

GÖTTER DER ERDE

Julian Bernick für 6-8 Charaktere der Stufe 1, DCC Day #5 2024
deutsche Version Andreas Melhorn 2024

Hintergrund

Isvik Siedlung an der Küste des Nordmeers, Beisetzung von **Jarl Horwend**, Gefährten halten **Totenwache**, **Hexenkönigin Gerutha** dient den **Chaos-Göttern der Erde** mit Runenmagie, vergiftete den Jarl um seine Seele opfern zu können, zusammen mit **Feng** seinem Bruder, wollen das **Chaos-Ei** ausbrüten und einen gefangenen **Eiswolf** mit Chaos durchsetzen und ihn die **Welt verschlingen** zu lassen

1 Halle des Jarls

Totenfeier, Räucherfleisch, Fisch, geröstetes Wurzelgemüse, Trinkhörner, Met, Schwarzbier neuer **Jarl Feng**, Bruder des Verstorbenen, Königin Gerutha (Silberkette mit Runenamulett) Leichnam **Jarl Horwend** in voller Rüstung mit Streitaxt (2H)

Geruthas Rune der Macht

Gerüchte beim Totenfest w10

- 1 **Heftige Stürme** haben jüngst großen Schaden in der Bucht von Isvik angerichtet. Ein düsteres Vorzeichen, das Unheil und finstere Magie ankündigt. (Wahr)
- 2 **Gerutha** ist eine mächtige Wahrsagerin. Nehmt euch in Acht! (Wahr)
- 3 Unheimliche Gestalten tummeln sich in den **Höhlen unter Isvik**, besonders in der Nähe der Grabstätten. (Wahr)
- 4 Noch vor drei Tagen war der Jarl völlig gesund, dann erkrankte er plötzlich. (Wahr)
- 5 Horwends Sohn Amleth ist verschwunden. Niemand weiß warum und wohin. (Wahr)
- 6 Horwends Streitaxt **Tordendatter** ist magisch. Aber sie wird mit ihm bestattet. (Wahr)
- 7 Königin **Gerutha** liebt elegante Kleider und Schmuck, aber immer trägt sie ihr Runenamulett. Sie hat es von ihrer Mutter geerbt. (Wahr)
- 8 Gerutha verachtete Horwend, weil er sich in einen Meeresgeist verliebt hat. (**Falsch**)
- 9 Gerutha und Feng stehen sich näher als es sich für Schwägerin und Schwager schickt. Besonders, wenn es sich um Bruder und Frau des Jarls handelt. (Wahr)
- 10 Die Leichen der früheren Jarls wurden aus ihren Gräbern gestohlen. (Wahr)

2 Horwends Grabhügel

Gerutha und Dutzend Männer tragen Leichnam zu Boot

Bereich 2-1

Bereich 2-2

Ereignis 1: Der Seegeist

Ereignis 2: Die Götter der Erde

Ereignis 3: Horwends Geist

3 Eigenschaften

- 3-1 Vorraum
- 3-2 Portalraum
- 3-3 Spiegelkammer
- 3-4 Raum der Schläfer

Tabelle 2: Merkmale und Schätze der Fomorianer w10

	Kopf	Körpermerkmal	Schatz
1	Ziege	2w3 Arme	2w3 Goldnuggets (je 20 G)
2	Falke	2w3 Beine	2w4 Silbernuggets (je 10 S)
3	Hässlicher Mensch mit w5 Augen		Schuppen (RK +2) 2w6 Jaderinge (je 10 G)
4	Schöner Mensch mit w5 Augen	Federn	Aufwendig geschmiedete Goldkette (100 G)
5	Mensch mit w3 Mündern	Extreme Körperbehaarung	Diadem aus Gold und Diamanten (500 G)
6	Zwei Köpfe	Perfekte Gestalt	Armreif aus Bernstein und Silber (50 G)
7	Hund	Nässende Wunden am ganzen Körper	Halskette aus Haizähnen und 2w4 Perlen (2w3 x 10 GM pro Perle)
8	Kein Kopf	Chitinhaut (RK +3)	Kostbares Rubinauge, eingefasst in Gold (200 G)
9	Schlange	Schwanz	Goldener Fußreif (100 G)
10	Ein Auge, kein Mund	Kiemen	Kopfgroßer Rohedelstein, geschliffen 2w6x100 G

3-5 Werkstatt der Hexe

Käfige

Regal

Runen-Masken

3-6 Die Aaskuh

3-7 Maulwurfsvolk

3-8 Tod auf dem Schlachtfeld

3-9 Hexenthron

3-10 Ei-Kammer

Der Gott der Erde

3-11 Kreuzung der Grabmäler

4 Hütte von Jarl Feng

Das Ende

- 5 Siegfrieds Grab
- 6 Hemmings Grab
- 7 Haralds Grab
- 8 Horiks Grab
- 9 Olofs Grab

Jarl Feng: INI +1, A zweihändiges Schwert +2 nah (1W10); KRIT III/W8; RK 13; TW 3W10; TP 20; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +3, REF +2, WIL +4; G C.

28 Bewaffnete Krieger: INI -1, A Handaxt +1 nah (1W6); KRIT III/W6; RK 12; TW 1W8; TP je 4; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +2, REF +1, WIL +0; G R.

Bim & Skaborn (Diebe Stufe 2): INI +2, A Dolch +1 nah (1W4+1); KRIT II/W12; RK 13; TW 2W6; TP je 6; BW 9 m; AW 1W20; BES Diebesfertigkeiten (+3 auf Fertigkeitwurf); RW ZÄH +2, REF +2, WIL +0; G N.

Wassernymphe: INI +2, A Klauen +1 nah (1W3+1); KRIT M/W6; RK 14; TW 4W6; TP 13; BW 9 m oder schwimmen 18 m; AW 2W20; BES Wasser atmen, Verführungskraft des Meeres, Wassergestalt; RW ZÄH +2, REF +2, WIL +3; G N.

8 Larvlinge: INI +1, A Klauen +1 nah (1W3); KRIT M/W4; RK 10; TW 1W5; TP je 3; BW 9 m; AW 1W20; BES Dunkelsicht 9 m, Schwarmangriff; RW ZÄH +0, REF +0, WIL -1; G C.

5 Larvlinge: INI +1, A Klauen +1 nah (1W3); KRIT M/W4; RK 10; TW 1W5; TP je 3; BW 9 m; AW 1W20; BES Dunkelsicht 9 m, Schwarmangriff; RW ZÄH +0, REF +0, WIL -1; G C.

30 Fomorianer: INI +1, A unbewaffneter Schlag +3 nah (1W10+3) oder nach Waffe +3 nah (verschieden); KRIT R/W20; RK 13; TW 5W12; TP je 35; BW 18 m; AW 1W24; BES Riesenwaffen; RW ZÄH +5, REF +5, WIL +5; G C.

Wahrsageschleim: INI +2, A brennende Berührung +1 nah (1W3); KRIT M/W6; RK 10; TW 2W8; TP 10; BW 6 m; AW 1W20; BES Dunkelsicht 18 m, Magiediebstahl; RW ZÄH +4, REF -2, WIL +4; G C.

Amleth: INI -1, A unbewaffneter Schlag +1 nah (1W3); KRIT III/W6; RK 11; TW 1W8; TP 4; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +2, REF +2, WIL +2; G N.

Aaskuh: INI +2, A Ergreifen +1 nah (1W3 + tödlicher Griff); KRIT M/W6; RK 14; TW 3W8; TP 16; BW 1,5 m; AW 4W20; BES Dunkelsicht 18 m, Tentakel (Reichweite 9 m), tödlicher Griff; RW ZÄH +6, REF -4, WIL +0; G N.

Mandaq und 12 Maulwurfsvolk: INI +2, A Klauen +2 nah (1W3+1) oder Kurzspeer +0 nah (1W6); KRIT M/W6; RK 12; TW 1W6; TP je 3; BW 6 m oder graben 6 m; AW 1W20; BES Dunkelsicht 18 m, Graben mit normaler Bewegungsweite durch alles außer solidem Stein; RW ZÄH +2, REF +1, WIL +1; G N.

6 untote Jarls: INI +2, A Schwert oder Axt +1 nah (1W7); KRIT U/W8; RK 13; TW 2W8; TP je 8; BW 7,5 m; AW 1W20; BES Dunkelsicht 18 m, Untotenmerkmale, Ausdauerentzug, Todesrunenmaske; RW ZÄH +3, REF +0, WIL +2; G C.

Untoter Fomorianer: INI +2, A Flegel +4 nah (2W6); KRIT U/W12; RK 14; TW 4W8; TP 18; BW 10,5 m; AW 1W20; BES Dunkelsicht 18 m, Untotenmerkmale; RW ZÄH +3, REF +0, WIL +4; G C.

Gerutha, Hexe der Erdgötter: INI +2, A Klauen +2 nah (1W6) oder Froststab +2 fern (2W4 plus Entzug, Reichweite 6 m/12 m/15 m); KRIT M/W6; RK 12; TW 2W8; TP 10; BW 9 m; AW 1W20; BES Froststab; RW ZÄH +3, REF +2, WIL +5; G C.

Chaotischer Fenris-Schleim: INI +3, A Schleimschlag +3 nah (2W4 plus Chaosberührung); KRIT M/W12; RK 14; TW 4W8, TP 18; BW 6 m; AW 1W20; BES außerirdischer Geist, Chaosberührung; RW ZÄH +3, REF +0, WIL entfällt; G C.

Gott der Erde: INI +3, A Biss +3 nah (1W8 plus Verschlingen) oder Schwanzschlag +2 nah (1W5); KRIT M/W16; RK 15; TW 8W8; TP 35; BW 9 m; AW 2W20; BES Madenatem, Verschlingen; RW ZÄH +5, REF +0, WIL +10; G C.

Jarl Feng: INI +1, A zweihändiges Schwert +2 nah (1W10); KRIT III/W8; RK 13; TW 3W10; TP 20; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +3, REF +2, WIL +4; G C.

28 Bewaffnete Krieger: INI -1, A Handaxt +1 nah (1W6); KRIT III/W6; RK 12; TW 1W8; TP je 4; BW 9 m; AW 1W20; RW ZÄH +2, REF +1, WIL +0; G R.

Yeti: INI -2, A Biss +2 nah (1W4+1) oder Schlag +3 nah (1W6+1); KRIT M/W8; RK 13; TW 3W8+3; TP 20; BW 9 m oder klettern 3 m; AW 1W20; BES +10 Bonus auf Verstecken in schneebedeckter Landschaft; RW ZÄH +4, REF +1, WIL +1; G N.

Schwarm 5 mechanischer Ameisen: INI +3, A Mini-Beißwerkzeuge +0 nah (1 TP); KRIT entfällt; RK 14; TW 1W2; TP je 1; BW 6 m; AW 1W20; BES mechanisch, immun gegen mentale Angriffe; RW ZÄH +1, REF +1, WIL +3; G N.

Zwergenbande (5): INI +1, A Handaxt +2 nah (1W6); KRIT III/W6; RK 13; TW 1W10; TP je 6; BW 6 m; AW 1W20; BES Dunkelsicht 18 m, Nase für Gold; RW ZÄH +3, REF +1, WIL +0; G N.

3 Menschliche Skelette: INI +1, A Handaxt +1 nah (1W6); KRIT U/W4; RK 12; TW 1W6; TP je 3; BW 9 m; AW 1W20; BES Untotenmerkmale, halber Schaden durch Stich- und Hiebaffen; RW ZÄH +1, REF +1, WIL +0; G C.

5 Jagdhundskelette: INI +1, A Biss +1 nah (1W4); KRIT U/W3; RK 12; TW 1W5; TP je 2; BW 9 m; AW 1W20; BES Untotenmerkmale, halber Schaden durch Stich- und Hiebaffen; RW ZÄH +1, REF +1, WIL +0; G C.

Gruftschrecken: INI +2, A Axt +2 nah (1W6); KRIT U/W6; RK 14; TW 2W10+5: TP 16; BW 9 m; AW 2W20; BES Untotenmerkmale, halber Schaden durch nichtmagische Waffen; RW ZÄH +3, REF +1, WIL +0; G C.

Krok der Unbesiegte (58): groß, kräftig, Vollbart, Eisbärenfellumhang, **Häuptling**, Sohn (12)

A Handaxt +2 **w6**, Feuersteindolch +3 **w4**, Feuersteindolch Wurf **w4** 3/6/9, Ringkampf +2,
 RK **13** TW 3w10 (15) Schlittenfahren +7
 Bew 9 m Aktion **w20** +2 _____ oooooo oooooo oooooo
 Zäh +2 Reflex +1 Willen +2 Neutral

Krok der Unbesiegte (58): groß, kräftig, Vollbart, Eisbärenfell, **Häuptling**, hat Sohn **Bor** (12)

Ini +4

A Handaxt +7 **w6+2**, Feuersteindolch +7 **w4+2**, Ringkampf +7 **w3**,
Feuersteindolch Wurf +5 **w4** 3/6/9, Entwaffnen/Zurückstoßen, Schlittenfahren +7

RK **15** TW 3w14 (28)

Bew 9 m Aktion **w20**

Zäh +6 Reflex +4 Willen +2 Neutral

2-3 Stammeskrieger:

Ini +3

A Feuersteindolch +4 **w4+2**, Ringkampf +4, Feuersteindolch Wurf +3 **w4** 3/6/9
Schlitten-Steinschleuder +3 **w8**, 15/30/60, Schlittenfahren +4

RK **13** TW w10 (10)

Bew 9m Aktion **w20**

Zäh +3 Reflex +2 Willen +0 Neutral

5 Eiswölfe: rote Augen, weißer Pelz, Firnschicht, immun Kälte/Bezaubern/Schlaf

Ini +5 Schlitten: Tempo **w24**, Manöver **w16**

A Biss +5 **w6** Leitwolf kann Zugtiere des anderen Schlittens angreifen

RK **14** TW 2w6 (8)

Bew 15m Aktion **w20**

Zäh +4 Reflex +4 Willen +3 Neutral

5 Riesenschneehasen: weißes Fell mit kleinen schwarzen Punkten, immun Bezaubern/Schlaf

Ini +6 Schlitten: Tempo **w16**, Manöver **w24**, Antreiben +1w/-1w

A Biss +3 **w3**

RK **16** TW 2w4 (6)

Bew 12m Aktion **w20**

Zäh +2 Reflex +6 Willen +2 Neutral

5 Wollschweine: massig, dickes borstiges Fell, mächtige Hauer, immun Bezaubern/Schlaf

Ini +1 Schlitten: Tempo **w20**, Manöver **w20**, Antreiben +1w/-1w

A Huftritt +3 **w6**

RK **14** TW 2w8 (12)

Bew 13m Aktion **w20**

Zäh +5 Reflex +2 Willen +2 Neutral

Eistroll: groß, weiß, einziges grünes Auge, empfindlich Feuer, immun Kälte, unheilig

Ini +3

A Pranke +4 **w6+1**, Eisbrocken Wurf +4 **w6**

RK **14** TW 2w12 (16)

Bew 13m Aktion **w20**

Zäh +4 Reflex +4 Willen +1 Chaos