

Der Turm der schwarzen Perle

„Tower of the black Pearl“

Harley Stroh, DCC conversion by Daniel Bishop, 2013, für 4-6 Charaktere der Stufe 1

2026-02-09

Perle 4.odt

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

DCC

- 3-5 Charaktere der Stufe 1, Dieb empfohlen
- Regeln DnD ähnlich (Attribut w20 + Modifikator), komische Würfel
- **Fertigkeiten:** sagt mir euren Beruf wenn ihr etwas Spezielles tut
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr würfelt, regeneriert nur bei Dieb & Hobbit
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, Neutral=Natur/Cthulhu, Chaos=Individualist
- ich würfle offen, Tod ist eure Verantwortung
- nutzt jeden Gegenstand, Tiere und jeden Trick der euch einfällt
- **Krieger & Zwerg: Heldenwürfel, Krieger: 19-20 Krit., Zwerg: Schildstoß**
- **Zauber: würfeln, extrem starker Effekt für hohe Zahlen**
- **Zauberduell: Initiative geändert & Gegenzauber**
- **Kleriker: Hände auflegen, Untote vertreiben, Ungnade**
- **Zauberer & Elf: Verderbnis, Blutmagie: Attribute verbrennen (Patron)**
- **Dieb: regeneriert Glück, Hinterhalt ist immer Krit., Spezialfähigkeiten**
- **Hobbit: 2 Angriffe mit w16, regeneriert Glück, kann Glück 1:2 an andere geben**
- **Tod: 0 HP nach 1 Runde/Stufe**
- **Schwarzes Lotusöl: +w10 für w4 Stunden, danach -w6**
- **Spieler seid mutig und schlau**

Alle 10 Jahre, wenn ein Vollmond mit dem tiefsten Stand des Meeres zusammenfällt, soll die Spitze eines alten Magier-Turms einige Meilen vor der Küste aus dem Wasser ragen. Einst soll dort Sezrekan, der mächtigste aller Zauberer gelebt haben, doch seit Jahrhunderten hat ihn niemand mehr gesehen.

Heute Nacht ist Vollmond und ein reicher Händler will euch die Position des Turmes nennen falls ihr ihm einen besonderen Gegenstand von dort mitbringt.

Gerüchte verteilen

Charaktere vorstellen

0 Einleitung

1-1 Der Turm

1-2 Die Halle der Mysterien

1-3 Falsche Hoffnung

1-4 Kammer der Portale

1-5 Überfall

1-5A Ritualkammer

1-6 Fährmann der Tiefe

1-7 Eisentor

1-8 Kammer der Verdammnis

1-9 Ausweg

1-10 Seilbrücke

1-11 Sezrekans Gruft

1-11A Der geheime Tunnel

1-12 Der Schrein der schwarzen Perle

1-13 Die Belohnung

alle Gerüchte verteilen

Charaktere vorstellen

0 Einleitung

Ein Händler spricht euch an, mit scharfen Gesichtszügen und hellwachen Augen.

„Das Glück sei mit euch, Abenteurer. Ich bin Halmar der Schmuckhändler. Ich möchte euch ein sehr lukratives aber auch dringendes Angebot unterbreiten. Heute Nacht wird eine Turmspitze unweit der Küste aus dem Wasser ragen. Ich leihen euch ein Ruderboot und zahle jedem von euch 25 Gulden wenn ihr hineingeht und mir die schwarze Perle bringt die darin verborgen liegt. Ihr könnt auch behalten was immer sonst ihr dort findet. Aber ihr müsst euch sputen, nur heute Nacht bei Ebbe ist der Turm zugänglich, ihr habt also nur etwa 8 Stundengläser Zeit und der Turm ist 5 Meilen von der Küste entfernt. Auch muss ich euch warnen, einer meiner gefährlichsten Konkurrenten Oswin der Seefahrer weiß auch um diese Perle und wird sicher auch Leute ausschicken sie ihm zu bringen.“

Die Lichter der Stadt liegen weit hinter euch und die dunkle See rollt unter eurem Boot. Der riesige Vollmond leuchtet fast kalkweiß am Himmel und euch ist sei das Heulen des Winds ein trauriges Lied das aus der Ferne zu euch hinüberweht. Wenn ihr euch kräftig in die Ruder legt sind es 2 Stunden bis dorthin.

Nach einiger Zeit seht ihr Schaumkronen weit voraus. Könnte das der Turm sein?

1-1 Der Turm

~1 Schritt ragt das oberste Stockwerk des quadratischen Turms über den Wellenspitzen. Er ist aus schwarzen Steinen erbaut, die von Seetang und anderen Pflanzen überwuchert sind. Von den Ecken blicken euch 4 Gargoyles mit gefletschten Zähnen an. Auf der gegenübergelegenen Seite des Turms ist ein Boot festgemacht, es scheint aber niemand an Bord zu sein.

3 Piraten liegen dösend neben einem Fässchen Rum in einer Ecke. **Glückswurf** oder **Schleichen** ob Schlagen des Boots gegen die Mauern die Piraten aufweckt.

Eisenbeschlagene Bodenluke mit einer leuchtenden Glyphe (Zeichen des Sezrekan) mit **Finger entlangfahren**; **Schlösser knacken 15**; **Aufbrechen 20**

3 Piraten

| | | | | |
|--|-------------------------------------|---------------|-----------------|--------------------------|
| Initiative | +1 | | | |
| Angriff | Kurzschwert +2 w6; Wurfdolch +3 w4; | stoßen +1 Zäh | oder ins Wasser | |
| Rüstklasse | 11 | HD w6 (5) | | <u> </u> (+1) ooooo |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | oooooo |
| Zähigkeit +2 | Reflex +1 | Willen -1 | Chaos | oooooo |
| Kurzschwert, Wurfdolch, Schmuck & Edelsteine (für w10 Gulden) | | | | |

1-2 Die Halle der Mysterien

Eine rostige Leiter führt einige Meter hinunter in einen hell erleuchteten Raum. Hunderte von Kerzen brennen an den Wänden auf hölzernen Kerzenständern befestigt. Die Luft ist abgestanden und rauchig. Einige Kerzen sind noch lang, andere fast heruntergebrannt und flackern nur noch schwach als eure Bewegungen einen Luftzug verursachen. In der Mitte steht ein Podest aus Onyx auf dem ein riesiger goldbeschlagener und schwarz beschuppter Foliant liegt. An den Wänden seht ihr Malereien von heldenhaften Kriegern im Kampf, Attentätern die aus dem Schatten Fürsten niederstrecken und mächtigen Zauberern und Priestern die stolze Kaiser und Könige mit einer Handbewegung zu Boden werfen.

→ morsche Holztreppe hinunter

brennende Kerze = lebender SC der Ordnung = im Buch verzeichnet

löschen = Tod, **anzünden** = wiederbeleben (+1 Glück, -1 zufälliges Attribut), nur w3 mal

INT 15 um bestimmte Kerze zu finden

Kerze löschen oder wegnehmen: **2 Flammenhände+2 w4**

Kerze mitnehmen: Reflex 18 oder verlöscht

alle/zufällige Kerzen löschen: Dunkel, -w3/-w4/-w5 Glück für Chaos/Neutral/Ordnung

1-3 Falsche Hoffnung

Es riecht nach verfaultem Holz. Ein schmales Rinnal von Salzwasser plätschert die morsche Wendeltreppe hinab die sich einmal um den ganzen Turm windet. An einer Stelle fehlen ein paar Stufen.

Sprung: GES 5 oder STÄ 5 oder w4 Schaden

In der Wand neben der Treppe seht ihr 3 Nischen mit Figuren aus bemaltem Elfenbein: einen **Barbaren**, ein Paar fauchende **Panther** und einen ernst dreinblickenden **Ritter**.

4 Künstlich belebte Fetische (Elfenbein), -6 Schaden wenn angegriffen, Dunkelsicht

| | | | | |
|-------------|----------------|------------|---------|----|
| Initiative | +2 | | | |
| Angriff | Schlag +1 w3-1 | | ___(+2) | oo |
| Rüstklasse | 14 | HD (2) | | oo |
| Bewegung | 6 m | Aktion w20 | | oo |
| Zähigkeit 0 | Reflex +2 | Willen -5 | Neutral | oo |

1-4 Kammer der Portale

Dieser Raum wird von einem Trio aus Rundbögen in den Wänden dominiert. Sie sind aus Mahagoniholz und Bronze gefertigt und zeigen jeder einen sich windenden Drachen. Nur die Augen der Drachen unterscheiden sich: im SW grüne Smaragde, im NW weiße Perlen, im NO leere Augenhöhlen. Die Bögen sind mit Platten aus poliertem Obsidian versperrt. Auf dem Boden befindet sich eine riesige leuchtende Glyphe die ihn in 3 Sektoren teilt. Nahe des Perlen-Bogens im NW seht ihr eine frische Blutlache.

Eigenblut: -1 HP oder -1 körperliches Attribut

Perlen/Smaragde raus nehmen: deaktiviert/nix passiert

INT für Hinweis

NW Perlen + Blut: → 1-5 Überfall

SW leer + 2 Rubine (1-11) + Blut: → 1-12 Der Schrein der schwarzen Perle

SW Smaragde + Blut von 8HD Kreatur → beliebige Welt

1-5 Überfall

5 Piraten warten hier auf beiden Seiten des Portals auf euch.

3-5 Piraten

| | | | | | | |
|------------|-----------|---|-----------|----------------|-----|-----|
| Initiative | +1 | Glück 12 oder Überraschungsangriff | | | | |
| Angriff | | Kurzschwert +2 w6; Wurfdolch +3 w4; stoßen +1 Zäh oder ins Wasser | | | | |
| Rüstklasse | 11 | HD w6 (3) | | <u>__</u> (+1) | 000 | 000 |
| Bewegung | 9 m | Aktion w20 | | | 000 | 000 |
| Zähigkeit | +2 | Reflex +1 | Willen -1 | Chaos | | 000 |

Kurzschwert, Wurfdolch, Edelsteine/Schmuck (für w10 Gulden)

Hier sind die groben Wände aus dem Felsen gehauen. Die Luft riecht frisch und nach Seewasser, ihr hört Brandung. Voraus seht ihr eine Steintreppe nach unten, rechts eine verschlossene Tür. Vor dem Portal durch das ihr gekommen seid, die gleiche Glyphe wie zuvor im Boden. An der Wand ein Relief mit Zauberern und Drachen verschiedener Größe.

INT 15: Wandlung von Sezrekan in einen Drachen

voraus → Steintreppe → **1-6 Fährmann der Tiefe**

rechts → Tür → **1-5A Ritualkammer**

zurück → Portal mit Glyphe davor → **1-4 Kammer der Portale**

1-5A Ritualkammer

Eine kleine Kammer voll schimmliger Luft. Verrottete karmesinrote Roben hängen an den Wänden und dunkle Gefäße stehen in einem brüchigen Regal. Ein endloser Strang von Runen ist in den Steinboden, die Wände und sogar die Decke geritzt. Mittig auf dem Boden steht eine flache Goldschale mit einem rostigen Messer mit langer welliger Klinge darin.

Goldschale 25 Gold, **5 Goldurnen** mit Sezrekans Organen je 25 Gold, **Organe** → Patron

Elb INT 10, sonst INT 15 Geheimtür kann von hier nicht geöffnet werden

1-6 Fährmann der Tiefe

Grobe in den Fels gehauene Steintreppen winden sich hinab zu einem hölzernen Steg am Ufer eines dunklen Sees. Zwei eiserne Feuerschalen spenden kaltes grünliches Licht.

Die Kälte lässt euch erschaudern. Ihr hört leises Plätschern dem Dunkel des Sees schält sich ein Boot mit einer verhüllten Gestalt die es mit einer langen Holzstange vorwärts stakt. Als er näher kommt seht ihr unter der Kapuze einen kahlen Schädel mit blauen Flämmchen in den Augenhöhlen. Das Boot stoppt am Steg und die Gestalt streckt euch eine knochige Hand entgegen.

1 Münze pro Passagier: Boot fährt zu 1-7 (Münzen im Schlamm findbar, Glückswurf)

schwimmen: Bewegung/2, STÄ 5 + Rüstungsmalus pro Runde oder untertauchen;

kein Zaubern, Ini -2, RK+2, Angriff: Schaden/2 außer Speer & Schwert, **Wasser ist eiskalt**

untergetaucht: temporär -1 Ausdauer pro Runde, wenn Aktion -2, wenn 0 → ertrinken

unterkühlen: Zäh 10 oder temporär -1 Ausdauer, wenn 0 → ertrinken

ertrinken: Zäh 10 oder -1 hp, keine Aktionen, muss gerettet werden

Fährmann: flüchtig, RK 100, 25 hp, Stab+1 w4 00000 00000 00000 00000 00000

Boot: Fährmann nimmt Schaden (RK 0), wenn zerstört sinkt unwiederbringlich

1-7 Eisentor

der See windet sich zwischen Felswänden voller Algen und Moos, eine halb verrottete Seilbrücke hängt etwa 2 Schritt über dem Wasser

schließlich kommt ihr zu einem zweiten Steg, wieder mit grün brennenden Feuerschalen und einem kleinen Felsplateau vor einem großen doppelflügeligen Eisentor. Auf dem Plateau sehr ihr 7 Männer: sechs sehen aus wie die Piraten die ihr schon kennt, der 7. in Kettenhemd und mit einem reich verzierten Rapier

„Hehe, es scheint wir haben Rivalen. Oder vielleicht Verbündete?“

„Wie wäre es wenn wir gerecht teilen: halbe-halbe bei allen Schätzen, mit erster Wahl für euch. Wenn wir die Perle haben sehen wir weiter.“

Eisentor mit gesichertem Riegel verschlossen

Piraten bleiben draußen und warten

Fallen suchen: INT 10: Klappe in der Decke

Schloss knacken: GES 15 oder STÄ 20, bei 2. Versuch: Klingenfalle w20+6, 2w4 Schaden

Innenseite Tor untersuchen: GES 10: Hydraulik schließt Türen (3 Runden nach öffnen)

Oswin der Seefahrer

Initiative +2

Angriff Rapier +3 **w6+2**; Wurfdolch +2 **w4**

Rüstklasse **16** HD 2w12 (14) (+2) 00000 00000 0000

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +1 Reflex +2 Willen -1 Chaos

Kettenhemd, Gesucht: „250 Gold Kopfgeld“, **Schnurrhaar:** Rapier+1 w6 (GES), 2x täglich finde Objekt+4, Seefahrt +1d, chaotische Intelligenz: Willen 10 oder grausam (70 Gold)

6 Piraten

Initiative +1 (+1) 0000

Angriff Kurzschwert +2 **w6**; Wurfdolch +3 **w4** 0000

Rüstklasse **11** HD w6 (3) 0000

Bewegung 9 m Aktion w20 0000

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen -1 Chaos 0000

Kurzschwert, Wurfdolch, Edelsteine/Schmuck (für w10 Gulden)

1-8 Kammer der Verdammnis

die feuchten Wände dieses Raums sind voller Algen und Seetang und es riecht nach Salzwasser, auf dem Boden liegen verstreute Knochen, in der Decke und im Boden sind einige kreisrunde etwa Handteller große Löcher, voraus eine schmale Treppe nach oben

Innenseite Tor untersuchen: GES 10: Hydraulik schließt Türen (3 Runden nach öffnen)

6 Runden lang strömt Wasser ein, bleibt 10 Runden, fließt 6 Runden wieder ab

schwimmen: Bewegung/2, STÄ 5 + Rüstungsmalus pro Runde oder untertauchen;

kein Zaubern, Ini -2, RK+2, Angriff: Schaden/2 außer Speer & Schwert

untergetaucht: temporär -1 Ausdauer pro Runde, wenn Aktion -2, wenn 0 → ertrinken

ertrinken: Zäh 10 oder -1 hp, keine Aktionen, muss gerettet werden

1-9 Ausweg

die schmale Treppe führt nach oben zu einer rostigen Eisentür, davor lehnt ein Zwergenskelett im glänzenden Kettenhemd, der Schädel von einem Speer durchbohrt

Skelett/Speer: Speer gleitet knirschend zurück in Wand gegenüber der Tür

→ **Daenthal:** Kettenhemd, kein Rost, Ordnung: RK+1, Heilung +1w, Chaos: Patzer +1w

Tür: stark verrostet, Schloss fest gerostet, Falle wird ausgelöst, **aufbrechen:** STÄ 10

1-10 Seilbrücke

eine Treppe führt hinauf zu einem leeren Raum, der links eine weite Öffnung zu einer verrotteten Seilbrücke hat

über Brücke: SC mit geringstem Glück REF 10 oder Fall ins Wasser → REF 10 oder -w6 HP

1-11 Sezrekans Gruft

ein wuchtiger weißer Marmorskopf steht mitten in der niedrigen Höhle, die kühle Luft scheint zu knistern und euch stellen sich die Haare auf wie in einem Gewitter, links führt ein schmaler Gang weiter

Sarkophag untersuchen: auf dem schweren Marmordeckel ist ein schlafender Drache

Sarkophag öffnen: STÄ 20, bis zu 4 SC → ein hochgewachsenes Skelett von einem schweren Leinentuch bedeckt und trägt eine **goldene Krone (50 Gold)**

Sarkophag durchsuchen: 2 Rubine (80 Gold)

Skelett/Krone berühren: ein kurzer Schmerz zuckt durch deine Fingerkuppen

„willst Du mir als deinem Herrn und Patron dienen?“ *Pakt mit einem Patron (w20+PER+)* oder GES-w8 Lähmung

1-14 Pakt mit einem Patron

Regeln 143, Rules 148

Grad 1, 1 Woche plus Aufgaben, Reichweite: selbst oder Berührung, Dauer: lebenslang

Du verpflichtest dich in dieser Zeremonie Sezrekan zu dienen. Du musst seine Aufgaben erfüllen und kannst um seine Hilfe bitten.

Besitzt du bereits einem Pakt kannst du auch einen Gefährten in den Pakt einbeziehen.

1 Fehlschlag, Makel des Patrons, Zauber ist für einen Monat verloren

2-11 Fehlschlag, Zauber ist für einen Monat verloren

12+ Pakt geschlossen: Verhältnis zu Patron entsprechend Wurf, mindestens einmal täglich kann der Patron angerufen werden. Der Patron kann Gegenleistungen verlangen.

1-11A Der geheime Tunnel

ein kurzer niedriger Gang krümmt sich durch den behauenen Stein, am Ende eine glatte Steinplatte und links davor ragt ein eiserner Hebel aus dem Boden

Hebel betätigen: Steinplatte hebt sich nach oben in den Fels für 3 Runden → **1-5A**, danach REF 12 oder zerquetschen w10

1-12 Der Schrein der schwarzen Perle

das Portal öffnet sich zu einer weiten Plattform, auf beiden Seiten grün leuchtende Feuerschalen, steile Stufen führen hinab zu einem mit dunklem Wasser gefüllten Raum, in seiner Mitte steht die Statue eines fauchenden Drachen, in seinem Maul eine faustgroße schwarze Perle, obwohl er etwa 3 Schritt unterhalb des Wasserspiegels auf dem Boden steht, ist er von einer kreisrundem Barriere abgeschirmt und im Trockenen

Wasser untersuchen: das Wasser ist dunkel aber teilweise durchsichtig, viele knallgelbe kleine Wasserschlangen tummeln sich darin, im Boden Handteller große Löcher

Perle entfernen: Raum wird in 13 Runden geflutet, Barriere verschwindet → gegen Drachen geschleudert: REF 15 oder w6 Schaden

schwimmen: Bewegung/2, STÄ 5 + Rüstungsmalus pro Runde oder untertauchen;

kein Zaubern, Ini -2, RK+2, Angriff: Schaden/2 außer Speer & Schwert

untergetaucht: temporär -1 Ausdauer pro Runde, wenn Aktion -2, wenn 0 → ertrinken

ertrinken: Zäh 10 oder -1 hp, keine Aktionen, muss gerettet werden

Schwarze Perle (500 Gold) alle Rettungswürfe -1, RK-1, Angriff-1, Zauberstufe+1, wird von allen Monstern innerhalb 5 Meilen angegriffen

Spätestens wenn die Gruppe die Perle hat, greifen die Piraten an

25 Seevipern, winzig, knallgelb

| | | | | |
|---|---|------------|---------|-----------|
| Initiative | +3 | | —(+3) | 0 0 0 0 0 |
| Angriff | Biss+2 1 & Gift: Zäh 10 oder -w6 AUS | | | 0 0 0 0 0 |
| Rüstklasse | 17 | HD 1 | | 0 0 0 0 0 |
| Bewegung | 4,5 m | Aktion w20 | | 0 0 0 0 0 |
| Zähigkeit +2 | Reflex +15 | Willen +1 | Neutral | 0 0 0 0 0 |
| Kurzschwert, Wurfdolch, Edelsteine/Schmuck (für w10 Gulden) | | | | |

1-13 Die Belohnung

am Strand wartet schon **Halmar** der Schmuckhändler auf euch, auf den Klippen seht ihr eine handvoll Armbrustschützen (wollen jeder 10 Gold falls Halmar tot)

was macht ihr mit der Perle?

Halmar der Schmuckhändler

Initiative +2

Angriff Langschwert +1 w8

____(+2) 00000

Rüstklasse 10 HD w8 (5)

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen -3 Ordnung

Langschwert, SCs*25 Gold, 25 Silber

4-6 Armbrustschützen

____(+1) 0000

Initiative +1 (**Überraschungsangriff?**)

0000

Angriff Armbrust +1 w6; Kurzschwert +1 w6

0000

Rüstklasse 10 HD w6 (4)

0000

Bewegung 9 m Aktion w20

0000

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen -1 Ordnung

0000

Kurzschwert, 5 Silber, w20 Kupfer

wandernde „Monster“

w2 Piraten

Initiative +1

Angriff Kurzschwert +2 w6; Wurfdolch +3 w4

____(+1) 000

Rüstklasse 11 HD w6 (3)

000

Bewegung 9 m Aktion w20

000

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen -1 Chaos

Kurzschwert, Wurfdolch, Edelsteine/Schmuck (für w10 Gulden)

w4 Künstlich belebte Fetische (Elfenbein), -8 Schaden wenn angegriffen, Dunkelsicht

Initiative +2

Angriff Schlag +1 w3-1

____(+2) 00

Rüstklasse 14 HD (2)

00

Bewegung 6 m Aktion w20

00

Zähigkeit 0 Reflex +2 Willen -5 Neutral

00

w3 Ratten-Krabben, ½m lange nackte Ratten mit 2 Zangen, Dunkelsicht, schwimmen

Initiative +3

Angriff Zange +2 w6; Biss +0 w3 & Krankheit: täglich Zäh 11 oder -GES – AUS

____(+3) 0000

Rüstklasse 15 HD w6(4)

0000

Bewegung 9 m Aktion w20

0000

Zähigkeit +5 Reflex +1 Willen +3 Neutral

0000