

ELZEMON DER QUASIT

Terry Olson „Elzemon and the blood-drinking Box“ für 7-9 Charaktere der Stufe 1, DCC Day 2014

Hintergrund

Ephardius Wyge sucht Abenteurer für einen Transportauftrag: ihr sollt ein altes Artefakt, **Calabraxis Zylinder** aus einem tiefen Abgrund beschaffen. Leotah die Listige stahl sie einst und band **Elzemon** den Quasit als Wächter des Abgrunds in dem sie sie versteckte. Doch die Bindung war unvollständig und Elzemon muss den Zylinder zwar bewachen, hofft aber auch darauf dass er gestohlen wird, damit seine Bindung erlischt. Elzemon besitzt das **Höllische Band der Täuschung**, einen Ring der chaotischen Charakteren 3 mal täglich **1-26 Zaubertrick** mit 20 ermöglicht: Lichtblitz, Stimme, Schnipsen, Flüssigkeit erzeugen max. **w3** Schaden (1 Aktion, 6m, Willen $\geq$ ZW), wenn neutral 1 täglich, wenn Ordnung Fehlschlag & geringfügige Verderbnis. Außerdem für Dämonen oder Dämonen-gebundene die Dämonisch sprechen 1 mal täglich **2-17 Trugbild** (Phantasm) mit 20.

Eike, Galf, Götz, Helme, Leif, Leo, Wulf, Odo, Remko, Wigald, Almar, Hagbert, Fedder, Leif, Farulf, Jelto, Radbod, Dolf, Otmar, Berno, Holm, Ebbo, Durs, Alf, Yvo, Ole

Svea, Wala, Sine, Minka, Jette, Malu, Kari, Hilma, Inga, Gesa, Guntrud, Reina, Iva, Gotlinde, Hede, Sanna, Evke, Mena, Ulla, Ida, Ada

Ephardius Wyge: „Ich benötige ein Artefakt für einige wichtige Experimente die ich plane.“ „Es ist ein Zylinder der einst von dem berühmten Zauberer Calabraxis geschaffen wurde. Er sperrte einen Schatten darin ein, ein sehr gefährliches Wesen. Aber Leotah die Listige stahl ihn und verbarg ihn in einem tiefen Abgrund. Doch Leotah wurde sie seit langem nicht gesehen und lebt wahrscheinlich nicht mehr.“ „Wenn ihr mir den Zylinder beschafft werde ich euch mit Gold und magischem Wissen reichlich belohnen.“ **1-2 Zauber, Information** „Der Abgrund ist unnatürlich tief, ihr solltet euch also auf eine lange und anstrengende Reise vorbereiten. Außerdem benötigt ihr mindestens ein rechtschaffenes Wesen, denn der Zylinder muss immer mit dem Blut der Rechtschaffenen gefüttert werden oder sein Gefangener wird frei.“

Er nimmt einen Zettel zur Hand: „Der Eingang zum Abgrund liegt nahe der Steilküste eine Tagesreise südlich von Lys. Steigt die Klippen hinauf zu einem Plateau mit einem Wasserfall, wenn dort die Toten in den Himmel schauen, wird ein Eingang sichtbar.“

PER/INT 12/15: „Das Blut eines Rechtschaffenen hindert nicht-körperliche Wesen daran zu passieren oder zu teleportieren.“

INT 18: Schatten kann mächtiger Vertrauter werden

1 Der Bär und der Wasserfall

ihr reist die Küste entlang bis Steilküsten und ein Wasserfall sichtbar werden, ihr klettert und findet ein Plateau auf dem 6 tote Jäger und ein Bär liegen, bereits halb-verwest

alle umdrehen: neben dem Wasserfall öffnet sich knirschend ein Durchgang

berühren: faulige Haut: 1 Schaden/Phase, 1 Stunde lang

INT 15: Fluch der Fäulnis

2 Wendeltreppe in die Tiefe

eine riesige Wendeltreppe führt in einem endlos scheinenden Brunnen in die Tiefe, 3 können nebeneinander gehen, aber es gibt kein Geländer, bedrückendes Gefühl, Aura? Licht?

INT 15, nach oben schauen **INT 12**: 5 Nacktkatzen auf Vorsprung 10m über euch

5 große Nacktkatzen: fliehen bei tot oder Opfer hilflos, Krit: Opfer kotzt w8 Runden hilflos
Ini+4 Tatze+2 **w3** Kotzen+4 **Stärke-w3**, **Ausdauer-w3** RK 16 TW 2w8(9)

BW 15m AW w20 Zäh +2 Reflex +4 Willen +1 Neutral

Kleriker heilt pro TW Attribut um 1

nach 6 Stunden, wer geht wo? **INT 15**: Treppe beschädigt, Reflex 5-10 | **w3** | fallen in den Tod, Abstieg dauert 3 Tage & 3 Nächte, schwaches gelbes Glühen am Boden

Rast: Elzemon belästigt 2*

Belästigung w6

- 1 Gemeines Kichern das sich in hysterisches Lachen steigert, Willen 15 oder kein Schlaf
 - 2 Kinder die nach Hilfe schreien, Willen 20 oder kein Schlaf
 - 3 Einem schlafenden Gefährten wird eisig kalt **w3**, Willen 20 oder kein Schlaf
 - 4 das Geräusch eines Felsen, der die Treppe hinunterrollt, Willen 20 oder kein Schlaf
 - 5 Ein tiefe Stimme ruft „*Wer dringt in mein Reich ein?*“, Willen 15 oder kein Schlaf
 - 6 „*Ich sehe euch! <beschreibt die Gefährten>*“, Willen 15 oder kein Schlaf
- wenn Schlaf: HP +1, Attribut +1, Ungnade -1, Zauber +1

3 Die mystische Brücke

am Boden seht ihr in schwachem Glühen eine Metallbrücke, in der Mitte befindet sich ein 5 Schritt hoher Haufen Vogelkot, 3 Schritt darunter leuchtet schwach eine goldene Flüssigkeit, gelegentlich sind Wellen zu erkennen und manchmal sieht man auch einen Körper, grün mit schwarzen Flecken knapp unter der Oberfläche,

Zauberwurf 13: Nollonapias Mystische Form: ZW +3 solange auf Brücke

balancieren (Rüstung?) GES 13: | fallen in See (HP -1 jede 3. Runde)

Elzemon greift jeden 1x an | Reflex 15

Elzemon: Unsichtbarkeit, immun gegen Willens-Angriffe außer Wahrer Name ist bekannt

Ini+4 Krallen+3 **w6** Ring: **Höllisches Band der Täuschung** RK 17 TW 5w8(23)

Bew 10m fliegen Aktion **2w20** Zäh+2 Reflex+6 Willen+5 Chaos

3 Riesenegel:

Ini+2 Biss+2 **w6** Blutsaugen **AUS-w3** RK 14 TW 2w8(9)

Bew 9m schwimmen Aktion **2w20** Zäh+4 Reflex-2 Willen-4 Chaos

4 Kotkaufen

ihr seht eine doppelflügelige Tür aus glasartigem Material, die ins Innere führt

knacken 12, aufbrechen: 30 HP, aber **w4** Schaden von Splittern/Schlag

hochklettern: viele Löcher

5 Calabraxis Zylinder

der Raum hat den Grundriss eines Pentagramms, Boden Obsidian, Verzierungen Silber, auf

Ring: Höllisches Band der Täuschung, chaotisch: 3/Tag 1-26 **Zaubertrick** mit 20: Lichtblitz,

Stimme, Schnipsen, Flüssigkeit erzeugen max. **w3** Schaden (1 Aktion, 6m, Willen $\geq$ ZW), neutral: 1 täglich, Ordnung: Fehlschlag & geringfügige Verderbnis.

Außerdem für Dämonen oder Dämonen-gebundene die Dämonisch sprechen 1/Tag

2-17 Trugbild (Phantasm) mit 20.

Calabraxis Zylinder: 1 Schritt lang, 1 Schritt Durchmesser, elfenbeinfarben, rundherum feine Kupferrohre, die sich oben in einer offenen Schale treffen, schwärzliche Blutreste kleben

Elzemon: Unsichtbarkeit , immun gegen Willens-Angriffe außer Wahrer Name ist bekannt

Ini+4 Krallen+3 **w6 Ring: Höllisches Band der Täuschung** RK **17** TW 5w8(23)

Bew 10m fliegen Aktion **2w20** Zäh+2 Reflex+6 Willen+5 Chaos

Schatten: untot, immer überraschend, körperlos, immun gegen nicht-magische Waffen

Ini+3 Sanfte Berührung+8 **Stärke**–1 RK **17** TW 6w8(27)

Bew 12m fliegen Aktion **w20** Zäh+5 Reflex+10 Willen+8 neutral

Rhalabhast Vielaugen

→ Ephardius Wyge

Yarafads Box

→ Calabraxis Kiste

Nekros der Groteske

→ Leotah die Listige