

Intrigen am Hofe des Chaos

„Intrigue at the court of Chaos“

Michael Curtis, 2014, für 6 Charaktere der Stufe 1

2024-07-22

Intrige 1.odt

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

DCC

- 3-5 Charaktere der Stufe 0, einige werden sterben, aber ihr seid ein Mob!
- sehr einfache Regeln, DnD ähnlich (Attribut w20 + Modifikator), komische Würfel
- **Fertigkeiten:** sagt mir euren Beruf wenn ihr etwas Spezielles tut
- **Glückswurf:** Glückswert unterwürfeln (kommt oft vor)
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht (außer Dieb/Hobbit)
- ich würfle offen, TPK ist eure Verantwortung, Ausnahme: ein Char pro Spieler
- Charaktere können sterben, übermächtige Monster, manchmal besser fliehen
- nutzt jeden Gegenstand, Tiere und jeden Trick der euch einfällt
- spontaner Stufenaufstieg für außergewöhnliche Aktionen; zählt eure Kills bis 3?
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Spieler seid mutig und schlau**

dieses Abenteuer

- blutig, gewalttätig, bizarr & besonders tödlich: echt fies (Spinnen ok?)
- Intrige gegeneinander! Aber: unsolidarisch → Tot!
-

Orte/Szenen

0 Vorrede

Charaktere vorstellen

3 Epilog

0 Vorrede

Ihr seht eine hölzernes Puppentheater. Ein gutaussehender junger Mann mit blondem Schopf und leuchtend grünen Augen in bunten aber abgewetzten Kleidern geht auf euch zu und spricht euch unverhohlen an: „Ich bin Tatterdemalion, ein Bote der euch eine wichtige Botschaft überbringen muss. Bitte schaut euch unser kleines Schauspiel an und hört gut zu.“ Schattenartige Gestalten sind im Fenster des Theaters zu sehen und Tatterdemalion spricht:

„Priester und Wahnsinnige lehren dass einst nichts als die Leere war. Aus dieser Leere entsprangen die Alten, die Ordnung und Chaos formten und die Götter die diesen Prinzipien dienen. Aber das ist nicht die ganze Wahrheit.

Es gab eine Zeit vor der Leere, eine Zeit als das Universum nur aus lebensfeindlichem Urchaos bestand. In diesem Malstrom ging die Wirkung der Ursache voraus, Ungötter starben bevor sie geboren wurden und Wahnsinn war das höchste Prinzip. Erst die Alten beseitigten das Urchaos und ersetzten es durch die Leere aus der alles Leben entspringen konnte. Nur kleine Funken des Urchaos blieben zurück.

Die ersten Götter der Ordnung sammelten und verbargen diese Funken aus Angst dass die Götter des Chaos sie für ihre Zwecke nutzen könnten. Aus einem Funken des Urchaos aber formten sie den Keim der ewigen göttlichen Ordnung des Universums. Dieser Keim wurde das „Jochlose Ei“ genannt und an einem geheimen Ort gut gesichert vor dem Zugriff der Götter des Chaos geschützt und ward seitdem nie mehr gesehen. Aber die Götter der Ordnung sind vergesslich. Sie vergaßen das Ei, seine Wächter und seine Absicherungen. Und wenn die Ordnung Schwäche zeigt, ist das Chaos nicht fern. Die Herren des Chaos fanden das Ei in seiner azurblauen Hülle. Aber noch gibt es auch die vergessenen Wächter des Eis und das Chaos kann das Ei nicht ohne Hilfe stehlen. Es gibt also ein kosmisches Patt und nur Sterbliche – die als einzige frei zwischen Chaos und Ordnung wählen können – können dieses Patt brechen. Der Hof des Chaos hat daher eine Gruppe von eng verschworenen Abenteurern ausgewählt und ihr werdet es sein die getestet werden ob ihr euch dem Chaos oder der Ordnung zuwendet oder ob ihr als Sterbliche zusammensteht und mit eurer Loyalität zueinander auch das Gleichgewicht des Universums bevorzugt.“

Charaktere vorstellen

Tatterdemalion, Herold des Chaos

hübsch, jung, blond, grünäugig, immer freundlich, aber unterwürfig und unbedingt loyal zu den Göttern (good cop), er macht keine privaten Angebote oder Geschäfte

Noohl, der Fürst der Ruinen

3-armige menschliche Gestalt in verbeulter schwerer Rüstung und gehörntem Helm mit heruntergeklapptem Visier, sein aus menschlichen Gesichtern genähter Umhang hängt von seinen breiten Schultern, er bevorzugt Krieger und Zwerge, toleriert aber auch Hobbits und Diebe; er bietet den SCs magische Waffen und Rüstungen an, Orte mit verborgenen Schätzen oder eine Position in der Armee des Chaos

Klarvgorok, der gnadenlose Blick

ein riesiges blutunterlaufenes Auge mit beidseitigen Augenlidern auf dünnen Vogelbeinen, das Auge zwinkert nie, er sieht weiter als Zeit und Raum; er bevorzugt Diebe und Kleriker und bietet göttliche Geheimnisse, die Fähigkeit durch Wände und Behältnisse zu sehen, Dämmerlicht und heilige Objekte um verborgenste Geheimnisse zu entdecken

Dzzhali, die erhängte Braut

eine schöne bleiche Frau mit langem lockigem Haar, in einem weißen Brautkleid, mit einem groben Strick um den geröteten Hals (seit 2 Wochen tot); sie bevorzugt Frauen vor Männern, ansonsten Elben, Halblinge und jeden den das Unglück befallen hat

Magog, das Tier

gekleidet in einer blutbefleckten braunen Robe mit tief herunter gezogener Kapuze, aus der nur zwei kräftige Rüssel mit knöchigen siebenfingerigen Händen hervorragen; er bevorzugt niemand besonders, bietet aber Schätze, magische Gegenstände für Kraft und Wildheit, permanente Steigerung körperlicher Attribute oder monströse Bestien als Diener

Hakanhoda, Fürst der Grotesken

ein menschlicher Körper aber deformiert auf allerlei Arten, Buckel, Klumpfuß, milchige Augen, verschieden lange Arme und Beine, 3 Finger an der einen, 6 an der anderen Hand, er trägt eine prächtige Robe von Purpur, Karmesin und Safran die seine Unförmigkeit noch betonen; er bevorzugt Zauberer und Elben und bietet magische Objekte, Zauberbücher, Patronage, Vertraute oder dämonische Bestien als Diener

Der Gesandte von Chiaroscuro, Botschafter des Gleichgewichts

wirkt wie ein unauffälliger Mensch, trägt einfache aber gut geschnittene graue Kleidung, seine Haut schwankt zwischen dunkel und hell; er bevorzugt neutrale SCs, bietet keine Belohnungen an, sagt nur dass er das Ei zur Wahrung des Gleichgewichts nutzen wird

Lexaliah, Spionin am Hof

ihre Haut ist bronzefarben aber voller Wunden und blauer Flecken, ihr Haar ist silbrig aber zerwühlt, ihr feines weißes Kleid voll grauer Flecken, sie geht barfuß und ihre schlanken Füße sind schmutzig; sie bevorzugt Charaktere der Ordnung

1 Vorstellung am Hof

Ihr kommt wieder zu Bewusstsein, liegt mitten auf einem rissigem Obsidian Boden, grelle Farben erleuchten einen unbegrenzten Raum. Der Boden ist ein sechszackiger Stern aus schwarzem Obsidian und die Himmelskuppel über euch ist wie ein Kaleidoskop betäubender Lichter. Strudel aus Giftgrün, Blutrot, Tiefblau und Kanariengelb wie Wolken in einem Wirbelsturm. Um den Stern ein durchgepeitschter roter Ozean mit rosa Brandung soweit ihr sehen könnt. Manchmal seht ihr in den Wellen kurz das Wrack einer Galeone auftauchen oder die Ruinen einer vorsintflutlichen Stadt. Und doch regt sich hier auf der Plattform kein Lüftchen.

An 5 der 6 Spitzen stehen Throne aus gigantischen Knochen in denen titanenhafte Wesen sitzen und euch anzustarren scheinen. Auf der 6. Spitze steht eine menschliche Figur in grau gekleidet und nur 4-5 Schritt groß. Näher zu euch stehen allerlei Wesen eurer Größe, manche monströs, manche so schön und wohlgestalt, dass man die Augen kaum abwenden mag. Direkt bei euch aber steht Tatterdemalion und spricht euch mit einem breiten Lächeln abermals an:

„Willkommen hochverehrte Gäste, lasst mich Euch Eure Gastgeber und meine Meister vorstellen: die Herrscher des Chaos. Noohl, Hekanhoda, Magog, Dzzhali und Klarvgorok. Dort in grau seht ihr den Chiaroscuro Gesandten.“

Was tut ihr?

„Ihr wurdet zum Hof des Chaos gerufen, eine Ehre die nur wenigen Sterblichen je zuteil wurde. Jedoch erfordern die Umstände im Universum eine Beteiligung seiner geringeren Kreaturen und der Hof hat euch ausgewählt ihm zu dienen. Ihr seid beauftragt ein potentes uraltes Artefakt zu beschaffen, das sogenannte jochlose Ei. Wisset dass eurer Dienst im Erfolgsfall reich belohnt werden wird. Ein göttlicher Segen und ein Zeichen unserer Wertschätzung angemessen für die kleinen Herzen und Geister von schwachen Sterblichen. Akzeptiert ihr die Aufgabe?“

Was tut ihr?

Warum sollten wir helfen? Was wenn wir ablehnen?

„Wenn ihr ablehnt bleibt ihr unsere Gäste für die Ewigkeit, wir haben genug Platz hier (deutet auf Ozean). Aber Drohungen beiseite, ihr werdet sehen dass der Hof des Chaos sich für Dienste von Sterblichen sehr großzügig zeigen kann.“

Was ist das jochlose Ei?

„Ein Funke des Urchaos, zurückgeblieben vom Sturm der Unordnung das den Kosmos vor der großen Leere beherrschte als das Leben nur ein ferner Traum war. Unser ist das Chaos und wir beanspruchen es.“

Wo ist das jochlose Ei?

„Im sogenannten Kataphrakt in der Ebene der Ordnung und ohne Zweifel verteidigt von allerlei Wächtern und Fallen.“

Was wollt ihr mit dem Ei tun?

„Wir wollen es öffnen und den Funken Urchaos befreien um die Macht des Chaos im Universum wieder zu stärken und die Ordnung auf ihren Platz zu verweisen.“

Also wollt ihr das Universum ins Chaos stürzen?

„Das schon, aber das Ei verfügt nicht über so viel Macht. Es ist nur ein Schritt auf unserem Weg die Ordnung gänzlich zu besiegen.“

Wie können wir sicher sein dass ihr uns nicht betrügt?

„Wir sind Götter und handeln nicht so kleinlich wie ihr Sterblichen. Ihr werdet mit unserer Gunst und Geschenken auf eure Ebene zurückkehren. Oder keine Macht des Universums wird euch vor unserem Zorn bewahren.“

Warum steht ihr es nicht selbst wenn ihr soviel Macht habt?

„Wir sind das Gegenteil, die Antithese unserer Gegner sowie sie die unsere. Wir und unsere Agenten können nicht auf der Ebene der Ordnung überleben, so wie sie nicht auf der Ebene des Chaos. Nur Sterbliche können ihre Gesinnung wählen und auch ändern. Euer freier Wille macht euch immun gegenüber den Barrieren der Ebenen.“

Aber ich bin ein Diener der Ordnung/Neutralität!

„Ach wirklich? Die Bekenntnisse von euch Sterblichen sind schwach und vergänglich. Ihr wisst nur wenig über wirkliche Dienerschaft. Selbst ein hochrangiger Priester der Ordnung wird von seinem Gott nur manchmal erhört und gelegentlich gestraft. Eure Gesinnung ist wie eine Kerzenflamme, ein kleines Licht bei Windstille, ein schnelles Verlöschen im Sturm.“

Warum wir? Warum nicht mächtigere Sterbliche?

„Eure mangelnde Erfahrung ist zu unserem Vorteil. Da ihr keine berühmten Helden seid, sind die Götter der Ordnung noch nicht auf euch aufmerksam geworden. Betrachtet unseren Auftrag als Gelegenheit das zu ändern und auch eure Loyalitäten zu überdenken.“

Was sind die Belohnungen?

„Erstens würden wir euch einen kleinen Gefallen schulden. Sollte die Zeit kommen dass ihr Hilfe benötigt, werden wir euch einen Gefallen tun und die Schuld als beglichen ansehen. Zweitens sind die Bedürfnisse der Sterblichen nur Kleinigkeiten für uns. Wir werden euch aber einen der wenigen verbleibenden Chaos-Steine geben, ein Stein der das Schicksal zu euren Gunsten ändern kann.“

„Wir verstehen Uneinigkeit und Unsicherheit wie kein anders Wesen im Universum. Deshalb werden wir euch etwas Zeit lassen unseren Auftrag zu bedenken. Ihr habt Zeit bis der Turm von Yllerin dem Wahnsinnigen wieder im Ozean versinkt. (deutet auf Turmspitze in den Wellen) Bis dahin seid ihr unsere Gäste. Entscheidet weise! — Tatterdemalion zeigt euch eure Quartiere.“

Ein Ring aus Feuer erscheint vor euch und ihr könnt durch das Portal den Gastraum einer edlen Herberge sehen.

4 Kloakenaale

Initiative	+1				
Angriff	Biss +1, w3 + Krankheit			____(+1)	ooo
Rüstklasse	12	HD (3)			ooo
Bewegung	6 m	Aktion w20			ooo
Zähigkeit +4	Reflex -2	Willen -2	Neutral		ooo

Gerüchte w12

- 1 Zwerge bringen Unglück. Rothaarige bringen noch mehr Unglück.
 Eine Schiffsreise mit ihnen an Bord wird im Unheil enden.
- 2 Auf See pfeift nur der Wind.
 Ein Seemann der pfeift ruft den Sturm herbei.
- 3 Die Ibis-Piraten treiben sich in dieser Gegend herum und fangen Schiffe ab.
 Wer gefangen wurde muss ihnen dienen und ward nie wieder gesehen.
- 4 Jedes Schiff hat einen Klabautermann. Ohne wird es die Jungfernfahrt nicht
 überstehen. Manchmal kann man ihn klopfen oder singen hören, aber man sieht
 ihn nur wenn das Schiff dem Untergang geweiht ist. Mit einem Lied kann man ihn
 bei Gefahr oder einer Reparatur zu Hilfe rufen.
- 5 Käptn de Karadel hat ein Besatzungsmitglied auf Alviz zurückgelassen.
 Der Mann sah todkrank aus.
- 6 Pelagia belohnt diejenigen die sich auf See eine Tätowierung stechen lassen.
 Verschiedene Motive bieten Schutz vor bestimmten Schicksalen.
- 7 Es bringt Unglück drei Laternen in der gleichen Kajüte brennen zu lassen.
- 8 Seevögeln darf man nicht schaden. Sie bringen einem Schiff Glück und können es
 zum Land oder in Sicherheit geleiten. Sie zu verletzen führt in den Untergang.
- 9 Delphine die mit dem Schiff schwimmen sind ein Glücksbringer.
- 10 Haie bringen Unglück. Sie ahnen wann und wo es Beute gibt.
- 11 Ein roter Abendhimmel bedeutet gutes Wetter, aber ein roter Morgenhimmel
 bedeutet einen aufziehenden Sturm.
- 12 Manche Worte darf man nie aussprechen. „Viel Glück“ zu wünschen bringt
 Unglück. Ein Seemannsgrab wartet auf jeden der vom „ertrinken“ spricht.
 Wer den Namen „Melusine“ ausspricht kann eine Wasserfee herbeirufen.

Klassen

Krieger & Zwerg:

Heldenwürfel & Heldentat: vor jedem Angriff spezielle Aktion ansagen, falls HW=3 gelingt Heldentat, HW wird zu Angriff und Schaden addiert

Krieger:

Volltreffer bei 19-20, w12 Lebenspunkte

Zwerg (Krieger):

jede Runde Schildstoß mit w14 als zweiter Angriff, w10 Lebenspunkte

Dunkelsicht, Gold/Edelsteine riechen, unterirdische Fallen entdecken

Zauberwurf:

1 ist Patzer => etwas Schlimmes passiert

2-11 Fehlschlag, Glückspunkt opfern oder Zauber für heute verloren

12-32 funktioniert: von schwachem bis zu phänomenalen Effekt

Kleriker:

Heilen, Unheiliges vertreiben, 4+ Kleriker-Zauber, w8 Lebenspunkte, w20+Per+Stufe,

Ungnade: am Anfang Ungnade=1, Zauberwurf ≤ 12 => Ungnade+1

Zauberwurf $\leq$ Ungnade => Ungnade-Tabelle: etwas Schreckliches passiert

Zauberer & Elb:

Zauberer-Zauber

1 bei Zauberwurf: Verderbnis=Effekt, fast immer permanent, selten tödlich

Zauberbrand: körperliche Attribute vor Zauberwurf opfern (Blutmagie)

Zauberer:

4+ Zauber, w4 Lebenspunkte, w20+Int+Stufe-Malus

Elb (Kämpfer/Zauberer):

3 Zauber, 2 Patronszauber, Angriff+1, w6 Lebenspunkte, w20+Stufe,

Dunkelsicht, Geheimtüren entdecken, immun Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich

Dieb:

w6 Lebenspunkte, Glückswürfel für Glück verbrennen

im Schatten verstecken, lautlos schleichen, klettern, Schlösser knacken, stehlen, ...

hinterhältiger Angriff = immer Volltreffer, mehr Schaden bei Dolch, Garrote, Totschläger, Blasrohr
regeneriert Glück (1 pro Stufe pro Nacht)

Hobbit (Krieger/Dieb):

w6 Lebenspunkte, Glück verbrennen gibt je 2 Punkte, Glücksbringer für Gefährten

im Schatten verstecken, lautlos schleichen (kein hinterhältiger Angriff)

beidhändiger Kampf: 2x w16, 16 = Volltreffer, doppel-1 = Patzer

regeneriert Glück (1 pro Stufe pro Nacht), Dunkelsicht