

DCC 4-5 Charaktere der Stufe 2, Strohhalm

- ich würfle offen, Tod ist eure Verantwortung (**Stufe 2** Charaktere)
- DnD ähnlich (Attribut w20 + Modifikator), komische Würfel
- **Fertigkeiten:** sagt mir euren Beruf & Volk wenn ihr etwas Spezielles tut
- nutzt jeden Gegenstand, Tiere und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr w20 würfelt, regeneriert nur bei Dieb & Hobbit
- **Krieger & Zwerg: Heldenwürfel, Krieger: 19-20 Krit., Zwerg: Schildstoß**
- **alle Zauber: würfeln, extrem starker Effekt für hohe Zahlen**
- **Zauberer & Elf: Verderbnis, Blutmagie: Attribute verbrennen**
- **Kleriker: Hände auflegen, Untote vertreiben, Ungnade**
- **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 für Stufe = 2 Runden**
- **Schwarzes Lotusöl:** +w10 für w4 Stunden, danach -w6

dieses Abenteuer

- Stufe 2, für erfahrene Spieler, mehr Rätsel als Kämpfe, seid mutig und schlau
- Stufe 1: „4 Schwerter“ → „2 Schwerter“
- Stufe 3-4: TW +1, RK +1, Rettungswürfe +1
- bizarr, düster, philosophisch, möglicherweise schwarze Messe

übersetzt: Blatt, Karte, Trumpf, fell deck - das Blatt des Schicksals: 12 + Narr (Teufel) + Mond

Raum	Original	Rider White	Name	Farbe
3-4	scribe Al-Hazred	Eremit	Gelehrter Al-Hazred	gelb auf grau
4-2	enchantress Erodiade	Königin der Kelche	Verzauberin Erodiade	blau
5-4	wizard Darjr	Herrscher	König Darjir	rot
2-3	devil Mordax	Narr (Teufel/Fliege)	Mordax	
2-3	ladies in waiting	Drei der Kelche	Signe, Nyx, Moira Matrone Edelgard	
2-2	hierophant	Hohepriester	Vater Moro	
2-4	prince of swords	Ass der Schwerter	Hauptmann Kaschei	
1-1	four of swords	2 3 4 5 6 7 Schwerter Page der Schwerter	Wulf, Odo, Götz, Bert, Holm, Sven Gefährten	

seek the cave beyond the cave
the realm of three wizards and none
free me from my watery grave
earn the gratitude of the Lady

Sucht die Welt durch Mondberg bleich,
drei Magi und doch Niemand's Reich.
Aus Wassersaal erlöset mich,
der Dame Dank sei ewiglich.

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

Name, Gesinnung, Charaktere vorstellen

Szenen & Orte

A	Anfang			
0	Die Höhle			
1	<u>Das Tal der Magi</u>			
1-1	Das Feld der Gefallenen			
1-2	Der schrumpfende Wald			
1-3	Phlogistonbarriere			
1-4	Wolkenklippen			
2	<u>Das Anwesen</u>			
		Schwarze Messe	Treibjagd	Tournei
2-1	Hohe Pforte			
2-2	Kapelle			
2-3	Hofdamen im Turm			
2-4	Thronsaal			
2-5	Ruine			
2-6	Niedere Pforte			
2-7	Herr der Fliegen	Versteckte Klappe	Mordax Kasten	
2-8	Die dröhnende Mauer			
3	<u>Die Gruft (Al-Hazred)</u>			
3-1	Der Drachendom			
3-2	Schuppen in der Dunkelheit			
3-3	Brunnen der Hellsicht			
3-4	Brunnen der Hellsicht			
3-5	Die Kammer des Al-Hazred			
4	<u>Unter dem See</u>			
4-1	Der Weg ins Wasser			
4-2	Der Saal der Erodiade			
5	<u>Der Turm hinterm Mond</u>			
5-1	Die Mondbrücke			
5-2	Der Schlund			
5-3	Der Linke Pfad (Automaten)			
5-4	Der Rechte Pfad (Folterknecht & Gemarterter)			
E	Ende			

*Sucht die Welt durch Mondberg bleich,
drei Magi und doch Niemand's Reich.
Aus Wassersaal erlöset mich,
der Dame Dank sei ewiglich.*

Diese kryptische Nachricht nebst einer alten Tarot-Karte ("Der Mond") erreicht euch auf ungewöhnlichem Wege. Sie lädt euch ein zu einem Abenteuer in einer bizarren Welt die dem Untergang geweiht zu sein scheint.

Ein etwas seltsames Abenteuer für Leute die Spaß daran haben eine Welt mit einer eigenen verquerten Logik zu erkunden.

A Anfang

Ihr findet eine dünnes Elfenbein-Plättchen von der Größe einer Spielkarte, doch leider ist es zerbrochen.

Traum: du liegst im Schmutz einer nächtlichen Gasse; dein Kopf ist benebelt; eine Ratte kommt angekrochen; sie hat ein eingerolltes Pergament auf den Rücken gebunden; du riechst Seetang und Rosenwasser und liest die Worte in einer schön geschwungenen Schrift:

Sucht die Welt durch Mondberg bleich,

drei Magi und doch niemand's Reich.

Aus Wassersaal erlöset mich

der Dame Dank sei ewiglich

Darunter ist die Tarotkarte „Der Mond“ gezeichnet.

XVIII Der Mond: *Gelassenheit, Hingabe, Anderwelt, Träume, Zweites Gesicht, Unterbewusstsein, Irrationalität, Intuition*

Der Mondberg ist allgemein bekannt, er ist eine Tagesreise entfernt. Aber er soll verflucht sein und alle raten davon ab dorthin zu gehen.

0 Die Höhle

Ihr steht vor einem **Felsüberhang**, der eine unscheinbare Höhle überdacht. Die Höhle ist nur etwa **3 Schritt tief** und ihr Boden ist mit Fledermaus-Guano und vertrockneten Blättern bedeckt. Als ihr hineingeht seht ihr einen **schmalen Felsspalt**, der horizontal in eine **dunkle Felskammer** führt. Zwerge und Menschen müssen ihre Metallrüstung ablegen um durchzupassen. Als ihr alle in der Kammer steht hört ihr ein meckerndes Kichern und seht in einiger Entfernung einen geisterhaften Schelm oder Narren, der euch aber nicht zu bemerken scheint. Er kommt näher. Euch wird heiß und es riecht nach Schwefel. Unmittelbar vor euch tritt er an einen geisterhaft erscheinenden kleinen Tisch und ihr seht dass er einen Stapel Spielkarten in der Hand hält.

Karten offen austeilen (jeden Abend im Thronsaal 2-4):

A Herrscher

B Königin der Kelche

C Eremit

1 Hohepriester

2 Drei der Kelche

3 Ass der Schwerter

4 Zwei Schwerter

5 Drei Schwerter

6 Vier Schwerter

7 Fünf Schwerter

8 Sechs Schwerter

0 Narr (verdeckt)

erst die 3 Häuser, dann die restlichen 9 (bis auf Narr) darunter stecken, quäkende Stimme „... schwört seine Lehnstreue dem Haus der ...“ dreht sich um Achse, legt **blind** letzte Karte. Der Gewinner (**höchste Anzahl Karten**) erhebt sich. Eine **schwache Sonne in der Farbe des Gewinners** beginnt langsam unterzugehen während der **Narr in der Ferne** verschwindet.

1 Das Tal der Magi

Ihr steht am **Rand einer Lichtung** umgeben von **dunklem Tannenwald** und blickt über ein weites Tal das nur vom **aufgehenden Mond** in einem sternlosen Himmel erleuchtet wird. Ein **Anwesen** liegt an einem silbrig schimmernden **See** über dem Glühwürmchen schwärmen. Weit dahinter ein **Turm** in einem Wolkenmeer.

Abend: Karten austeilen, Befehle erteilen

Nacht: Auferstehung, Zeitvertreib

Tag: Angriff & Verteidigung

1-1 Das Feld der Gefallenen

Die langen Furchen eines riesigen Ackers sind zertrampelt und **matschig** von **altem Blut**. **Zerbrochene Waffen** und **Rüstungsteile** liegen zwischen **Knochen** und **Skeletten** umher. Dazwischen **Krähen** die in den **Blutlachen** und nach **Würmern** picken. **Nachts Auferstehung**.

Suchen: Glückswurf & w4: **1** Speer **2** Handbeil **3** Schild **4** Verstärkte Lederrüstung

2 Skelettkrieger - Zwei der Schwerter: ½ Schaden von Stich- & Hieb Waffen

Initiative	+2	____(+2)	ooooo	ooo
Angriff	Speer w8 Handbeil geworfen w6		ooooo	ooo
Rüstklasse	9	TW 2w10 (8)		
Bewegung	9 m	Aktion w20		
Zähigkeit +0	Reflex +0	Willen +1	Ordnung	

3 Skelettkrieger - Drei der Schwerter: ½ Schaden von Stich- & Hieb Waffen

Initiative	+1	____(+1)	ooooo	oo
Angriff	Speer w8 Handbeil geworfen w6		ooooo	oo
Rüstklasse	8	TW 2w8 (7)	ooooo	oo
Bewegung	9 m	Aktion w20		
Zähigkeit +0	Reflex +0	Willen +1	Ordnung	

4 Skelettkrieger - Vier der Schwerter: ½ Schaden von Stich- & Hieb Waffen

Initiative	+0	____(+0)	ooooo	o
Angriff	Speer w8 Handbeil geworfen w6		ooooo	o
Rüstklasse	7	TW 2w6 (6)	ooooo	o
Bewegung	9 m	Aktion w20	ooooo	o
Zähigkeit +0	Reflex +0	Willen +1	Ordnung	

5 Skelettkrieger - Fünf der Schwerter: ½ Schaden von Stich- & Hieb Waffen

Initiative	-1	____(-1)	oooo	
Angriff	Speer w8-1 Handbeil geworfen w6-1		oooo	
Rüstklasse	6	TW 2w4 (4)	oooo	
Bewegung	9 m	Aktion w16	oooo	
Zähigkeit +0	Reflex +0	Willen +1	Ordnung	oooo

6 Skelettkrieger - Sechs der Schwerter: ½ Schaden von Stich- & Hieb Waffen

Initiative	+0	____(+0)	ooo	ooo
Angriff	Speer -2 w8-2 Handbeil geworfen -2 w6-2		ooo	ooo
Rüstklasse	5	TW 2w4 (3)	ooo	ooo
Bewegung	9 m	Aktion w16		
Zähigkeit +0	Reflex +0	Willen +1	Ordnung	

7 Skelettkrieger - Sieben der Schwerter: ½ Schaden von Stich- & Hieb Waffen

Initiative	+0	____(+0)	oo	oo
Angriff	Speer -2 w8-3 Handbeil geworfen -2 w6-3		oo	oo
Rüstklasse	4	TW 2w4 (2)	oo	oo
Bewegung	9 m	Aktion w16		
Zähigkeit +0	Reflex +0	Willen +1	Ordnung	

1-2 Der schrumpfende Wald

Am Rande der Lichtung beginnt ein dichter dunkler Wald.

Wurm-Begegnung: 1+N Hex vom Phlogiston; w12: **1** 3 Würmer **2-4** 1 Wurm **5+** nix

Phlogiston Würmer: 10 m lang, **träge**, keine Augen; **immun** Bezaubern; **tot** nur für Stunden

Initiative -5 _____(-1) ooooo ooooo ooooo o

Angriff Biss **w5+3** ooooo ooooo ooooo o

Rüstklasse **10** TW 8w8 (32)

Bewegung 7,5 m Aktion **w30**

Zähigkeit +2 Reflex -3 Willen +5 Neutral

ablenken: Willen 15; **Unheiliges vertreiben:** 17

1-3 Phlogistonbarriere

Der Wald endet abrupt an einer grauen Wand in der purpurne und bernsteinfarbene Blitze zucken. Durchdringung mit 5 kg Kraft möglich: jegliche Materie verschwindet.

Wurm-Begegnung: 1+N Hexe vom Phlogiston; w12: **1** Drei Würmer **2-4** Ein Wurm

1-4 Wolkenklippen

Hier endet die Lichtung abrupt in Klippen jenseits derer nur dichte weiße Wolken sichtbar sind. Es riecht frisch und salzig nach Ozean.

2 Das Anwesen

Ein altes Landschlösschen, fast schon eine Ruine. Das Dach hat etliche Löcher. Abgefallener Putz liegt im Gras und alte graue Spinnweben sind in den Fensteröffnungen zu sehen.

Tagsüber: Wachen/Kampf? **Nacht** w3: **1** Schwarze Messe **2** Treibjagd **3** Tournei

Schwarze Messe (2-2 Kapelle)

Vater Moro hält eine Messe. Vasallen kommen mit **schwarzen Kerzen** zu der Kapelle.

„**Undankbar** ist die Welt, grausam und verderblich. Das **Phlogiston** verzehrt uns während wir in immer neuen Schlachten leiden und sterben. Ich verfluche euch Götter! Habt ihr uns denn nur geschaffen um euch an unserem Leiden zu erfreuen? **Erlöst uns! Endet unser Leiden!**“

„**Lasst uns nun Leib und Blut verzehren.**“ SC auswählen oder wenn nicht anwesend konkurrierenden NSC (Matrone) **schächten** & Haut abziehen und in kleine Stücke schneiden, dann verteilen. „**Esse den Leib und trinke das Blut. Gesegnet seist du!**“

Treibjagd (2-4 Thronraum)

Vasallen versammeln sich in festlicher **Jagdkleidung** und **Reitstiefeln**. **Wein und Bier** werden gereicht während Jäger die **Pfeilspitzen schärfen**. „Waidmannsheil“ „ruhig Hasso“ „Horrido“

Dann ertönt eine kurze **Horn-Fanfare** und die **Matrone Edelgard** erhebt die Stimme: „Lasst uns den **Hirsch** bestimmen.“ Dann geht sie herum und lässt jeden Gast einen **Strohalm** ziehen. **Hauptmann Kaschei** tritt vor: „Nun zeige ein jeder sein Los!“ Nickt. „Bringt mir den Weinschlauch! Der Hirsch erhält **Vorsprung** bis ich meinen Wein leere.“ Hunde an Leine

4 Jäger: fliehen wenn im Nahkampf angegriffen

Initiative +1 _____(+1) oooo oooo

Angriff Kurzbogen +1 **w6**, Kurzsword **w6** oooo oooo

Rüstklasse **10** TW w6 (4)

Bewegung 9 m Aktion **w20**

Zähigkeit 0 Reflex +1 Willen +0 Neutral

Tournei (2-3 Turm)

Der **Narr** begrüßt euch mit einer **tiefen Verbeugung**. **Matrone** winkt euch widerwillig heran. Die **drei Hofdamen** warten und rufen im Chor: „Wer ist Manns genug für mich zu fechten? Den stolzen Sieger werden wir alle ehren.“ Alle 3 halten ein **Seidentaschentuch**.

Ein Ritter in einer prächtigen aber verkratzten Plattenrüstung wartet neben ihnen.

Verspotten den Verlierer: „Wie schwach und feige ihr seid. So werdet ihr nie eine finden.“

Gewonnen: „Welch edler Streiter!“ Leere Rüstung: „da habt ihr wohl einen Popanz besiegt“

Verkratzter Ritter (Skelettkrieger)

Initiative +3 _____(+3) oooooo ooo
Angriff Langschwert **w8**
Rüstklasse **16** TW 3w8 (8)
Bewegung 9 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +0 Ordnung

2-1 Hohe Pforte

Ausgetretene Steinstufen führen zu einem schief in den Angeln hängenden Tor. Moos und Ranken überall. Hoch auf dem Torbogen prangen 3 Symbole: **Krone**, **gekreuzte Stäbe** und ein **Stern**. Falls die Gefährten in 2-4 auf den Thron aufsteigen prangt ihr Symbol hier oben.

Tor aufbrechen: 25 HP oder Stärke 15

Hinter dem Tor ein halbvolles Regenfass, ein Bündel mit 6 Speeren und einem Schild und ein schlammverschmierter Eisenriegel um das Tor zu verschließen.

Schild: bronzenes Emblem Kriegergott „Hebe die Waffe und bete!“:

15 Gold/Stufe um 1x täglich mit Zähigkeit 10 Krit. zu widerstehen

2-2 Kapelle

In der kleinen Kapelle stehen dicht gedrängt morsche Holzbänke vor einem niedrigen Steinaltar der in einer Vertiefung einige Stufen unter dem Gebetsraum steht. Hinter dem Altar hängen ausgefranste und weiße Wandteppiche mit grünen und schwarzen Flecken. In einer Nische hinter dem Altar liegt eine einfache Strohmatte und ein schmutziges Säckchen. Am Altar betet ein hagerer alter Mann in schwarzer Robe. Er wirkt unnatürlich groß und aus seinen ausgefransten Ärmeln ragen dürre Ärmchen mit langen spitzen Fingern hervor die einen Hirtenstab halten. Als ihr eintretet blickt er sich kurz mürrisch um und nachdem er sein Gebet vollendet hat, kommt er mit ungleichmäßigen Schritten auf euch zu. Er riecht sehr schlecht. Sein Hirtenstab ist mit dornigen Ranken und scharfen Spitzen verziert.

„Willkommen zum Gebet meine Schäfchen. Kniet nieder und erweist den Göttern eure Ehre.“ „Fürchtet die Götter oder sie werden euch das Fürchten lehren!“

Hohepriester Vater Moro: 6 Spinnenbeine, 3 m groß,

Initiative +0 _____(+0) oooooo oooooo ooooo
Angriff Stab +3 **w6+1** | Schadzauber 3/Tag **w8+2** Willen 13 halbiert |
Vertreiben 3/Tag Willen 13 oder auf 6 m fliehen
Rüstklasse **15** TW 2w12 (14)
Bewegung 12 m Aktion **w20**
Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen +4 Chaos

3 schwarze Kerzen, Bronzeschüssel mit Blutresten

sehr scharfer Dolch (Klerikerzauber +3 & Willen 10 oder Wahnsinn)

2-3 Hofdamen im Turm

Drei Hofdamen sitzen nährend um ein Kohlebecken. Sie tragen **Halbmasken** und durchscheinende **Seidenkleider** sowie alle eine **Halskette** mit einem **Schlüssel** daran. Dahinter steht eine **mürrische dicke Matrone** die in einen tiefschwarzen Umgang gehüllt ist. Daneben sitzt ein **Narr** in gestreifter bunter Kleidung auf einem **Hochstuhl** und unterhält die Damen mit frivolen Geschichten zu denen er mit den Fingern Schattenspiele an der Wand aufführt.

Als ihr eintretet sehen die Hofdamen auf und die Matrone (**Edelgard**) kommt mit schnellen Schritten auf euch zu während der Schelm frech grinst.

Alle 3 Hofdamen sind **aufgeregt** und wollen sofort die SCs als Streiter gewinnen.

„Wer ist der **stärkste** und **mächtigste** von euch?“ Sind extrem **eifersüchtig**.

Die Matrone **geht dazwischen**, findet das **schickt sich nicht** und versucht es zu verhindern.

Der Narr versucht alles um den Schlüssel der Matrone zu schützen, tut sonst aber nichts.

Signe – Eisen **Nyx** (Nacht) – Kupfer **Moira** (Schicksal) – Gold **Matrone Edelgard** – Silber

An der Wand stehen 3 Betten jeweils mit einer Truhe, außerdem ein schwarzes Himmelbett ebenfalls mit Truhe.

3 Betten, 1 Himmelbett (Matrone), 4 Kleidertruhen, **4 silberne Kerzenhalter** (je 5 Gold)

3 Hofdamen:

Initiative	-2									___(-2)	oo
Angriff	Faust	-1	w3-1								oo
Rüstklasse	9			TW	w4	(2)					oo
Bewegung	9 m			Aktion	w20						
Zähigkeit -1	Reflex -2			Willen -1				Chaos			

Matrone Edelgard: will ihren Schlüssel nicht herausrücken

Initiative	+3									___(+3)	ooo
Angriff	Keule	-1	w4-1								
Rüstklasse	9			TW	w4	(3)					
Bewegung	9 m			Aktion	w20						
Zähigkeit -1	Reflex -2			Willen -1				variiert			

Teufel (Folge von 3 Formen):

1. Narr: Dämon

Initiative	+4									___(+4)	ooooo oooooo
Angriff	Dolch	+4	w4+2 ; Wurfpeil	+5	w3						ooooo o
Rüstklasse	16			TW	(16)						
Bewegung	10,5 m			Aktion	2w20						
Zähigkeit +1	Reflex +3			Willen +5				Ordnung			

2. Teufel: 4 m groß, Hörner, Dämon, wenn tot: spuckt Fliege aus

Initiative	+1									___(+1)	ooooo oooooo
Angriff	Faust	+3	w8+3								ooooo oooooo
Rüstklasse	12			TW	(23)						ooo
Bewegung	7,5 m fliegen			Aktion	2w20						
Zähigkeit +3	Reflex +2			Willen +5				Ordnung			

3. Fliege: Dämon, **faustgroß, versucht zu fliehen**, geflohen: nächsten morgen wieder → **Narr**

Initiative	+4			____(+4)	ooooo o
Angriff	Biss +3	w3+1			
Rüstklasse	17		TW (6)		
Bewegung	12 m fliegen		Aktion w20		
Zähigkeit +0	Reflex +4	Willen +5	Ordnung		

2-4 Thronsaal

Dieser große Saal wird von einem **prächtigen Thron** auf einer **Empore** beherrscht. Mit **schwarzem Samt** bezogen und mit **silbernen arkanen Symbolen** verziert. **Weißer Marmorlöwen** wachen an seinen Seiten. Davor ein **Teppich** auf dem **Reiter** einen **Lindwurm jagen**. Rechts neben der Empore steht ein **Lesepult**. Links neben der Empore steht ein einfacher **Holzthron** mit **geschnitzten Löwenköpfen**. Darauf sitzt ein **Krieger** mit hängendem Kopf. Ein gewaltiges **Schwert** lehnt an seiner Seite und **leere Weinflaschen** liegen vor ihm.

Hauptmann Kaschei (Ass der Schwerter) erhebt sich schwerfällig und spricht euch an: „Wer seid ihr Fremde? Seid ihr gekommen um meinem Dasein endlich ein Ende zu setzen wie ich es mir schon so lange ersehne? Befreit mich von meinem Lehensschwur indem ihr mich in ehrenvollem Zweikampf tötet.“

„So wie ich auch werdet ihr auf ewig in dieser schrumpfenden Ebene verharren müssen – bis sie endlich vergeht. Doch nichts davon liegt in unserer Macht. Wir sind machtlos gegenüber der Hand des Schicksals.“

unter Teppich: 2 Schritt durchmessende Steinplatte mit Bild eines Drachen mit 3 abgeschlagenen Köpfen, die Platte ist mit 3 kleineren Platten aus Eisen, Kupfer und Gold befestigt, sie haben je eine Schlüsselöffnung, Schlösser knacken 15 → **3-1 Drachendom**

Hauptmann Kaschei (Ass der Schwerter):

Initiative	+4			____(+4)	ooooo ooooo ooooo
Angriff	Schwert +5	w8+3 ; Handbeil geworfen +3	w6+3		ooooo ooooo ooooo
Rüstklasse	19		TW 4w12 (42)		ooooo ooooo oo
Bewegung	12 m		Aktion w24 2w20		
Zähigkeit +5	Reflex +3	Willen +2	Ordnung		

hinsetzen mit <3 Tafeln: Zähigkeit 15 | wird weggeschleudert: 2w6 Schaden

hinsetzen Magier/Elf ≥3 Tafeln: Willen 15: Stufe +1, neue Sprüche¹ | **Wahnsinn**²

hinsetzen Magier/Elf alle Tafeln: Stufe +1, **neue Sprüche**¹

Magier/Elf sitzen: ZW +5 solange auf Thron

Magier/Elf 3+ Tafeln sitzen: ZW +5; mit **ZW 20** Ebenenwechsel (Spruch gelernt)

Magier/Elf alle Tafeln sitzen: ZW +5; mit **Ritual**³ **ZW 15** Ebenenwechsel

1) **Ebenenwechsel** & entweder **1 frei gewählter Zauber** oder **2 zufällige Zauber** (jeder Grad)

2) **Verderbnis: Wahnsinn** immer wenn Stress (SL entscheidet) **w5:**

- | | |
|--|---------------------------------|
| 1 du fällst auf alle Viere und greifst an wie ein Hund | 2 Flucht, absolut rücksichtslos |
| 3 Embryonalhaltung & schreist arkane Geheimnisse | 4 du klaubst dir ein Auge aus |
| 5 du bist für w3 Phasen scheinbar tot | |

3) **arkanes Ritual Ebenenwechsel:** dauert 1 Stunde, dann w5 Tage Schlaf für den Zauberer.

Dabei täglich Willen 10 oder w3 Schaden.

Danach Intelligenz +1 und Persönlichkeit +1 oder Glück regeneriert einmalig.

2-5 Ruine

Der Rest des Anwesens ist nur noch Ruine: Putz, Schotter, Holzreste und Scherben

2-6 Niedere Pforte

Eine Treppe führt hinab in einen **kleineren Raum** in dem **Wasser** die Wände **herabrinnt** und **Moos** teilweise den Boden bedeckt. Eine Türöffnung führt offenbar hinunter zum See, aber die **schwere eiserne Tür** liegt draußen im Gras und die Öffnung ist voller **Spinnweben**. Offenbar ist seit langem niemand mehr hier durchgegangen. Neben der Türöffnung sind zwei vergitterte kleine Fenster. In der Mitte des Raums ist eine **Steinplatte** in den Boden eingelassen, sie ist **von schmutzigem Wasser** bedeckt.

an Platte lauschen: summen wie Bienenschwarm

Platte untersuchen: Wasser versickert in den Ritzen

Platte zerschlagen: dünn; Schacht; Summen; schmal: keine Metallrüstung Zwerg & Mensch

2-7 Herr der Fliegen

Ein **Felsschacht** führt senkrecht nach unten in eine Höhle. **Tausende** von schwarzen Fliegen **schwirren** hier herum und scheinen in den **Spalten** zu wohnen die die Wände durchziehen. Das Summen und der **Gestank** von verfaulem Fleisch erfüllt die Luft. **Schmutziges Wasser** steht **fast kniehoch** und **abgebrochene Speere** und **rostige Schwerter** scheinen den Boden zu bedecken. **Mordax** kommt und versucht abzulenken und zu sabotieren.

Angriff nach d5+1 Runden

Fliegenschwarm (Teufelsbrut): humanoid mit Hörnern; vertreiben 15; temporärer Rückzug;

Initiative -2 _____(-2) oooooo oooooo oooooo oooooo ooooo

Angriff Faust **w5+3**; Speer **w8+3**; Klumpen +2 **w3** Reflex 15 | ersticken **AUS -w6**

Rüstklasse **10** TW (24) **regeneriert +w5** HP/Runde

Bewegung 10,5 m fliegen Aktion **2w20**

Zähigkeit -1 Reflex -1 Willen immun Ordnung

2-8 Summende Wand

Eine Wand hier besteht förmlich aus **Spalten** in denen **weiße Maden** krabbeln und fette **schwarze Fliegen** schwärmen. Betäubender **Verwesungsgeruch** schlägt euch entgegen.

Mordax greift an wenn Kasten gefunden.

kein Fliegenangriff, es sei denn SC hat Wunden: je Runde Reflex 10 | **w3**, vertreiben möglich

Versteckte Klappe & Fallgrube

2 Schritt über dem Boden befindet sich eine Klappe (¼ Schritt) in der Wand. Sie ist von einer **Kruste** aus grauem Staub bedeckt aber man sieht auch ein blutverschmiertes **Schlüsselloch** (Schlüssel der Matrone, Schlösser knacken 15). Der Boden unter der Klappe beherbergt eine **Fallgrube** (Reflex 20 | **w6** → Fliegen in Wunde; je Runde: Stärke 15 | ertrinken **AUS -w6**).

Mordax Kasten

ein merkwürdiger Kasten aus Metallstreifen, er ist überall mit Zacken und Spitzen verziert auf denen eine dunkle Substanz aufgetragen ist, dazwischen zackige Glyphen. Wenn aufschließen misslingt: Zacken und Spitzen schnellen hervor.

ansehen: 3 Schlüssellocher

Fallen finden 15: gleichzeitig aufschließen

anfassen: Gift mischen 10

aufschließen: alle 3 Geschick 5 | Reflex 15 | **w5**

aufbrechen: Stärke 17; 20 HP; Tafel kaputt

Tafel 0: Der Teufel (Mordax gehorcht dem Buchstaben eurer Befehle)

3 Die Gruft (Al-Hazred)

Die Luft ist kühl und feucht.

3-1 Drachendom

schmale Wendeltreppe führt hinab in **dunklen Felsendom**. **Feine weiße Spinnweben** sind im Weg, am Boden **zertrümmerte Schädel**. Als ihr einen **Fuß** auf den Boden setzt **erhellen** sich Wandleuchter im ganzen Raum. In den Wänden gibt es **6 Durchgänge** in Form von **Spitzbögen**. In jedem hängt ein nun **hell leuchtender Spiegel** an einem **seidenen Faden** in unterschiedlicher Höhe. Die Wände sind mit prächtigen farbenfrohen Mosaiken bedeckt. In der Decke wurden funkelnde Edelsteine verarbeitet.

Astrologe: Sternbilder, insbesondere **Drache des Südens**

23 Edelsteine (je 15 Gold): Klettern 15

Drache hier: Drache versteinert; SCs: Reflex 10 oder versteinert

3-2 Schuppen in der Dunkelheit

Licht aus Felsendom scheint hier in tintiger Dunkelheit zu versickern (Fackeln kaum Licht)

Unheiliges vertreiben → Dunkelheit, am Boden Schuppen aus Glimmer

Steindrachling: 5 m aufrecht; 3 weiße Augen; Glimmer;

Initiative +0 _____(+0) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo oooo

Angriff Biss **w10**; Klaue +3 **w4**; Blick Reflex 10 | versteinert

Rüstklasse **15** TW 6w8 (34)

Bewegung 12 m Aktion w20

Zähigkeit +3 Reflex +0 Willen +3 Chaos

Schlund: w5 Edelsteine (je 10 Gold) Haut-Umhang: verstecken +1 in steiniger Umgebung

3-3 Brunnen der Hellsicht

in kleiner Grotte am Rande der Kammer steht flache Steinschale auf dem Boden, ölige Flüssigkeit ist dunkel und schimmert purpur, Dunkelheit scheint von der Schale auszugehen

1 Runde hinein schauen und an einen Ort denken: **Willen X für w5 Runden | Angriff**

bekannt 5 entfernt 10 Bericht 15 mal von gehört 20 nur Name gehört 25

Auge von Al-Hazred: dringt in Mund & Lunge ein; versucht Opfer zu ersticken; ½ Stich

Initiative +3 _____(+3) ooooo ooooo ooooo ooooo ooo

Angriff Ersticken -3 **w5 & AUS -w6**

Rüstklasse **10** TW 6w6 (23)

Bewegung 3 m Aktion w20

Zähigkeit +6 Reflex -8 Willen -6 Neutral

im Becken: alle Tafeln von Magus Al-Hazred hinter Schale jetzt Durchgang sichtbar

3-4 Die Kammer des Al-Hazred

Gestalt steht regungslos in der kleinen Kammer, trägt tiefblaue Robe mit Kapuze, weder Gesicht noch Hände sichtbar. Flüstert: „Bitte kommt nicht näher.“ „Verbündet euch mit mir. Wenn ihr mir die Tafeln der anderen beiden Zauberer bringt werde ich frei sein und euch jeden Wunsch erfüllen.“ „Ich bin ebenso wie die anderen auf dieser Ebene gefangen. Nur wenn ich sie besiege kann ich entfliehen. Und ihr ebenso.“

wenn SC näher kommt: → Nichts, Luft strömt, Robe & Portal bleiben für w24 Runden;

Zähigkeit 10 | 1 Schritt näher (von 4); **Robe greifen:** Stärke 10

Robe von Al-Hazred: Beschwörungszauber +5; ½ HP Schaden

4 Unter dem See

Der See sieht tagsüber unverdächtig aus und nicht besonderes kann gefunden werden. Abends schwärmen dann Glühwürmchen aus und greifen jeden an der in Wasser geht. Wenn der Mond hinter Darjirs Turm verschwindet, bilden sie eine Reihe die eine Treppe unter Wasser erleuchtet. → 4-1 Der Weg ins Wasser

Glühwürmchen: w5/Runde greifen an; gehen bei Berührung in gelbe Flammen auf Initiative +0 _____(+0) o o o o o
Angriff Flamme -1 w5/Runde für w3 Runden o o o o o
Rüstklasse 15 TW w4 (1) o o o o o
Bewegung 3 m fliegen Aktion w20 o o o o o
Zähigkeit -2 Reflex +2 Willen -1 Neutral o o o o o

4-1 Der Weg ins Wasser

16 Stufen aus einem **klaren Kristall** führen durch den **schlammigen Grund** des Sees hinab in die Tiefe. Als ihr hinunter geht, gibt euch das Wasser **den Weg frei**. Unten kommt ihr zu einer **runden Kammer**, deren **Wände aus Wasser** bestehen. **Schwaches Licht** scheint vom Mond und den Glühwürmchen herab. Es riecht nach **Tang** und **verfauletem Holz**. Eure Stiefel sinken in den weichen Schlamm ein. Ein schmaler Durchgang führt nach Süden. Als ihr hindurchgeht wird euch bewusst dass ihr komplett von Wassermassen umgeben seid. (Wand angreifen: 20 HP dann überfluten)

4-2 Der Saal der Erodiade

Ihr kommt in einen kleinen dreieckigen Saal aus Wasser, aber hier sind die Wasserwände von einer bunt schillernden Schicht aus Öl oder Ähnlichem bedeckt. Auf dem Meeresboden sitzt eine junge Frau in einem Gewand aus glitzerndem Wasser und zeichnet mit zwei Stäben aus Wasser und Licht Muster in den Sand. Vor ihr liegen einige Elfenbein-Tafeln. „**Kommt herein**, seid **willkommen**. Ich habe euch schon erwartet. Eure Aufgabe sei es, mir **alle Tafeln** meiner beiden Widersacher hierher zu bringen. Sagt es nur wenn ihr dazu meine Hilfe benötigt.“ „Eine **Belohnung** sollst du haben.“ Sie zeigt auf die Wasserwand und **3 offene Truhen** die von Silber, Gold und Platin überfließen erscheinen. „Nimm dir so viel du tragen kannst.“ **w24 Silber, Gold, Platin** „Aber erst wenn ihr eure Aufgabe erfüllt habt.“ Münzen verschwinden.

Tafeln nehmen: Schlamm Tentakel +3 **0 & festhalten** [RK 5 HP 3]; **losreißen:** Stärke 10

Tafeln nehmen oder angreifen: Kampf (Gruppen-Initiative pro Runde)

Ini.	Runde 1	Runde 2	Runde 3
20	Wasser regnet		
10	Wasser auf ½ m	4-1: Welle: Zäh 10 → 4-1	4-1 kollabiert w8
5	Wasser auf 1 m	Gang kollabiert: w3	4-2 kollabiert w5 Zäh 10 w3 Runden aus

Erodiade: wächst auf 5 m an; Saal bricht in 3 Runden zusammen;

Initiative +4 _____(+4) oooooo oooooo oo
Angriff Strahl +5 w16+1
Rüstklasse 10 TW 2w12 (12)
Bewegung 12 m fliegen Aktion w24
Zähigkeit +3 Reflex +0 Will +8 Chaos

5 Der Turm hinterm Mond

Wohl 100 Schritt hoch erhebt sich ein Turm aus dem Wolkenmeer. Er ist nur über eine 3 Schritt schmale 50 Schritt lange Bogenbrücke mit dem festen Boden verbunden und scheint den Gesetzen der Natur zu trotzen.

5-1 Die Mondbrücke

Brücke erscheint am Abend; verschwindet wenn Mond hinter dem Turm steht für 1 Stunde. Wogen aus weißem Wolkennebel umspülen die schmale Brücke aus mondfarbenem Gestein. Vor der Brücke stehen Wachen (entsprechend Karten von Al-Hazred & Erodiade).

5-2 Der Schlund

Eingang zum Turm ist in Form eines gigantischen steinernen Drachenmauls mit gespaltener Zunge geformt. Die Enden der Zunge führen rechts und links zu Wendeltreppen hinauf ins Dunkel.

5-3 Der Linke Pfad (Automaten)

Treppe führt in hell erleuchteten **Thronraum**; älterer Mann mit langem weißem Bart, gewandet in gelbe Toga sitzt auf dem Thron und hält Hof vor einer Schar aus humanoiden Gestalten aus Holz, Tuch und Metall.

Eine künstliche **Nachtigall** fein gearbeitet mit Federn aus Seide und Silberdraht zwitschert von der Lehne des Throns. **3 Musikanten** aus Holz spielen von einer kleinen Bühne. Zwei beleibte **Eunuchen-Wächter** mit bemalten Holzmasken als Gesichter und in kostbarer bunter Seide stehen mit riesigen **Krummschwertern** neben dem Thron Wache. Diener bewegen sich unauffällig in der Szenerie ohne euch zu beachten. Auf dem Boden seht ihr etliche kleine **Öllachen**. Als ihr näher tretet erhebt sich der König und bittet euch in einen **Nebenraum**.

INT/PER 15: Draht am Arm sichtbar (König ist auch ein Automat)

„Ihr müsst die Gepflogenheiten meines Hofes entschuldigen, aber mir gefällt die Geschäftigkeit und sie vertreibt die Zeit.“ „Bedient euch doch bei den Erfrischungen.“ (es gibt keine) „Meinen Glückwunsch dass ihr das Rätsel der drei Magier gelöst habt.“ „Na, das Rätsel, das Rätsel der 3 Magier.“ **Klatscht** 2 mal in die Hände. An einem Draht wird eine **Dienstmagd** in den Raum gezogen. Sie hält ein Tablett mit 3 Fläschchen. „Das ist eure Belohnung. Jedes der Fläschchen enthält magischen Sand. Das blaue befreit euch aus diesem Reich, das schwarze befreit uns, seine Gefangenen, das gelbe bedeutet ein schnelles Ende.“

Blau: erstickendes blaues Gas strömt für w10 Runden aus dem Sand; Zähigkeit 10 | **AUS -w3**

Schwarz: silberner Nebel tritt für w10 Runden aus: w3 Schaden für Lebewesen,

totes organisches Material korrodiert in w6 Runden (Automaten, **Geheimtür** → 5-4)

Gelb: echter König **Darjir** erscheint „Warum stört ihr mich, Sterbliche? Bringt mir die Tafeln.“ „Belohnung? Werdet nicht unverschämt oder ich lasse euch auspeitschen Nichtswürdige.“

Initiative Aktion

- 15 König spuckt einen Ölnebel: Reflex 10 | ölverschmiert (brennbar w4)
- 10 Nachtigall pickt mit Schnabel neben Öllache: Funken sprühen w5 Schaden
- 5 2 Eunuchen: Krummschwert +6 w4-1
- 3 3 Musikanten werfen je 3x Wurfpeile: Reflex 10 | w4 Schaden
- 0 brennende Diener fahren wild umher: Glückswurf | Rempel -3 w4+3 Schaden

7 Automaten: König, Nachtigall, 2 Eunuchen, 3 Musikanten

Initiative	?			00000 0000
Angriff	?			00000 0000 00000 0000
Rüstklasse	10	TW w10 (9)		00000 0000 00000 0000
Bewegung	?	Aktion variiert		00000 0000 00000 0000
Zähigkeit +2	Reflex -5	Willen immun	keine Gesinnung	

5-4 Der Rechte Pfad (Folterknecht und Gemarterter)

Ihr tretet durch einen Spitzbogen in eine feuchte Kerkerzelle. Rechts hängt ein **alter Mann** mit **bodenlangem weißen Bart** in **rostige Ketten** geschlagen an der Wand. Er trägt nur eine Art **Lendenschurz**. **Getrocknetes Blut** auf Haut und Bart zeugen von Misshandlungen.

Ketten öffnen: Schlösser knacken 10

Ketten sprengen: 2x 15 HP

An der gegenüberliegenden Wand lümmelt sich eine riesige **schweineähnliche Gestalt** auf einem verrosteten Eisenthron. **Spitze Hauer** ragen aus **geiferndem Maul** und **borstiger Bauch** wölbt sich über stramme Schenkel, hält **Schürhaken** und **Peitsche** in den Händen. Zwischen den beiden kreisen einige elfenbeinerne Tafeln in der Luft.

nehmen: Geschick 5 → 2. Versuch: Geschick 10

Darjir mitnehmen: Turm zerfällt

Folterknecht: Schaden wirkt auch auf Gefangenen/König/Darjir

Initiative +3

Angriff Schürhaken +3 **w5+3**; Peitsche +1 **w3 & entwaffnen**

Rüstklasse **13** TW 6w10 (45)

____(+3) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo

Bewegung 7,5 m Aktion **2w20**

ooooo ooooo ooooo ooooo

Zähigkeit +3

Reflex -2

Willen +6

Ordnung

Gefangener/König/Darjir: Schaden wirkt auch auf Folterknecht, bricht bei 15 zusammen

Initiative -

Angriff -

Rüstklasse 10 TW 2w12 (15)

ooooo ooooo ooooo

Bewegung 7,5 m Aktion w20

Zähigkeit +3

Reflex -2

Willen +6

Ordnung

E Ende

Wenn die Gefährten **einem Magi alle Tafeln** verschaffen, wird dieser absoluter Herrscher der Ebene und das Phlogiston verschwindet. Allerdings wird er weiter die Dienste der Gefährten in Anspruch nehmen wollen und sie nicht so einfach gehen lassen.

Wenn die Gefährten **3 oder mehr Tafeln** besitzen und sich ein Zauberkundiger auf den Thron setzt kann er versuchen das Portal zu öffnen.

hinsetzen mit <3 Tafeln: Zähigkeit 15 | wird weggeschleudert: 2w6 Schaden

hinsetzen Magier/Elf ≥3 Tafeln: Willen 15: Stufe +1, neue Sprüche¹ | **Wahnsinn**²

hinsetzen Magier/Elf alle Tafeln: Stufe +1, **neue Sprüche**¹

Magier/Elf sitzen: ZW +5 solange auf Thron

Magier/Elf 3+ Tafeln sitzen: ZW +5; mit **ZW 20** Ebenenwechsel (Spruch gelernt)

Magier/Elf alle Tafeln sitzen: ZW +5; mit **Ritual**³ **ZW 15** Ebenenwechsel

1) **Ebenenwechsel** & entweder **1 frei gewählter Zauber** oder **2 zufällige Zauber** (jeder Grad)

2) **Verderbnis: Wahnsinn** immer wenn Stress (SL entscheidet) **w5:**

1 du fällst auf alle Viere und greifst an wie ein Hund

2 Flucht, absolut rücksichtslos

3 Embryonalhaltung & schreist arkane Geheimnisse

4 du klaubst dir ein Auge aus

5 du bist für w3 Phasen scheinot

3) **arkanes Ritual Ebenenwechsel:** dauert 1 Stunde, dann w5 Tage Schlaf für den Zauberer.

Dabei täglich Willen 10 oder w3 Schaden.

Danach Intelligenz +1 und Persönlichkeit +1 oder Glück regeneriert einmalig.

