

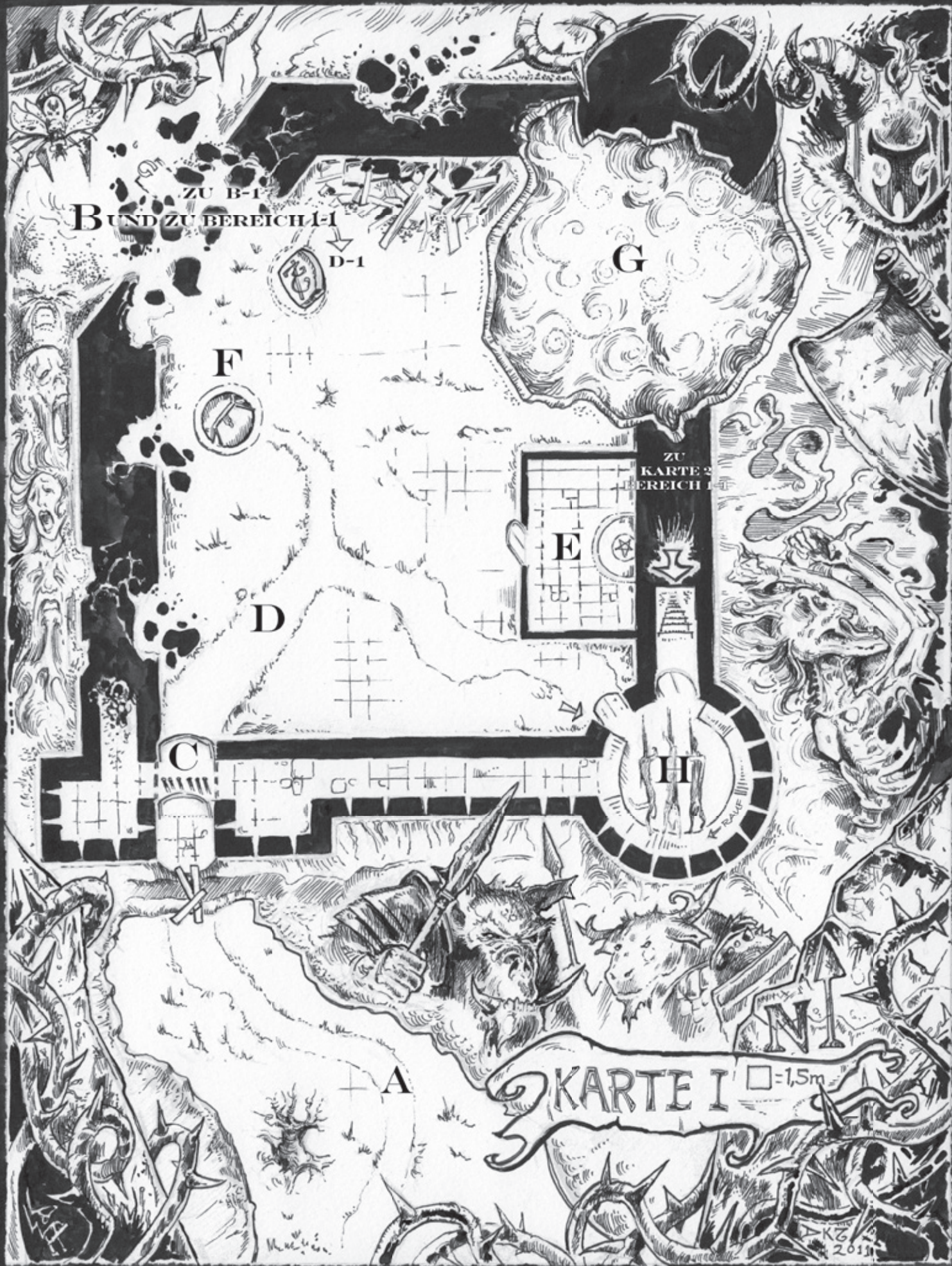
# DUNGEON CRAWL CLASSICS

## SEGLER AUF STERMENLOSER SEE

#67: EIN ABENTEUER FÜR SC DER STUFE 0  
VON HARLEY STROH









# Segler auf sternenloser See

#67: EIN ABENTEUER FÜR SC DER STUFE 0

**Amerikanische Ausgabe** • Autor: Harley Stroh • Cover: Doug Kovacs • Kartographie: Doug Kovacs, William McAusland • Lektorat: Aeryn "Blackdirge" Rudel • Illustrationen: Jim Holloway, Doug Kovacs, Russ Nicholson, Stefan Poag • Künstlerische Leitung und Layout: Joseph Goodman • Spieltests: (North Texas RPG Convention) Ryan Simm, Martin Britt, Mark Greenberg, Joan McDonald, Jimmy Simpson, Scot H. P. Drew, Jimm Johnson, James R. Cone, Kevin "Iron Phoenix" Highlander, Drew Balog, Steve "Balrog62" Balog, Charles Cliff, Rachel "Half-Dwarvish" Marsh; (SaurusCon) Alex Anderegg, Jon Obert, Matt Ruzicka, Will Stroh; (San Diego Playtest Group) Karina Benish, Kevin Cousineau, Jayson French, Becky Jones, Robert Jones, Sam Carter, Steven Thivierge, Todd Thomas; (Brothers Grim) Michael Curtis, Mark Kellenberger, David Key, Mike Russo, Joe Scagluso, Jack Simonson. Special thanks to the North Texas Roleplaying Games Convention.

**Deutsche Ausgabe** • Redaktion: Andreas Melhorn • Übersetzung: Günther Kronenberg • Lektorat: Martin John • Korrektorat: Daniel Hoffmann, Andreas Melhorn, Daniel Neugebauer • Layout: Bettina und Christian Hanisch •

Druck: s

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag unter Lizenz von Goodman Games, 2019.

DCC RPG is copyright © 2012 Goodman Games. Dungeon Crawl Classics is a trademark of Goodman Games. DCC RPG is published under the Open Game License. Refer to the OGL in this work for additional information.

[www.system-matters.de](http://www.system-matters.de) • [www.goodman-games.com](http://www.goodman-games.com)

Jedamzik und Neugebauer GbR • Augustastr. 45 • 45888 Gelsenkirchen





## EINLEITUNG



Erinnerst du dich noch an die gute alte Zeit, als Abenteuer unter der Erde stattfanden, NSC dazu da waren, um getötet zu werden und im letzten Raum des Dungeons ein Drache wartete? Diese Tage sind zurück. Ein Abenteuer für *Dungeon Crawl Classics* vergeudet deine Zeit nicht mit langatmigem Gerede, merkwürdigen Kampagnenwelten oder NSC, die man nicht töten soll. Jedes Abenteuer ist zu 100 % ein guter, grundsolider „Dungeon Crawl“ – mit den Monstern, die du kennst, den Fallen, an die du dich erinnerst, und den Geheimtüren, von denen du weißt, dass sie irgendwo sein müssen.

Dieses Abenteuer ist für 10 bis 15 Charaktere der Stufe 0 entwickelt worden. Beachte, dass jeder Spieler 3 Charaktere haben sollte. In Testspielen überlebten typischerweise 7 oder 8 von 15 SC einer Gruppe. Das Abenteuer kann auch mit einer Gruppe von Charakteren der Stufen 1 bis 2 gespielt werden, die von Mietlingen unterstützt wird.

Die Charaktere brechen auf, um den zahllosen Entführungen, die sich in ihrem Dorf ereignen, ein Ende zu setzen. Dabei entdecken sie eine Horde widerwärtiger Tiermenschen, die die uralte Burg auf dem Hügel bewohnt. Auf der Suche nach der Ursache für diese Abscheulichkeiten entdecken die Spielercharaktere einen uralten Chaoskult und den Grund für seine Existenz: Eine vorsintflutliche Stufenpyramide in der Mitte eines unterirdischen Sees. Dort, an der Quelle des Chaos, wohnen die SC einem bösartigen Ritual bei, das auf seinen Höhepunkt zuläuft, der darin besteht, dass ihre Freunde und Nachbarn aus dem Dorf geopfert werden sollen. Wenn die SC das Ritual vor seinem Abschluss unterbrechen und die Wiedergeburt des legendären Chaosfürsten vereiteln können, haben sie eine Chance, der Unterwelt lebend zu entkommen.

Sollte ihr Mut oder ihr Glück sie im Stich lassen, werden die SC ein Schicksal erleiden, das schlimmer ist als der Tod. Dann dient das Opfer ihrer Seelen dazu, um die höllische Macht des wiedergeborenen Chaosfürsten zu stärken.

## HINTERGRUND



Vor langer, langer Zeit gediehen am Rande der Zivilisation unzählige Chaoskulte. Für jedes heilige Mahnmal, das Zeugnis von den Tugenden des Guten und der Ordnung geben sollte, gab es eine höllische Reflexion, die der Menschheit als Gegenleistung für Grausamkeiten und Blutopfer Macht und Reichtum anbot. Die Menschheit war ein junges und leichtsinniges Volk und so mancher Fürst und Tagelöhner verkaufte seine Seele dafür, seine Widersacher zu vernichten. Aber in dem Maße, in dem das Licht der Zivilisation heller zu leuchten begann und sich Sippen zu Stämmen zusammenschlossen und Stämme zu Königreichen, in demselben Maße drängte das Licht der Ordnung das Chaos langsam zurück.

Um nicht ins Hintertreffen zu geraten, suchten die Mächte des Chaos und des Bösen Streiter von abgrundtiefer Bosheit und Grausamkeit – Sterbliche, die über die nötige Machtgier und Unbeugsamkeit verfügten, um die Horden des Chaos gegen die Armeen des Feindes anzuführen.

Diese herausragenden Gestalten wurden die Chaosfürsten genannt.

Die Brüder Molan und Felan waren zwei solche Streiter. Über jedes Maß bösartig und durchtrieben und ohne einen Funken Gnade in ihren mitleidlosen Herzen führten sie Horden von Tiermenschen zum Sieg gegen die Armeen des Guten. Von der Beute aus ihren blutigen Feldzügen leisteten sie sich den Bau einer mächtigen Burg und herrschten von dort aus mit Gewalt und Schrecken über ihre Ländereien.

Letztlich lag im Erfolg der Brüder bereits der Keim für ihren Untergang. Verschiedenste Truppen der Menschen, Zwerge und Elfen schlossen sich in einem Feldzug gegen die bösartigen Chaosfürsten zusammen. 39 Tage lang belagerten die Verbündeten die verruchte Burg. Und am vierzigsten Tag versetzte der Elfenhauptmann Felan einen tödlichen Stoß.

Als Molan erkannte, dass sein eigenes Ende näher rückte, zog er sich in die uralten Höhlen unterhalb der Burg zurück. Zuerst begrub der Chaosfürst seinen Bruder in einer





5 versteckten Krypta und versah sie mit nicht weniger als 4  
 6 schützenden Flügen. Als dann die Armeen des Guten die  
 7 Burg verwüsteten, gab Molan seine sterbliche Hülle auf und  
 8 überantwortete seine verdammte Seele an die sich winden-  
 9 den Gliedmaßen der Chaosgötter.

Molan stellte dafür nur eine Bedingung: Er bat darum, zurück-  
 kehren zu dürfen, wenn sich irgendwann in ferner Zukunft die  
 Armeen des Guten einmal in Uneinigkeit und Zwietracht zer-  
 streut haben sollten, um dann seine Feinde zerstören zu dürfen.

Nun ist diese Zeit angebrochen.

## GERÜCHTE UND ABERGLAUBEN

**D**ie hoch oben auf dem Hügel aufragende Burg war  
 lange der Grund für furchteinflößende Schauer-  
 märchen und grauenerregende Sagen. Die Ein-  
 heimischen sind von Aberglauben erfüllt, wenn es um die  
 Burg geht. Einige der Gerüchte, die unter ihnen kursieren,  
 enthalten ein Fünkchen Wahrheit, während andere nichts  
 weiter als Schreckgeschichten für Kinder oder nur den wir-  
 ren Vorstellungen des Dorftrunkenbolds entsprungen sind.

Vor dem Beginn des Abenteuers sollte jeder Spieler (nicht  
 SC) mit 1W10 auf der folgenden Tabelle würfeln. Es liegt an  
 den Spielern, die Wahrheit von den Lügen zu trennen. Denn  
 obwohl die Gerüchte wertvolle Hinweise auf das kommen-  
 de Abenteuer enthalten, können sie törichte Charaktere  
 auch in ihren Untergang führen.

### 1W10 Gerüchte und Aberglauben

- 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 ver-  
dirbt, der sich ihr nähert.
- 3 Obwohl die Burg von den Armeen des Guten einge-  
nommen 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 keh-  
ren als wilde, blutrünstige Bestien zurück!

Die Burg wurde von Chaosfürsten regiert. Obwohl  
sie besiegt wurden, wurden ihre Leichen nie entdeckt.

Unter der Burg haust ein schlafender Drache. Wer  
seinen Auftrag annimmt, dem wird er die Erfül-  
lung eines Wunsches gewähren.

Hüte dich vor dem Brunnen! Er hat schon so man-  
che arme Seele verschlungen.

Es kann nichts Gutes dabei herauskommen, wenn  
man in den bösen Ruinen herumstöbert. Ihr wer-  
det nur den Schrecken unter dem Hügel befreien.

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.

## BEGEGNUNGSTABELLE

Bereich	Art	Begegnung
A	K	2 Rankenschrecken
B	F	Gerölllawine
B-1	F	4 Schutzzauber
C	F	Fallgitterfalle, 2 Tiernmenschen
E	K	Teerschlick
F	R	Seelenbrunnen
G	G	Erdfall
H	K	Anführer der Tiernmenschen, 6 Tiernmen- schen, Fäulnismade
1-1A	F	Klingenfalle
1-2	F	Beckenfalle
1-4	K	Chaosleviathan
1-5	K	22 Tiernmenschen
1-5A	K	Chaosfürst, Schamane der Tiernmen- schen, 3 Akolythen der Tiernmenschen
H1	K	7 junge Rankenschrecken
H2	G	Rankensaft, einstürzende Treppe
H3	F	Scheusalklinge
H4	G	Rutschige Treppe
H5	K	Langsamer Gott

Legende: F = Falle, G = Gefahr, K = Kampf, R = Rätsel





# SPIELEREINLEITUNG

*Ihr steht vor der Burgruine, die auf einem niedrigen, schroffen Hügel sitzt. Ihre eingestürzten Mauern und massiven Granitblöcke weisen auf längst vergessene Kampfhandlungen und das Aufeinanderprallen mächtiger Armeen hin. Jetzt scheinen die Ruinen nur noch die Heimat für wild wuchernde Ranken und einen üblen Gestank zu sein, der euch von oben entgegenweht.*

*Ein Pesthauch liegt in der Luft. Fette Fliegen stechen euch ohne Unterlass und Wolken kleiner schwarzer Insekten erschweren euch das*

*Atmen. Der lange verlassene Ort befindet sich im Würgegriff dorniger Ranken, die sich um die kränklichen Bäume winden und von den zerstörten Mauern herabhängen. Es riecht so stark nach Verwesung, als ob der Hügel selbst von innen heraus verrotten würde.*

*Ein Anblick lässt euch innehalten: Ein zerrissenes Banner, das einen purpurroten Schädel auf schwarzem Grund zeigt, erhebt sich hoch oben auf den Ruinenmauern. Was auch immer im Inneren der Burg haust, hat euch und euer Dorf viel zu lange terrorisiert.*

*Ihr werft euch gegenseitig Blicke zu und zückt eure armseligen Waffen. Jetzt ist die Zeit der Vergeltung gekommen.*

## DIE BURGRUINE

**Allgemeine Merkmale:** Die Burgmauern erheben sich 10 m über ihren Erdwall. Die Mauern und alle herabgefallenen Steine sind von einem Wildwuchs aus Moos, abscheulichen Ranken und Flechten überzogen. Statt aus einfachen behauenen Steinblöcken scheint die Burg aus enormen Menhiren und mächtigen Dolmen erbaut worden zu sein. Die Blöcke sind grob zusammengefügt, sodass sich zwischen den Steinen Spalten auftun, in denen verfaulende Vegetation und Wasserpflützen zu finden sind, die als Brutstätte für Mücken und Moskitos dienen.

**Betreten der Ruine:** Den SC steht es frei, die Ruine zu betreten, wie sie möchten. Während der offensichtlichste Pfad sie den Aufgang hinaufführt (Bereich A), ist dies auch der gefährlichste Weg. Vorsichtig agierende Charaktere werden für ihre richtigen Instinkte belohnt, wobei der Spielleiter im Hinterkopf behalten sollte, dass Feigheit und Vorsicht nicht das Gleiche sind.

Ein Eindringen von Westen her zwingt die Charaktere dazu, über den Geröllhang zu klettern (Bereich B). Den richtigen Weg durch die herabgefallenen Steinblöcke auszuwählen, ist nicht schwierig, birgt aber seine eigenen Risiken, die weiter unten aufgeführt werden.

Das Eindringen von Nordosten führt die SC direkt zum Erdfall (Bereich G).

Charaktere, die versuchen, die Mauern zu erklimmen, stehen vor einer schwierigen Kletterpartie. Jeder Charakter muss einen Kletternwurf mit SG 15 bestehen oder fällt von der Mauer – ein 6-Meter-Sturz mit 2W6 Schaden – bevor er bis zum Grund des Erdwalls herabrollt.

**Bereich A – Teufelsaufgang:** Ein alter Schotterweg, in zwischen von Unkraut und abscheulichen Ranken überwuchert, führt hinauf in Richtung der zerstörten Zitadelle. Ein grässlicher Anblick versperrt euch den Weg: zwei Leichen, die mit langen, seilartigen Ranken an Pfähle gebunden wurden. Die bösen Ranken haben sich ihren Weg in die Augen, Ohren und Münder der Leichen gebahnt. Zu eurem Schrecken stellt ihr fest, dass sich die Leichen immer noch bewegen.

Dies sind Rankenschrecken: Leichen, die durch die grässlichen Ranken erneut zu einer Art Leben erweckt werden. Diese Ranken entsprangen aus Samen, die in die Körper eingepflanzt wurden. Die verwesenden Körper dienen sowohl als Nahrungsspender für die Ranken, als auch als Samenkapseln für künftige Rankenschrecken.

Die wahre Natur der Schrecken wird offensichtlich, wenn sich die Charaktere ihnen nähern. Die Ranken lösen sich von den Pfählen und geben die Schrecken frei, sodass diese auf die SC zuwanken. Jeder Schrecken greift 2x pro Runde an, wobei er jede seiner langen, seilartigen Ranken wie eine Peitsche benutzt.

Wenn beide Ranken dasselbe Opfer in einer Runde treffen, umschlingen sie ihr Ziel, welches automatisch 1W6 Punkte Wucht- und Würgeschaden in der folgenden Runde erhält. Ein umschlungenes Ziel kann mit einem ST-Wurf mit SG 15 die Freiheit zurückerlangen.

**Rankenschrecken (2):** INI +2; A Ranke +2 nah (1W4); RK 13; TW 2W10; TP je 10; BW 6 m, AW 2W20; SP Umschlingen (automatisch 1W6 Schaden in nächster Runde, wenn beide Rankenangriffe erfolgreich waren; ST-Wurf mit SG 15 für Befreiung); RW ZÄH +2, REF +0, WIL +2; G C.

Bei einem Angriff, der einen Rankenschrecken tötet, bricht der Wirtskörper auf und tausende kleiner Samen ergießen sich aus ihm, die mit glitschigem Schleim überzogen sind. Die Samen sterben nach 12 Stunden ab, können sich allerdings bis zu diesem Zeitpunkt 30 cm pro Stunde fortbewegen. Wenn ein Samen vorher einen Leichnam erreicht, erhebt er sich innerhalb der nächsten 1W4 Tage als Rankenschrecken.

Die Leichen gehörten Keary und Alban, Söhnen des Dorfschmieds. Die Brüder verschwanden vor 11 Tagen aus dem Dorf. Die Tiemenschen töteten die Brüder und pflanzten in ihre Leichen Rankenschrecken ein, um jegliche Nachforschungen der Dorfbewohner abzuwehren. Kearys Leichnam trägt immer noch ein Kurzsword und einen Dolch (Geschenke, die von seinem Vater geschmiedet wurden) und an Albans Leiche befinden sich 5 KM, die in seinem rechten Stiefel versteckt sind.

**Bereich B – Zerstörte Außenmauer:** Die gewaltige Außenmauer der Burg ist an dieser Stelle eingestürzt. Riesige Steinblöcke liegen überall auf dem abschüssigen Geröllfeld verstreut. Die Felsblöcke sind waghalsig aufeinandergestapelt, ganz so, als ob Riesen mit ihnen gespielt hätten.

Es ist für die SC ein Leichtes, ihren Weg durch die Steinblöcke zu bahnen und die Burg zu betreten. Einige der Steinblöcke liegen so, dass sie sich bewegen, wenn sie berührt werden.

Vorsichtige SC, die sich entscheiden, den Hang sorgfältig zu inspizieren, können die gefährlichen Blöcke mit einem IN-Wurf (SG 10) entdecken und sie mit ausreichendem Abstand umgehen. Zwerge und Bergleute dürfen einen IN-Wurf ablegen (SG 8), um zur gleichen Erkenntnis zu gelangen. Zwerge sollten ihren Volksbonus zum Wurf hinzufügen.

Diejenigen, die den Hang hinaufsteigen, ohne die Gefahr zu bemerken, lösen unweigerlich eine Steinlawine aus. Ein falscher Schritt genügt und massive Steinblöcke poltern den Hang hinab, um alles zu zerschmettern, was ihnen im Weg steht. Wenn dies geschieht, füllt sich die Luft nicht nur mit



Staubschwaden, die allen den Atem rauben, sondern auch mit den Schreien der Sterbenden und dem ohrenbetäubende Krachen von Steinen, die aufeinanderprallen.

Alle SC auf dem Hang sind Ziele: A Lawine +5 nah (1W10). Die Ausrüstung aller, die auf dem Hang getötet wurden, ist zerstört. Nachdem eine Lawine ausgelöst wurde, ist der Hang sicher.

Durch einen solchen Abgang wird der Eingang eines längst vergessenen Grabes freigelegt. Charaktere, die nach der Lawine das Geröll durchsuchen, entdecken einen engen, felsigen Schacht, der fast 3 m in die Tiefe führt. Er öffnet sich in eine kleine Höhle zu Füßen eines enormen, runenbedeckten Portals. Dies ist Bereich B-1.

**Bereich B-1 – Grab des Gefallenen:** Wenn sich die SC von Nordwesten nähern, lies Folgendes vor oder gib es sinngemäß wieder:

*Ihr quetscht euch durch die schmale Öffnung und springt in eine kleine Höhle darunter. Die Luft ist von Kalkstaub und durchdringendem Verwesungsgestank erfüllt. Ein einzelner Lichtstrahl durchschneidet den aufgewirbelten Staub und fällt auf eine enorme steinerne Tür, die in ein Portal eingelassen ist.*

*Der Umlauf um das Portal ist mit Runen beschriftet. In der Mitte der Tür befindet sich ein Kreis mit einem Pentagramm in seinem Inneren. Sowohl die Runen, als auch der Kreis sind aus Silber und scheinen im Dämmerlicht schwach zu leuchten.*

Wenn sich die SC von Südwesten nähern, lies Folgendes vor oder gib es sinngemäß wieder:

*Ein fremdartig und unheilvoll wirkendes Portal versperrt euren Weg. Der Umlauf um das Portal ist mit Runen beschriftet. In der Mitte der Tür befindet sich ein Kreis mit einem Pentagramm in seinem Inneren. Sowohl die Runen, als auch der Kreis sind aus Silber und scheinen im Dämmerlicht schwach zu leuchten.*

Zauberkundige, ihre Lehrlinge, Wahrsager und Astrologen können versuchen, die Runen zu entziffern (IN-Wurf mit SG 12). Ein erfolgreicher Wurf enthüllt die folgenden Sätze:

*Der brennende Sturm, reinigt die Welt,  
Der härtende Glanz, das Leben festhält,  
Der schreckliche Sturm erhört kein Flehen,  
Das donnernde Brausen lässt von innen vergehen,  
Vier Flüche leg' ich auf dies Portal:  
Feuer und Eis, Sturm und Hass seien fatal.*

Falls der Wurf misslingt, sei der SL ermutigt, sich eine irre-führende Übersetzung auszudenken.

Die steinerne Tür ist zwar schwer, aber unverschlossen. Sie kann mit einem ST-Wurf (SG 20) geöffnet werden. Das Aufdrücken der Tür löst den ersten Schutzzauber aus: Ein Feuerstoß umhüllt die Tür und erfasst jeden innerhalb von 3 m Entfernung (A Feuerstoß +0 nah (1W10)). Diejenigen, die aus dem Loch flüchten (REF-RW mit SG 15) erleiden nur halben Schaden.

Sobald das Portal entschärft ist, sehen die SC Folgendes:

*Als die letzten Funken der Flammen verlöschen, hört Ihr ein leises knackendes Geräusch in der dahinter liegenden Kammer. Ein eisiger Hauch durchdringt die Luft und euer Atem wird als neblige Wolken sichtbar.*

*Durch das Portal könnt Ihr eine niedrige Totenbahre erkennen. Eine Leiche liegt in letzter Ruhe auf dem Stein. Es muss ein Krieger gewesen sein – gekleidet in dicke Fellrüstung und auf der Brust ruht eine gewaltige Streitaxt.*



*Die ganze Kammer funkelt in einem weichen, elfenhaften Glanz.*

Diese Kammer ist das Grab des Kriegers Felan, Molans Bruder und wie dieser Chaosfürst. Felan wurde im Kampf gegen die Kräfte des Guten getötet und hier bestattet, damit seine Leiche nicht in feindliche Hände geraten und geschändet werden konnte.

Der elfenhafte Glanz rührt von einer gehärteten Eiskruste, die die ganze Kammer bedeckt. Obwohl es keine Lichtquelle in der Grabkammer gibt, bricht das Eis das von oben einfallende Sonnenlicht und überzieht die gesamte Kammer mit einem weichen Glanz.

Wie der kondensierende Atem der Charaktere zeigt, ist es in der Kammer unnatürlich kalt. Die Kälte und das Eis bergen drei Gefahren:

- Jede Runde, die die Charaktere in der Kammer verbringen, müssen sie einen ZÄH-RW mit SG 12 machen. Jeder gescheiterte Wurf verringert die Bewegungsrate des SC um 3 m, da sein Körper der Kälte erliegt. Sobald die Bewegungsrate eines SC auf 0 sinkt, kann er keine Aktionen mehr ausführen.
- Der Boden ist mit einem spiegelglatten Eispanzer bedeckt. Charakteren, die sich auf dieser Eisschicht zu bewegen versuchen, muss ein REF-RW mit SG 15 gelingen oder sie gehen zu Boden. Es dauert 1 Runde, um zu versuchen, wieder aufzustehen. Das Eis ist glatt genug, dass SC darauf gezielt schlittern können. Ein SC kann sich von der Bahre abstoßen (oder von außen Anlauf nehmen) und quer durch den Raum rutschen.
- Nach 5 Runden in der Kammer erleiden die SC 1W4 Kälteschaden pro Runde.

Felan war ein Hüne von einem Mann, über 2 m groß und mit Muskeln gepackt wie ein Bär. Seine Fellrüstung ist von exzellenter Qualität und aus der dicken Haut eines Basilisken und dem Fell eines Polarwurms genäht. Felans riesige Axt ist aus Meteoriteneisen geschmiedet und kann nur von



## TIERMENSCHEN

Alle Tiernmenschen, die in der Burg hausen, sind Dorfbewohner, die den Verlockungen der Chaosgötter zum Opfer gefallen sind. Die Verwandlung ist sowohl langsam, als auch qualvoll und treibt das Opfer unweigerlich vor Schmerzen in den Wahnsinn. Jeder Tiernmensch ist auf eine höchst individuelle Art mutiert, doch alle sind schrecklich anzusehen.

Allgemein – jedenfalls soweit man das sagen kann – ähneln die meisten Tiernmenschen ihren Namensvettern: Sie sind eine wilde Mischung aus Mensch und Tier, die sich in gebücktem Gang vorwärts bewegt. Verwende die folgende Tabelle, um die jeweilige Mutation eines beliebigen Tiernmenschen zu bestimmen oder verwende sie als Eingebung für deine eigenen einzigartigen Monstrositäten.

### 1W12 Mutation

- 1 Dickes, stacheliges Fell und der Kopf (1) eines Bären, (2) eines Steinbocks, (3) einer Ratte, (4) eines Affen, (5) eines Tigers oder (6) eines Wolfs.
- 2 Ein buckliger, haariger Rücken mit einem zweiten winzigen Kopf.
- 3 Dichtes Federkleid und der Kopf (1) eines Geiers, (2) eines Raben oder (3) einer Eule.
- 4 Verkümmerte Lippen, die sich zurückziehen, um säbelartige Fangzähne zu enthüllen und die geschlitzten Pupillen einer Katze.
- 5 Feuchte Haut mit unregelmäßiger Musterung und der Kopf eines (1) Frosches, (2) Oktopus', (3) Aals oder (4) Salamanders.
- 6 Gewundene Hörner eines Widders und übergroße Glubschaugen.
- 7 Übergroße, herabhängende Lefzen, aus denen schwarze Flüssigkeit tropft; dazu winzige Sehschlitze anstelle von Augen.
- 8 Schillernde Schuppen und der Kopf einer (1) Schlange oder (2) Echse.
- 9 Ein Gesicht ganz ohne Kinn, das eine schlaff herabhängende, vor Nässe triefende Abscheulichkeit anstelle des Munds und der Nase besitzt.
- 10 Ein Körper, der Maden, Larven und Fliegen aus seinem offenen Maul, seinen Ohren und Augen weint.
- 11 Dicke, ledrige Haut und der Kopf eines (1) Elefanten, (2) Stiers, (3) Pferdes oder (4) Rhinoceros'.
- 12 Dunkle, glänzende Haut und der Kopf einer (1) Fliege, (2) Spinne, (3) Schabe oder (4) Ameise.

Obwohl Tiernmenschen die Fähigkeit besitzen, Befehle zu befolgen, behalten nur die Anführer und Schamanen den Verstand, der sie einstmals vom Tierreich unterschied. Anstelle wahrer Intelligenz entwickeln sie tierische Verschlagenheit und stellen ihrer Beute nach wie ein Rudel Wölfe oder Löwen.

einem Charakter mit einem Stärkewert von mindestens 16 geschwungen werden. Die schreckliche Waffe richtet 1W10 Schaden an und verursacht kritische Treffer in einem um +1 erhöhten Krit-Bereich (d. h. ein gewürfelter Wert von 19–20 für die meisten Charaktere oder 18–20 für einen Krieger oder einen Zwerg, die bereits eine Spanne von 19–20 haben).

Leider sind die Leiche und ihre Schätze im Eis eingefroren. Es wird ein ST-Wurf mit SG 20 benötigt, um die Axt herauszubrechen (das ist besonders grausig, da hierbei Felans Finger ebenfalls mit abgebrochen werden). Das Loslösen der Leiche und ihrer Rüstung ist sogar noch schwieriger und erfordert zwei aufeinanderfolgende ST-Würfe mit SG 23. Jeder Versuch, die Axt oder die Leiche aus dem Eis zu befreien, dauert 1 Runde.

Abenteurer, die dem Grab entweder mit der Axt oder der Rüstung entkommen, werden Opfer der beiden letzten Schutzzauber: dem Fluch des Sturms und dem Fluch des Hasses. Der Spielleiter ist dazu angehalten, seine eigenen Flüche zu erschaffen, die an seine Spielkampagne angepasst sind. Im Folgenden sind ein paar beispielhafte Flüche aufgelistet, die als Inspiration dienen können:

- Wenn die SC das nächste Mal auf See sind, wird ihr Schiff von einem furchterregenden Sturm heimgesucht. Genau in dem Augenblick, wenn ihr Schiff auseinandergerissen wird, können die SC ein Bild von Felan als Silhouette in den Wolken sehen. Um zu überleben, müssen die SC sich auf eine Dschungelinsel retten, wo urzeitliche Reptilien auf sie warten.
- Der Träger von Felans Axt wird langsam von dessen Wutausbrüchen überwältigt. Nach Wahl des SL (zumindest 1x pro Abenteuer) muss dem Träger der Axt ein WIL-RW mit SG 15 gelingen, oder er wird von einer rasenden Wut erfüllt, während der er seine Feinde ohne Sinn und Verstand angreift und sie mit unmenschlicher Wildheit massakrieren will.
- Wenn die SC das nächste Mal durch die Wildnis reisen, werden sie an einem ansonsten sonnenklaren Tag von hoch aufragenden Gewitterwolken eingeholt. Kurz bevor es anfängt zu regnen, erspähen die SC Felans Silhouette inmitten der brodelnden schwarzen Wolken. Dann schlägt der Blitz ein. Jeder SC, der das Grab betreten hat, wird von einem Blitzstrahl angegriffen (A Blitzstrahl +1 fern (2W10)).

**Bereich C – Torhaus:** *Das finstere, von Moosflechten überwucherte Torhaus erhebt sich düster und bedrohlich über euch. Pechnasen, die wie lauende Kröten gestaltet sind, drohen, brennendes Öl und Teer zu spucken. Schwarze Schießscharten durchbohren die hohen Steinmauern. Hoch über euch hört ihr das ketzerische Banner, das im Wind flattert, aber durch die mit Ranken bedeckten Zinnen euren Blicken verborgen bleibt.*

*Die uralte Zugbrücke ist längst zusammengebrochen und hat nur ein paar verrottende Planken zurücklassen, die über den Burggraben gelegt wurden. Das schwere eiserne Fallgitter ist halb emporgezogen, sodass sich seine rostigen Spitzen nur etwa 1,20 m über den Löchern im steinernen Boden befinden.*

Zwei knurrende Tiernmenschen lauern im zweiten Geschoss des Torhauses (nur von Bereich H aus betretbar). Wenn vorsichtige SC kurz innehalten, um zu lauschen, werden sie tierische Schnüffelgeräusche und das Scharren von Klauen auf Stein über sich hören.



Die Tiernmenschen warten darauf, dass die SC die Burg betreten und lassen dann das Fallgitter auf den Letzten in ihren Reihen herabstürzen (A Fallgitter -5 nah (1W6/Runde)). Ein unter dem Fallgitter eingeklemmter SC erleidet jede Runde Schaden, bis er stirbt oder befreit wird (ST-Wurf mit SG 23); alternativ können 4 SC gemeinsam das Fallgitter hochstemmen, wenn ihre addierten Stärkewerte 40 übersteigen).

Nachdem sie das Fallgitter haben fallen lassen, läuten die Tiernmenschen eine große Glocke. Dies warnt ihre Brüder vor der Anwesenheit der SC. Nach getaner Arbeit ziehen sich die heulenden Tiernmenschen in Bereich H zurück.

**Tiernmenschen (2):** INI +1; A Speer +0 nah (1W6); RK 12; TW 1W8; TP je 3; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +1, REF +1, WIL -1; G C.

**Bereich D – Innenhof:** *Der Innenhof ist von abscheulichem Unkraut und von dichten Brombeerbüschen überwuchert. Eine tödliche Stille liegt in der Luft, so als ob selbst die Frösche und Insekten davor zurückschrecken würden, Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Der Gestank verfaulender Pflanzen ist durchdringend und der Boden saugt sich an euren Stiefeln bei jedem vorsichtig gesetzten Schritt fest.*

*Fast alle Hofgebäude sind verfallen. Die Überreste des einzigen noch erhaltenen Gebäudes lehnen an der Ostmauer und wirken wie ein Gerippe. Nahe der Mitte des Hofes steht ein Brunnen, über dem sich ein primitiver Schöpfmechanismus erhebt. Im Osten befindet sich der einzige noch stehende Turm der Burg.*

Wenn die SC eine Pause einlegen, um den Boden zu untersuchen, entdecken sie leicht einen schlammigen Pfad, der vom Torhaus durch die Brombeersträucher zum Südturm (Bereich H) führt. Ein kleiner Seitenpfad verläuft zum Brunnen (Bereich F).

Die Abdrücke im Schlamm weisen auf eine große Vielfalt von Wesen hin: menschliche Fußspuren, die Spuren von großen Kreaturen mit nur 3 Zehen, raubvogelartige Klauen und vielleicht sogar die sich schlängelnde Spur einer riesigen Schlange. Auch wenn die Spuren scheinbar auf unterschiedliche Monster verweisen, gehören sie doch alle zu mutierten Tiernmenschen.

**Bereich D1 – Vergessenes Versteck:** *Ihr zieht die abgestorbenen Brombeerzweige und das dürre Unkraut zur Seite und eine lange steinerne Bodenplatte kommt zum Vorschein, die halb im schlammigen Boden versunken ist. Nachdem ihr das stinkende Erdreich entfernt habt, entdeckt ihr ein in die Oberfläche der Platte eingemeißeltes Siegel.*

Das Versteck kann nur von SC gefunden werden, die explizit den Hof absuchen. Bei der Bodenplatte handelt es sich tatsächlich um eine Abdeckplatte, unter der sich ein kleiner Hohlraum im Erdreich verbirgt. Die kleine Kammer sollte in dem Fall, dass die Burg gegenüber Eindringlingen aufgegeben werden musste, als Versteck für Schätze dienen.

Zauberkundige, ihre Lehrlinge und Schreiber können einen IN-Wurf mit SG 12 versuchen, um die Rune zu übersetzen. Wenn sie korrekt identifiziert wird, besagt sie: „Bis der Tod vergeht.“ Sollte der Wurf misslingen, sei der SL dazu angehalten, sich eine in die Irre führende Übersetzung auszudenken.

Zum Anheben der Steinplatte wird außergewöhnliche Kraft benötigt (ST-Wurf mit SG 30). Alternativ können schlaue SC entscheiden, Seil, Kurbel und Umlenkrolle des Brunnens dazu zu verwenden, den Stein anzuheben. Wenn die Platte angehoben wird, kommt eine kleine, sargartige Vertiefung zum Vorschein, dessen Boden und Seiten aus Stein bestehen.



Ein fellumwickeltes Bündel von ungefähr 1,50 m Länge liegt auf einigen hölzernen Überbleibseln. Im Inneren des Bündels befinden sich:

- Ein Götzenbild, das den Chaosgott Nimlurun abbildet.
- Ein Langschwert, das aus milchig aussehendem Stahl geschmiedet wurde und in einer juwelenbesetzten Scheide steckt (Wert: 75 GM).
- Ein fellbeschlagener Langbogen und ein Lederköcher mit 25 Pfeilen. Das Alter hat dem Bogen schwer zugezogen: Bei einer gewürfelten 1 oder 2 zerbricht der Bogen und verursacht bei seinem Benutzer 1W2 Punkte Schaden. Diese Schwäche ist für jeden Jäger oder Waldkundigen sofort offensichtlich.
- Ein Lederbeutel, der ein körniges grünes Pulver und eine Rolle aus 5 Stoffverbänden enthält. Sobald Wein oder Wasser zu dem grünen Pulver hinzugefügt werden, wird daraus eine Salbe, die 1W4+1 TP heilt. Jeder Heiler, Kräuterkundige, Schamane oder Kleriker kann das Pulver ohne Mühe identifizieren. Alternativ können SC seinen Zweck durch Probieren entdecken. Das Pulver reicht für 10 Anwendungen aus.

Das Fell ist der Pelz eines seltenen gefleckten Bergleoparden und kann bis zu 50 GM erzielen, wenn man den richtigen Käufer findet.

**Bereich E – Die Totenruine:** *Dieses einst stolze Bauwerk ist verfallen, genau wie der Rest der Burg. Alles, was bleibt, sind feuergeschwärzte hohe Steinmauern und krötengesichtige Wasserspeier, die von oben herabstarren. Die versengte doppelflügelige Tür aus Bronze ist mit Hunderten von kreischenden Dämonenfratzen bedeckt und von außen verriegelt. Das Portal ist mit einem einzigen Wort beschriftet, das in roter Farbe aufgetragen wurde, die mittlerweile abbröckelt: Büßet!*

Als die Burg von den Kräften des Guten erobert wurde, suchten die Akolythen des Chaos Zuflucht in ihrer Kapelle. Aus Furcht davor, unheiligen Boden betreten zu müssen, verschlossen die Angreifer die Türen von außen und setzten den unheiligen Ort in Flammen, wobei die Akolythen des Bösen lebendig verbrannt wurden.

Das Öffnen der Torflügel fällt leicht. Wenn die SC den schweren Holzriegel entfernen, können sie problemlos die Bronze Flügel an den riesigen Ringen aufziehen, die von den Mäulern zweier abscheulicher Dämonen gehalten werden.

Innen entdecken die SC eine grauenhafte Szene:

*Sechs verkohlte Skelette liegen in der Kapelle. Einige von ihnen liegen erdrückt unter herabgefallenen verbrannten Balken. An der Kopfseite der Kapelle befindet sich ein Brunnen, der eine fette Dämonenkröte darstellt. Ranziger, schwarzer Eiter quillt zwischen den Lippen der Kröte hervor und fließt in ein Becken zu Füßen der Quelle.*

Obwohl das Gemetzel vor Jahrzehnten stattfand, liegt der Gestank von verbranntem Fleisch zusammen mit dem intensiven Geruch frisch verbrannten Weihrauchs noch immer in der Luft.





Mutige SC, die es wagen, die Skelette anzufassen, stellen fest, dass sich die Knochen heiß anfühlen, als wenn das Feuer erst gestern gewütet hätte. Asche, die rötlich und orangefarben glüht, liegt unter jedem der Knochen.

Eine flüchtige Untersuchung des Krötenbrunnens offenbart, dass es sich bei den Augen um rote Edelsteine handelt und dass die Reißzähne in dem widerwärtigen Maul ebenfalls mit Juwelen besetzt sind. Insgesamt sind die 12 Halbedelsteine 150 GM wert.

Die folgenden Gegenstände liegen verstreut in der Kapelle bei den Skeletten:

- Ein goldenes Weihrauchgefäß, das am Ende einer langen, hitzegeschwärzten Kette hängt. Das Gefäß ist 65 GM wert und kann dazu verwendet werden, gewisse Akteure des Chaos versöhnlich zu stimmen (siehe weiter unten).
- Eine schwarz angelaufene Eisentruhe, die zur Hälfte von Trümmern bedeckt ist. Die Kiste ist verschlossen und muss geknackt (Schlösser-knacken-Wurf mit SG 15) oder aufgebrochen (ST-Wurf mit SG 12) werden. Im Inneren befinden sich drei Weihrauchhütchen. Diese sind in Stoff eingewickelt, der unheilige Weihen empfangen hat und der mit goldenen Zeichen des Chaos bestickt ist.
- 3 verkohlte Kettenhemden.
- 3 verkohlte Knüppel und eine Keule.

Um einen dieser Ausrüstungsgegenstände oder die Diamanten zu bergen, muss die Kapelle betreten werden. Wer den unheiligen Ort betritt, hört augenblicklich das Knistern und Knacken brennender Balken und spürt die Hitze der schwarzen Erde unter den eigenen Füßen. Obwohl es sich beunruhigend anfühlt, stellt dies keine Bedrohung für die SC dar. Die verkohlten Skelette sind ebenfalls ungefährlich.

Allerdings kann dasselbe nicht von dem schwarzen Sekret behauptet werden, das aus dem Maul des Krötenbrunnens tröpfelt und sich im stinkenden Becken sammelt. Abenteurer, die sich dem Becken bis auf 3 m nähern, können die Hitze spüren, die der Krötenbrunnen abstrahlt. Wenn sich die SC bis auf 1,5 m nähern, fährt Leben in die klebrige Masse. Sie richtet sich auf und gleitet aus dem Becken, um den SC, der am nächsten steht, anzugreifen.

In der Runde nach einem erfolgreichen Pseudopodienangriff entzündet sich der Teerschlick und verursacht 1W4 Feuerschaden. Dadurch wird der unglückliche SC in Flammen gesetzt. Das Löschen des Feuers dauert 1 Aktion und erfordert von den SC vor allem eine schnelle Reaktion („Ich werfe mich sofort auf den Boden und wälze mich hin und her!“ ist bereits ausreichend, aber Charaktere, deren Spieler nicht in der Lage sind, kurz und bündig zu beschreiben, wie sie den brennenden Teer löschen, brennen eine weitere Runde).

Der Teerschlick kann auch friedlich gestimmt werden, indem der verkohlte Weihrauchbehälter so geschwenkt wird, dass die verfallene Kapelle mit Weihrauch erfüllt wird. Solange alles ausreichend von Rauch durchdrungen ist, verharret der Teerschlick regungslos. Im Weihrauchgefäß befindet sich ausreichend Weihrauch, um den Teerschlick für 5 Runden still zu halten. Die drei Weihrauchhütchen in der Kiste brennen ebenfalls je 5 Runden lang.

Das Weihrauchgefäß kann auch dazu verwendet werden, um den Chaosleviathan, der unter den Wellen von Bereich 1-4 haust, zu beruhigen.





**Teerschlick:** INI (immer zuletzt); A Pseudopodien +4 nah (1W4 plus Entzünden mit zusätzlichen 1W4 in jeder Folge-  
runde); RK 10; TW 2W10; TP 10; BW 1,5 m oder klettern 1,5 m;  
AW 1W20; SP halber Schaden durch Klingen- und Stich-  
waffen; RW ZÄH +6, REF -8, WIL -6, ZÄH +6; G N.

**Bereich F – Seelenbrunnen:** Eine kahle Anhöhe aus schwar-  
zem Fels ragt auf dem überwucherten Burghof in die Höhe. Eine  
niedrige Steinmauer, die das Vorhandensein eines Brunnens ver-  
rät, wurde auf dem höchsten Punkt der Anhöhe errichtet und mit  
unheimlich aussehenden Symbolen überzogen. An einer mächti-  
gen Balkenkonstruktion mit einem Flaschenzug hängt eine dicke  
Kette, die in der Tiefe in tintenartiger Schwärze verschwindet. Ein  
leiser Seufzer dringt aus dem Brunnen wie ein schwacher Hilferuf.

Obwohl der Seelenbrunnen einem gewöhnlichen Brunnen  
ähnelt, ist er wesentlich unheimlicher. Aus Gründen, die  
selbst den Chaosfürsten unbekannt waren, führt der Brun-  
nenschacht zu einem interdimensionalen Nexus und stellt  
auf diese Weise einen Zugang zur Rohmasse des protoele-  
mentaren Chaos dar. Bevor die Burg von den Kräften der  
Ordnung erobert wurde, wurde der Brunnen dazu ver-  
wendet, um Gefangene bei lebendigem Leib in rohe Chaos-  
energie zu tauchen. Nun benutzen die Burgbewohner den  
Brunnen, um Gefangene in wilde, kaum kontrollierbare  
Tiernischen zu verwandeln.

Wenn man am Brunnen herumspielt, kann dabei nur sehr  
wenig Gutes herauskommen. Andererseits sind Abenteurer  
meist närrische Draufgänger.

Wer es wagt, in die Tiefe des Brunnens zu blicken, sieht gäh-  
nende Finsternis. Die Wahrnehmung der Tiefe und die echte,  
räumliche Distanz stehen im Brunnen in keinem Verhältnis  
zueinander: Der Grund des Brunnenschachts scheint sich dem  
Blickfeld der SC in die Tiefe hinab zu entziehen, sogar wenn  
sie sich immer weiter über seinen Rand beugen. Dadurch

muss jedem SC, der hinabblickt, ein Willenkraftwurf mit SG 13  
gelingen, oder er stürzt über den Brunnenrand. Danebenste-  
hende SC können einen Reflexwurf mit SG 15 machen, um  
ihren herabstürzenden Gefährten festzuhalten. Andernfalls  
stürzt die unglückliche Seele hinab in die Dunkelheit. Das  
Opfer schlägt niemals auf dem Boden auf. Stattdessen lösen  
sich sein Geist, sein Körper und seine Seele ins Nichts auf und  
verlieren sich in den endlosen Weiten des Chaos.

Ein herabfallender SC hat eine letzte Chance, sich festzuhal-  
ten – einen Reflexwurf mit SG 15, um die Kette zu packen,  
aber damit ist der Schaden bereits angerichtet.

Von Charakteren, die in den Brunnen fallen, ergreift das  
Chaos Besitz, und sie verlassen den Brunnen für immer ver-  
ändert. Sobald sich die Charaktere im Brunnenschacht be-  
finden, tanzen verdammte Seelen um sie einen unheiligen  
Reigen, die Kettenglieder werden erst klebrig, dann ganz  
weich und schließlich zerfließen sie wie das heiße Wachs  
einer Kerze in der Hand. Das körperliche und seelische Da-  
sein eines SC wird dadurch unwiederbringlich zerschun-  
den, was zu unvorhersagbaren Ergebnissen führt.

Für jede Runde, die ein SC im Brunnen verbringt, hat er  
1W10 plus Glücksmodifikator auf der Tabelle „Geringfügi-  
ge Verderbnis“ (siehe DCC) zu würfeln, so als ob er beim  
Zauberwurf eine 1 gewürfelt hätte.

Kurioserweise wirkt der Brunnen auf Zauberkundige nicht  
nur ausschließlich wie ein Fluch, er hat daneben auch noch  
eine positive Auswirkung. Innerhalb von 15 m um den  
Brunnen gewirkte Zauber erhalten einen Bonus von +10  
auf den Zauberwurf. Allerdings geht **jeder** gewirkte Zauber  
automatisch mit einem Verderbniseffekt einher (normal aus-  
gewürfelt auf der Tabelle „Geringfügige Verderbnis“). Die  
Anrufung rechtschaffener Patrone scheitert innerhalb des  
Wirkungsbereichs des Brunnens.



## 150 METER SEIL? LASS' MICH MAL RASCH IM RUCKSACK NACHSCHAUEN!

Es gibt immer die Möglichkeit – entweder durch einen völlig bizarren Zufall oder aufgrund von total unabsichtlicher lückenhafter Inventarbuchhaltung der Spieler – dass die SC tatsächlich genügend Seil für den Erdfall in Bereich G besitzen. Der Spielleiter sollte sich am besten nicht sonderlich darum scheren, dass es die Glaubwürdigkeit ziemlich strapaziert, so viel mittelalterliches Seil herumzutragen. Wohin führt sie ein Abstieg durch die schier endlosen Nebel?

SC, die das Seil erfolgreich verankern und sich in die Schwärze abseilen, kommen gerade einmal 16,5 m von

der Insel entfernt heraus (siehe Bereich 1-5), wobei der Chaosleviathan knapp unterhalb der Oberfläche des tintenschwarzen Wassers lauert. Schlimmer noch: Die Tiernmenschen stürmen aus dem Turm (Bereich H) heraus und greifen die SC an, sobald sich die Hälfte von ihnen abgeseilt hat. Sollten die Tiernmenschen den Kampf gewinnen, so schneiden sie das Seil ab und schließen dadurch die überlebenden SC in den Tiefen der Unterwelt ein.

**Bereich G – Erdfall:** *Ein gähnender Erdfall hat fast ein Drittel des Burghofs verschlungen. Ein Turm und Teile der Mauer sind dadurch in sich zusammengefallen und in die Tiefen hinabgestürzt. Nebel wabern aus dem Erdfall empor und behindern die Sicht. Gequälte Gesichter und sich windende Körper erscheinen kurz in den Nebelschwaden über euren Köpfen, nur um sich ebenso schnell wieder in nichts aufzulösen.*

Die rohe Macht, die vom Tempel des Chaos (siehe Bereich 1-5) ausstrahlt, hat den Boden ausgehöhlt und zum Einsturz gebracht. Es ist riskant, an den Rand heranzutreten – jedes zusätzliche Gewicht kann die Erde dazu bringen nachzugeben.

Wenn die Charaktere bis auf 4,5 m an den Rand des Erdfalls herantreten, haben sie die verstörende Ahnung, dass der Boden unter ihnen hohl ist, so als ob sie auf einem gefrorenen See gehen würden. Wenn sich die SC dem Rand bis auf 1,5 m nähern, gibt die Erde nach. Dem SC muss ein Reflexwurf mit SG 13 gelingen, um am wegbrechenden Rand Halt zu finden, oder er stürzt in sein Verderben.

Ein SC kann sich mit einer verzweifelten Kraftanstrengung und einem entsprechenden ST-Wurf (SG 15) über den Rand emporziehen. Andere SC können zu seiner Hilfe herbeieilen, aber ihr Gewicht lässt den Rand des Erdfalls wegbrechen, sodass alle zusammen in ihren Tod stürzen und der Kreislauf von vorne beginnt. Die SC können der Gefahr durch die dünne Erdoberfläche dadurch entgegentreten, dass sie sich flach auf den Boden legen. Natürlich können nach Entscheidung des SL große SC oder SC mit schwerer Rüstung trotzdem die Erde zum Einbrechen bringen.

Charaktere, die in die sich windenden Nebelschwaden hinabblicken, können nur 9 m weit sehen, bevor ihre Sicht vollständig durch die aufsteigenden wabernden Nebelmassen versperrt wird. Während das Ziel ihrer Queste ungeschützt über 150 m unter ihnen liegt, ist es körperlich nahezu unmöglich, in den Erdfall hinabzusteigen. Die SC können sich den Hang des Erdfalls hinab abseilen, aber nach 13,5 m öffnet es sich zur Höhlendecke der ausladenden Höhle. Ohne 150 m Seil werden die SC gezwungen sein, eine andere Route in die unter ihnen liegenden Höhlen zu finden.

**Bereich H – Der Turm des großen Tiers:** *Der moosbedeckte Turm wird von bröckelnden Mauern flankiert. Auch wenn der Zahn der Zeit an ihm genagt hat, ragt er immer noch stolz in die Höhe. Ein großes, rostverkrustetes Portal versperrt euch den einzigen Zugang in den Turm, der von einer anzüglich grinsenden Gargyl bewacht wird. Die Schlitze tiefer Schießscharten durchbohren die dicken Mauern, und zinnenbewehrte Befestigungen wölben sich hoch oben bedrohlich über den Rand der Burgmauer hinaus.*

Abenteurer, die die Turmtür öffnen wollen, müssen feststellen, dass sie von innen versperrt wurde. Für das Aufbrechen der Tür wird ein ST-Wurf mit SG 20 benötigt. Alternativ kann ein mit Axt oder Hammer bewaffneter SC in 5 Minuten harter Arbeit die Tür zu Kleinholz machen.

Der erste SC, der den Turm betritt, wird einer höllischen Szene gewahr:

*Der stechende Gestank von Verwesung wogt euch aus dem Turm entgegen und löst bei euch einen Würgereiz aus. Der Boden des Turms ist mit verwesenden Häuten von Rindern, Schafen und Menschen bedeckt. Eine enge Wendeltreppe zieht sich an der Turmwand entlang. An Ketten, die an Nägeln hängen, die in die Wände getrieben wurden, kann man dunkle, menschenähnliche Formen ausmachen – ganz sicher sind dies Eure Dorfnachbarn!*

*Ein Rudel geifernder Tiernmenschen tritt langsam aus den Schatten hervor, mit blutigen Speeren in den krummen Händen!*

Die Tiernmenschen lauern im Turm und versuchen, die SC einen nach dem anderen hereinzulocken. Der Anführer der Tiernmenschen, eine feiste Bestie von 2,10 m Größe mit dem Kopf eines Bullen, hockt direkt oberhalb des Eingangs auf der Wendeltreppe, um die SC überraschend von oben zu attackieren.

Die Tiernmenschen kämpfen, solange ihr Anführer lebt. Danach versuchen sie ihr Bestes, um aus dem Turm in den Burghof zu fliehen. Sie weigern sich zu kapitulieren, nehmen aber Gefangene, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt. Gefangengenommene SC werden in Ketten gelegt und wie ihre entführten Dorfnachbarn mit den Füßen nach oben an den Schießscharten aufgehängt. Anschließend werden sie den Kräften des Seelenbrunnens unterworfen, der ihre Seelen verformt, eine Folter, die schon die Helden von ehemals in Tiernmenschen verwandelt hat.

Der Anführer der Tiernmenschen trägt einen großen silbernen Wendelring um den Hals, an dem bleiche Schädel hängen. Jeder Schädel ist mit einer Chaosrunen versehen worden. Aufgrund der handwerklichen Qualität und des Edelmetalls ist der Wendelring 100 GM wert. Wenn er von einem Zauberkundigen mit chaotischer Gesinnung getragen wird, verleiht er einen Bonus von +1 auf alle Zauberwürfe. Die Zerstörung des Wendelrings bringt rechtschaffenen gesinnten SC 1 EP ein und verschafft ihnen die Aufmerksamkeit (und vielleicht Feindschaft) der Chaosgötter.



**Tierrnensch-Anführer:** INI +1; A Axt +2 nah (1W6+2); RK 12; TW 2W8; TP 8; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +2, REF +1, WIL -1; G C.

**Tierrnenschen (6):** INI +1; A Speer +0 nah (1W6); RK 12; TW 1W8; TP je 4; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +1, REF +1, WIL -1; G C.

Der Boden des Turms und die Stufen der Wendeltreppe sind mit blutverschmierten Häuten bedeckt. Eine Durchsuchung des Raums schreckt Schwärme von Flöhen und Läusen auf. Schlimmer noch, es gibt eine Chance von 1 zu 6, dass der Suchende auf eine Fäulnismade stößt, die inmitten der verrottenden Häute lauert. Bei einem erfolgreichen Angriff gräbt sich die Made in das Fleisch des SC und arbeitet sich in 1W4+2 Runden bis zum Herz vor. Das Herausziehen der Made erfordert einen erfolgreichen GE-Wurf mit SG 15 und verursacht je Versuch 1 TP Schaden. Barbieri, Chirurgen und andere SC mit medizinischem Hintergrund erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Würfe. Wenn die Made nicht rechtzeitig aus dem Fleisch entfernt wird, bohrt sie sich in das Herz des Opfers, was zum sofortigen Tode führt.

**Fäulnismade:** INI (immer zuletzt); A Durch-Fleisch-Bohren +0 nah (speziell); RK 10; TP 1; BW entfällt; AW 1W20; SP Durch-Fleisch-Bohren (verursacht sofortigen Tod 1W4+2 Runden nach einem erfolgreichen Angriff); RW ZÄH +0, REF -4, WIL +2; G N.

## DIE STERNENLOSE SEE

**Allgemeine Merkmale:** Sofern nicht anders angegeben, ist der Dungeon finster und die Luft ist kühl und feucht.

Alle Türen sind unverschlossen, aber durch Feuchtigkeit völlig verzogen und müssen daher mit Gewalt geöffnet werden. Eine Tür kann durch einen ST-Wurf mit SG 15 in einer Runde mit Gewalt geöffnet werden. Andernfalls dauert es 1W4+1 Runden, die Tür zu zertrümmern, wodurch jeder Mann (oder jedes Ding), der (oder das) dahinter lauert, vorgewarnt wird.

SL sollten berücksichtigen, dass es praktisch kein natürliches Licht in der Unterwelt gibt. SC können die Fackeln aus Bereich H oder die leuchtenden Schädel aus Bereich 1-2 verwenden. Alternativ können sie auch eigene Leuchtmittel improvisieren.

**Bereich 1-1 – Goldspur:** *Du hältst für einen Augenblick auf den breiten Steinstufen inne. Am Rande eures Sichtbereichs einige Stufen unterhalb von euch schimmert etwas kaum wahrnehmbar in einem goldenen Glanz.*

Eine nähere Untersuchung enthüllt, dass der Glanz völlig banalen Ursprungs ist: Drei vergessene Goldmünzen liegen auf der grauen Steinstufe. Die Münzen wurden von Tierrnenschen fallen gelassen, die das Vermögen an wertvollen Münzen von Bereich 1-1A zu Bereich 1-5 trugen.

Den Tierrnenschen gelang es nicht, die Geheimtür der Kammer ganz zu schließen. Der Eingang zu Bereich 1-1A kann daher bereits bei einer oberflächlichen Untersuchung gefunden werden. Wenn die SC allerdings nicht einmal anhalten, um zu suchen, dann übersehen sie den Eingang zu Bereich 1-1A.

**Bereich 1-1A – Leere Schatzkammer:** *In der engen Kammer stehen viele sauber behauene Steinblöcke. Staubige Spinnweben hängen von der niedrigen Decke und die Zeit scheint schwer*

*Hartnäckige Suchende entdecken eine kleine Nische im Boden, die unter Stapeln von verrottenden Häuten verborgen liegt. Die Nische enthält einige verstreute Münzen (2 PM, 23 GM, 53 SM) und ein elfisches Kurzsword, das mit Smaragden besetzt (Wert: 150 GM) und in einen einfachen grünen Mantel gewickelt ist. In den Mantelsaum ist eine Schatzkarte eingenäht, die mit Tinte auf Pergament aufgetragen wurde. Die Karte führt zu einem Ort nach Wahl des SL. Drei trotz ihres Alters noch entzündbare Fackeln stecken in Wandhalterungen.*

Zu guter Letzt kann der SL einem glücklosen Spieler, der alle seine SC im Laufe des Abenteuers verloren hat, erlauben, Dorfbewohner von ihren Ketten an der Wand zu retten. Wenn die unglücklichen Seelen zurück zu Bewusstsein gebracht werden, bieten diese an, der Gruppe beizutreten, und werden SC unter der Kontrolle der Spieler. Bedauerlicherweise (oder vielleicht eher gnädigerweise) können sich befreite Dorfbewohner an nichts von ihrer Leidensgeschichte nach der Gefangennahme erinnern. Der Spieler sollte die Stufe-0-SC gemäß Standardregeln auswürfeln. Nach Ermessen des SL können bis zu 6 SC von den Gefangenen an den Wänden des Turms zur Gruppe hinzugefügt werden.

Falls keiner der Spieler Ersatz-SC benötigt, sind die befreiten Gefangenen zu schwach und zu verschreckt, um mehr zu tun, als in ihr Dorf zurückzukehren. Unabhängig davon, wie viele Gefangene befreit werden, bilden sie zusammen nicht mehr als ein Drittel der Gesamtzahl derjenigen, die aus dem Heimatdorf der Charaktere entführt worden waren.

*auf diesem uralten Ort zu lasten. Drei umgestürzte Truhen liegen im Schatten am anderen Ende der Kammer. Um sie herum liegen verstreut einige Münzen. Spuren im Staub zeigen die Wege, die wohl die Plünderer erst vor Kurzem genommen haben.*

Diese Kammer enthielt einst den gesamten zusammengekauften Reichtum der Chaosfürsten. Leider haben die Tierrnenschen bereits den Großteil des Vermögens in den Bereich 1-5 transportiert. Alles, was bleibt, sind drei Truhen und die auf dem Boden verstreut liegenden Münzen (1W8 GM, 1W12 SM, 1W20 KM). Obwohl alle Truhen aufgeschlossen sind und gründlich ausgeleert wurden, übersahen die Tierrnenschen ein Geheimfach im Boden der zweiten Truhe.

Auch wenn das Geheimfach einfach zu entdecken ist (der Boden der Truhe ist 10 cm zu hoch), ist es dennoch sehr gefährlich, es zu öffnen. Das Fach kann geöffnet werden, indem ein bestimmtes Element der Vertäfelung auf der Rückseite der Truhe zur Seite geschoben wird. Außer wenn dem SC ein Reflexwurf mit SG 15 gelingt, wird er von einer schmalen Sichelklingenfalle getroffen, die 1W4 Punkte Schaden anrichtet und 1W2 Finger abtrennt.

Im Fach befinden sich zwei smaragdbesetzte Silberringe (Wert: je 15 GM), eine Seidenschärpe, die mit dem Zeichen des Chaos bestickt ist (Wert: 5 GM) und eine Stahlphiole, die 2 Dosen Schwarzlotusöl enthält. Charaktere, die das Lotusöl trinken, erhalten für 1 Stunde 1W10 TP. Allerdings verlieren sie nach dieser Stunde alle durch das Öl hinzugewonnenen TP und müssen einen Zähigkeitswurf mit SG 10 bestehen oder 1W4 Punkte Schaden erleiden.

**Bereich 1-2 – Halle des Schreckens:** *Breite Steinstufen führen in eine lange Halle hinab. Die Wände sind mit aufwendigen Mosaiken verziert, die abscheuliche Zeremonien zu Ehren schrecklicher und unheilvoller Scheusale abbilden. Die Wände*





sind feucht und von schwarzen Algen überzogen. Das Kondenswasser fließt in Rinnalen die Wände hinab und sammelt sich in einem langen, schmutzigen Becken in der Mitte der Halle.

Lass die SC einen GL-Wurf mit SG 15 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf verspürt ein Charakter einen merkwürdigen Zwang, den Boden des Beckens zu untersuchen und dann einen Schädel davonzutragen, sobald dieser gefunden wurde (so wie unten beschrieben).

Als der Kult jung und stark war, wurde diese Halle von Akolythen verwendet, um ihren Geist und ihre Seele auf die atemberaubende Präsenz der Ausgeburten des Chaos vorzubereiten. Jetzt wird die Halle nicht mehr genutzt und auch von den Tiernmenschen kaum mehr beachtet, wenn sie sich nun ungehindert zwischen der Unterwelt und dem sonnenbeschiedenen Land darüber hin und her bewegen.

Charaktere, die die Mosaik näher unter die Lupe nehmen, entdecken drei klar unterscheidbare Bildmotive (entsprechend der Handouts auf Seite 23):

- Eine vermummte Gestalt steht auf einem hoch aufragenden Stein am Rande eines großen Sees und sieben Tentakel werden aus dem Wasser emporgerückt. *Dieses Mosaik bietet einen Hinweis darauf, mit welchen Mitteln die See überquert werden kann (Bereich 1-4).*
- Zwei Personen in Rüstung halten gemeinsam eine Art Zepter in den Händen. Sie kommandieren Legionen von Tiernmenschen mit gebückter Gestalt. *Dieses Mosaik zeigt die Brüder Molan und Felan vor ihrer Niederlage gegen die Armeen der Ordnung.*
- Eine flache Insel, die inmitten eines schwarzen Sees liegt. Auf der Insel steht eine goldene Pyramide. Eine mit dem Zepter bewaffnete Person bereitet sich darauf vor, eine Jungfrau zu opfern. *Dies weist auf die Natur des Chaosfürsten und auf das Schicksal der entführten Dorfbewohner hin.*

Eine flüchtige Untersuchung des Saals enthüllt vier versteckt in den Ecken des Raums liegende Nischen. Jede Nische enthält eine Kapuzenrobe, in die mit Silberfäden bizarre Symbole eingestickt wurden. Obwohl die Roben mottenzerfressen sind und sich bereits faulig anfühlen, können sie in dämmrigen Lichtverhältnissen durchaus als Verkleidung dienen. Alle Tiernmenschen haben eine unterbewusste Erinnerung an den heiligen Orden des Chaos und werden daher niemanden angreifen, der eine Robe trägt, solange sie nicht provoziert werden. Natürlich wird alle Täuschung zunichte gemacht, sobald ein SC, der eine

Robe trägt, einen Tiernmenschen oder eine Chaosbestie angreift.

Das übelriechende Becken in der Mitte des Saals ist mit Schwarzalgen und Schleim gefüllt, der pflanzlichen Ursprungs ist. Es ist im Verhältnis zu seiner Länge recht schmal und 6 m tief. Auf seinem Grund liegen Hunderte von Schädeln.

Wenn ein Charakter in das Becken schaut, steigt ein Schädel zur Oberfläche empor, wobei ein schwaches Leuchten aus seinen Augenhöhlen dringt. Die Schädel sind die letzten Überreste der Herausforderer, die versuchten die Chaosfürsten zu entthronen und die noch über einen Funken ihres früheren Geistes verfügen. Sie alle sind erfüllt von einem unheiligen Hass auf die Brüder Felan und Molan.

Die Schädel können aus dem schlammigen Wasser emporgeholt werden und leuchten heller, wenn sie in Bereich 1-5 gebracht werden. Auch wenn die Schädel und die höllischen Seelenfunken, die sie in sich tragen, in keiner Weise von rechtschaffener Gesinnung sind, so kann ihr Hass den Charakteren dennoch bei ihrem Kampf gegen den Chaosfürsten helfen (siehe Bereich 1-5A).

Wenn die SC dreist genug sind, in das Becken zu steigen und sich durch die Stapel von Schädeln zu graben, werden sie einen einfachen Bronzering von etwa 30 cm Durchmesser entdecken, der im Boden des Beckens eingelassen ist. Eine Drehung des Rings um 90 Grad lässt den Boden des Beckens wegklappen, wodurch das brackige Wasser, die Schädel und die glücklose Seele, die sich am Ring zu schaffen gemacht hat, fortgerissen werden. Der SC wird ein enges Rohr hinabgesaugt, das voller Algen und entsprechend glitschig ist, und in Bereich 1-3 gespült. Einem eingesaugten Charakter muss ein Zähigkeitswurf mit SG 15 gelingen oder er erleidet beim Sturz in Bereich 1-3 1W4 Schaden. All diejenigen, die sich die Röhre auf normale Weise hinabbewegen, können ohne Risiko zu dem Becken hinabbklettern.

**Bereich 1-3 – Verborgenes Becken:** *Die tintenschwarze Höhle ist fast völlig überflutet, und von der glitschigen Höhlendecke hängen tropfende Algen herab. Stalaktiten hängen bis zur Oberfläche des dunklen Wassers hinab und verhindern den Blick zur gegenüberliegenden Seite der Höhle. Halbversunken am Beckenrand starren euch Schädel aus ihren leeren Augenhöhlen heraus an. Bis auf das langsame Tröpfeln von Wasser und Schleim von der Decke ist die Höhle still wie ein Grab.*

Die Decke der Höhle befindet sich gerade einmal 1,20 m über dem Grund des Beckens und nur 60 cm über der Wasseroberfläche. Auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle läuft das



Wasser in einem Rinnsal durch Geröll hindurch ab und ergießt sich schließlich in den unterirdischen See (Bereich 1-4).

Die Höhle kann entdeckt werden, indem der Abfluss in Bereich 1-2 geöffnet wird oder indem wissbegierige SC den felsigen Abhang in Bereich 1-4 erforschen.

Der Boden des Beckens ist von einem flüssigen Brei aus Knochen und stark mineralienhaltigem Schlick bedeckt. Suchende (IN-Wurf oder GL-Wurf mit SG 12) können mit etwas Glück einen einfachen mit drei kleinen Rubinen besetzten Eisenring finden, der auf einem Fingerknöchel steckt. In vollständiger Finsternis glimmen die Rubine so unruhig wie schwach glühende Kohlenstücke. Dieser auf den ersten Blick einfache Ring ist tatsächlich ein *Ring des Feuers*, eine arkane Antiquität, die dem mysteriösen Meistermagier Sezrekan gehörte. Niedrigstufigen Charakteren bietet der *Ring des Feuers* folgende Kräfte:

- Der Träger kann 3x täglich versuchen, *Magisches Geschoss* zu wirken.
- Der Träger kann 2x täglich versuchen, *Feuerresistenz* zu wirken.
- Der Träger kann 1x täglich versuchen, *Sengender Strahl* zu wirken.
- Wenn es von einem Zauberkundigen getragen wird, gewährt es schließlich einen Bonus von +1 auf alle Zauberkwürfe. Eine gewürfelte 1 gilt immer noch als Fehlschlag und bewirkt möglicherweise schlimme Dinge.

Des Zauberns Unkundige, die versuchen sich die Kräfte des *Rings des Feuers* zu Nutzen zu machen, legen Zauberkwürfe mit 1W16 plus Klassenstufe ab, fügen aber nicht ihre PE- oder IN-Modifikatoren hinzu. Mali für sperrige Rüstung müssen berücksichtigt werden. Zauberkundige, die den *Ring des Feuers* einsetzen, legen ihre Zauberkwürfe gemäß dem Grundregelwerk ab.

Dabei ist zu beachten, dass Nichtzauberkundige, die versuchen die ersten drei Kräfte einzusetzen, Opfer für alle Verderbniseffekte oder für alle Auswirkungen werden, die sich aus fehlgeschlagenen Zaubern ergeben. Nach Ermessen des SL kann der *Ring des Feuers* mächtigen Zauberkundigen (Stufe 5 und höher) zusätzliche Kräfte bieten.

Dies ist ein mächtiger magischer Gegenstand. Wenn andere Abenteurer erfahren, dass die SC ihn besitzen, können diese davon ausgehen, herausgefordert zu werden und darum kämpfen zu müssen.

**Bereich 1-4 – Sternenlose See:** Die breite Steintreppe führt hinab an einen schwarzsandigen Strand an einem weiten unterirdischen See. Weit draußen auf dem Wasser könnt ihr durch die Finsternis ein goldenes Leuchten ausmachen. Ein riesiger Menhir steht am Rande des Wassers und dunkle Wellen plätschern gegen die fein ziselierten Gesichter, die in seine Oberfläche gemeißelt wurden.

Hinter dem hoch aufragenden Stein schält sich ein Langschiff mit einem Drachenkopf als Galionsfigur aus der Dunkelheit, während es auf den Strand zukommt. Seine Hülle ist mit verbotenen Schutzzeichen und Runen beschmiert, die im schwachen Licht kränklich grün leuchten. Das Schiff kommt ungefähr 15 m vom Ufer entfernt zum Halt.

Das Wummern weit entfernter Trommeln und Schreckensschreie vermischt sich mit dem leisen Plätschern der Wellen.

Ein schneller prüfender Blick bestätigt, dass der Strand von Hunderten tierischer Tatzen, Krallen und Hufe zerwühlt wurde. Charaktere, die für eine sorgfältige Suche Halt machen, finden eine einzige Spur menschlicher Fußabdrücke – Spuren, die von ihren zusammengeketteten Dorfnachbarn hinterlassen wurden – und 1W6 Silbermünzen.

Die sternenhafte See (eigentlich ist es „der See“, doch im Dunkeln sieht man sein Ende nicht, sodass er wie ein unterirdisches Meer wirkt) hält für die SC zwei Rätsel bereit: Erstens die Frage, wie das verzauberte Schiff am besten bestiegen werden kann. Und zweitens die Frage, wie man dem Zorn des Chaosleviathans unter den Wellen der pechschwarzen See entgehen kann.

Der Menhir ist mit hypnotischen Spiralen überzogen, die man kaum vernünftig in den Blick nehmen kann. Charaktere, die den Zeichen zu folgen oder sie zu entziffern versuchen, werden von dem überwältigenden Drang erfüllt, ihre Gefährten dem Leviathan unter den Wellen des Wassers zu opfern. Dem betroffenen SC muss ein Willenskraftwurf mit SG 15 gelingen oder er greift den nächsten Gefährten mit der Absicht an, das noch schlagende Herz seines Opfers dem Leviathan darzubieten. Der verzauberte SC kann einmal pro Runde versuchen, diesen Zwang abzuschütteln. Sofern der WIL-RW einmal gelungen ist, kann der SC nicht mehr vom Zauber des Menhirs in den Bann geschlagen werden.

Schmale, in den Fels gehauene Stufen winden sich die Oberfläche des Menhirs hinauf. Wer zur Spitze des Hinkelsteins emporsteigt, stellt fest, dass sie in Form einer Plattform gestaltet ist. Ein flaches Becken wurde in die Mitte der Plattform gemeißelt. Es ist teilweise mit geronnenem Wachs gefüllt. Der abgebrannte Rest einer roten Kerze steht auf dem Wachshügel.

**Das Drachenschiff:** Das Besteigen des verzauberten Schiffes kann ganz einfach sein, indem die SC auf den See hinausschwimmen und an Bord klettern. Unvermeidlich zieht das den Zorn des Leviathans nach sich: Ein Tentakel züngelt dem ersten Schwimmer hinterher, der an Bord klettert. Siehe weiter unten für Details des Kampfes, der sicher folgen wird.

Das Wiederentzünden der Kerze oder das Anzünden einer neuen Kerze auf dem Menhir lockt das Schiff zum Strand. Auf diese Weise können die Charaktere sicher an Bord gelangen.

Das Schiff kann auch durch Anzünden des Weihrauchgefäßes (gefunden in Bereich E) an den Strand gerufen werden.

Sobald alle SC das Schiff bestiegen haben, setzt das Schiff Kurs auf den Inseltempel im Herzen des Sees (Bereich 1-5). Allerdings müssen sich die SC auf halbem Wege mit dem Leviathan auseinandersetzen (siehe unten).

Das Drachenschiff ist mit Rudern versehen und kann, wenn die Magie versagt, zur Insel (Bereich 1-5) gerudert werden.

**Auseinandersetzung mit dem Leviathan:** Als die Chaosfürsten den unterirdischen See entdeckten, schlossen sie einen Pakt mit der abscheulichen Bestie, der bis zum heutigen Tage gilt. Die Überquerung des Sees setzt eine erfolgreiche Verhandlung mit dem Leviathan voraus, der in den Tiefen des Wassers lauert. Sobald das verzauberte Drachenschiff die halbe Strecke zur Insel zurückgelegt hat, tauchen die Tentakel des Leviathans aus dem Wasser auf. Wenn es den SC nicht innerhalb von 5 Runden gelingt, den Leviathan friedlich zu stimmen, wickeln sich zwei Tentakel um



den Bug des Schiffs und verhindern eine Weiterfahrt. In der darauffolgenden Runde greift der Leviathan die Narren an, die es wagen, sein Herrschaftsgebiet zu durchqueren, ohne den geforderten Tribut zu leisten.

Unter Zeitdruck werden die SC sicherlich mit originellen und radikalen Lösungen aufwarten, um ihrer misslichen Lage zu entkommen. Wie auch immer die SC mit dem Leviathan zu verhandeln versuchen, der SL sei dazu ermutigt, intelligente Lösungen zu belohnen und törichte zu bestrafen. Im Folgenden werden dem SL Leitlinien und Hinweise zur Leitung der Begegnung an die Hand gegeben.:

- Das Verbrennen von Weihrauch in dem Gefäß, das den Kräften des Chaos geweiht ist (gefunden in Bereich E) beruhigt die mächtigen Tentakel. Der Leviathan ehrt den vor endlos langer Zeit geschlossenen Pakt und streckt seine Tentakel zu Füßen des Beschwörers aus, bevor er zurück unter die Wellen gleitet.
- Das Opfern eines oder mehrerer Lebewesen (wie in Bereich 1-2 abgebildet) stimmt den Leviathan friedlich, beleidigt aber jeden Gott der Ordnung auf das Schwerste. Charaktere, die diesen Weg wählen, verdammen sich selbst zu einem Leben im Dienst boshafter Gottheiten oder schlimmer noch, einem Leben ohne irgendeinen Patron. Alternativ können SC die Chaosbestie friedlich stimmen, indem sie Wertgegenstände im Wert von mehr als 500 GM opfern (= in den See werfen), ohne die Patrone der Ordnung zu beleidigen.
- Falsche Opfer: SC können versuchen, die Bestie abzulenken, indem sie das Wasser mit Leichen oder Blut „anfüttern“. Je nach Raffiniertheit dieser Täuschung kann das den SC Zeit verschaffen. In diesem Fall packt der erzürnte Leviathan das Boot, wenn es bis auf 15 m an den Strand der Insel herangekommen ist.
- Kampf mit dem Leviathan: Obwohl ein Kampf mit der Chaosbestie sicherlich die unverfälschteste Herangehensweise darstellt, würde er wahrscheinlich mit der Auslöschung der Gruppe enden. Zumindest würde er den Tod derjenigen bedeuten, die das Pech haben, sich innerhalb der Reichweite der 22,5 m langen Tentakel der Bestie zu befinden. Die einzige Hoffnung derjenigen, die sich für einen Angriff auf die Bestie entscheiden, liegt in einem kritischen Treffer. Andernfalls erwartet sie mit hoher Wahrscheinlichkeit ihr Verderben.

Im Kampf zieht der Leviathan SC zunächst unter Wasser und reißt ihnen dann einzeln die Glieder aus. Bei einem erfolgreichen Angriff kann sich der Leviathan dafür entscheiden, auf das Verursachen von Schaden zu verzichten und stattdessen die Gliedmaßen oder die Hüfte des SC zu umschlingen. In der folgenden Runde muss dem SC ein ST-Wurf mit SG 20 gelingen oder er wird in das schwarze Wasser hinabgezogen.

Es ist zu beachten, dass der Körper des Leviathans niemals an die Oberfläche kommt und nur tropfende Tentakel aus dem Wasser auftauchen. Charaktere, die ins Wasser tauchen und den Kampf unter Wasser direkt zum Leviathan tragen wollen, werden auf eine riesige Bestie stoßen. Ihr Leib ist bedeckt mit tausenden Augen mit schweren Lidern und schlaffen Mündern – den schreckerfüllten, gequälten Gesichtern all ihrer bisherigen Opfer.

Auch wenn der Leviathan 66 TP Schaden eingesteckt hat, führt das nicht zum Tod der mächtigen Kreatur. Vielmehr

zieht sich die Bestie aus dem Kampf zurück und taucht in die Tiefe hinab. Alle SC, die sich noch im Griff ihrer Tentakel befinden, erhalten die Chance auf einen letzten ST-Wurf (SG 20), um sich aus dem unerbittlichen Griff herauszuwinden. Jene, denen dieser Wurf misslingt, werden unter die Wasseroberfläche gezogen und nie wieder gesehen – bestenfalls noch ihre Gesichter in Form von vor Furcht und Panik verzerrten Fratzen, die plötzlich in der glitschigen Außenhaut des Leviathans erscheinen.

**Chaos-Leviathan:** INI +0; A Tentakel +6 nah (1W8+2); RK 15; TW 10W10; TP 66; BW 15 m; AW 6W20; SP bei erfolgreichem Angriff wird das Ziel gepackt (ST-Wurf mit SG 20 zum Entkommen); RW ZÄH +10, REF -2, WIL +6; G C.

**Bereich 1-5 – Tempel des Chaos:** *Die Insel rückt näher und enthüllt die Quelle des goldenen Leuchters: Eine hoch aufragende Stufenpyramide. Aus den schmalen Ritzen zwischen den schweren Steinblöcken, aus denen sie besteht, strahlt gleißendes Licht.*

*Eine ausladende Rampe windet sich um das Bauwerk und führt zur Spitze des Tempels empor. Horden von Tiernmenschen drängen sich auf dieser Rampe, heulen die Finsternis an, schlagen auf riesigen Felltrommeln und führen einen Zug von eingeschüchterten Gefangenen zur leuchtenden Spitze der Pyramide hinauf. Hoch oberhalb des Tempels könnt ihr die furchteinflößende Silhouette einer gigantischen Person erkennen, die eine Rüstung trägt und die in infernalischen Rauch gehüllt ist, der von unten angeleuchtet wird.*

Die Pyramide dient als mystische Esse, die nur zu einem Zwecke errichtet wurde: Der Wiedervereinigung des Geistes des Chaosfürsten mit einem physischen Körper. Die Tiernmenschen treiben die entführten Dorfbewohner zur Zikkurat hinauf, um sie abzuschlachten und ihre Leichen gemeinsam mit einem Vermögen an Gold, Silber und Kupfer in das geschmolzene Herz der Zikkurat zu werfen, das einem König würdig ist. Ein Tiernmensch-Schamane leitet die Zeremonie und rekt ein Götzenbild des Chaosfürsten hoch in den Rauch empor. Obwohl das Bildnis SC beim Erreichen der obersten Ebene der Zikkurat nicht in die Irre führen kann, ist es ausreichend, um Charaktere zu täuschen, die von unten emporschauen.

Verkleidet als Chaospriester (mit den Roben aus Bereich 1-2) oder als Tiernmenschen (mit den Fellen und Häuten aus Bereich H) können SC ohne große Schwierigkeiten an den Meuten der Tiernmenschen vorbeigehen. Der SL sollte PE-Würfe einfordern, um die Spannung aufrecht zu halten, aber die Tiernmenschen sind von der Zeremonie völlig in den Bann geschlagen und denken nicht im Traum daran, dass sich Fremde unter ihnen befinden könnten. Natürlich fliegt die Täuschung sofort auf, wenn die SC entweder die Tiernmenschen oder die Chaosfürsten-Attrappe angreifen.

Ohne List ist es für die SC schwieriger, die Spitze der Pyramide zu erreichen. Die Tiernmenschen entdecken die SC nicht unmittelbar, wenn sie am Fuß der Zikkurat anlanden. Wenn die SC unterhalb der Rampe entlangschleichen und -klettern, besteht eine geringe Chance, dass sie bis zur Spitze der Pyramide gelangen, bevor sie entdeckt werden. Der vorausgehende SC hat eine Reihe von GE-Würfen mit steigendem SG abzulegen, um der Entdeckung während des Aufstiegs der Gruppe zu entgehen. Die Umrundung der ersten Ebene erfordert einen GE-Wurf mit SG 10, die Umrundung der zweiten Ebene SG 15, der Aufstieg zur dritten Ebene SG 20. Das Emporklettern von der dritten Ebene zur Spitze führt unweigerlich dazu, dass die Tiernmenschen die Anwesenheit der Charaktere bemerken, aber die SC erhal-



ten eine freie Überraschungsrunde (Diebe können anstelle eines GE-Wurfs ihre Klassenfertigkeiten nutzen).

Wenn die SC sich dafür entscheiden, die Tiemenschen ohne viel Federlesen anzugreifen und den Tempel im Sturm zu erobern, werden sie einen hohen Blutzoll zu entrichten haben. Wieder wird den SC eine freie Überraschungsrunde gewährt, bevor die Tiemenschen sich den übermütigen Charakteren mit aller Gewalt entgegenwerfen. Insgesamt stehen 22 Tiemenschen dicht gedrängt auf der Rampe und 3 weitere Akolythen assistieren dem Tiemensch-Schamanen auf der Spitze der Pyramide.

**Tiemenschen (22):** INI +1; A Speer +0 nah (1W6); RK 12; TW 1W8; TP je 3; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +1, REF +1, WIL -1; G C.

**Bereich 1-5A – Auf dem Tempel:** SC, die die Spitze der Zikkurat erreichen, machen eine grausige Entdeckung:

*Auf der Spitze des Tempels befindet sich eine ausladende, rauchende Vertiefung, die in einem höllischen Licht leuchtet. Ein riesiger Tiemensch reckt ein Bildnis einer Furcht einflößenden Person in Rüstung in die wirbelnden Schwaden empor, während die Gefangenen einer nach dem anderen unter panischem Geschrei in die Grube geschleudert werden. Drei knurrende Tiemenschen kippen Bastkörbe um, aus denen sich Tausende von Münzen hinter euren Dorfnachbarn in die Grube ergießen und zischend in Rauch und Flammen aufgehen! Aus allen Richtungen wogt die donnernde Kakophonie aus dem Dröhnen der Trommeln und dem Geheul der Tiemenschen zu euch empor, während das Ritual sich seinem Höhepunkt nähert!*

Wie auch immer die SC sich entscheiden, ihre Anwesenheit preiszugeben, die Tiemenschen werden in Richtung der SC stürzen, während der Schamane und seine Akolyten alles versuchen, um das Ritual zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. Die Tiemenschen kämpfen nicht, um ihre Gegner zu töten. Stattdessen versuchen sie, die SC in ihre Gewalt zu bekommen, zur Grube zu tragen und sie in die Opferflammen zu werfen. Bei einem erfolgreichen Angriff wird ein SC gepackt und muss einen erfolgreichen ST-Wurf mit SG 15 machen, oder er wird 4,50 m die Rampe empor zur Grube getragen. Wenn benachbarte Tiemenschen erfolgreiche Angriffswürfe gegen denselben SC machen, wird der SG des ST-Wurfs um 2 pro erfolgreichem Angriff erhöht. Wenn der SC dran ist, kann er nur versuchen, dem Ringkampf durch einen weiteren ST-Wurf zu entkommen.

Charaktere, die auf diese Weise zur Grube getragen werden, werden in die Flammen geworfen und erhalten einen letzten Reflexwurf (SG 15), um am Rande der Grube Halt zu finden. Wem dieser Wurf misslingt, stürzt hinab ins Magma und in seinen Tod.

Anders als ihre Gefährten verstehen der Schamane und seine Akolyten die Gefahr, die von den SC ausgeht, und versuchen sie zu töten. Wenn die SC die Spitze der Pyramide erreichen, heult der Schamane die Dunkelheit über sich an und schleudert das Bildnis des Chaosfürsten in die Grube. Dies löscht augenblicklich die Flammen und stürzt die Höhle in Dunkelheit. Die einzige verbleibende Lichtquelle ist das höllische Glühen, das von unten aus der Grube dringt.

Charaktere, die in die Grube blicken, sehen die geopfert Leichen und Münzen, und die sich nun in einem unheiligen See aus Lava auflösen. Das Bildnis geht in Flammen auf und zieht auf magische Weise das Fleisch und die goldhaltige Lava in sich hinein. Belebt durch den Geist des Chaosfürs-

ten formt sich ein Wesen aus dem Magma, das schnell abkühlt, bis es schließlich zu einer dunklen Gestalt aushärtet. Eine Runde später springt die Felskruste ab und enthüllt darunter den Leib des Chaosfürsten, der eine Rüstung trägt: ein höllischer, gehörnter Humanoider mit einem einzelnen zyklopenartigen Auge, das mit infernalischem Glanz leuchtet. Molan entsteigt seiner unheiligen Esse und schreitet in den Kampf, wobei er Gegner mit seinem dreiköpfigen dornenbesetzten Flegel niederdrischt. Der Chaosfürst, dessen Helm einem Totenschädel nachempfunden ist, kämpft mit unheiliger Besessenheit bis zum Tod und ergötzt sich daran, Leben auszulöschen.

Schädel, die aus dem Becken in Bereich 1-2 mitgebracht wurden, leuchten vor Hass hell auf. Die Schädel können dem Chaosfürsten entgegengeschleudert werden (GE-Wurf mit SG 10 zum Treffen). Die Schädel zerbersten beim Aufprall und gehen in Flammen auf, wobei sie beim Chaosfürsten 1W6+1 Schaden verursachen. In unmittelbarer Nachbarschaft befindliche Ziele erleiden halben Schaden (Reflexwurf mit SG 12 zur vollständigen Vermeidung von Schaden).

**Die Vernichtung des Chaosfürsten:** Wenn der Körper des Chaosfürsten mehr als 20 TP Schaden erlitten hat, löst er sich wieder in Magma auf, denn der Geist des Chaosfürsten ist dann nicht mehr in der Lage, die Kontrolle über seine physische Form aufrecht zu erhalten. Der Flegel und die Dämonenrüstung fallen scheppernd zu Boden und sind die einzigen Überbleibsel ihres gefallenen Meisters.

Wenn die SC innerhalb von 5 Runden entweder den Flegel oder die Rüstung aufheben, erwacht das Magma voller unheiliger Wut wieder zu Leben und formt eine Säule aus flammend hellem Licht. Das Magma peitscht in Richtung jedes SC innerhalb von 3 m Radius (A +2 nah (1W4+3)). Aber selbst der Hass des Chaosfürsten kann diese Form nicht lange aufrechterhalten. In der dritten Runde fällt die Säule in ihren alten formlosen Zustand zurück, um sich danach kein weiteres Mal zu erheben.

Dieser endgültige Tod des Chaosfürsten löst die Zerstörung des Tempels und der Höhle aus. Ein dumpfes Grollen rollt durch die Höhle und steigert sich zu einem ohrenbetäubenden Dröhnen. Riesige Felsbrocken lösen sich von der Höhlendecke und fallen in die See. Wellen peitschen an den Seiten der Zikkurat empor, während gleichzeitig zischendes Magma durch die Ritzen zwischen den Steinblöcken dringt. Es sollte für die SC offensichtlich sein, dass sich ihre Zeit auf dem Tempel des Chaosfürsten ihrem Ende nähert. Die SC haben nur 1W6+2 Aktionen zur Verfügung, um zum Drachenschiff zu entkommen, bevor die westliche Höhle einstürzt und eine riesige Flutwelle durch die Höhle rast, die die Pyramide um zehn Meter überragt. Der SL sollte die Spieler nicht über das unmittelbar bevorstehende Unheil für ihre SC informieren. Stattdessen sollte er verdeckt würfeln, die kataklysmischen Ereignisse in der Höhle schildern und die Spieler bitten, ihre Aktionen zu beschreiben. Zum Erreichen des Schiffes und zum Einsteigen benötigt man 2 Aktionen.

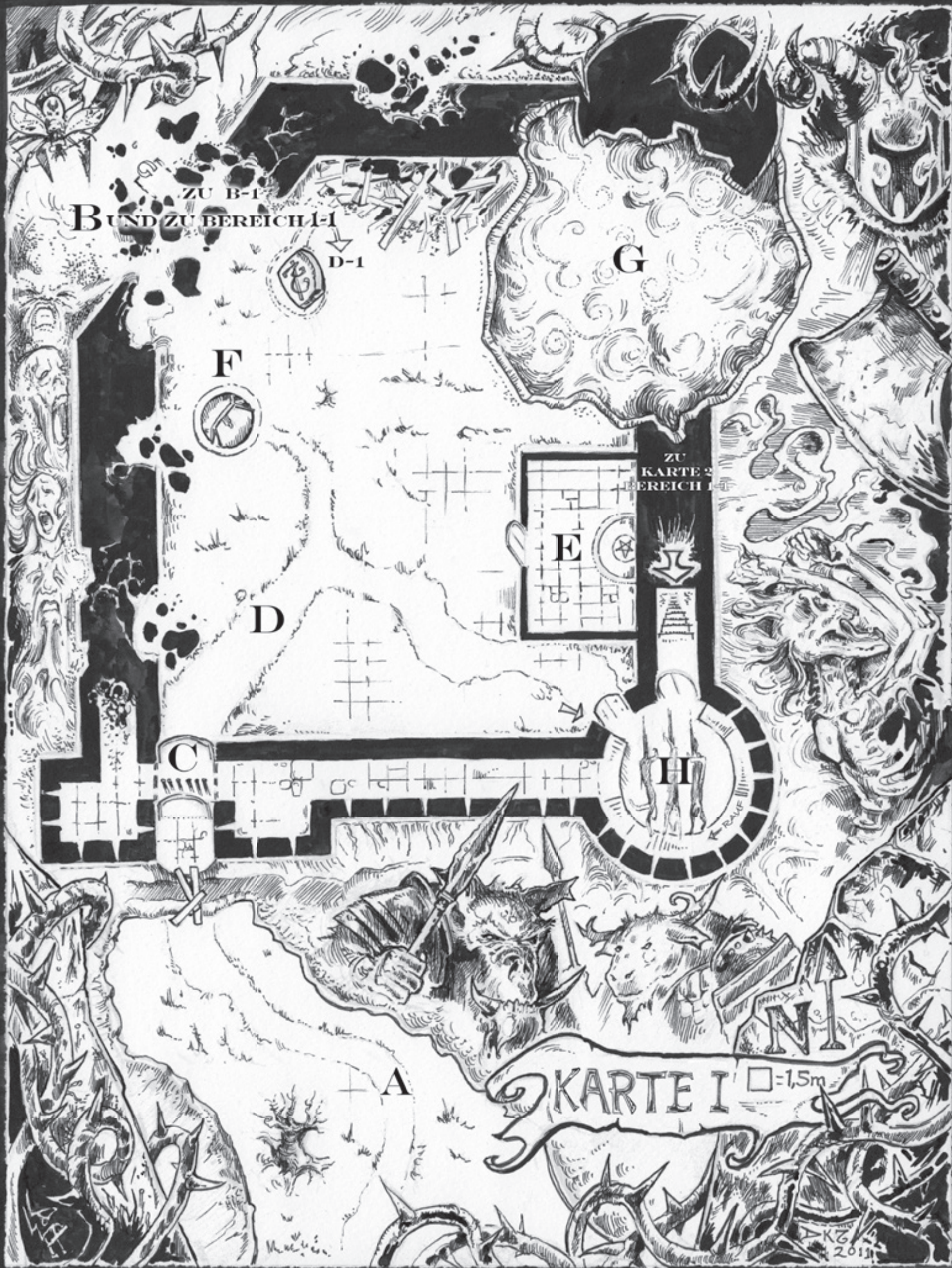
Wenn die donnernde Flutwelle über die Pyramide hereinbricht, werden die Insassen des Schiffes in Richtung von Bereich 1-6 hinweggespült und alle anderen sterben in den dunklen Fluten. Charaktere, die es nicht rechtzeitig zurück zum Schiff schaffen, können einen letzten GL-Wurf mit SG 17 versuchen, um sich an Bord zu ziehen.

**Göttliche Gunst:** Die Patrone der Charaktere sehen mit Wohlwollen, dass der Chaosfürst zerstört wird. Charaktere,















## DIE BESCHWÖRUNGSGRUBEN (BEREICH H)

*Verlagshinweis: Dieses Abenteuermodul war die erste Veröffentlichung für DCC und hat sich als sehr beliebt erwiesen. Ich bin höchst erfreut, dass es den Meilenstein einer zweiten Druckauflage erreicht hat. Zu Ehren dieser zweiten Druckauflage fragte ich Autor Harley Stroh, was er anders gemacht hätte, wenn er noch mal von vorne anfangen könnte. Er antwortete, dass er gerne die Begegnung mit den Rankenschrecken zu Beginn etwas ausgebaut hätte. Hier ist also die neue Erweiterung zum Abenteuer. Bereich H kann gefunden werden, wenn die Abenteurer entlang der Burgmauer in Richtung Bereich 1-2 im ursprünglichen Abenteuer gehen. Viel Spaß damit! - Joseph Goodman*



Die Beschwörungsgruben wurden von den Chaosfürsten verwendet, um ihre Kraft im Krieg gegen die Kräfte des Guten zu stärken. Auch wenn sie mit ihren Absichten letztlich scheiterten, riefen die Herrscher erfolgreich zwei mächtige außerdimensionale Wesen herbei: einen Teufel, der nun in einem Zweihänder (siehe Bereich H-3) gefangen ist, und eine mächtige, fremdartige Pflanzenwesenheit – die Quelle der Rankenschrecken (zu finden in Bereich H-5).

In der Ruine herrscht eine gewisse Wärme, die durch das Verfaulen der Ranken entsteht. Die Luft ist feucht und durchdrungen von Fäulnisgestank. Die Wände und der Boden der tieferliegenden Ebene sind mit Kondenswasser überzogen und SC werden ständig von Wassertropfen gestört, die von der Decke herabfallen.

Der verbliebene magische Kreis in Bereich H-3 ist von grünen Flammen erfüllt, die die gesamte Ebene mit schwachem

Licht beleuchten. Dieser Effekt wird in Bereich H-1 nicht bemerkt, außer die SC löschen alle ihre Lichtquellen. Er wird allerdings stärker, wenn sie sich der Beschwörungskammer nähern. Wenn sie in Bereich H-3 stehen, können die SC so klar sehen wie in einer mond hellen Nacht und haben keinen Bedarf an Fackeln oder Laternen.

Dornige Ranken sind in allen Räumen außer in H-3 zu finden. Sie hängen von Decken und Wänden und winden sich wie Seile über den Boden. Die Ranken haben sich durch Decken und Wände gebohrt, aber aufmerksame Charaktere werden bemerken, dass sie größer zu werden scheinen, wenn die SC sich ihrem Ursprung in Bereich H-5 nähern.

Der Zahn der Zeit hat zusammen mit der Chaosfäulnis und den sich ausbreitenden Ranken an den steinernen Böden, Wänden und Decken der Unterebene verheerenden Schaden angerichtet. Der dadurch angegriffene Stein zerbröckelt in der Hand und löst sich von Wand und Decke wie Klumpen aus gehärtetem Staub. Das Erklettern der zerbröckelnden Wände ist schwierig (*Fassadenklettern* oder GE-Wurf mit SG 17), außer wenn die SC gewillt sind, an den allgegenwärtigen Ranken emporzuklettern (SG 10).

**Bereich H-1 – Heiße Gruben:** *Die Bodenplatten in diesem Bereich sind weggebrochen, und geben den Blick auf ein gähnendes Loch im Boden frei. Fünf blutbesudelte Ketten hängen von im Erdboden verankerten Haken in das Loch hinab. Intensive Hitze wabert von unten herauf, begleitet von Verwesungsgestank.*

Der ursprüngliche Eingang zur Beschwörungskammer fiel vor langer Zeit in sich zusammen. Jetzt führt der neue Ein-

### DIE SCHEUSALKLINGE

Um das Schwert schwingen zu können, muss ein Charakter zuerst das Scheusal beherrschen (PE-Wurf mit SG 15). Bei einem fehlgeschlagenen Wurf muss ein SC seine ganze Willenskraft darauf verwenden, das Schwert doch noch zu kontrollieren. Das ist eine erschöpfende Aufgabe, die den PE-Wert des SC um 1W3 Punkte reduziert. Wenn ein SC jemals bei seinem PE-Wurf patzt oder es zulässt, dass sein PE-Wert auf 3 oder niedriger sinkt, ergreift die Klinge vom Charakter Besitz und gibt sich alle Mühe, das maximal mögliche Maß an Chaos und Zerstörung zu verursachen. Die Klinge behält die Kontrolle über ihren ehemaligen Meister, bis der SC getötet oder entwaffnet wird.

Charaktere können verlorene PE auf zwei Arten zurück-erlangen: Ruhen (Wiedergewinnung von 1 Punkt pro Tag) oder die Klinge dazu verwenden, Chaos und Zerstörung anzurichten (Wiedergewinnung von 1 Punkt pro 1 erschlagenem intelligentem Lebewesen oder für jeden zerstörerischen Akt, der im Namen des Chaos begangen wird). Die spezifische Art dieser Akte ist vom SL zu bestimmen, sollte aber angemessen schwerwiegend sein.

Das Schwert besitzt begrenzte telepathische Fähigkeiten (Reichweite 6 m) und der SL sei dazu angehalten, diese Willenskämpfe auszuspielen. Die Klinge kann einen teuflischen Charme an den Tag legen, aber diese Fassade verbirgt das absolute und unlöschbare Verlangen, allen lebenden Wesen Grausamkeiten und Schaden zuzufügen.

Die Scheusalklinge verursacht Schaden wie ein zweihändiges Schwert, kann aber auch magische, ätherische und astrale Kreaturen treffen. Wenn die Klinge von chaotisch gesinnten SC verwendet wird, wird sie von blau-grünen Flammen umgeben, die zusätzliche 1W3 Schaden gegenüber entflamm- baren Kreaturen anrichten.

Schließlich kann ein Charakter durch nochmaligen Einsatz von Willenskraft die folgenden Effekte befehlen. Zu beachten ist, dass jeder spezifische Effekt einen zusätzlichen PE-Wurf oder das Opfern von PE-Punkten erfordert. (*Beispiel: Wenn ein Charakter den Angriffsbonus für einen Kampf auf +1 erhöhen will und außerdem Magischer Schild wirken muss, müssten ihm zwei PE-Würfe mit SG 20 gelingen oder er müsste zweimal PE-Punkte opfern.*)

- **PE-Wurf mit SG 20 oder 1W5 PE-Punkte:** Erhöhe den Angriffs- und Schadensbonus der Klinge auf +1 für die Dauer eines einzelnen Kampfes; *Magischer Schild* (1W20 Zauberwurf); RW-Bonus von +3.
- **PE-Wurf mit SG 25 oder 2W5 PE-Punkte:** Erhöhe den Angriffs- und Schadensbonus der Klinge auf +3 für die Dauer eines einzelnen Kampfes; *Magisches Geschoss* (1W24 Zauberwurf); einen kritischen Treffer ignorieren.
- **PE-Wurf mit SG 30 oder 3W5 PE-Punkte:** Erhöhe den Angriffs- und Schadensbonus der Klinge auf +5 für die Dauer eines einzelnen Kampfes; *Magie bannen* (1W30 Zauberwurf); 1W5 TW des Klingenträgers heilen.



gang durch den eingestürzten Boden. Das Loch ist 1 m breit und an den Rändern mit Blut, Haarfetzen und Knochen bedeckt. (Wenn ein Spieler auf zwei oder weniger Charaktere reduziert wurde, können die SC außerdem einen großen Weidenkorb entdecken, der mit gefesselten Stufe-0-Dorfbewohnern gefüllt ist. Auch wenn Dörfler bar jeder Ausrüstung oder Waffen sind, sind sie überglücklich, ihren Rettern in ihrem Kampf gegen die Tiernmenschen und ihre Meister beizustehen.)

Die Ketten hängen in die Finsternis hinab und variieren in der Länge zwischen 4 und 7 Metern. Jede Kette endet in großen Widerhaken. An jedem Haken baumelt der Leichnam eines Dorfbewohners. Die Entfernung zwischen Lochkante und Grubenboden beträgt 9 Meter.

Die Tiernmenschen benutzen die Gruben, um Rankenschrecken zu züchten. Lebendige, von den Ranken infizierte Opfer werden in die Grube hinabgelassen und dann wieder hochgezogen, um bei der Verteidigung der Burg verwendet zu werden.

Insgesamt hängen 7 Leichen von den Ketten herab, jeweils ein Wirt für einen jungen Rankenschrecken. Die Rankenschrecken können nicht aus eigener Kraft die Ketten emporklettern, greifen aber voller Eifer an, wenn sie hochgezogen werden oder wenn ein SC versucht, an ihnen vorbei in Bereich H-2 zu klettern.

Der Kampf lässt sich einfach vermeiden, indem die Ketten von ihren Verankerungen gelöst werden. Wenn die Rankenschrecken herabfallen gelassen werden, zerschellen ihre Körper beim Aufprall auf den Boden von Bereich H-2.

**Kampf:** Wenn beide Angriffe eines einzelnen Rankenschreckens in einer Runde dasselbe Opfer treffen, umschlingen sie das Ziel und verursachen automatisch 1W6 Quetsch- und Würgeschaden in der Folgerunde. Ein umschlungenes Opfer kann sich mit einem ST-Wurf (SG 10) befreien.

**Rankenschrecken, Junge (7):** INI +2; A Ranke +2 nah (1W4); RK 13; TW 2W6; TP je 7; BW 6 m; AW 2W16; SP: Umschlingen (automatisch 1W6 Schaden, wenn beide Ranken treffen; ST-Wurf mit SG 10 für Befreiung); RW ZÄH +1, REF +0, WIL +2; G C.

**Bereich H-2 – Seilgefängnis:** Die Wände und der Boden sind dicht mit Ranken überzogen – es ist unmöglich, irgendwohin zu treten, ohne dabei das Knirschen von Ranken unter den Füßen zu hören.

Pfützen aus klebrigen Saft haben sich am Boden gebildet. Sie lassen sich leicht umgehen, aber wenn die SC die zähe rote Flüssigkeit untersuchen, finden sie heraus, dass sie leicht säurehaltig ist und sowohl das Fleisch ihrer Finger, als auch die Sohlen ihre Stiefel angreift. Getrunken verursacht die Flüssigkeit 1W5 Schaden, bevor sie den Verdauungstrakt des Unglücklichen zerstört.

Die Ausgänge des Raums sind hinter Ranken verborgen. Um die Durchgänge zu betreten oder Stufen hinaabzusteigen, müssen sich die SC durch die Ranken hindurchwinden oder ihren Weg freihauen. Wenn die Ranken durchtrennt werden, ergießt sich ein Sturzbach säurehaltigen Pflanzensafts aus ihnen; SC innerhalb von 1,50 m Entfernung von der durchtrennten Ranke erleiden 1W8 Schaden (Reflexwurf mit SG 10 zur Vermeidung). Wenn durch ein Unglück mehrere Ranken durchtrennt werden, steigt der Spiegel aus Pflanzensaft im Raum auf eine Höhe von 60 cm und ver-

ursacht in jeder Runde Schaden, in der man sich mit ihm in Kontakt befindet.

Die Osttreppe ist aus demselben zerbröckelnden Gestein wie die Wände errichtet. Kompetente Zwerge und Maurer werden gleichermaßen schnell die Gefahr erkennen. Die Treppe bricht zusammen, sobald 150 kg oder mehr auf ihr lasten und stürzt Charaktere 9 m tief in eine leere Grube, wodurch diese 3W6 Punkte Sturzschaden erleiden.

Zwei Gänge gehen an gegenüberliegenden Seiten vom Raum ab. Beide sind von Ranken verborgen. Der Ausgang im Norden ist durch ein flackerndes Licht beleuchtet, das einem Objekt aus Beryll entspringt. Der Gang im Süden scheint die Quelle der Ranken zu sein, da die massiven Stränge der Ranken fast die Hälfte des Gangs füllen.

**Bereich H-3 – Beschwörungskammer:** Ein von einem Runenkreis umgebener Drudenfuß ist in den Boden eingraviert worden. Kränklich grüne Flammen flackern und tanzen innerhalb des Kreises und erleuchten die Kammer mit einem unheimlichen Licht. In der Mitte des Kreises schwebt ein Zweihänder, das in smaragdfarbene Flammen gehüllt ist.

Hier riefen die Chaosfürsten erfolgreich ein Scheusal herbei und banden seinen höllischen Geist an das Schwert. Allerdings waren die Chaosfürsten niemals in der Lage, den Widerwillen des Teufels zu brechen und die Scheusalklinge schmachtet seitdem an diesem Ort und giert nach Blut und Gemetzel.

Die Flammen im Inneren des Kreises geben keine Hitze oder Rauch ab, genau genommen werden die intensiven Temperaturen und gefährlichen Dämpfe durch den Runenkreis unter Kontrolle gehalten.

Unbelebte Gegenstände gehen in Flammen auf, sobald sie in den Kreis gelangen; Seil brennt wie eine Lunte, Schwerter schmelzen zu Schlacke, Stöcke fangen Feuer und werden zu zerbröckelnder Asche. Sogar Steine zerspringen, da kleine Spuren von Feuchtigkeit zu Dampf erhitzt werden und die Steine zur Explosion bringen.

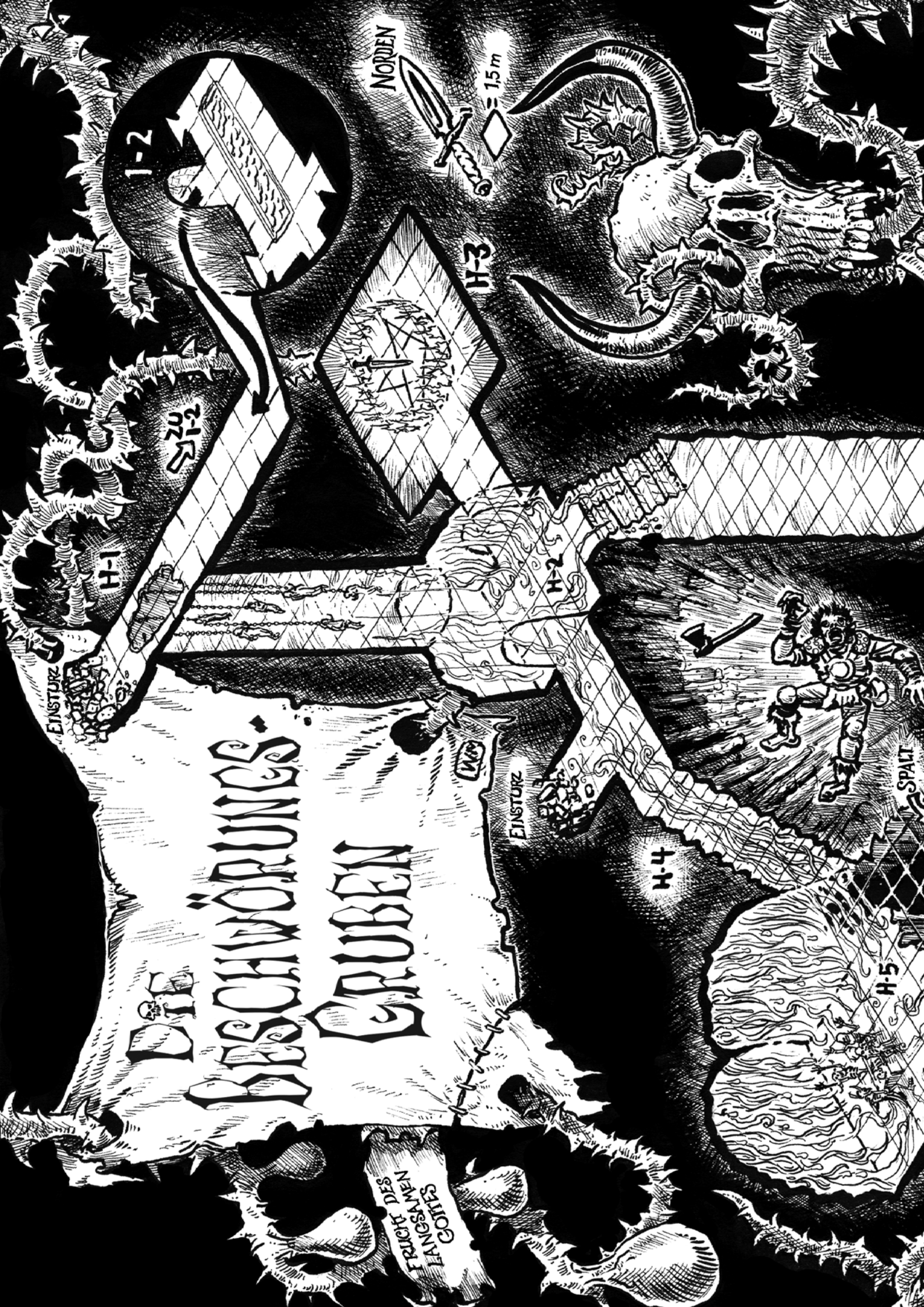
Lebende Wesen, die die Runen überschreiten (entweder oberhalb oder unterhalb), werden sofort in den Kreis teleportiert und beginnen zu ersticken, indem sie pro Runde 1W3 ST-Schaden erleiden. Bei ST 3 werden sie bewusstlos und bei ST 0 sterben sie. Verloren gegangene ST wird sofort wiedererlangt, wenn der SC den Kreis lebend verlässt.

Sobald sie sich im Inneren des Kreises befinden, ist es den SC unmöglich, mit gewöhnlichen Mitteln zu entkommen: Lebende Wesen können den Kreis nicht überschreiten und leblose Gegenstände werden sofort in Flammen gesetzt. Magie durchdringt den Kreis einfach, aber gefangene SC ohne Zauber oder göttliche Hilfe blicken dem sicheren Tod ins Auge. Allein die Scheusalklinge bietet eine sinnvolle Fluchtmöglichkeit.

Das in Flammen stehende Beryllschwert enthält den Geist des gefangenen Teufels. Das Schwert zu kontrollieren, erfordert große Willenskraft (PE-Wurf mit SG 15). Bei einem fehlgeschlagenen Wurf kann der SC auch entscheiden, 1W3 Punkte Persönlichkeit zu opfern, um das Schwert seinem Willen zu unterwerfen. Ein Charakter, der das Schwert erfolgreich kontrolliert, kann das brennende Schwert aufnehmen und die unsichtbare Barriere zerschlagen. Ein Gesamtschaden von 3 TP zerschmettert die Barriere und befreit den SC in einem explosiven Schwall aus Hitze und Rauch,



# DIE BESCHWÖRUNGS- GRUBEN



NORDEN

15 m

1-2

H-3

S-20

H-1

EINSTURZ

H-2

EINSTURZ

H-4

H-5

SPALT

GOTTES  
LANGSAMEN  
DRUCK  
NEU DES



gefolgt von einem Eindringen von Sauerstoff. Siehe den Seitenkasten für nähere Details zur Klinge und Wiedererlangung verlorener Persönlichkeit.

Charaktere, die versuchen die Klinge zu führen, bevor sie das ihm innewohnende Scheusal überwunden haben, werden in Beryllflammen eingehüllt und erleiden 1W10 Schaden pro Runde.

**Bereich H-4 – Treppe:** *Dutzende dicker, zopfartiger Ranken haben sich ihren Weg die steilen Steinstufen hinaufgearbeitet und füllen fast die gesamte Treppe aus. Die Wände, die Decke und die Ranken sind ganz glitschig von Feuchtigkeit, die von unten emporsteigt.*

Die Ranken sind extrem rutschig und sofern die SC keine Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, ist der Abstieg zu Bereich H-5 sehr gefährlich. Diese Vorsichtsmaßnahmen brauchen nicht raffiniert zu sein – sich aneinander zu binden oder ein Seil irgendwo festzuknoten ist ausreichend – aber diejenigen, die dies unterlassen, müssen einen GE-Wurf mit SG 10 ablegen, während sie die Stufen hinabsteigen.

Charaktere, denen dieser Wurf misslingt, rutschen die glitschigen Ranken hinab und schießen hinaus über den Vorsprung am Fuße der Treppe. Charaktere können einen Reflexwurf mit SG 15 machen, um sich an den Ranken festzuhalten, bevor sie in den Abgrund hinabstürzen. Aber jene, denen der Wurf misslingt, verschwinden nach unten in die Finsternis, um nie mehr wiedergesehen zu werden. (Oder, je nach Ermessen des SL kehren sie als schreckliche Rankenleichen viel später in die Kampagne zurück.)

Am unteren Ende der Treppe öffnet sich ein schwarzer Spalt in der Erde, dem Ursprung des Rankengottes. Eine Überquerung des Spalts hin zu Bereich H-5 ist nicht schwer, aber es gibt keinen Spielraum für Fehler. Lange, seilartige Ranken überspannen den Spalt über den Vorsprung zum Altarraum; alles was von den SC benötigt wird, ist der Mut, die Ranken entlang zu gehen oder zu kriechen (GE-Wurf mit SG 5). Charaktere, denen der Wurf misslingt, können verzweifelt nach den Ranken greifen (Reflexwurf mit SG 10) oder in ihr Unglück stürzen.

Sonst erfordert der Spalt einen 4,5-Meter-Sprung über die abbröckelnden Spaltkanten. Charaktere, die sich weigern, den Ranken zu vertrauen, können über den Spalt springen (ST-Wurf mit SG 15), aber wem der Sprung misslingt, der hat keine Chance, sich festzuklammern: Der bröckelnde Stein gibt unter den Händen nach und die schreienden SC stürzen in die Finsternis hinab.

**H-5 – Das Antlitz des Langsamen Gottes:** *Ein grob behauener Steinblock steht inmitten eines dichten Klumpen aus Ranken. Vier vollkommen von Ranken umschlungene Skelette stehen wie gräuliche Marionetten um den Block herum, ein fünftes liegt auf dem Felsen ausgebreitet. Jedes der Skelette ist ein zweifüßiges Wesen, größer als ein Mensch, aber mit dem Schädel eines Bullen, eines Bären oder eines Vogels. Alle vier stehenden Skelette haben ihre bleichen Knochen wie in einer frevlerischen Karikatur einer Anbetungsgeste erhoben.*

Über den Raum verstreut hängen Dutzende fleischiger, grüner Kugeln. Der Boden des Raums ist mit einer dicken Suppe aus verwesenden Ranken und Pflanzensaft bedeckt.

Die Ranken sind die Manifestation eines andersweltlichen Wesens, das völlig fremdartig für die Völker der Elfen, Zwerge und Menschen ist. Es nimmt Zeit nach dem langsamen Maßstab eines Gletschers wahr: Jahre werden als kurze Augenblicke empfunden und ganze Jahrhunderte verstreichen wie entspannte Sommertage.

Der Langsame Gott ist neugierig auf die Idee, verehrt zu werden, und fingiert ein Opfer mit den fünf Skeletten der Tiernischen. Auch wenn die Szene in den Augen der SC wie erstarrt wirkt, führen die Rankenschrecken ganz langsam ein Ritual aus.

Die Rankenschrecken ignorieren die SC (die für den Langsamen Gott kaum wahrnehmbar sind), es sei denn, die Charaktere stören das Ritual oder versuchen, eine der Früchte (wortwörtlich der Körper und das Blut ihres Gottes) wegzunehmen. Wenn sie alarmiert sind, wenden sich die Rankenschrecken den SC mit überraschender Geschwindigkeit zu. Das „Opfer“ auf dem Altar fügt sich wieder selbst zusammen und alle 5 Rankenschrecken kämpfen, um die SC zu vertreiben.

Die fleischigen Kugeln, die von den Ranken herabhängen, sind Früchte des Langsamen Gottes. Charaktere, die auch nur einen Bissen davon kosten, fallen für 1W4 Stunden ins Koma. Während sie bewusstlos sind, werden sie zu Zeugen des Langsamen Gottes und beim Wiedererwachen sind die SC verändert (würfle 1W5):

#### 1W5 Segnungen des Langsamen Gottes

- |   |  |
|---|--|
| 1 | PE +1W3  |
| 2 | Befehl, wie beim Klerikerzauber (1W16), 2/Tag      |
| 3 | AU +1W3  |
| 4 | Handauflegen wie beim Klerikerzauber (1W14), 3/Tag |
| 5 | GL +1W3  |

Charaktere, die von den Ranken ein zweites Mal essen, fallen ins Koma – und können 1W3 Jahre lang nicht durch gewöhnliche oder magische Mittel aufgeweckt werden. Wer ein drittes Mal von den Ranken isst, wird in die Persönlichkeit des Pflanzenwesens aufgenommen und erscheint Jahrzehnte später wieder als Gesandter des Langsamen Gottes.

**Rankenschrecken (5):** INI +2; A Ranke +2 nah (1W4); RK 13; TW 2W10; TP je 10; BW 6 m; AW 2W20; SP: Umschlingen (automatisch 1W6 Schaden in nächster Runde, wenn beide Ranken treffen; ST-Wurf mit SG 15 für Befreiung); RW ZÄH +2, REF +0, WIL +2; G C.





WESTWAND ↓

HANDOUTS: BEREICH 1-2

↑ OSTWAND





# Helden? Nie gehört!



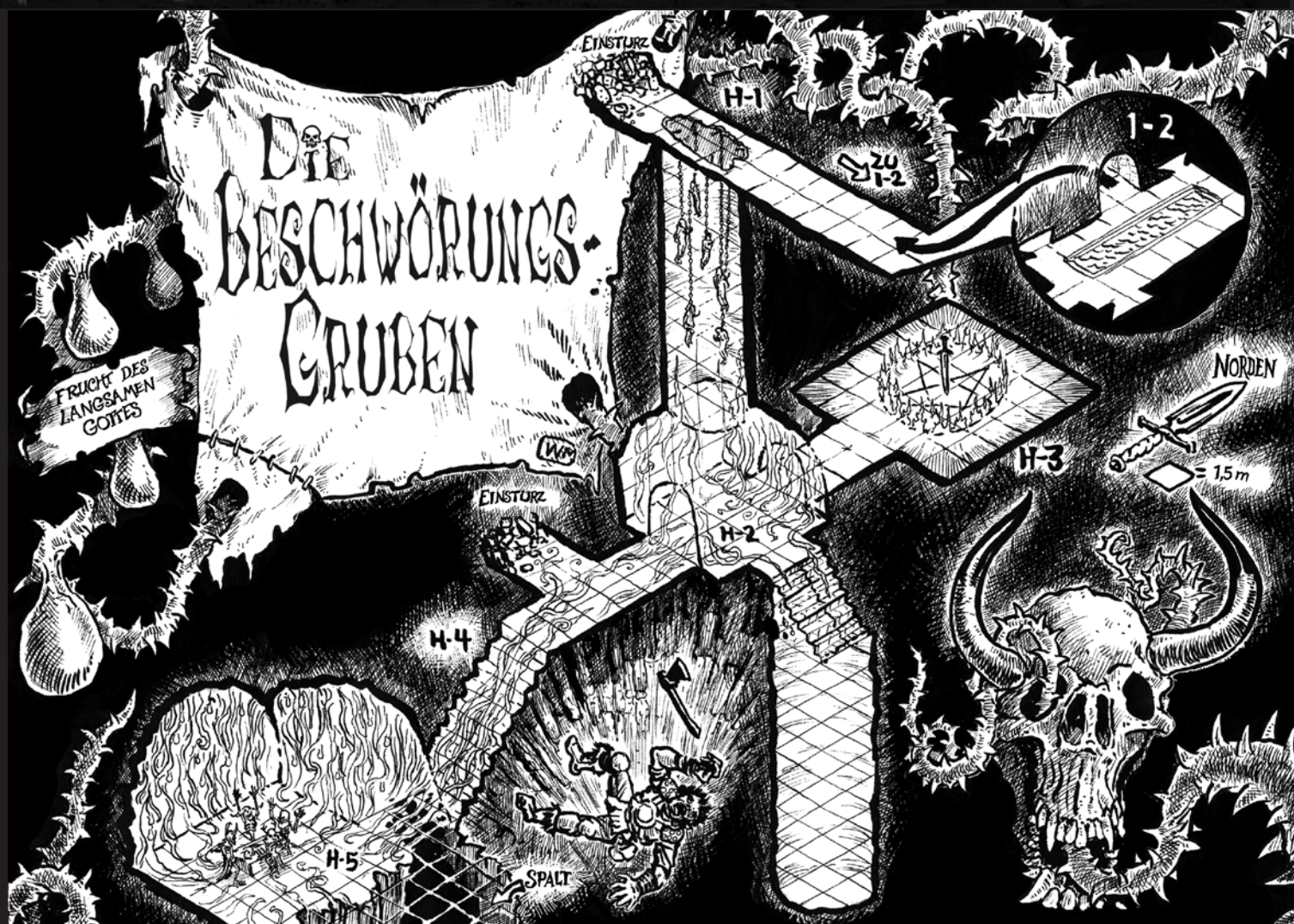
**Wir sind Abenteurer! Tauche ein in die Welt von Dungeon Crawl Classics mit spannenden Szenarien. Hier findest du neue, eigenständige Abenteuer für jede Spielwelt. Inspiriert vom Anhang N! Mehr unter [www.system-matters.de](http://www.system-matters.de) und [goodman-games.com](http://goodman-games.com)**



**SYSTEM MATTERS  
VERLAG**

# DCC RPG







# DUNGEON CRAWL CLASSICS

## SEGLER AUF STERMENLOSER SEE

#67: EIN ABENTEUER FÜR SC DER STUFE 0  
VON HARLEY STROH

**Schon immer sind du und deine Leute im Schatten der riesigen Ruine eurem mühseligen Tagewerk nachgegangen. Niemand kennt ihre Geschichte und mancherlei finstere Gerüchte ranken sich um sie – sie stellt ein Geheimnis dar, das nach Meinung der anderen im Dorf am besten sich selbst überlassen bleiben sollte.**

**Aber jetzt rührt sich etwas unter den zerfallenden Mauern. Nachts hört man das Geheul von Tiermenschen und deine Nachbarn im Dorf werden aus ihren Betten entführt. Und da keine Helden da sind, die euch verteidigen: Wer wird es wagen, sich gegen die immer näher rückende Finsternis zur Wehr zu setzen? Es liegt an euch, die Geheimnisse des Chaos zu ergründen, aber werdet ihr dafür eure geistige Gesundheit oder eure unsterblichen Seelen aufs Spiel setzen müssen?**

**Segler auf sternenloser See ist ein Einstiegsabenteuer für Dungeon Crawl Classics. Es lässt eine Gruppe von Abenteurern der Stufe 0 gegen das Erbe der Chaosfürsten und ihre verdorbenen Horden antreten. Beim Vorstoß unter die zerfallende Ruine entdecken die Charaktere uralte Krypten, eine sternenlose See und eine antike Zikkurat, in der sowohl tödliche Gefahren als auch große Reichtümer auf die Abenteurer warten.**

€ 10,00 (D)



9 783963 780455

ISBN 978-3-96378-045-5



SYSTEM MATTERS  
VERLAG

