte Bibliothek

18 Geheimtür

19 Versuchsraum/Kerker

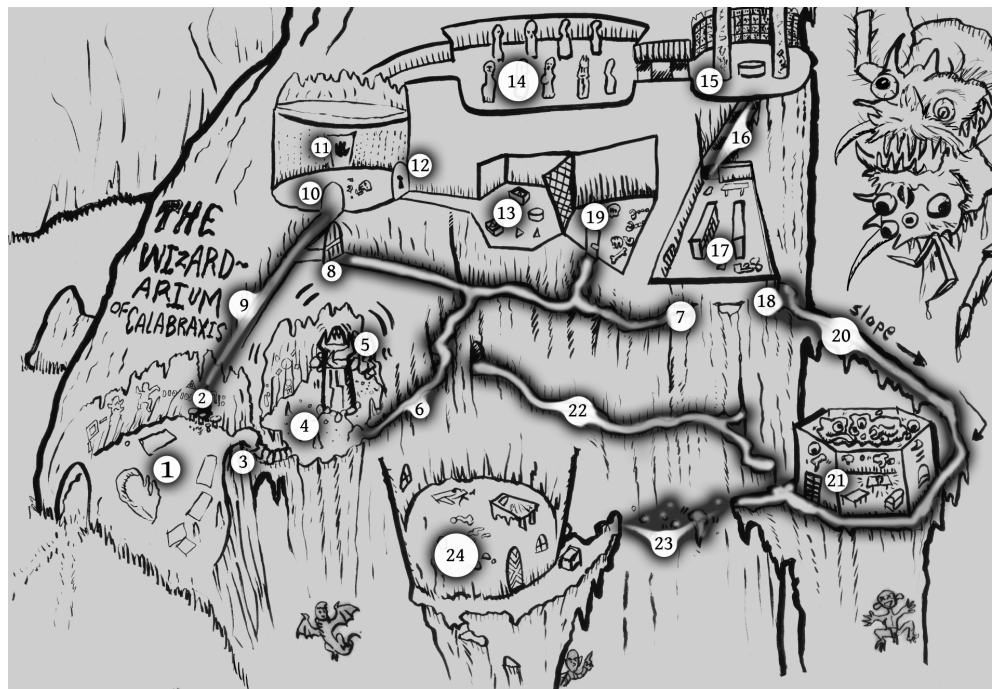
20 Oberer Pfad/Weg am Abgrund

21 Sechseckiger Kerker

22 Unterer Pfad

23 Zerbrochene Brücke

24 Rundes Schlafzimmer/Labor



Zufallsbegegnungen w8

1 Kopfwechsler Fledermäuse [**6 sehr schmaler Gang**: spricht aus dem Dunkel],
[**22 Unterer Pfad**: sucht neuen Kopf]

2 Tiemenschen: Resultat von Experimenten, feige aber hungrig [**7 Tür Bibliothek**]

3 Affenmenschen: territorial, rachsüchtig [**1 Höhleneingang**]

4 Mutanten: tiemenschlicher Vorbianer, Jäger [**14 Halle der Gelehrten**]

5 Aufgetauter Vorbianer: nicht feindlich, aber hochmütig [**15 Katakombe**]

6 Geisterhafter Zauberer: viele Augen, harmlos [**13 Raum mit Rautengitter**]
[**17 Verschimmelte Bibliothek**]

7 Geisterhafte Gefährten: harmlos [**23 Zerbrochene Brücke**]

8 Monster Spuren w12: [6, 9, 8, 7, 16, 18, 19, 22, 23]

1 Tierhaut 2 Lendenschurz 3 Skalp 4 getrocknetes Affenohr 5 Esswürfel

6 Strohpuppe 7 kaputte Strahlenwaffe 8 vertrockneter Kopf mit Fühlern

9 durchsichtiges Plastik **10 Widerhall kehliger Laute 10 Flattern 11 Heulen**

0 Einleitung

Merkwürdige Affenmenschen haben schon vor einem Monat zwei etwa 12-jährige Kinder gestohlen und sind in die Berge geflohen. Gundel, die Tochter des Schmieds und Björn, den Sohn einer reichen Patrizierfamilie. Die Eltern haben alle Dörfler händeringend um Unterstützung gebeten.

Belohnung: Gundel 5 Gold, Björn 50 Gold

Jetzt wurde auch noch Mette, die Köhlerin geköpft auf der Landstraße neben ihrem Handkarren gefunden. Ihr Kopf fehlte, dafür lag aber ein Männerkopf neben der Leiche. Niemand weiß von wem er stammen könnte. Es gibt keinerlei fremde Fußspuren, aber Blutstropfen die einen steilen Abhang hinauf in Richtung der Berge führen.

Dort soll ein Dämon oder ein Zauberer oder so ähnlich wohnen, der Sage nach seit vielen hundert Jahren, er soll Calabraxis heißen.

Ihr habt euch zusammengetan um der Sache nachzugehen, wie schlimm kann es schon werden?

1 Höhleneingang

ihr seht einen Höhleneingang und einige fensterartige Löcher im Fels darüber und daneben, vor dem Eingang liegen allerlei primitive Gebrauchsgegenstände wie Stäbe, Löffel, Steinwerkzeuge und Felle herum, von drinnen hört ihr leises Affenkreischen

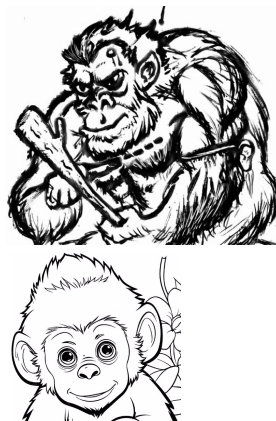
innen: 4 Affenmenschen und 4 Affenkinder in einem großen Raum, die abgemagert aussehende Leiche eines Jungen liegt an die Felswand gelehnt, seltsame farbige mathematische Zeichnungen an den Höhlenwänden, ein leichtes Erdbeben erschüttert den Boden unter euch;

Suchen Junge: Holzschwert „Björn“, Schleuder, 3 Kupfer

4 Affenmenschen (Advanced Apeman) wurden durch Bergbau-Obelisk intelligent & verrückt

Initiative	+1		
Angriff	Fäuste/Keule +2, w5+2 Krit ohne Helm haut bewusstlos; Stein werfen +2, w6		
Rüstklasse 10	HD 2w6 (7)		___(+1) ooooo oo
Bewegung 6 m	Aktion w20		___(+1) ooooo oo
Zähigkeit +2	Reflex +1 Willen +1 Chaos		___(+1) ooooo oo
4 Affenkinder , Moralwürfel!			___(+1) ooooo oo

Initiative	zuletzt		
Angriff	kleinen Stein werfen, w3		(zuletzt) oo
Rüstklasse 8	HD w4 (2)		(zuletzt) oo
Bewegung 6 m	Aktion w14		(zuletzt) oo
Zähigkeit -2	Reflex +1 Willen -4 Chaos		(zuletzt) oo



2 Pilzgruppe und Latrinenrutsche (Ausgang)

ein dichte Gruppe brusthoher Pilze wächst auf dem Höhlenboden, dahinter eine kleine Öffnung im Fels, Boden des leicht abschüssigen Kriechgangs mit Kot bedeckt; **Esswürfel** → **9 Nische**

3 Moosbedeckte Treppe

eine schmale Steintreppe führt in die Tiefe, sie ist mit tropfend nassem Moos bedeckt, von Zeit zu Zeit scheint sie zu vibrieren; **Widerhall kehliger Laute**

Reflex 5 oder w6 Schaden → **4 Vibrierender Obelisk**

4 Vibrierender Obelisk

im Osten ein Abgrund, im Westen bemalte Wand: 1. Affenmenschen beten einen Obelisk an und 2. Affenmenschen überfallen unbewaffnete Affenmenschen; als ihr eintretet vibriert der Obelisk; **getrocknetes Affenohr**

Obelisk berühren: Zäh 10 oder -1 Moral; Zäh 12 +1 INT; Zäh 15 Psi-Kraft; Zäh 20 +w3 INT; Vor deinen Augen blitzen geometrische Figuren, mathematische Formeln und merkwürdige humanoide Wesen in glänzenden Kleidern auf;

„**Emotion**“ verlieren **w10: 1 Ehrgeiz 2 Angst 3 Mitgefühl 4 Gerechtigkeit 5 Mut**
6 Ehre 7 Stil 8 Hygiene 9 Hilfsbereitschaft 10 soziale Anerkennung

Psi-Kraft w6 (w20 unter INT, nur auf 1 TW Feinde):

1 Telekinese w3 & festhalten **2 Pyrokinese** w4 & brennt **3 Schmerz** 1 Runde betäubt
4 Blinde Wut greift Nachbar an **5 Bluten** w3 bis Zäh 11 **6 Blenden** für w3 Runden

5 verschütteter Ausgang

Lendenschurz; falls freigeräumt → 22

6 sehr schmaler Gang

3x Kopfwwechsler Fledermaus, spricht aus dem Dunkel, Kopf w6: 1 Tiern., 2 Affenm., 3 Vorbianer, 4-6 Mensch

Initiative	+1	„Köpfe, frische Köpfe, will jemand einen neuen Kopf?“	
Angriff	Halsbiss +4, w5 und hängt am Hals; Fledermaus abreißen mit Zäh 10, 1 Schaden		
Rüstklasse	14	HD 2w8 (9)	___(+1) 00000 0000
Bewegung	12 m fliegen	Aktion w20	___(+1) 00000 0000
Zähigkeit	+0	Reflex +3 Willen +1 Neutral	___(+1) 00000 0000



→ 7 Gang/8 Tür

7 Tür Bibliothek

über und über bedeckt mit Augen;

zwischen 4 Obelisk, 7 Bibliothek und 8 Tür/9 Nische

starren: Tür öffnet sich

4x Tiermensch (Mongrelock): Hybrid, Resultat von Calabraxis Menschenexperimenten, Psi-Kräfte

Initiative	-1		
Angriff	Klauen +2, w6; Psi-Angriff		
Rüstklasse	11/12/13/14	HD w3w8 (9)	___(-1) 00000 0000
Bewegung	7,5 m klettern	Aktion w20	___(-1) 00000 0000
Zähigkeit	+2	Reflex +2 Willen +2 Neutral	___(-1) 00000 0000
Psi-Angriff:	w3 Gefährten betroffen, Willen 11 oder w6:		___(-1) 00000 0000



1 Pyrokinese w4 & brennt **2 Telekinese** w3 & festhalten **3 Schmerz** 1 Runde betäubt
4 Blinde Wut greift Nachbar an **5 Bluten** w3 bis Zäh 11 **6 Blenden** w3 Runden

8 Tür zwischen Gängen

uralte Holztür mit verrosteten Eisenbändern verstärkt, Griff weg-gerostet, kann aufgetreten werden;
kaputte Strahlenwaffe

9 Nische

seitlich der langen Latrinenrutsche gibt es eine Nische von etwa 3 m Durchmesser; Gundel schläft hier; ist verstört und ängstlich; sie hat den Obelisk berührt;

Wasserkrug; 5 Esswürfel; Heulen aus der Ferne

Gundel (12 Jahre alt)

Initiative zuerst

Angriff -

Rüstklasse 13 HD w4 (2)

(zuerst) oo

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit -2 Reflex +3 Willen 0 Ordnung

10 Runde Kammer

senkrechte Kratzer an allen Wänden, ein zu Staub zerfallener menschlicher Körper;

Blutdolch +1: je Treffer 1 Leben transferiert vom Getroffenen zum Träger

suchen Körper: zerbrochener Kurzbogen; verrostetes Diebeswerkzeug; **6 Gold**

11 Glatte Kobalttür

Abdruck einer linken Hand

Hand aufgelegt: Tür öffnet sich, schließt nach einigen Sekunden → 14

(Abdruck einer linken Hand auch auf anderer Seite)

12 Keramische Tür

Stroh puppe; Schlüsselloch: 1. Geschick 15 zum öffnen; Geschick 10 macht klick

2. Geschick 10 öffnet

wenn nicht gelungen: Decke kommt runter, Reflex 20 oder w3 Schaden

13 Raum mit Rautengitter

ein Redepult steht in der Mitte des Raums; Kisten voller leichter halbdurchsichtiger

Dreiecke stehen herum; eine Art Gitter aus rautenförmigem Metall trennt vom

Nachbarraum; Liege in ovaler Kapsel, geöffnet; **geisterhafter Zauberer mit vielen Augen**

Stück durchsichtiges Plastik; 2 Kristallzylinder

3x Tiermensch (Mongrelock): Hybrid, Resultat von Experimenten, Psi-Kräfte

Initiative -1

Angriff Klauen +2, w6; **Psi-Angriff**

Rüstklasse 11/12/13/14 HD w3w8 (9)

Bewegung 7,5 m klettern Aktion w20

Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +2 Neutral

Psi-Angriff: w3 Gefährten betroffen, Willen 11 oder w6:

1 Pyrokinese w4 & brennt

2 Telekinese w3 & festhalten

3 Schmerz 1 Runde betäubt

4 Blinde Wut greift Nachbar an

5 Bluten w3 bis Zäh 11

6 Blenden w3 Runden



___(-1) ooooo oooo

___(-1) ooooo oooo

___(-1) ooooo oooo

___(-1) ooooo oooo

14 Halle der Gelehrten

8 Statuen von Gelehrten in 2 Reihen blicken einander an, sie tragen altertümliche Roben und haben Messingschildchen zu ihren Füßen; zylinderförmige Vertiefung am „Herzen“; können animiert werden: Persönlichkeit 5 oder Angriff; hält Vortrag:

Mutant (Under-mutant), versteckt sich hinter Statue

Initiative +0

Angriff kreischen +4 alle in 6 m, w4 & 1 Runde taub; Klaue +2, w5

Rüstklasse 12 HD 3w6 (11) ____ (+0) oooooo oooooo o

Bewegung 10,5 m klettern Aktion w20

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +3 Neutral



Tangram

Tangram ist ein sehr beliebtes Spiel beim aufgewecktesten Nachwuchs am Sonnenhof. Dabei kombinieren sie geometrische Formen in einer Art und Weise die in einem dunklen Raum mit einer einzigen Lichtquelle interessante Muster an der Wand entstehen lassen. Tiere und Menschen sowie allerlei Ungeheuer und Sagengestalten...

Phlogiston

*In seinem Werk „Physica Subterranea“ über das Phlogiston unterscheidet Magister Becher 3 Arten von brennbarer Substanz: **1. terra fluida** oder merkuralische Erde, die den Stoffen Flüssigkeit, Feinheit, Flüchtigkeit und metallische Eigenschaften verleiht, **2. terra pinguis** oder fettige Erde; diese entspricht der öligen Flüssigkeit der Alchemisten, die den Substanzen ölige, schweflige und brennbare Eigenschaft verleiht, und **3. terra lapidea** oder glasartige Erde, die für das Prinzip der Schmelzbarkeit steht und in der Praxis zum Beispiel in der Schlacke der Glas- und Metallschmelze anfällt. Die **terra fluida** allein aber enthält das Phlogiston, ...*

Lebende Statue

(mit Magie) beleben >= 5: wird belebt, greift an

Initiative +6

Angriff Steinf Faust +3, w8

RK 14 HD 2w8 (9)

____ (+6) oooooo oooo

Bewegung 9m Aktion w20

Zähigkeit +4 Reflex -2 Willen -2 Neutral



15 Katakombe

menschliche und halb-tierische Schädel liegen aufgereiht in langen Regalen; zwei runenbedeckte Säulen umgeben ein Redepult;

suchen/lesen: 1. Säule: fragen, 2. Säule: antworten

menschlichen Schädel auf Pult legen: beantwortet Fragen, von Fledermäusen geköpft

halb-tierischen Schädel auf Pult legen: an Wand gekettet und verändert, grünes Licht

Vorbianer, aufgetaut, fragt nach: L'mur-Kathulos Ennervierung, Bethmoora Brigade, Parasiten von Tian

Initiative +2 „Croge Thothei“

Angriff Laserpeitsche +3, w5 & festgehalten; Energiestrahler +2, w7 & schwebt

Rüstklasse 15 HD 5w5 (15) ____ (+2) oooooo oooooo oooooo

Bewegung 9 m Aktion **2w24**

Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +3 Ordnung



16 Brücke

besteht aus großen Kacheln und spannt sich ohne Pfeiler oder Aufhängung über breiten Abgrund; Fallgruben: Reflex 10

17 Verschimmelte Bibliothek

vollgepackte Bibliothek mit verschimmelten Büchern aller Art; 2 Bücher sehen relativ gut aus: Hebel für Tür 7/westlich und 18/östlich; ½ m hohe Öffnung mit Kupferstangen im Westen zu Raum 19; **geisterhafter Zauberer mit noch mehr Augen**

suchen INT 10: 3 erhaltene Bücher, eins mit Stange; INT 18: roter Buchdeckel mit Pergament (Ritual „Wesen teleportieren“ INT 10)

Axel das Axtbuch: Buch an stabiler Holzstange; kann kriechen; will Wissen; +1 Aktion gegen Ungeziefer „sie essen Bücher!“;

„Calabraxis hat mich gemacht; aber er liebte Augen; ich habe keine Augen; hast du Bücher die ich fühlen kann?“;

„Langweilig hier; manchmal kommen Mutanten, aber sie lesen nicht, manchmal Fledermäuse, sie sind schlau aber langweilig, simulierte Intelligenz, bist du schlau?“

„Calabraxis ist verschwunden; er keuchte stark; fühlte sich furchtbar an; magst du Bücher?“



18 Geheimtür

wird durch Buchhebel in östlichen Regal geöffnet, bleibt offen;

vertrockneter Kopf mit Fühlern

19 Versuchsraum/Kerker

uralte verrostete Hand- und Beinschellen an Ketten; verschiedene menschliche und nicht-menschliche Knochen; verschlossenes Gitter; **Widerhall kehligler Laute**

→ **17 Bibliothek**

20 Oberer Pfad/Weg am Abgrund

man kann von 7 hierhin springen oder von **18 Geheimtür** kommen; **Flattern**

wird zu **21 Sechseckiger Kerker** hin schnell steiler: Geschick 5 oder rutscht: w3 Schaden

21 Sechseckiger Kerker

ein schmaler Vorsprung umgibt einen sechseckigen Raum auf allen Seiten;
Südost-Seite: Einbuchtung für Schädel; Südwest-Seite: Fallgitter; **kaputte Strahlenwaffe**
innen: 2 Tische und Truhe; grün leuchtender Schädel;
Gebundener Wächter: unförmige schwebende Wolke mit Tentakeln und vielen großen
Augen; greift jeden an der Kerker betritt; fordert freigelassen zu werden: rotes Buch in
Bibliothek, Ostseite, oberstes Regal;

w100 Gold; blinkender Gürtel: RK+1, Verstecken -3; **weißer Kampfstab** +2, w4+2

Gebundener Wächter (Bound Guardian)

Initiative +3
Angriff Tentakel +4, w5+3 & festhalten (Stärke 10); Laser Reflex 10 oder w4 Schaden
Rüstklasse 16 (nur magisch) HD 3w10+4 (21) ___(+3) ooooo ooooo ooooo ooooo o
Bewegung 9 m fliegen Aktion **3w20**
Zähigkeit +3 Reflex +5 Willen +2 Ordnung

22 Unterer Pfad

6 m unter **6 sehr schmaler Gang**, nur 3 m entfernt von **21 Sechseckiger Kerker**
durch Einsturz getrennt von **4 Vibrierender Obelisk** via **5 verschütteter Ausgang; Tierhaut**
3 Kopfwechsler Fledermaus, sucht neuen Kopf, Kopf w6: 1 Tierm., 2 Affenm., 3 Vorbianer, 4-6 Mensch

Initiative +1
Angriff Halsbiss +4, w5 und hängt am Hals; Fledermaus abreißen mit Zäh 10, 1 Schaden
Rüstklasse 14 HD 2w8 (9) ___(+1) ooooo oooo
Bewegung 12 m fliegen Aktion w20
Zähigkeit +0 Reflex +3 Willen +1 Neutral

23 Zerbrochene Brücke

Überreste schweben noch in der Luft; Reste einer Treppe führen weiter nach unten;
geisterhafte Gefährten; Holzkistchen mit Monokeln; Skalp

24 Rundes Schlafzimmer/Labor

Tür ist halb offen; starker Kupfergeruch; einfacher Bettrahmen mit verrottetem
Bettzeug und anderer Müll; Zeitmaschine; Liege in ovaler Kapsel, geschlossen;
extrem hohe Decke – nicht klar sichtbar, komische Geräusche von oben;
rostiger Stirnreif der umschlungenen Schlangen: Intelligenz+1, Persönlichkeit -3
w20 Gold, w20 Silber, w20 Kupfer

Beobachter lässt sich nach einiger Zeit von Decke fallen: Reflex 15 oder tot;
Beobachter (Observer) sieht Zeitreisende und greift an; Spinnenartig: viele Beine & Augen

Initiative +4
Angriff Horn w16+3+w5 (Heldenwürfel: aufgespießt), w6+w5;
Rüstklasse 17 HD 5w6+2 (18) ___(+4) ooooo ooooo ooooo ooo
Bewegung 9 m fliegen Aktion **2w16**
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +1 Neutral

Zeitmaschine

eine Konstruktion aus gelbem und silbernen Metall, die einem kleinen Pferdeschlitten ähnelt, zwei schmale Sitzbänke und vorne eine metallische Stange mit 6 fein gearbeiteten Rädchen, die mit Nummern beschriftet sind:

0-9, 00-99, 0-11, 0-30, 0-23, 0-59, eingestellt ist: 0, 00, 0, 0, 0, 0

vor der Stange ein Hebel, der vor und zurück bewegt werden kann (w2)

auf der Stange ein weinrot leuchtender Knopf (flackert leicht wenn Hebel auf vorwärts)

- Knopf gedrückt: rückwärts w100, vorwärts w20 (10% vs. 50% Unfall)
- ein wabernde blaue Blase umgibt euch und die Maschine
- vorwärts reisen fühlt sich falsch an
- Zeitreise erfolgt: leuchtender Knopf wird lindgrün
- ihr reist als geisterhafte Schatten, könnt aber nicht durch Objekte hindurch
- ihr seid für andere Wesen weitgehend unsichtbar
- während der Reise braucht ihr nicht zu atmen etc

Zeitreise rückwärts w100, vorwärts w20

1 Zeithund: er erschnüffelt eure Spur

2 Zeitechse: sie erscheint und will euch fressen

3 Altern: Benutzer altert um w5 x w5 Jahre

3 Final: ihr reist nicht als Schatten sondern in euren echten Körpern in der Zeit, das Gegenstück bringt euch nicht 11 Minuten in die Zukunft zurück

4 Verspätet: das Gegenstück bringt euch nicht 11 Minuten in die Zukunft zurück, sondern 11 (w3: 1 Tage, 2 Monate, 3 Jahre)

5 Parallel: ihr landet in einer anderen Zeitlinie, hier habt ihr eine wichtige Entscheidung völlig anders getroffen (Gesinnung umkehren)

6 Zeit & Raum: ihr reist in die angegebene Zeit, aber eine Entfernung daneben, wenn ihr zum Ursprungsort zurückkehrt, reist ihr auch in der Zeit zurück

7 Zeitebene: ihr erscheint in der Zeitebene, eine endlose Ebene mit Zeitströmen die in die Ewigkeit fließen, w3: 1 Zeithund, 2 Zeitechse, 3 Zufallsmonster

8 Entropie: ein Entropietropfen zerstäubt:

Monster w8 in Abstand w20 m w3: freundlich, abwartend, feindlich

1 Drache (Seite 410) **2** Dämon (Seite 405) **3** w3 Skelette (Seite 431)

4 Zeitreisender (Seite 436) **5** Magier (Seite 440) **6** Ordensbruder (Seite 440)

7 Androide (Seite 401) **8** Außerdimensionales Gegenstück (Seite 402)

9 Stasis: ein Kristallmensch erscheint

10 Reinkarnation: ein besiegter Gegner wird neu geboren

20 Zeitmaschine verschwindet

100 alle Reisenden **Glück +1**

Rest Zeitreise gelingt

Zeithund

Initiative +3
Angriff Rüssel saugen +5, w4+5 & altert 5w4 Jahre; folgt durch Raum und Zeit
Rüstklasse 13 HD 10w7 (40) ____(+3) ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung 12 m Aktion w20 ooooo ooooo ooooo ooooo
Zähigkeit +2 Reflex +3 Willen +1 Neutral

Zeitechse, 8-beinig

Initiative 1. und 3.
Angriff Klaue +3 (alle), w5+3; Zeitschleife; Zeitanker
Rüstklasse 17 HD 4w12 (26) ____ (1.&3.) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo o
Bewegung 12 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +0 Neutral

Zeitanker: Zeitreisen ist unmöglich

Zeitschleife: Willen 15 oder Aktion der letzten Runde wiederholen, aber Treffer halbiert

Kristallmensch, 1m groß, starr, blau, hart, sagt nichts, zerschlagen: **30 Gold**

Initiative zuletzt
Angriff Armschwung +3, w6
Rüstklasse 17 HD 4w12 (26) ____ (zuletzt) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung 3 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +0 Neutral

1 Drache „Yngvi“ (Typ I), Form w30, Merkmal w30, Angriff w8, Spezial w12

Initiative +4
Angriff **1-2** Klaue w8; **3** Biss w12; **4** Schwanz w20; **5-6** Flügel 2w12; **7** Zerquetschen 3w12; **8** Atem w14; **1-2** Feuer, **3-4** Eis, **5-6** Säure, **7-8** Elektrizität, **9-10** Giftgas, **11-12** Schlafgas, **13** Dampf, **14** Rauch
Rüstklasse 18 HD 4w12 ____ (+0) ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung 9 m, fliegen 18m Aktion 4w20 (w8)
Zähigkeit +4 Reflex +4 Willen +4 **w6:** 1-3 Chaos, 4-5 neutral, 6 Ordnung

2 Dämon „Nyr“ (Typ I), Form w30, Merkmal w30, Angriff w8, Spezial w12

Gürteltier, Gepanzert, Pfeifen
Initiative +0
Angriff Rammen +3, w6; Spezial +3, Attributsentzug w6, Rettungswurf 12
Rüstklasse 12 HD 4w6 ____ (+0) ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +2 Neutral

3 w3 Skelette, untot, halber Schaden durch Klängen

Initiative +0
Angriff Klaue, w3; rostiger Dolch w3+1 ____ (+0) oooo
Rüstklasse 9 HD w6 (4) ____ (+0) oooo
Bewegung 9 m Aktion w20 ____ (+0) oooo
Zähigkeit +0 Reflex +0 Willen +0 Neutral

4 Zeitreisender

Initiative +3
Angriff Lichtschwert +8, 2w6; Blaster +8, 3w6
Rüstklasse 18 HD 2w10 (11) ____ (+3) ooooo ooooo o
Bewegung 9 m, fliegen 9m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +10 Neutral

5 Magier

Initiative +0

Angriff Dolch -1, w4-1; Schadzauber: alle in 9m 2w4 Schaden

Illusion: alle in 9 m Willen 13 oder Waffe weg (w6 Runden)

Rüstklasse 10 HD 3w4 (8) ____ (+3) oooooo ooo

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +4 **w6**: 1-3 Chaos, 4-5 neutral, 6 Ordnung

6 Ordensbruder

Initiative +0

Angriff Stab +3, w4+1; w4 heilen; Schadzauber: Willen 13 oder w8+2;
vertreiben: Willen 15 oder 30 m Abstand

Rüstklasse 13 HD 3w8 (14) ____ (+0) oooooo oooooo oooo

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +4 Gesinnung **w3**

7 Androide, Dunkelsicht, immun: Illusion, Bezaubern, Schlaf

Initiative -2

Angriff Strahlenwaffe in Brust w10

Rüstklasse 14 HD 3w8 (14) ____ (+0) oooooo oooooo oooo

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +5 Reflex -2 Willen +6 Neutral

8 Außerdimensionales Gegenstück, Werte identisch, Gesinnung entgegengesetzt, Schaden beide, w16

1 Feuer **2** Wasser **3** Luft **4** Erde **5** Asche **6** Lava **7** Eis **8** Nebel **9** Staub **10** Dampf

11 Schlamm **12** Raumanzug **13** Vorzeitlich **14** Held **15** apathisch **16** wahnsinnig

Zeittafel (Jahre)

- 999 ein Vorbianer wacht auf und baut eine einfache Basis
- 995 der Vorbianer wird von Nomaden überwältigt;
ein junger Calabraxis spielt mit der Hellsicht-Maschine
- 974 Calabraxis ist ein verrückter Zauberer und sticht in einem Ritual einem Jungen die Augen aus
- 973-920 Calabraxis hat die Höhle verlassen um ewiges Leben und arkane Geheimnisse zu suchen
- 919 Calabraxis kehrt mit zwergischen Bergarbeitern zurück, baut die Höhle aus, schafft die Halle der bewegten Figuren, den runden Raum, die Bibliothek und viele andere Räume
- 918-700 Calabraxis terrorisiert die Umgebung mit seinen Kopfwechsel-Fledermäusen, der Schädelraum wird langsam gebaut
- 650 Calabraxis baut ein Fenster das Wesen transformiert, er baut Fallen um Menschen für seine Experimente zu fangen
- 645 Calabraxis erfindet die Zeitmaschine
- 639 Calabraxis bindet den Wächter an seinen Bau
- 620 Calabraxis imitiert die Form des Wächters mit dem Fenster an sich selbst um viele Augen zu erhalten
- 600 Axel das Axtbuch wird geschaffen
- 400 Mutanten greifen das Wizardarium an und Calabraxis erschafft Tiermenschen um sie aufzuhalten, er verändert seinen Körper um mächtiger und stärker zu werden
- 329 das letzte Anzeichen von Calabraxis: er erscheint in einem nahe gelegenen Ort, schlurft seltsam und kauft Ausrüstung mit antiken Münzen, eine Person sieht unter seinen Umhang und wird wahnsinnig
- 300 die Menschen-Fallen des Calabraxis versagen langsam, seine Legende lebt weiter durch die Opfer seiner Kopfwechsler-Fledermäuse, Affenmenschen besiedeln das Wizardarium
- 100 die **23 Brücke** zwischen **22 unterer Pfad** und **24 Schlafzimmer/Labor** verrottet, aber ein paar Überreste bleiben
- 30 Gorn der Dieb aktiviert ahnungslos die Deckenpresse in **10 Runde Kammer**
- Monate** der Monolith, eine vorbianische Bergbaumaschine, wird irgendwie reaktiviert und gräbt sich durch das Wizardarium, die Affenmenschen erhalten Psi-Kräfte
- +100 Wizardarium verfällt langsam
- +200 Zauberer taucht auf und nimmt einige Maschinen & Räume in Betrieb
- +300 2 Vorbianer jagen Zauberer, Zauberer siegt
- +400 Zeithund tötet Zauberer
- +500 Wizardarium bricht ein
- +600 18. Jahrhundert: Perücken, Musketen, Kutschen
- +900 21. Jahrhundert: Jugendliche mit Handys, Elektroauto, Kiffer im Wald

Monster



Affenmensch (Advanced Apeman) wurden durch Bergbau-Obelisk intelligent & verrückt

Initiative +1
Angriff Fäuste/Keule +2, w5+2 Krit ohne Helm haut bewusstlos; Stein werfen +2, w6
Rüstklasse 10 HD 2w6 (7) ____(+1) ooooo oo
Bewegung 6 m Aktion w20
Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +1 Chaos

Affenkind

Initiative zuletzt
Angriff kleinen Stein werfen, w3
Rüstklasse 8 HD w4 (2) (zuletzt) oo
Bewegung 6 m Aktion w14
Zähigkeit -2 Reflex +1 Willen -4 Chaos

Kopfwwechsler Fledermaus, Kopf w6: 1 Tiermensch, 2 Affenmensch, 3 Vorbianer, 4-6 Mensch

Initiative +1
Angriff Halsbiss +4, w5 und hängt am Hals; Fledermaus abreißen mit Zäh 10, 1 Schaden
Rüstklasse 14 HD 2w8 (9) ____(+1) ooooo oooo
Bewegung 12 m fliegen Aktion w20
Zähigkeit +0 Reflex +3 Willen +1 Neutral

Tiermensch (Mongrellock): Hybrid, Resultat von Calabraxis Menschenexperimenten, Psi-Kräfte

Initiative -1
Angriff Klauen +2, w6; **Psi-Angriff**
Rüstklasse 11/12/13/14 HD w3w8 (9) ____(-1) ooooo oooo
Bewegung 7,5 m klettern Aktion w20
Zähigkeit +2 Reflex +2 Willen +2 Neutral

Psi-Angriff: w3 Gefährten betroffen, Willen 11 oder w6:

1 Pyrokinese w4 & brennt **2 Telekinese** w3 & festhalten **3 Schmerz** 1 Runde betäubt
4 Blinde Wut greift Nachbar an **5 Bluten** w3 bis Zäh 11 **6 Blenden** w3 Runden

Mutant (Under-mutant)

Initiative +0
Angriff kreischen +4 alle in 6 m, w4 & 1 Runde taub; Klaue +2, w5
Rüstklasse 12 HD 3w6 (11) ____(+0) ooooo ooooo o
Bewegung 10,5 m klettern Aktion w20
Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +3 Neutral

Vorbianer

Initiative +2
Angriff Laserpeitsche +3, w5 & festgehalten; Energiestrahler +2, w7 & schwebt
Rüstklasse 15 HD 5w5 (15) ____(+2) ooooo ooooo ooooo
Bewegung 9 m Aktion **2w24**
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +3 Ordnung

Gundel (12 Jahre alt)

Initiative zuerst

Angriff -

Rüstklasse 13

HD w4 (2)

(zuerst) oo

Bewegung 9 m

Aktion w20

Zähigkeit -2 Reflex +3 Willen 0

Ordnung

Lebende Statue

Initiative +6

Angriff Steinfaust +3, w8

RK 14

HD 2w8 (9)

___(+6) ooooo oooo

Bewegung 9m

Aktion w20

Zähigkeit +4 Reflex -2 Willen -2 Neutral

Gebundener Wächter (Bound Guardian)

Initiative +3

Angriff Tentakel +4, w5+3 & festhalten (Stärke 10); Laser Reflex 10 oder w4 Schaden

Rüstklasse 16 (nur magisch)

HD 3w10+4 (21)

___(+3) ooooo ooooo ooooo ooooo o

Bewegung 9 m fliegen

Aktion 3w20

Zähigkeit +3 Reflex +5 Willen +2 Ordnung



Zeithund

Initiative +3

Angriff Rüssel saugen +5, w4+5 & altert 5w4 Jahre; folgt durch Raum und Zeit

Rüstklasse 13

HD 10w7 (40)

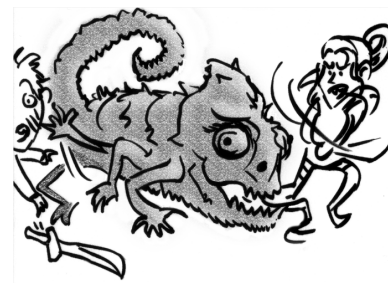
___(+3) ooooo ooooo ooooo ooooo

Bewegung 12 m

Aktion w20

ooooo ooooo ooooo ooooo

Zähigkeit +2 Reflex +3 Willen +1 Neutral



Zeitechse, 8-beinig

Initiative 1. und 3.

Angriff Klaue +3 (alle), w5+3; Zeitschleife; Zeitanker

Rüstklasse 17

HD 4w12 (26)

Bewegung 12 m

Aktion w20

___(1.&3.) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo o

Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +0 Neutral

Zeitanker: Zeitreisen ist unmöglich

Zeitschleife: Willen 15 oder Aktion der letzten Runde wiederholen, aber Schaden halbiert

Beobachter (Observer)

sieht Zeitreisende und greift an; Leben voll nach 10 Minuten

Initiative +4

Angriff Horn w16+3+w5 (Heldenwürfel: aufgespießt), w6+w5;

Rüstklasse 17

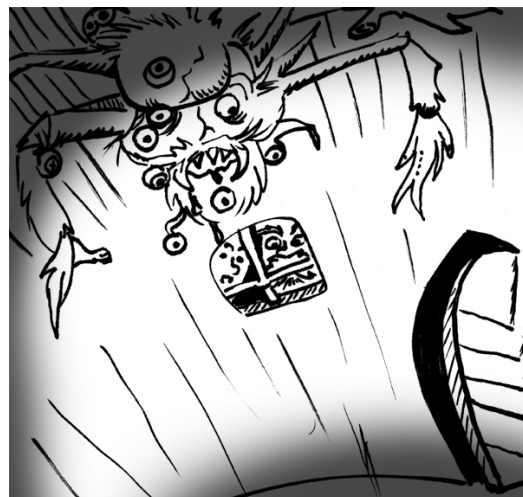
HD 5w6+2 (18)

___(+4) ooooo ooooo ooooo ooo

Bewegung 9 m fliegen

Aktion 2w16

Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +1 Neutral



Gerüchte w14

- 1 Im Berg gibt es ein Höhlensystem mit einem uralten Gefängnis.
 In dem werden viele Zauberer und Dämonen gefangen gehalten.
- 2 Die Jäger kennen die Affenmenschen. Sie leben seit langer Zeit hier und sind nicht
 immer feindselig, aber unberechenbar und gefährlich. Die Jäger meiden sie.
- 3 Am Berg gibt es eine verschlossene Tür die wohl ins innere führt,
 aber bisher konnte niemand das Schloss öffnen.
- 4 Es lebte früher einmal eine wunderschöne Frau mit schneeweißem Haar nahe des
 Berges. Sie war eine Hexe oder Fee oder vielleicht eine verzauberte Dörflerin.
- 5 Ein ebenso mächtiger wie böstiger Zauberer namens Calabraxis lebte einst hier.
 Die Dörfler besänftigten ihn mit allerlei Geschenken: Proviant und Ausrüstung.
- 6 Unter dem Berg wohnen die Schatten der Toten, die ruhelos umherwandern.
 Man kann mit ihnen reden, aber all ihre Worte sind Lügen.
- 7 Ein Volk von Vampiren lebt im Berg.
 Sie trinken Menschenblut und flattern davon.
- 8 Alle Menschenaffen sind Untertanen von Horthor, dem großen weißen Affen.
 Jedes Frühjahr opfern sie ihm Menschenkinder als Festtagsschmaus.
- 9 Vor vielen Jahren wagte es eine Gruppe von Recken die Höhlen zu erkunden.
 Man fand ihre kopflosen Leichen nahe des Eingangs.
- 10 Man kann in den Höhlen einen Blick die Weltenschlange in der Tiefe erhaschen.
 Tropft euer Blut in den Abgrund und sie wird euch eine Frage beantworten.
- 11 Wenn ihr Calabraxis trifft, bietet ihm Salz an.
 Er wird euch als Freunde erkennen.
- 12 Es soll im Berg einen Saal mit Statuen geben.
 Wer keine Seele hat kann mit ihnen verschmelzen.
- 13 Eine Gruppe von Abenteurern genau wie ihr war schon einmal vor Jahren hier.
 Sie wollten ebenfalls in den Berg.
- 14 Der alte Zauberer baute eine Bibliothek im Berg.
 Aber seine Bücher hatten Augen und einen eigenen böstigen Willen.

Anhang (obsolet)

Zeitreiseunfälle w12

- 1 **Zeithunde:** sie erschnüffeln eure Spur
- 2 **Altern:** statt auf Zeitreise zu gehen altert ihr entsprechend
- 3 **Final:** ihr reist nicht als Schatten sondern in euren echten Körpern in der Zeit, das Gegenstück bringt euch nicht 11 Minuten in die Zukunft zurück
- 4 **Verspätet:** das Gegenstück bringt euch nicht 11 Minuten in die Zukunft zurück, sondern 11 (w3: 1 Tage, 2 Monate, 3 Jahre)
- 5 **Parallel:** ihr landet in einer anderen Zeitlinie, hier habt ihr eine wichtige Entscheidung völlig anders getroffen (Gesinnung umkehren)
- 6 **Zeit & Raum:** ihr reist in die angegebene Zeit, aber eine Entfernung daneben, wenn ihr zum Ursprungsort zurückkehrt, reist ihr auch in der Zeit zurück
- 7 **Zeitebene:** ihr erscheint in der Zeitebene, eine endlose Ebene mit Zeitströmen die in die Ewigkeit fließen, w3: 1 Zeithund, 2 Zeitechse, 3 Zufallsmonster
- 8 **Entropie:** ein Entropietropfen zerstäubt: Monster x in Abstand y mit Gesinnung z
- 9 **Stasis:** eine kristalline menschliche Gestalt (w10 TW) erscheint
- 10 **Reinkarnation:** ein besiegter Gegner wird neu geboren
- 11 **Benutzerfehler:** Benutzer altert um w5 x w5 Jahre
- 12 **Zeitechse:** sie erscheint und will euch fressen