



# Schwarze Schatten über Salzmarsch

Original: AD&D 1E, Dave J. Browne, Don Turnbull: „U1 The Sinister Secret of Saltmarsh“ 1981  
hier: DCC Doppel-Abenteuer Stufe 1



Pen and Paper Erfahrung? altes DnD/OSR? DCC? Dieses Abenteuer?

## Was ist DCC

- 3-5 Spieler mit einem Charakter der Stufe 1 oder je 4 Charakteren der Stufe 0
- grundsätzlich einfache Regeln, aber sehr klassenspezifisch
- komische Würfel
- Skills über Beruf
- Ordnung=Inquisitor/Mafia, Neutral=Natur/Cthulhu, Chaos=Individualist
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht (außer Dieb/Hobbit)
- Charaktere können sterben, übermächtige Monster, manchmal besser fliehen
- ich würfle offen, TPK ist eure Verantwortung, Ausnahme: ein Char pro Spieler
- nutzt jeden Gegenstand oder Tier und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Spieler seid mutig und schlau**, die Lösung steht selten auf dem Charakterblatt

dieses Abenteuer: Klassiker, Erkundung, Rätsel

## Charaktere vorstellen

A Dorf Salzmarsch (Einleitung & Mission)

## Gerüchte

B Das Spukhaus

C Die Seegeist

→ Invasion der Schnabelmenschen

## Salzmarsch

Fischerort (500 Einwohner) nahe **Sumpf**, 3er Stadtrat: **Ewald, Raik, Knud**, Priester (Justitia), Händler/Hehler **Ugdalf Hintereder**, Herbergsvater **Richert**, Schankwirt **Reto Sinderquast**, Schmied, Krämer, Baumeister, Müller, Bäcker, Büttel, Kurier (Vogtei), Bader, Fischer, *Eike, Graf, 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*

**Farulf** der Söldner ist verschwunden, vor 3 Wochen angeheuert für Spukhaus

**Ewald** der Dorfvorsteher bietet 50 Gold „*Vorsicht, in dieser Gegend treiben sich Echsenmenschen, Goblins und anderes Gesindel herum.*“

~2 Meilen westlich liegt das verwunschene Haus des Alchemisten auf einem felsigen Hügel, seit 20 Jahren verlassen, merkwürdiger Alchimist lebte sehr zurückgezogen, man sieht nachts sich bewegende Lichter und hört unwirkliche Schreie und Stöhnen, einige Dörfler sind von Angst gezeichnet zurückgekommen und berichten von schrecklichen Begegnungen wenn man es betritt, niemand wagt Felder rundherum zu bestellen trotz guter schwarzer Erde

### **Gerüchte w8**

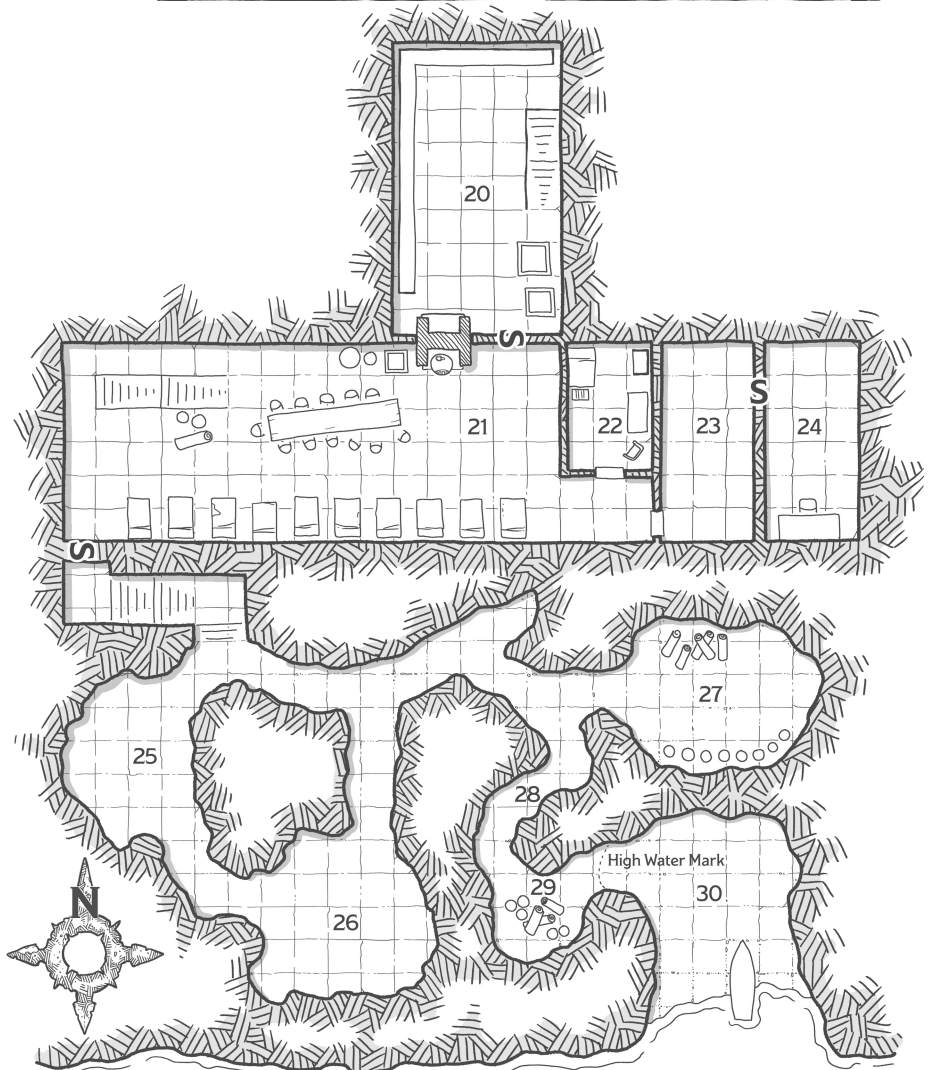
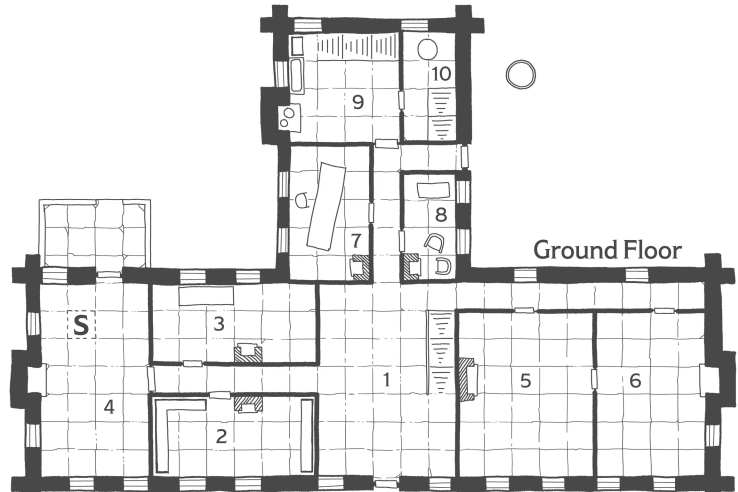
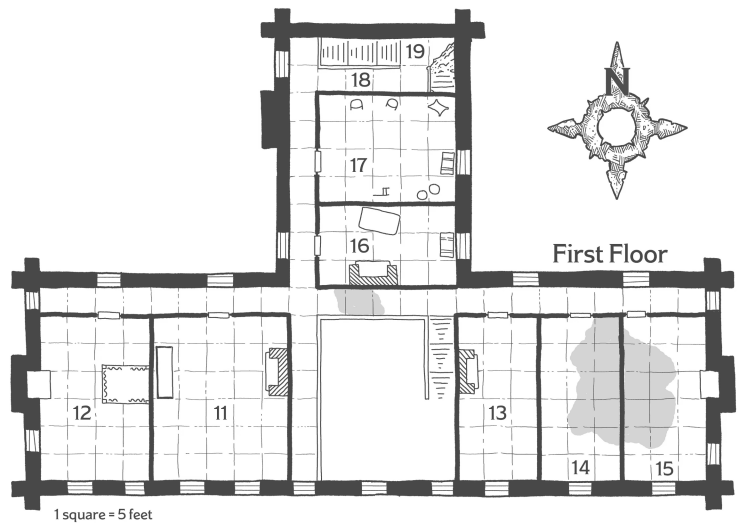
- 1 Baldur der alte Fallensteller hat erzählt, dass er mal den Weinkeller im Haus gefunden hat. Aber dann hat er Geister gesehen und ist geflohen.
- 2 Sebald, der älteste Sohn des Schmieds ist los und hat Schmuck und Silberbesteck im Haus gefunden. Er wollte dann nochmal hin, wurde aber später mit einem Messer im Rücken im Garten gefunden.
- 3 In Salzmarsch treiben sich zu viele zwielichtige Gestalten rum. Ugdalf der Händler ist ein Wucherer. Baldur ist ein Säufer. Im Wald hab ich letztens einen Goblin gesehen, der ein Reh geschossen hat. Hier muss mal richtig aufgeräumt werden!
- 4 Birka hat im Garten des Hauses Kräuter gesammelt, aber dann hat sie Stimmen und ein gequältes Stöhnen aus dem Haus gehört. Seitdem sammelt sie lieber im Sumpf.
- 5 Spukhaus? Alles Quatsch! Da treibt sich bestimmt nur irgendein Gesindel aus dem Sumpf im Haus herum. Oder Jugendliche die Streiche spielen.
- 6 Farulf der Söldner war ein erfahrener Mann. Wir haben ihm 20 Gold versprochen wenn er das Spukhaus durchsucht. Er ist nicht wiedergekommen und niemand hat gewagt ihn zu suchen.
- 7 Im Sumpf lebt ein Stamm von Echsenmenschen. Gefährliche Monster. Eines Tages werden sie Salzmarsch überfallen und uns alle ausrauben. Darum sollte sich der Dorfvorsteher mal kümmern. Das Spukhaus ist doch nur alberner Aberglaube.
- 8 Ugdalf der Händler hat abends nahe am Haus ein Feuer gesehen und schwarze Schatten die darum herum tanzten.

**B Das Spukhaus**

**C Die Seegeist**

→ **Invasion der Schnabelmenschen**

- 1 Eingangshalle
- 2 Bibliothek
- 3 Arbeitszimmer
- 4 Raum mit Wintergarten
- 5 Raum mit Kamin
- 6 Raum mit Nische
- 7 Esszimmer
- 8 Rauchzimmer
- 9 Küche
- 10 Spülküche
- 11 Schlafzimmer
- 12 Schlafzimmer
- 13 Schlafzimmer
- 14 Schlafzimmer (Signallaterne)
- 15 Schlafzimmer
- 16 Schlafzimmer
- 17 Lagerraum
- 18 Treppenabsatz
- 19 Dachboden (nicht eingezeichnet)
- 20 Weinkeller
- 21 Keller
- 22 Privatraum von Sanbalet
- 23 Skelettraum
- 24 Labor
- 25 Natürliche Höhle
- 26 Natürliche Höhle
- 27 Natürliche Höhle (Lager)
- 28 Geneigte Passage
- 29 Natürliche Höhle
- 30 Seehöhle



instabil: Loch & w6 Schaden

**ToDo:**

leere Räume

Kult/Statue

Schriftrolle

spezifischer Loot/Waffen

## **B Das Spukhaus**

Haus >20 m über dem Meer an einer steilen Klippe, 2 m hohe verfallene Steinmauer, verwilderter Garten, Büsche & knochige Bäume, Brunnen 1,5m ø, 5m tief, 1m Wasser  
im Haus: **umher schwebender Schatten (Trugbild)**

**Garten** 1 auf w8: Goblins, umherziehende Bande sucht Lager, **Überfall oder Flucht**

**5 Goblins:** Moralwurf 13 (11-Willen) oder fliehen

Initiative +1 (Überfall)

Angriff Kurzsword-1 **w6**, Kurzbogen **w6**

Rüstklasse **13** HD w8 (5)

\_\_ +1 00000

Bewegung 6 m Aktion **w20** Zähigkeit -2 Reflex +1 Willen -2 Ordnung

**14 Silber, Anführer: 2 Rubine (je 5 Gold)**

**Brunnen** herunterklettern → Angriff Viper, in kleiner Höhle: **3 Spinneneier**

**Viper:** kleine grüne Schlange, bewegt sich schnell

Initiative +6

Angriff Biss **w3** + Lähmungsgift: Zäh 15 oder nach w6+1 Runden Lähmung für 30 Min.

Rüstklasse **16** HD 2w4 (5)

\_\_ +6 00000

Bewegung 6 m Aktion **w20** Zähigkeit -2 Reflex +6 Willen -4 Neutral

### **1 Eingangshalle**

hohe Eingangshalle (6m); moderig & dreckig; zerbrochene Möbel; rechts Treppe nach oben zu Balkon; links Mitte und geradeaus Flure; unter Treppe rechts Flur; Treppen knarzen

**suchen:** Fußspuren Treppe – Westflur → 4 Wintergarten, **Westen: instabiler Boden w6**

Fußspuren Treppe – Nordflur → 9 Küche

Fußspuren Treppe hoch – rechts → 14 Küche

### **2 Bibliothek**

Bücherschränke an allen Wänden; Haufen Bücher im Südwesten; alte Trittleiter

**untersuchen:** 14 Bücher; „Die Magie der Edelsteine“, „Kräuterkunde für Magier“,

„Metaphysik der Alchimie“ Wert je 5 Gold in Lys

**untersuchen:** verrottetes Pergamentstück „... jenseits Skelette ...“

### **3 Arbeitszimmer**

halb zerfallener Schreibtisch mit 3 Schubladen; äußere aufgebrochen; mittlere zu;

**Schublade aufbrechen:** Briefe mit Bestellungen und Lieferlisten (wertlos)

**Schubfach untersuchen:** Geheimfach: **2 in Stoff eingewickelte Glaspholen mit durchsichtiger rosa Flüssigkeit (neutralisiert Gift)**

### **4 Wintergarten mit Veranda**

viele Tontöpfe mit verwelkten Pflanzen, morscher Schrank mit vielen kleinen Holzkästchen (verschimmelte Samenkörner); im Südwesten Haufen mit Müll; geheime Falltür → 21 Keller;

Durchgang zu Wintergarten: gefliester Boden, verstreute Erde, wuchernde Pflanzen

**Raum betreten:** „*Willkommen ihr Narren – willkommen zu eurem Tod! – Gelächter*“,

Willen 10 oder Furcht 1-9 Runden

**Müll untersuchen:** **goldener Ohrring (2 Gold)**

**Fußspur folgen:** → Falltür → 21 Keller

## 5 Kaminraum

kleine rote Pilze wachsen im Halbkreis um einen großen Kamin; die Tapete ist teils abgerissen und rote Ziegel sind sichtbar;

suchen: über dem Kamin ein loser Ziegel: **kleiner Lederbeutel mit Amethyst (2 Gold)**

## 6 Raum mit Nische

leerer Raum, viel Putz am Boden, Decke sieht sehr baufällig aus

## 7 Esszimmer

eine teils zerbrochene lange Tischplatte liegt auf dem Boden; zerbrochenes Porzellan und Glas zwischen Möbelresten an den Wänden

## 8 Rauchzimmer

zwei mitgenommene Ohrensessel stehen an einem großen Kamin voller Spinnweben ; eine eiserne Klappe über dem Kamin;

suchen: verschlossenes eisernes Kistchen: **Schriftrolle Klopfen**

**Spinnenschwarm:** greift an wenn nahe Kamin

Initiative +5  
Angriff Schwarmbiss+1 **1** + Gift: Zäh 5 oder **w4**  
Rüstklasse **11** HD 4w8 (18) \_\_\_ +5 00000 00000 00000 000  
Bewegung 6 m Aktion **w20** Zähigkeit 0 Reflex +10 Willen -2 Neutral

## 9 Küche

grauer Schimmel, Steinbecken, verrostete Töpfe und Pfannen; Schränkchen;

Treppe hoch → **18 Treppenabsatz**

**5 Tausendfüßler:** greifen an wenn nahe Steinbecken

Initiative +3  
Angriff Biss+6 **w6** + Gift: Zäh 10 oder **w6**  
Rüstklasse **14** HD 3w6 (10) \_\_\_ +3 00000 00000  
Bewegung 6 m Aktion **w20** Zähigkeit -1 Reflex +2 Willen -1 Chaos

## 10 Spülküche

feucht-nass, Steinbecken, großer Kupferkessel, zerbrochenes Porzellan, rostiges Besteck,

Treppe nach unten → **20 Weinkeller** (Todesschrei aus dem Keller, Willen 10 oder Furcht 1-10 Runden)

## 11 Schlafzimmer

verrottetes Himmelbett; alter Ledertiefel; alter Umhang (innen mit gelbem Schimmel);

**Gelber Schimmel:** empfindlich gegen Feuer & Licht

Initiative immer zuletzt  
Angriff Tentakel+4 **w4** + Flächenangriff Gift: Zäh 10 oder **w6** Schaden  
Rüstklasse **10** HD **w8** (5) immer zuletzt 00000  
Bewegung 3 m Aktion **w20** Zähigkeit +6 Reflex -8 Willen -6 Neutral

## 12 Schlafzimmer

Himmelbett, schwere weinrote Samtvorhänge, überall Spinnweben & Wurmlöcher

### 13 Schlafzimmer

Reste von Himmelbett, voller Spinnweben; Glitzern im Kamin (zerbrochenes Kristallglas)

#### **2 Spinnenschwärme:** greifen an wenn nahe Bett

Initiative +5

Angriff Schwarmbiss +1 **1** + Gift: Zäh 5 oder w4

Rüstklasse **11** HD 4w8 (18) \_\_\_ +5 00000 00000 00000 000

Bewegung 6 m Aktion **w20** Zähigkeit 0 Reflex +10 Willen -2 Neutral

### 14 Schlafzimmer (Signallaterne) **Handout: Zimmer**

vergammeltes Bettzeug in der Ecke, im Boden fehlen in der Mitte einige Bretter,

Fußspuren führen zum Fenster, herrlicher Ausblick aufs Meer

**suchen:** Kratzer in Staub auf Fensterbank, es riecht nach Öl, Fenster sieht benutzt aus

### 15 Schlafzimmer **Handout: Gefangener**

Tür verschlossen (Schlüssel liegt auf Fensterbank im Osten des Flurs); im Boden fehlen

Bretter; im Südosten vor einem intakten Himmelbett liegt ein gefesselter und geknebelter

Mann in Unterwäsche;

**Nathan Spedekorn (Attentäter):** „*Ich hab gestern Nacht nach einem Plätzchen zum Schlafen gesucht, wurde plötzlich niedergeschlagen und bin heute morgen hier gefesselt aufgewacht*“

will sich anschließen; **vergifteter Dolch** unter Bett (Nathan möchte Dolch ausleihen)

### 16 Schlafzimmer

noch ein zerfallenes Bett, alte Möbel und eine mitgenommene Truhe;

**suchen Truhe:** unter schimmlicher Kleidung & altem Pergament: **Schriftrolle „Lähmung“**

**suchen unter Truhe:** Loch im Boden: kleiner Lederbeutel mit **4 Diamanten (je 5 Gold)**

### 17 Lagerraum

allerlei alte Kisten und Säcke; 2 Eimer; große Eichentruhe unter dem Fenster; an einem

Haken neben der Tür **Lederrüstung** (gehört Nathan) mit **11 Silber**

### 18 Treppenabsatz

Treppe nach unten mit wackligem Geländer, Treppe zum Dachboden ist zerbrochen

### 19 Dachboden

Dach fehlt teilweise, Haufen Gerümpel im Süden → **Angriff Blutmücken**

**suchen:** Blutmückennest **Ring RK+1**

**15 Blutmücken:** langer Rüssel, wenn Festgebissen mit einem Schlag zu töten

Initiative +5

Angriff Festbeißen+5 **w4**, Festgebissen: **2/Runde**

Rüstklasse **14** HD w2 (1) \_\_\_ +5 0

Bewegung 6 m fliegen Aktion **w20** Zähigkeit -2 Reflex +5 Willen -2 Neutral

## 20 Weinkeller

Geruch nach Essig; halb zusammengebrochene Regale mit alten Weinflaschen; eine menschliche Leiche (3 Wochen tot) in **Schuppenrüstung** mit **Langschwert** und **Schild**  
**suchen Leiche**: im hohlen Stiefelabsatz **Emerald 5 Gold**; → **Angriff Fäulniskäfer**

**Fußspuren**: Geheimtür im Süden

**suchen**: INT 10 Geheimtür → 21 Keller

**3 Fäulniskäfer**: 1x beißen und 3x kriechen: Unterarm, Oberarm, Schulter, Herz=tot

Initiative zuletzt

Angriff Beißen+5 **1**, Kriechen: **1/Runde**

Rüstklasse **0/Wirt** HD w2 (1)

zuletzt o

Bewegung 3 m Aktion **w20** Zähigkeit -2 Reflex +5 Willen -2 Neutral

## 21 Keller

großer Kellerraum; mehrere Öllampen brennen; ein Schmuggler sitzt mit dem Rücken zur Geheimtür an großem Tisch mit Flasche Wein und döst; wenn er ein Geräusch hört flieht er in die Höhlen → 25 Höhle; **Nathan versucht verzweifelten Dolchangriff**;

10 einfache Pritschen, jede mit kleiner Kiste; Tonkrüge, einfache Becher und Besteck auf dem Tisch; ein Dutzend Stühle; 2 offene Fässer mit Wasser und Dünnbier; 2 Schöpfkellen; Schinken, Speckseite, Wurstkette und Brotlaibe; kleiner eiserner Herd mit Holzstapel, Töpfen und Pfannen; Treppe nach oben; an Treppe 2 kleine verschlossene Fässchen & Stapel Stoffe; Tür → 22 Privatraum von Sanbalet Tür (schwerer Balken „nicht öffnen!“) → 23 Skelettraum

**suchen**: **2 Fässchen Weinbrand (je 10 Gold), Stapel Seidentuch (20 Gold)**

**suchen**: Geheimtür → **25 Höhle**

**Schmuggler Hein**: rotes Kopftuch, **Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung**

Initiative +0

Angriff Kurzschwert **w6**

Rüstklasse **12** HD 2w6 (7)

\_\_\_ +0 oooooo oo

Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos

**goldener Ohrring rechts (2 Gold), Gürteltasche: 3 Gold, 13 Silber, 7 Kupfer**

## 22 Privatraum von Sanbalet

sauberer Raum, edlere Möbel, bequemes Bett, bronzener Kerzenständer, Truhe (Kleidung), Ölzeug an Haken, Stuhl & kleiner Tisch, 3 Bücher:

„Illustrierte erotische Poesie“ mit vielen Holzschnitten (3 Gold),

„Almanach der Seefahrt – Tiden der Salzküste“ (2 Gold),

„Mesmerismus und Animalischer Magnetismus“ (5 Gold)

→ Zettel mit Wortliste [„stop“, „weiter“, „schneller“, „kämpft“, „tragt“ & Echsisch];

**Ablendlaterne** und **Ölflasche**; kleines Hängeschränkchen: **3 Flaschen Öl, Zunder und Stahl, 8 Kerzen, merkwürdiges Pergament (Kartenskizze, Code)**

**suchen unter Tisch**: **Zaubergrimoire: Zaubertrick, Bauchreden, Magischer Mund, Schrecken, Trugbild**

**suchen unter Bett**: kleines Fach im Boden: verschlossenes Eisenkästchen mit Nadelfalle (1 Schaden, blaue Farbe): **22 Gold, 1 gelbliche Phiole (Heilung), 1 grünliche Phiole (Hast)**

## 23 Skelettraum

dunkel, staubig, abgestandene Luft, Skelette greifen nach kurzer Pause an

**6 Skelette:** halber Schaden durch Klingen- & Stichwaffen

Initiative +0

Angriff Kurzschwert **w6**; Klaue **w3**

Rüstklasse **9** HD w6 (4)

\_\_\_ +0 0000

Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen 0 Chaos

**suchen mit Licht:** Geheimtür → 24 Labor

## 24 Labor

im Norden Glas- und Tonscherben, 3 kleine Kupfertöpfe, langer Labortisch mit Töpfchen mit Salben, Flüssigkeiten und Pulvern, alchemistische Geräte: Glaskolben, Moerser, **goldener menschlicher Schädel (7 Gold)**, vor Tisch sitzt Skelett in Robe gekleidet auf Stuhl, Kopf auf Tisch gesunken, davor aufgeschlagenes Buch & heruntergebrannte Kerze

**suchen Schublade:** verfaultes **Zaubergrimoire:** Kalte Hand, Arkane Spezialisierung, Unsichtbarkeit, Trank brauen, „**Das Geheimnis des Stein der Weisen (5 Gold)**, **goldener Apfel (5 Gold)**; **goldene Rose (3 Gold)**

**suchen Ecke:** „**Zwergische Trankbraukunst mit und ohne Bier für Anfänger (Trank brauen)**

**suchen Alchimist: 7 Gold; verfluchter Glücksstein (-1 Glück, -1 Rettungswürfe)**

**Nartos der Alchimist** erscheint als Geist

*„jagt die Schmuggler und Scharlatane die mein Haus für ihre Verbrechen missbrauchen“*

## 25 Höhle

dunkel, feucht, nichts interessantes hier, fällt nach Osten ab

**Grüner Schleim:** lässt sich von Decke fallen, **immun** normale Waffen, **abschaben!**

Initiative +0

Angriff w3+2 Runden um Haut aufzulösen

Rüstklasse **11** HD 2w10 (11)

\_\_\_ +0 00000 00000 0

Bewegung 3 m Aktion **w20** Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen 0 Chaos

## 26 Höhle

dunkel, feucht, nichts interessantes hier; fällt nach Osten ab, Stimmen aus 27 Höhle

## 27 Höhle

### **Handout: Kampf**

von Fackeln erhellt, feucht, fällt nach Süden ab, **Sanbalet, Saturnia, 2 Echsenmenschen**  
**5 Ballen Seide (je 10 Gold), 7 Fässchen Branntwein (je 10 Gold)**

## 28 Geneigter Gang

Fackeln, fällt steil nach Süden ab, **3 Schmuggler, 3 Fässchen Branntwein (je 10 Gold)**

## 29 Höhle

Fackeln, fällt nach Osten ab, **3 Schmuggler, 3 Ballen Seide (je 10 Gold)**

## 30 Grotte

Öffnung zum Meer (von Tageslicht erhellt), Ebbe (Flut 1m höher), Ruderboot max. 8 Personen **(8 Gold)**

**Nathan Spedekorn (Attentäter): Lederrüstung, Dolch, Phiole Gift, 11 Silber**

Initiative +4  
 Angriff vergifteter Dolch+9 **w12/w4** & Gift Zäh 15 oder w10 Runden Lähmung  
 Rüstklasse **14** HD 3w6 (9) \_\_\_ +4 ooooo oooo  
 Bewegung 9 m Aktion **2w20** Zähigkeit +3 Reflex +8 Willen +4 Chaos

**Sanbalet: 7 Gold, 13 Silber, 3 Kupfer, Schlüssel, 3 Diamanten (je 5 Gold)**

Initiative +0  
 Angriff Rapier **w4**  
 Rüstklasse **11** HD 3w6 (11) \_\_\_ +0 ooooo ooooo o  
 Bewegung 9 m Aktion **2w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +4 Chaos

**Illusionistin Saturnia: Ring +1 HP, 5 Gold, 13 Silber, 9 Kupfer, 3 Diamanten (je 5 Gold)**

Initiative +0  
 Angriff Dolch +0 w4; **Sprühende Farben; Bezaubern; Unsichtbarkeit**  
 Rüstklasse **11** HD 3w6 (11) \_\_\_ +0 ooooo ooooo o  
 Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +4 Chaos

**Schmuggler Fiete, Nils, Jan, Hein, Jupp: Kopftuch, Lederrüstung**

Initiative +0  
 Angriff Kurzschwert **w6**  
 Rüstklasse **12** HD 2w6 (7) \_\_\_ +0 ooooo oo  
 Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos

**klobiger Goldring/Ohring/Zierdolch/Silberdolch/Halskette (4 Gold), 27 Silber, 31 Kupfer****2 Echsenmenschen: 5 Silber, 3 Kupfer**

Initiative +0  
 Angriff Langschwert **w8**; Schild w14 **w4**; Biss+1 **w4**; Schwanz+1 **w3** & liegend  
 Rüstklasse **12** HD 2w8 (8) \_\_\_ +0 ooooo ooo  
 Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Chaos

### **0 Vorbereitung & Übersetzen**

**1 Hauptdeck**

**2 Vordeck**

**3 Achterdeck**

**4 Kombüsenlager**

**5 Schiffslager**

**6 Kombüse**

**7 Kajüte der Echtenmenschen**

**8 Maldivius' Kajüte**

**9 Kapitänskajüte**

**10 Mannschaftskojen**

**11 Laderaum**

**12 Kajüte des Bootsmanns**

**13 Kajüte des Maats**

**14 Geheime Gefängniszelle**

**15 Geheimes Lager**

**16 Bilge**

**17 Krähenest**

**Belohnung**

### **0 Die Ratssitzung**

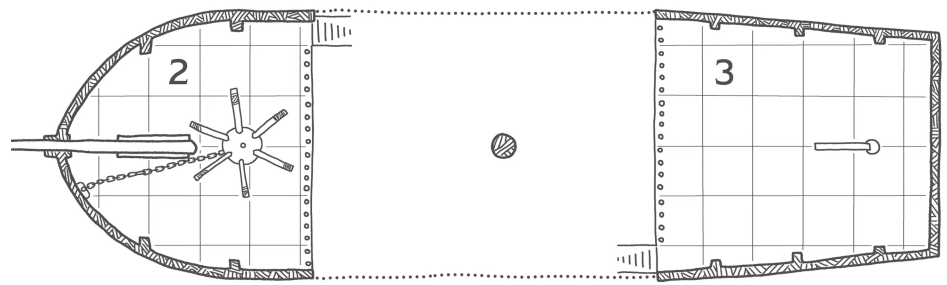
Einige Tage nach dem Abschluss eurer letzten Queste werdet ihr zu einer Ratssitzung gerufen. Man hat herausgefunden dass ein Teil der Bande immer noch mit einem Schmugglerschiff aktiv ist. Ihr werdet beauftragt das Schiff sicherzustellen und seine Besatzung zu verhaften, für 50 Gold und freies plündern. (50% Prisengeld fürs Schiff)  
Es wird erwartet dass das Schiff nahe des nächsten Neumonds auftauchen wird um seine Waren ins verwunschene Haus abzuladen. 2 Söldner werden euch unterstützen und jede Nacht per Boot nach dem Schiff Ausschau halten. Ihr müsst verabreden, was sie tun sollen wenn das Schiff kommt.

Punketah → Maldivius

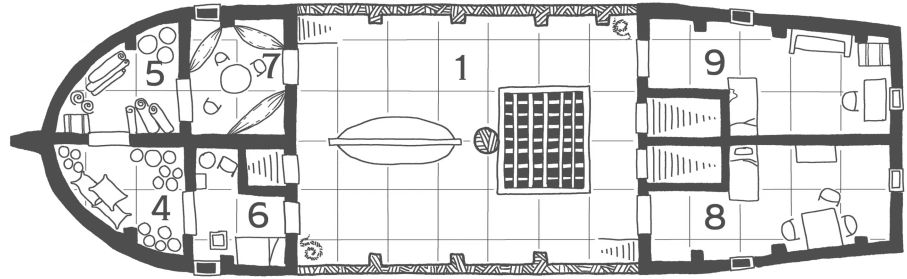
Sanbalet → Sanbalet & Saturnia

Oceanus → Volvox

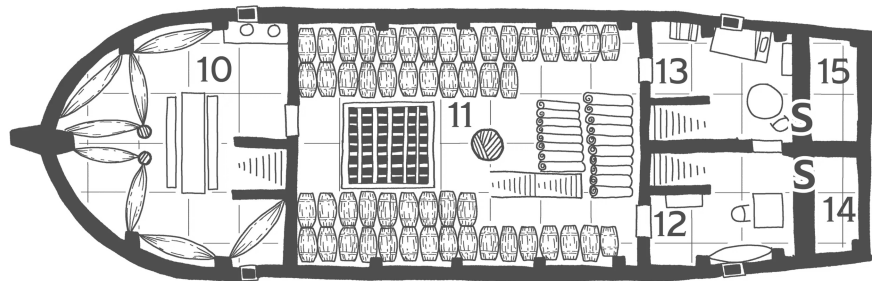
- 1 Hauptdeck
- 2 Vordeck
- 3 Achterdeck
- 4 Kombüsenlager
- 5 Schiffslager
- 6 Kombüse
- 7 Kajüte der Echsenmenschen
- 8 Punktahs Kajüte
- 9 Kapitänskajüte
- 10 Mannschaftskojen
- 11 Laderaum
- 12 Kajüte des Bootsmanns
- 13 Kajüte des Maats
- 14 Geheime Gefängniszelle
- 15 Geheimes Lager
- 16 Bilge
- 17 Krähenest



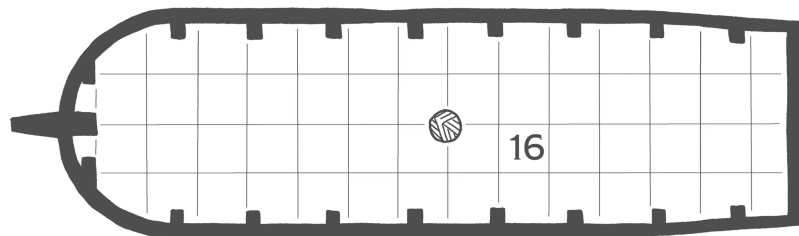
Upper Deck



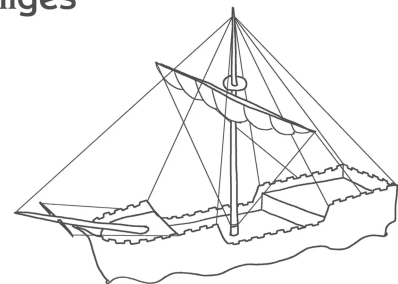
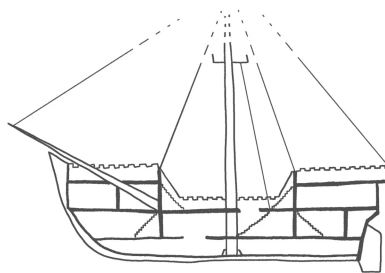
Main Deck



Hold



Bilges



## C Die Seegeist

### 0 Vorbereiten & Übersetzen

Dorfvorsteher redet allein mit euch:

Händler/Hehler **Ugdalf Hintereder** wird verdächtigt zur Schmugglerbande zu gehören  
Schmugglerbande im Spukhaus, 50 Gold und Plunder um sie auszuheben, 50% Prisengeld  
2 Söldner unterstützen indem sie nachts aufs Signal warten, antworten und euch übersetzen

### Signal

sobald es Nacht ist sendet Schiff alle 10 Minuten **Signal I** für 1 Stunde

Küste antwortet 2 mal mit **Signal II**

Schiff bestätigt mit **Signal III**

wenn Küste nicht antwortet, fährt Schiff weg bis zur nächsten Nacht

wenn Küste falsch antwortet, wiederholt Schiff genau einmal

### Übersetzen

korrektes Signal? **Licht? Rüstung? Ausrüstung?**

zunehmender Mond steht landseitig

**landseitig** (werden eher entdeckt) oder **seeseitig** anlegen?

### Die Seegeist

25m lang, 8m breit, 2,5m Tiefgang, 3m Bordwand, 5m Vordeck/Achterdeck

komplett unbeleuchtet, Anker

### Entern

#### Handout: Klettern

Seilleiter nur an Seeseite → 1 Hauptdeck

Ankerkette auch möglich: Geschick 8 oder fällt in Wasser → 2 Vordeck

Enterhaken: **Geschick 12** | Krach → 1 Hauptdeck 14 → 2 Vordeck 15 → 3 Achterdeck

max. 3 Leute an Bord bevor entdeckt

### 1 Hauptdeck

#### Handout: Entern Farbe, Zweikampf an Bord, Wanten

Boot, Ladeluke, Mast, keine Laterne, **2 Wachen** (Schmuggler) schauen in Richtung Land,

leise Stimmen vom Achterdeck, **Seile**

→ 17 Krähennest (1)      → 2 Vordeck (1)      → 6 Kombüse      → 7 Echsenmenschen (3)

→ 3 Achterdeck (4)      → 8 Maldivius      → 9 Käptn

### 2 Vordeck

Ankerwinde, Bugspriet, **1 Wache** (Schmuggler) schaut in voraus

### 3 Achterdeck

#### Handout: Achterdeck Signal

Ruder, **Maldivius, Käptn/Steuermann, 2 Schmuggler** schauen in alle Richtungen,

Käptn/Steuermann hält Signallaterne

### 4 Kombüsenlager

an Deckenhaken hängen Schweineseiten und Würste, am Boden Säcke & Fässer, Krüge

### 5 Schiffslager

#### Handout: Lager

zusammengerollte Seile, Segelleinen, Werkzeug, Planken, Kisten

## 6 Kombüse

eiserner Ofen, Bullauge, Pfannen & Töpfe, Messer & Kellen, Kiste mit Kohle, Wasserfass

## 7 Kajüte der Echsenmenschen      **Handout: Echsenmenschen, Pseudodrache**

3x3m kleiner Raum, sumpfiger Geruch, 3 Hängematten (schlafende **Echsenmenschen**), Tisch, Holzbecher & Silberkrug (Wein), Kiste (Waffen), Korb in einer Ecke: **Pseudodrache (wach!)**

## 8 Maldivius' Kajüte

Bett, Tisch & 2 Stühle, Silberschale mit Früchten, Weinkrug & 2 Becher, 2 Stiefel (**Schlüssel**)

**Truhe:** Gasfalle (Zäh 14 & 1 Phase Schlaf), **Schriftrolle Spinnennetz, Zettel „Abracaphagic“** (für seinen Zauberstab: Magie entdecken)

## 9 Kapitänskajüte

**Handout: Kapitänskajüte**

Bett, Schreibtisch (Seekarten, Ladeliste) mit Stuhl, Schrank, Bärenfell (Luke → 13 Maat),

Truhe **15 (2x Heiltrank, Krankheit heilen, Antidot), Zellenschlüssel**

## Unterdeck

---

## 10 Mannschaftskojen

8 Hängematten, 8 Seesäcke, langer Tisch mit Hockern

## 11 Laderaum

**Handout: Laderaum**

einzelne Laterne, jede Menge Ladung in Fässern und Kisten (Seide, Branntwein, Waffen),

**4 Schmuggler** sitzen am Tisch und würfeln

## 12 Kajüte des Bootsmanns

Papagei „*Gold-Dublone! Gooold-Dublone!*“ „*Haltet den Dieb!*“

Hängematte (unbenutzt), Tisch & Stuhl, Truhe (leer), Geräusche alarmieren **Volvox (14 Zelle)**

**suchen:** Geheimtür → 14 Gefängniszelle

## 13 Kajüte des Steuermanns

**Handout: Nackte Maja**

Bett, Tisch & Stuhl, Truhe (leer), Gemälde „Nackte Maja“ (Wandluke → 15 Geheimlager)

„*Prinzipien der Navigation*“ „*Rechtliche Aspekte von Freibeuterbriefen*“ je 1 Gold

## 14 Gefängniszelle

**Handout: Wasserelf**

enger Raum mit festgekettetem Humanoiden: Volvox aus Ru, grüne Haut, Kiemen am Hals, spricht nur ein wenig Elbisch, gefangen genommen, will Freiheit

## 15 Geheimlager

großes Bündel getrocknetes Sumpfkraut, 3 Karaffen mit Gift: Lähmung, Schlaf, Schwäche, „*Gifte mischen und anwenden*“, „*Dämonologie für Acolyten*“, „*Dämonologie für Meister*“, „*Beschwörungen und Portale zu anderen Sphären*“, Glaskrug mit Hobbitkopf in Alkohol

## 16 Bilge

nur 1 Schritt hoch, nasser Sand, Wasser schwappt, Krabbel-Geräusche von vorn, **Fäulniskäfer**

## 17 Krähennest

**Handout: Wanten**

**Schmuggler** mit Fernrohr, wenn Kampf an Deck: **3 Wurfmesser+3 w4**

## Belohnung

50 Gold & Prisengeld für die „*Seegeist*“

→ **Invasion der Schnabelmenschen**

**Käptn Sigurd Schwarzbart: Kettenhemd, Säbel +1, Dolch, Ring (5 Gold), 2 Schlüssel, 5 Gold, 3 Silber, 2 Kupfer**

Initiative +2  
Angriff Säbel +2 **w6+2**  
Rüstklasse 16 HD 4w8 (20) \_\_\_ +2 ooooo ooooo ooooo ooooo  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +3 Reflex +1 Willen +3 Chaos

**Steuermann Björn Blutschuld: Kettenhemd, Säbel, Dolch, Ring (3 Gold), Schlüssel, 5 Silber, 7 Kupfer**

Initiative +1  
Angriff Säbel +1 **w6**  
Rüstklasse 15 HD 3w8 (12) \_\_\_ +1 ooooo ooooo oo  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +1 Chaos

**Maat Ole Fischer: Haken statt linker Hand Kettenhemd, Säbel, Dolch, Ring (3 Gold), 1 Gold, 6 Silber, 8 Kupfer**

Initiative +1  
Angriff Säbel **w6**; Hakenhand +1 **w4**  
Rüstklasse 15 HD 3w8 (11) \_\_\_ +1 ooooo ooooo o  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +1 Chaos

**8 Schmuggler: Lederrüstung, Säbel, 5 Silber, 3 Kupfer**

Initiative +1  
Angriff Säbel **w6**; Armbrust **w6**  
Rüstklasse 12 HD 2w6 (6) \_\_\_ +1 ooooo o  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +1 Chaos

**Maldivius (Magier): Ring HP+1, 8 Gold, 4 Silber, 9 Kupfer, Stab „Magie entdecken“ (Wort!)**

Initiative +0  
Angriff Dolch **w4**; Magisches Geschoss, Schlaf, Spinnennetz  
Rüstklasse 10 HD 3w4 (6) \_\_\_ +0 ooooo o  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +4 Chaos

**3 Echsenmenschen: 5 Silber, 3 Kupfer**

Initiative +0  
Angriff Langschwert **w8**; Schild **w14 w4**; Biss+1 **w4**; Schwanz+3 **w3** & liegend  
Rüstklasse 10 HD 2w8 (8) \_\_\_ +0 ooooo oo  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Chaos

**2 Gnolls: Streitaxt, 17 Kupfer**

Initiative -2  
Angriff Streitaxt-1 **w10**; Biss+3 **w3**  
Rüstklasse 13 HD **w8** (5) \_\_\_ -2 ooooo \_\_\_ -2 ooooo  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Chaos

## Pseudodrache

Initiative +1  
Angriff Schwanz+1 **w3** & Gift Zäh 12 oder Lähmung w10 Runden  
Rüstklasse **17** HD 2w6 (7) \_\_\_ +1 oooooo oo  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +3 Chaos

## Volvox (Wasserelf)

Initiative +1  
Angriff +1 ?  
Rüstklasse **12** HD 3w6 (11) \_\_\_ +1 oooooo oooooo o  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +0 Reflex +3 Willen +1 Chaos

## Feldweibel Willem Hansen: Kettenhemd, Speer, Langschwert, Dolch

Initiative +2  
Angriff Speer+1 **w8**; Langschwert+1 **w8**; Dolch+1 **w4**  
Rüstklasse **16** HD 4w8 (15) \_\_\_ +2 oooooo oooooo oooooo  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +1 Ordnung

## Gefreiter Enno Hansen: Verstärkte Lederrüstung, Speer, Langschwert, Dolch

Initiative +1  
Angriff Speer+1 **w8**; Langschwert+1 **w8**; Dolch+1 **w4**  
Rüstklasse **15** HD 3w8 (12) \_\_\_ +1 oooooo oooooo oo  
Bewegung 9 m Aktion **w20** Zähigkeit +1 Reflex +3 Willen +1 Ordnung