

Pen and Paper Erfahrung? DCC Erfahrung? (altes DnD?)
Spieler Vorstellung & Namenszettel

Was ist DCC

- * Stufe 0 Trichter, 4 Zufallscharaktere, mindestens einer sollte überleben
- * komische Würfel
- * einfache Regeln (Trichter: sogar sehr einfach)
- * Spieler seid schlau, Charakter-Werte sind weniger wichtig!
- * ihr seid ein Mob, alle drauf
- * Charaktere können sterben, manchmal besser fliehen/vermeiden/...

Dieses Abenteuer:

gilt als eins der Besten blutig, eklig, gruselig

meta:

- Ich würfle offen, werde euch nicht verschonen, TPK ist eure Schuld
- Charaktere können sterben, manchmal besser fliehen/vermeiden/...
- ich versuche einen Charakter pro Spieler am Leben zu halten
- es gibt etliche geheime Orte und Fallen
- einige Ungeheuer oder Fallen könnt ihr nicht besiegen, überleben oder entschärfen
- Spieler seid schlau, Charakter-Werte sind weniger wichtig!
- nutzt jeden Gegenstand und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was ihr tun wollt
- ihr seid ein Mob, alle drauf oder alle weglaufen

Einleitung

Schon immer sind du und deine Leute im Schatten der alten Feste ihrem mühseligen Tagewerk nachgegangen. Der Ursprung der Ruine ist rätselhaft und die Quelle manches Aberglaubens – ein Geheimnis, das nach Meinung der anderen im Dorf am besten sich selbst überlassen bleiben sollte.

Aber jetzt rührt sich etwas unter den bröckelnden Mauern. Tiermenschen heulen in der Nacht und immer mehr Dorfnachbarn werden nachts aus ihren Betten entführt. Viele Häuser stehen schon leer. Und da keine Helden da sind, die euch verteidigen: Wer wird sich gegen die immer näher rückende Finsternis zur Wehr setzen? Es ist nur eine Frage der Zeit bis euer ganzes Dorf menschenleer sein wird. Ihr müsst etwas tun! Einige werden sicher ihr Leben lassen müssen, aber was bleibt euch anderes übrig? Immerhin seid ihr über ein Dutzend.

Vorstellung der Charaktere:

Name, Beruf, Besonderheiten, Besitz

1W10 Gerüchte und Aberglauben

- Oma hat es beim zu Bett gehen erzählt
 - eine Betrunkener in der Taverne
 - Dein Nachbar hat erzählt
 - ein sterbender Onkel auf seinem Totenbett hat gesagt
 - in einem alten Brief/Buch steht geschrieben
-
1. Unter der Burg liegt eine riesige Schatzkammer einer untergegangenen Dynastie verborgen.
 2. Die Burg liegt über einem uralten Schrecken, einer so verruchten Saat des Bösen, dass sie jeden verdirbt, der sich ihr nähert.
 3. Obwohl die Burg von den Armeen des Guten eingenommen wurde, schlummert ihr verdorbenes Erbe dort nach wie vor. Das Böse schwärt weiter innerhalb der zerstörten Mauern und wartet sehnsuchtsvoll auf den Tag, an dem es wieder nach außen dringen kann.
 4. Einige der nachts entführten Dorfbewohner kehren als wilde, blutrünstige Bestien zurück!
 5. Die Burg wurde von Chaosfürsten regiert. Obwohl sie besiegt wurden, wurden ihre Leichen nie entdeckt.
 6. Unter der Burg haust ein schlafender Drache. Wer seinen Auftrag annimmt, dem wird er die Erfüllung eines Wunsches gewähren.
 7. Hüte dich vor dem Brunnen! Er hat schon so manche arme Seele verschlungen.
 8. Es kann nichts Gutes dabei herauskommen, wenn man in den bösen Ruinen herumstöbert. Ihr werdet nur den Schrecken unter dem Hügel befreien.
 9. Suche nach dem Schatz im einzigen verbliebenen Turm der Burg. Unmengen an Gold liegen dort versteckt.
 10. Die Burg wurde einst von zwei Brüdern beherrscht – zwei Chaosfürsten, den verruchtesten Streitern des Bösen, die jemals einen Fuß auf dieses Land setzten.

2 Rankenschrecken:

Chaos

INI W20+2

Bewegung 6m

RK 13

LP 10

Nahkampf: Ranke W20+2, 1W4 Schaden

Umschlingen: wenn beide Rankenangriffe erfolgreich: 1W6 Schaden in nächster Runde

ST-Wurf mit SG 15 für Befreiung

Zähigkeit +2

Reflex +0

Willen +2

ornate dagger 5gp, crude short sword 6gp

Burg

Vordermauer, Tor & Turm intakt, Zugbrücke durch Planken ersetzt, 3m tiefer

Graben, Tor mit verrostetem Fallgitter, halb hochgezogen

Linke Mauer zerstört, große Steinbrocken aufeinandergetürmt

Rechte Seite Erdeinbruch

Letzte Gruppe, niedrigstes Glück: Reflex 15

=> Glocke läutet

Burghof

Brunnen Verkohle Kapelle Steinplatte Erdeinbruch

Kapelle

Teerschlick:

Neutral

INI immer zuletzt

RK 10 (Klingen & Stich halbiert)

LP 10

Bewegung: 1,5m inkl. klettern

Nahkampf: Pseudopodien W20+4, 1W4 Schaden, 1W4 entzuenden danach

Zähigkeit +6

Reflex -8

Willen -6

Turm (Eingang)

Kampf: Champion + 6 Tiermenschen

5 angekettete Dörfler

Felle, Häute und Müll auf dem Boden

Wendeltreppe hoch

Treppe runter

2+6 Tiermenschen (Tor+Turm):

Chaos

INI W20+1

RK 12

TP 3-4

Bewegung: 9m

Nahkampf: Speer W20, 1W6 Schaden

Zähigkeit +1

Reflex +1

Willen -1

4 LP Dickes, stacheliges Fell und der Kopf eines Bären

4 LP Ein buckliger, haariger Rücken mit einem zweiten winzigen Kopf

4 LP Dichtes Federkleid und der Kopf eines Geiers

4 LP Ein Körper der Maden, Larven und Fliegen aus seinem offenen Maul, seinen Ohren und Augen weint

4 LP Dicke, ledrige Haut und der Kopf einer Ratte

4 LP Dunkle, glänzende Haut und der Kopf einer Fliege

3 LP Salamander

3 LP Karpfen

(Wolf)

Tierrmenschen-Anführer:

Chaos

INI +1

RK 12

TP 4

Bewegung: 9m

Nahkampf: Axt W20+2, 1W6+2 Schaden

Zähigkeit +1

Reflex +1

Willen -1

Fäulnismade:

Neutral

INI immer zuletzt

RK 10

TP 1

Bewegung: Unterarm-Oberarm-Schulter

Nahkampf: durch Haut bohren (Reflex),

Zähigkeit +0

Reflex -4

Willen +2

gate house room

camp & 2 gate guards

human body with wolf head sown to it

wolf cadaver, partially eaten

empty vault

3 upended chests

if search: DC15 reflex save, if not saved d4 fingers cut off

3 empty chests, 4gp, 5sp, 11cp, hidden compartment: 2x silver ring 2x 15gp, chaos sigil, vial of black lotus oil

pool room

mosaic (describe!)

4 alcoves with robes

pool

if look: 1 skull with dimly glowing red eye sockets floats, faint red glow from below

if dive: take off armor/weapons?

if search: DC 12 luck check to feel bronze ring

agility DC8 (DC10 if search) will save or dive

menhir:

surface is covered in writing (strange runes), stairs to up to the top

first to approach: vision & command, DC15 will save or sacrifice heart

longboat:

comes from the underwater sea, waits 20m out in the water

hidden pool/drain

skulls

if search: DC12 INT check to find magic iron ring

treasure

flagstone:

mountain leopard fur 50gp, stone idol of Nimlurun 2gp, jeweled
longsword 75 gp, cracked longbow, 25 arrows, 5 bandages, 10 vellum
envelopes with green powder

chapel:

gems 150gp, golden censer 65gp, 3 charred chainmails, 3 charred maces,
1 flail

locked iron coffer: 3 cones of incense

tower:

3 torches, chieftain magic torq 100gp, 4 spears, alcove: 23gp, 53sp, 2cp,
elven short sword 150gp, green cloak, treasure map

trail of gold:

3 gp

treasure room/empty vault:

3 empty chests, 4gp, 5sp, 11cp, hidden compartment: 2x silver ring 2x
15gp, chaos sigil, vial of lotus oil

hidden pool/drain:

iron ring with 3 tiny rubies (Sezrakan's band of fire)

* MM trice per day,

* magic shield twice per day,

* scorching ray once per day

+1 to all spell checks (d20 to use, armor penalty?)

22 Kultisten:

Chaos

INI W20+1

RK 12

LP 3

Bewegung: 9m

Nahkampf: Speer W20, 1W6 Schaden

Zähigkeit +1

Reflex +1

Willen -1

1 Wiedererwecker Chaosfürst:

Chaos

INI W20

RK 13

LP 20

Bewegung: 6m

1. Nahkampf: Flegel W20+6, 1W6+1 Schaden

2. Nahkampf: Magma W20+2, 1W4+3 Schaden

Zähigkeit +8

Reflex +4

Willen +4

1 Tiermensch-Schamane:

Chaos

INI W20+1

RK 10

LP 6

Bewegung: 9m

Nahkampf: Bildnis W20, 1W4+2 Schaden

Zähigkeit +1

Reflex +0

Willen +3

3 Tiermensch-Akolythen:

Chaos

INI W20+1

RK 12

LP 5

Bewegung: 9m

Nahkampf: Klaue W20, 1W4 Schaden

Zähigkeit +1

Reflex +1

Willen -1

1W6+2 Runden Zeit um aufs Schiff zu kommen

2 Runden zum Laufen

Glück 17 Wurf als letzte Rettung