

Im Schatten der Schnabelmenschen

Harley Stroh „Shadow of the Beakmen“ für Charaktere der Stufe 1, DCC Day #1 2020
deutsche Version Andreas Melhorn 2024

Hintergrund

Ihr nähert euch dem Fischerdorf Salzmarsh, doch wenige hundert Schritt vor den ersten Häusern hört ihr Schreie und seht weiter hinten dunklen Rauch zum Himmel steigen.

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

1 Halle des Jarls

Totenfest

Karte 1 Halle des Jarls

Handout Geruthas Rune

Ereignis

- 1 Ein Moment der Ruhe, ihr schafft es unbemerkt zu bleiben.
- 2 w16 flüchtende Bauern fallen vor euren Füßen auf die Knie und flehen um Hilfe. Unabhängig von der Antwort folgen euch die Bauern in dieser Runde, aber in der folgenden Runde verschwinden sie im Chaos der Schlacht.
- 3 Eine brennende Hütte bricht zusammen, fliegende Funken und herausschlagende Flammen behindern euch, alle Zähl 5 | **w5**
- 4 Ein Krokodilritter ohne sein Reittier drängt mit einer Grünsteinlanze w8 Bauern gegen die Wand eines brennenden Gebäudes. Der Ritter zieht sich zurück, wenn jemand ihn in einen Kampf zu verwickeln versucht. In diesem Fall ergreifen die Bauern die Flucht.
- 5 w12+3 Schnabelmenschen, die w20 Bauern verfolgen, rennen vorbei. Solltet ihr eingreifen, greift euch $\frac{1}{2}$ der Schnabelmenschen an, bevor sie die Verfolgung fortsetzen.
- 6 Ein Bauer und w4 seiner Söhne halten euch für Räuber und greifen an. Haltet ihr euch zurück, schließen sie sich an.
- 7 Der Wind bläst eine Wolke aus Rauch und Funken über euch. Eine Hütte fängt Feuer.
- 8 Aus einer Hütte ruft ein Fischhändler nach euch, innen verstecken sich w20+6 Bauern. Sie versuchen die Hütte zu befestigen. In der nächsten Runde fängt die Hütte Feuer und SC und Bauern müssen fliehen.
- 9 Ein hohes Gebäude neigt sich in eure Richtung und bricht zusammen. Alle Zähl 5 | **w8**
- 10 Ihr stolpert über den Leichnam eines Krokoreiters, seine Rüstung ist unbrauchbar, aber er umklammert noch im Tod mit einer Grünsteinsplitter-Lanze.

Schatz w14

- | | |
|-------|--|
| 1–5 | w3 Goldkugeln (jeweils 5 GM wert) und eine Holzkeule |
| 5–8 | w5 Goldkugeln, w2 Grünsteinsplitter und ein Steinspeer |
| 9–11 | w7 Goldkugeln, 1W3 Grünsteinsplitter und ein Langschwert |
| 12–13 | w10 Goldkugeln, 1W5 Grünsteinsplitter und eine Streitaxt |

Krokoreiter: 2 Schritt groß, grüne schuppige Haut, reitet Kroko, Fangschlinge, losreißen w6
 Ini-1 Fangen+3 Reflex 10, Grünsteinlanze+3 **w12** RK **15** TW 2w7(7) -1 ____ ooooo oo
 Bew 6m Aktion **w20** Zäh+2 Reflex-1 Willen-1 Ordnung -1 ____ ooooo oo

Schnabelmensch: 2 Schritt groß, grüne schuppige Haut
 Ini+0 Klaue+1 **w5+1** RK **9** TW w7(4) +0 ____ oooo oooo oooo
 Bew 9m/schwimmen 9m Aktion **w20** Zäh+1 Reflex-1 Willen-3 Ordnung

Kroko: 6 Schritt lang
 Ini-3 Biss+5 **3w4** RK **17** TW 3w8(15) -3 ____ ooooo ooooo ooooo
 Bew 12m Aktion **w20** Zäh+2 Reflex-2 Willen-2 Neutral

Waffenknecht:

INI -1; A Speer +1 nah (1W6); RK 14; TW 1W8; TP 4
 Bew 7,5 m; AW w20; RW ZÄH +1, REF +1, WIL +0; G R.

8 Wachen der Schnabelmenschen (aus Bereich 1-2):

INI-1; A Zangen +3 nah (1W4+3) oder durch Waffe +3; RK 15; TW 2W12; TP je 15
 BW 7,5 m; AW 1W20; RW ZÄH +2, REF -1, WIL +4; G R.

20 Schnabelmenschen im Puppenstadium:

INI-1 Klaue+1 w3 RK 8 TW w5(3)
 BW 7,5 m oder schwimmen 4,5 m; AW w20 ZÄH -1, REF -2, WILL -5; G C.

Weberdämonin (Typ III):

INI +3; A 8 Klauen +8 nah (1W5) oder Netzfaden +3 fern (festgehalten, 1W4 Schaden beim Losreißen); RK 14; TW 6W12; TP 36; BW klettern 1,5 m solange angekettet, nach Freilassung 9 m; AW 9W20; BES Dämonenfähigkeiten, Gedanken lesen, immun gegen nichtmagische Waffen oder Angriffe mit natürlichen Waffen durch Wesen mit 3 oder weniger TW, nimmt halben Schaden durch Feuer/Säure/Kälte/Elektrizität/Gas; RW ZÄH +5, REF -3, WIL 10; G C.

Kriegsherr der Schnabelmenschen

INI +0; A Streitaxt +3 w10+3, Grünstein-Wurfspeer+3 fern w5+6); RK 15; TW 5W7; TP 18; BW 7,5 m oder schwimmen 7,5 m; AW 1W20; BES Ziel in den Teich schleudern bei 17+; RW ZÄH +5, REF -1, WIL +3; G R.

Riesenkrokodil (uralt): INI -5, A Biss +7 nah (5W4 und unter Wasser ziehen); RK 15; TW 5W8; TP 20; BW 12 m oder schwimmen 9 m; AW 1W20; BES zieht das Ziel bei einem erfolgreichen Angriff unter Wasser; RW ZÄH +3, REF -3, WIL +6; G R.

Meister: Laterne ankurbeln, Gegenzauber (w20+3 w5/Grad), selbst 1 Schaden pro Strahl

Ini+1 Schwarzstrahl+3 **w5+1** RK **10** TW 5w6(25) +1 ____ ooooo ooooo ooooo
 Bew 9m Aktion **2w20** Zäh+5 Reflex-3 Willen+10 Chaos ooooo ooooo

Astrale Schatten: immun nicht-magische Waffen, immun Willen-Zauber

Löwe, Greif, Oger, Drache, Riese, Spinne, Schlange, Teufel

Ini+0 Biss/Schlag+0 **w5** RK **10** TW w6(3) +0 ____ ooo ooo ooo ooo

Streitaxt Tordendotter w10 1/Tag Berserkerwut: Schlag gegen 5 Gegner, RK-1 pro Gegner
Königin Astrid geweiht: muss jede Herausforderung annehmen, kein Rückzug | Angriff+2

Aaskuh	→	Aasfresser
Fomorianer	→	Formoraig
Jarl Feng	→	Jarl Kjell
Amleth	→	Leif
Gott der Erde	→	Yaldabaoth
Siegfred	→	Siegfried
Arik	→	Erik
Maulwurfvolk	→	Mulle
		Farulf der Jüngere

Jarl Kjell:

Ini+1 Zueihänder+2 **w10** Krit III/w8 RK **13** TW 3w10(20)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+3 Reflex+2 Willen+4 Chaos

28 Bewaffnete Krieger:

Ini-1 Handaxt+1 **w6** Krit III/w6 RK **12** TW w8(4)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+2 Reflex+1 Willen+0 Ordnung

Bim & Skaborn (Diebe Stufe 2): **Bim** klein, kahl, vernarbt, **Skaborn** groß, schlaksig, humpelt

Ini+2 Dolch+1 **w4+1** Krit II/W12 RK **13** TW 2w6 (6)

Bew 9m Aktion **w20** Diebesfertigkeiten+3 Zäh+2 Reflex+2 Willen+0 neutral

Wassernymphe: wankelmütig, hat Horwend geliebt

Ini+2 Klauen+1 **w3+1** Krit M/w6 RK **14** TW 4w6(13)

Bew 9m/schwimmen 18m Aktion **2w20** Zäh+2 Reflex+2 Willen+3 neutral

Wasser atmen: auch mit berührten Wesen, durch Kuss für w3 Phasen

Verführung des Meeres: Fluch Willen 15 | Sehnsucht nach dem Meer | Glück-1

Wassergestalt: in fließendes Wasser verwandeln: immun gegen Waffen

8 Larvlinge: 1 Schritt lang, viele kleine Augen, Dunkelsicht 9 m, Schwarmangriff: >3 Larven +1

Ini+1 Klauen+1 **w3** Krit M/w4 RK **10** TW w5(3)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+0 Reflex+0 Willen-1 Chaos

5 Larvlinge: 1 Schritt lang, viele kleine Augen, Dunkelsicht 9 m, Schwarmangriff: >3 Larven +1

Ini+1 Klauen+1 **w3** Krit M/w4; RK **10** TW w5(3)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+0 Reflex+0 Willen-1 Chaos

30 Formoraig: schlafen fest, wenn geweckt 1 Runde aufstehen, Riesenwaffe (2x) an Wand

Ini +1, Schlag+3 **w10+3**, Waffe+3 **2x** Krit R/w20 RK **13** TW 5w12(35)

Bew 18m Aktion **w24** Zäh+5 Reflex+5 Willen+5 Chaos

Wahrsageschleim: Dunkelsicht 18m, immun/absorbiert Zauber, Magiediebstahl

Ini+2 Brennende Berührung+1 **w3** Krit M/w6 RK **10** TW 2w8(10)

Bew 6m Aktion **w20** Zäh+4 Reflex-2 Willen+4 Chaos

Magiediebstahl (Zauberer zuerst): **Willen 14** | verliert zufälligen Zauber, absorbiert Zauber (immun, +w8 TP), nach 3 Zaubern gesättigt

Leif: Sohn Horwends, wahnsinnig, meint Geist Horwends in euch zu sehen

Ini-1 Schlag+1 **w3** Krit III/w6 RK **11** TW w8(4)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+2 Reflex+2 Willen+2 neutral

Aasfresser: Dunkelsicht 18m, 4 Tentakel 9m, 2x Verschlingen: **w4**, 10 Schaden | Stärke 20

Ini +2 Ergreifen+1 **w3** & **Verschlingen** Krit M/w6 RK **14** TW 3w8(16)

Bew 1m Aktion **4w20** Zäh+6 Reflex-4 Willen+0 neutral

Mandaq & 12 Mulle: Dunkelsicht 18m, graben schnell durch jede Erde

Ini+2 Klauen+2 **w3+1** Kurzspeer+0 **w6** Krit M/w6 RK **12** TW w6(3)

Bew 6m/graben 6m Aktion **w20** Zäh+2 Reflex+1 Willen+1 neutral

6 untote Jarls: Dunkelsicht 18 m, untot, Ausdauerentzug, **Maske wegreißen:** GES 15=tot
Ini+2 Schwert+1/Axt+1 **w7** & Zäh 10|AUS-1 Krit U/w8 RK **13** TW 2w8(8)

Bew 6m Aktion **w20** Zäh+3 Reflex+0 Willen+2 Chaos

Untoter Formoraig: Larvenkopf, Dunkelsicht 18 m, untot
Ini+2 Flegel+4 **2w6** Krit U/w12 RK **14** TW 4w8(18)

Bew 12m Aktion **w20** Zäh +3 Reflex +0 Willen +4 Chaos

Gerutha, Hexe der Erdgötter: **Maske INT 15:** Chaos-Macht, **Amulett:** Unsterblichkeit|Staub
Ini+2 Klauen+2 **w6**/ Froststab+2 **2w4** & Willen 12|Stärke-w3 Krit M/w6 RK **12** TW 2w8(10)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+3 Reflex+2 Willen+5 Chaos

Rabenfeder-Umhang: RK+1, Patzer w8

Chaotischer Fenris-Schleim: außerirdischer Geist (reflektiert Zauber: Willen 12|**w4**)

Ini+3 Schleimfaden+3 **2w4** & Chaosberührung Krit M/w12 RK **14** TW 4w8(18)

Bew 6m Aktion **w20** Zäh+3 Reflex+0 Willen-20 Chaos

Chaosberührung: Zäh 12|w3+Glück: **1** Brandnarben PER-1 **2** Gesinnung **3** gasförmig

Yaldabaoth: Madenatem: **w3** alle, Verschlingen: **w4**/Runde, passt nicht durch Türen

Ini+3 Biss+3 **w8** & Verschlingen/Schwanz+2 **w5** Krit M/w16 RK **15** TW 8w8(35)

Bew 9m Aktion **2w20** Zäh+5 Reflex+0 Willen+10 Chaos

Jarl Kjell: Ini +1 Zweihänder+2 w10 Krit III/w8 RK **13** TW 3w10(20)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+3 Reflex+2 Willen+4 Chaos

28 Bewaffnete Krieger: Ini -1 Handaxt+1 **w6** Krit III/w6 RK **12** TW w8(4)Gerutha

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+2 Reflex+1 Willen+0 Ordnung

Yeti: Verstecken im Schnee +10, Angst vor Feuer, **Silberkette (15 Gold)**

Ini -2 Biss+2 **w4+1**/Schlag+3 **w6+1** Krit M/w8 RK **13** TW 3w8+3(20)

Bew 9m/klettern 3m Aktion **w20** Zäh+4 Reflex+1 Willen+1 neutral

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, Willen +3; G N.

5 Zwerge: Dunkelsicht 18 m, Zwergennase

Ini +1 Handaxt+2 **w6** Krit III/w6 RK **13** TW w10(6) Bew 6m

Aktion **w20** Zäh+3 Reflex+1 Willen+0 neutral

3 Menschliche Skelette: untot, ½ Schaden durch Hieb- und Stichwaffen

INI+1 Handaxt+1 **w6** Krit U/w4 RK **12** TW w6(3)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+1 Reflex+1 Willen+0 Chaos

5 Jagdhundskelette: untot, ½ Schaden durch Hieb- und Stichwaffen

Ini +1 Biss +1 **w4** Krit U/w3 RK **12** TW w5(2)

Bew 9m Aktion **w20** Zäh+1 Reflex+1 Willen+0 Chaos

Gruftschrecken: untot, ½ Schaden nichtmagische Waffen

Ini +2 Axt+2 **w6** Krit U/w6 RK **14** TW 2w10+5(16)

BW 9 m; AW **2w20**; BES Zäh +3, Reflex +1, Willen +0 Chaos

Du befragst einen Geist der äußeren Ebenen, z.B. ein Verstorbener, Dämon, Naturgeist, Patron oder Gott. Wenn bereits bekannt ZW+1. Wenn völlig unbekannt oder entgegengesetzt ZW-1. w20: 1-4 freundlich, 5-16 neutral, 17-20 feindlich. Neutral oder freundlich: 50% richtige Antwort. Feindselig w20: 1-10 irreführend, 11-16 keine Antwort, 17-20 geistige Angriff: Willen gegen 3w6 | INT-w4. Der Geist kennt dich jetzt.

Manifestation w3:

- 1 Du erstarrst bis der Zauber vorbei ist.
- 2 Du flackerst und verschwindest immer wieder bis der Zauber vorbei ist.
- 3 Du fragst ins Leere.

Verderbnis w6:

- 1 Dein Gesicht wird zu dem eines ... (Äußere Gestalt Vertrauter: **1-25 Vertrauten finden**, Regeln S.325).
- 2 Dein Geist wird täglich zu 1% für w4 Stunden von dem befragten Geist übernommen.
- 3 Dein Haar wird weiß und steht zu Berge.
- 4 Du alterst um w8+2 Jahre.
- 5 Deine Haut wird faltig als wärest du 100 Jahre alt, doch sonst bist du unbeeinflusst.
- 6 Deine Ohren werden empfindlich für Geister und du hörst sie wann immer sie in der Nähe sind.

Zauberpatzer w3:

- 1 Du sprichst mit deinem eigenen Geist jenseits von Raum und Zeit: für 1 Phase verwirrt: -1 auf alle Würfe.
- 2 Der Gerufene übernimmt für w6 Runden deinen Geist und handelt entsprechend (SL).
- 3 Dein eigener Geist verlässt für w6 Runden deinen Körper und du fällst in Katatonie (Starre).

Zauber:

- 1 Kritischer Fehlschlag! w6+Glücksmod:
0- Verderbnis, Patzer, Makel **1-2** Verderbnis **3** Makel (Verderbnis) **4+** Patzer
- 2-11** Fehlschlag & Verlust **12-15** Fehlschlag
- 16-17** Du stellst flüchtig Kontakt her, weißt aber nicht zu wem, du bekommst 1 Antwort.
- 18-21** Du stellst kurz Kontakt her, kennst die Art des Geistes, du bekommst 2 Antworten.
- 22-23** Du stellst Kontakt her, kennst die Art des Geistes, bekommst 3 Antworten.
- 24-26** Du stellst Kontakt her, kennst die Art des Geistes, bekommst 4 Antworten.
- 27-31** Du stellst starken Kontakt her, kennst die Art des Geistes, bekommst 5 Antworten oder kannst für 5 Minuten mit ihm reden.
- 32-33** Du erkennst die Art des Geistes, seine Erscheinung, Motivation, Ziele und Stimmung und kannst für 1 Stunde mit ihm reden. Du erfährst Details über das Gebiet des Wesens und erhältst +1 auf alle Würfe dazu. Vom Schöpfer eines Zaubers erhältst du z.B. permanent +1 auf diesen Zauber.
- 34-35** Du erkennst alles über den Geist, seine Erscheinung, Motivation, Ziele und Stimmung und kannst für 1 Stunde mit ihm reden. In den nächsten 7 Tagen kannst du durch w10 Phasen Konzentration die Unterhaltung für w5 Phasen fortsetzen. Du erfährst Details über das Gebiet des Geistes und erhältst +1 auf alle Würfe dazu. Vom Schöpfer eines Zaubers erhältst du z.B. permanent +1 auf diesen Zauber.
- 36+** Du verbindest deinen Geist mit dem anderen, für 7 Tage könnt ihr gegenseitig auf euer Wissen zugreifen. Alle Fragen werden genau beantwortet und der Geist kann auch deinen übernehmen, zu 1% permanent. Du erfährst alle Details über das Gebiet des Geistes und erhältst +4 auf alle Würfe dazu. Vom Schöpfer eines Zaubers erhältst du z.B. permanent +4 auf diesen Zauber. Von deinem Patron kannst du diese +4 zu seinen Zaubern erhalten.