

Sinistre Schatten über Salzmarsch

Original: AD&D 1E, Dave J. Browne, Don Turnbull: „U1 The Sinister Secret of Saltmarsh“ 1981
DCC Stufe 0-1



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

Was ist DCC

- 3-5 Spieler mit je 4 Charakteren der Stufe 0 oder einem der Stufe 1
- 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

Charaktere vorstellen

Einleitung

Gerüchte

Salzmarsch

kleiner Fischerort (500 Einwohner) mit Stadtrat (3 Räte), Händler/Hehler, Fernhändler, Krämer, Priester (Justitia), Herbergsvater, Schankwirt, Schmiedemeister, Baumeister, Müller, Bäcker, Büttel, Kurier (Vogtei), Bader, Fischer
Wochenmarkt, Jahresmarkt

nach A Das verwunschene Haus

Schmuggelware 75%, 50 Gold für Bande ausheben, 50 Gold für Sanbalet

ca. 6,5 km östlich liegt das verwunschene Haus, seit 20 Jahren verlassen, gehörte einstmal einem merkwürdigen Alchimisten, man sieht nachts sich bewegende Lichter und hört unwirkliche Schreie und Stöhnen, einige mutige Dörfler sind von Angst gezeichnet zurückgekommen und berichten von schrecklichen Begegnungen wenn man es betritt, es wagt sogar niemand die Felder rundherum zu bestellen obwohl es gute schwarze Erde ist

Ein alter Wilddieb gibt zu vor Jahren den Weinkeller gesucht zu haben, berichtet von einem Brunnen, ist durch Hintertür rein, hat eine Treppe in den Keller gefunden, aber dann sind Geister gekommen

Eine Bäuerin erzählt ihr Bruder wäre als junger Bursche in das Haus und hätte etwas Schmuck und Silberbesteck mitgebracht. Er wollte sogar noch einmal dorthin um mehr zu holen. Am nächsten Tag wurde er auf dem Weg zum Haus gefunden – mit einem Messer im Rücken und angstverzerrten Gesichtszügen.

A. Das verwunschene Haus

B. Die Klabauter

Zufallsbegegnungen w20

1 4 Goblins, umherziehende Bande sucht Lager, **14 Silber, Anführer: Rubin (5 Gold)**

Goblin: Moralwurf 13 (11-Willen) oder fliehen

Initiative +1 (Überfall)

Angriff Kurzsword -1 w6, Kurzbogen w6

Rüstklasse 14 HD w6 (4)

___ +1 0000

Bewegung 6 m Aktion w20

Zähigkeit -2 Reflex +1 Willen -2 Ordnung

2 2 Riesenratten, feige aber hungrig

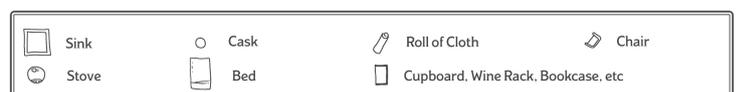
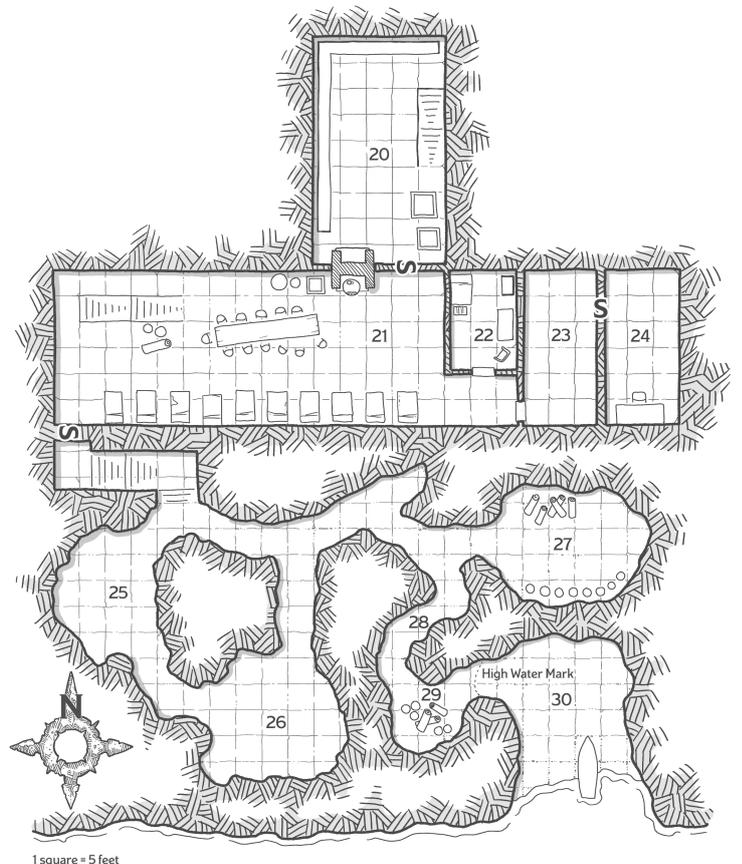
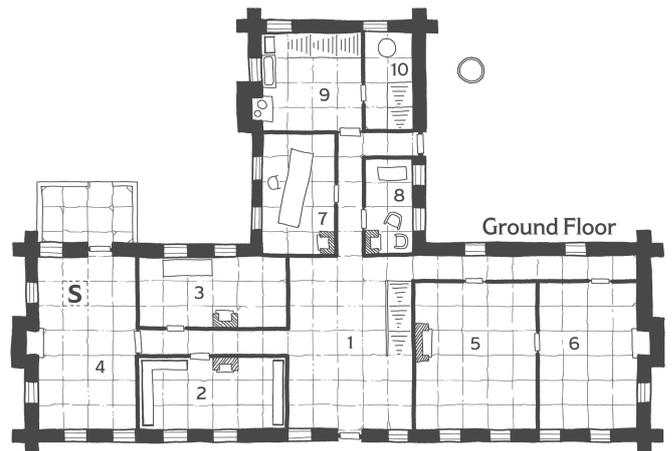
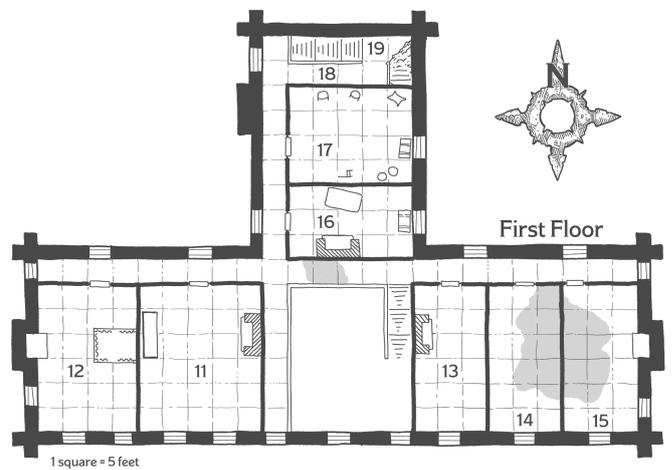
3 Riesenwiesel: territorial, rachsüchtig

4 6 Riesenameisen (Arbeiter):

Suchen Junge: Holzsword „Björn“, Schleuder, 3 Kupfer

- 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



A Das verwunschene Haus

0 Verwünschenes Haus

Haus 20 m über dem Meer an einer steilen Klippe. Umgeben von 2 m hoher Steinmauer, verfallen. Garten ist wild überwuchert. Bäume rund um das Haus.

Brunnen ist 1,5 m Durchmesser, 5 m tief plus 1 m Wasser am Grund.

Herunterklettern → Angriff Viper

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

6 m hohe Eingangshalle; moderig & dreckig; zerbrochene Möbel; rechts Treppe nach oben zu einem Balkon; nach links und geradeaus Flure; unter der Treppe nach rechts noch ein Flur;

suchen: Fußspuren Treppe – Westflur, Fußspuren Treppe - Nordflur

→ Treppe knarzt; Flure nach Westen, Nord und Ost (Westen: instabiler Boden w6)

2 Bibliothek

Bücherschränke an allen Wänden; Haufen Bücher im Südwesten;

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

„Metaphysik der Alchimie“ je 15 Gold aber nicht in Salzmarsch

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 Glasphiolen mit durchsichtiger rosa Flüssigkeit (neutralisiert Gift)**

4 Raum mit Wintergarten

viele Tontöpfe mit verwelkten Pflanzen; morscher Schrank mit vielen kleinen

Holzkästchen voller verschimmelter Samenkörner; im Südwesten Haufen mit Müll;

geheime Falltür → 21 Keller; Durchgang zu Wintergarten: gefliester Boden mit Erde und allerlei wuchernden Pflanzen;

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

Willen 10 oder Furcht 1-9 Runden

Müll untersuchen: **goldener Ohrring (20 Gold)**

Fußspur folgen: Falltür → **21 Keller**

5 Raum mit Kamin

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 (12 Gold)**

6 Raum mit Nische

leerer Raum; viel Putz liegt auf dem 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: **Ring RK+1**

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 Schaden		
Rüstklasse	14	HD 3w6 (10)	___ +3 00000 00000
Bewegung	6 m	Aktion w20	
Zähigkeit -1	Reflex +2	Willen -1 Chaos	

10 Spülküche

feucht-nasser Raum mit Steinbecken, großem Kupferkessel, zerbrochenem Porzellan und rostigem Besteck; Treppe nach unten → **20 Weinkeller (Todesschrei aus dem Keller, Willen 10 oder Furcht 1-10 Runden)**

11 Schlafzimmer

verrottetes Himmelbett; alter Lederstiefel; 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

einzelnes Himmelbett; Schwere weinrote Samtvorhänge; Spinnweben und WurmLöcher überall;

13 Schlafzimmer

Reste eines Himmelbetts voller Spinnweben; im Kamin glitzert etwas (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

vergammeltes Bettzeug in der Ecke; im Boden fehlen in der Mitte einige Bretter; Fußspuren führen zum Fenster; herrlicher Ausblick zwischen Bäumen durch auf die See; suchen: Kratzer im Staub auf Fensterbank; es riecht nach Öl;

15 Schlafzimmer

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 versteckt (fragt ob er Dolch geliehen haben kann)

16 Schlafzimmer

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

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

suchen unter Truhe: Loch im Boden: kleiner Lederbeutel mit **4 Diamanten (je 25 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 (nicht eingezeichnet)

Dach fehlt teilweise; allerlei Unrat;

suchen Blutmückennest: **Ring RK+1**

15 Blutmücken: greifen an wenn im Süden; langer Rüssel; wenn Festgebissen 1 Schlag

Initiative +5

Angriff Festbeißen +5, w4; Festgebissen: 2 Schaden pro Runde

Rüstklasse 14 HD w2 (1) ___ +5 o

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 **Plattenrüstung** mit **Langschwert** und großem **Schild**;

suchen Leiche: im hohlen Stiefelabsatz **Emerald 25 Gold**; → 7 Fäulnismaden

Fußspuren: Geheimtür im Süden

suchen: INT 10 Geheimtür

3 Fäulnismaden: 1x beißen und 3x kriechen (Unterarm, Oberarm, Schulter, Herz)

Initiative zuletzt

Angriff Beißen +5, 1; Kriechen: 1 Schaden pro Runde

Rüstklasse 0 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 eiserne Schöpfkellen; Schinken, Speckseite, Wurstkette und Brotlaibe; kleiner eiserner Herd mit Holzstapel, Töpfen und Pfannen; Treppe nach oben; an der Treppe zwei kleine verschlossene Fässchen & ein Stapel Stoffe; Tür → **22 Privatraum von Sanbalet**; Tür (schwerer Holzbalken „Gefahr“) → **23 Skelettraum**;
suchen: **2 Fässchen Weinbrand (je 10 Gold), Stapel Seidentuch (20 Gold)**
suchen: Geheimtür → **25 Höhle**

1. Schmuggler Hein: rotes Kopftuch, Kurzschwert, Dolch, 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

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

22 Privatraum von Sanbalet

sauberer Raum mit edleren Möbeln; bequemes Bett; Stuhl & kleiner Tisch; bronzener Kerzenständer mit 3 Kerzen; Truhe (Kleidung); Ölzeug an Haken;

3 Bücher:

1. „Erotische Poesie“ mit Holzschnitten (3 Gold),
2. „Almanach der Seefahrt – Tiden der Salzküste“ (2 Gold),
3. „Mesmerismus und Animalischer Magnetismus“ (5 Gold)
→ Zettel mit Wortliste [„stop“, „weiter“, „schneller“, „kämpft“, „trägt“ & Gnollisch];

Abblendlaterne und Ölflasche; kleines Hängeschränkchen (**3 Flaschen Öl, Zunder und Stahl, 8 Kerzen, merkwürdiges Pergament**);

suchen unter Tisch: **Zaubergrimoire: Sprühende Farben; Zaubertrick; Bauchreden; Magischer Mund; Schrecken; Trugbild;**

suchen unter Bett: kleines Fach im Boden: verschlossenes Eisenkästchen mit Nadelfalle (1 Schaden, blaue Farbe): 22 Gold, 3 gelbliche Phiolen (Heilung), 1 grünliche Phiolen (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 oooo

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; ein langer Labortisch mit allerlei Töpfchen mit Salben, Flüssigkeiten und Pulvern, alchimistischen Geräten wie Glaskolben und Moersern und einem golden glänzenden menschlicher Schädel; vor dem Tisch ein Skelett in Robe gekleidet auf einem Stuhl sitzend, der Kopf auf den Tisch gesunken; vor dem Toten ein aufgeschlagenes Buch und eine heruntergebrannte Kerze;

durchsuchen: „**Das Geheimnis des Stein der Weisen**“ (500 Gold); **goldener Schädel (75 Gold)**; **goldener Apfel (50 Gold)**; **goldene Rose (10 Gold)**

suchen Schublade: halb zerstörtes **Zaubergrimoire: Kalte Hand, Vertrauten finden, Arkane Spezialisierung; Unsichtbarkeit; Trank brauen;**

suchen Alchimist: **47 Gold; verfluchter Glücksstein (-1 Glück, -1 Rettungswürfe)**

25 Natürliche Höhle

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

Grüner Schleim: lässt sich von Decke fallen; immun normale Waffen; kann abgeschabt werden

Initiative +0

Angriff w3+2 Runden um Haut aufzulösen

Rüstklasse 11 HD 2w10 (11)

___ +0 oooooo oooooo o

Bewegung 3 m Aktion w20

Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen 0 Chaos

26 Natürliche Höhle

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

27 Natürliche Höhle

von Fackeln erhellt, feucht; fällt nach Süden ab; **Sanbalet, 2. Schmuggler, 2 Gnolls; 5 Ballen Seide (je 10 Gold), 7 Fässchen Branntwein (je 10 Gold)**

28 Geneigte Passage

von Fackeln erhellt; fällt steil nach Süden ab; **3.-5. Schmuggler 3 Fässchen Branntwein (je 10 Gold)**

29 Natürliche Höhle

von Fackeln erhellt; fällt steil nach Osten ab; **6.-8. Schmuggler 3 Ballen Seide (je 10 Gold), 5 Fässchen Branntwein (je 10 Gold)**

30 Seehöhle

Öffnung zum Meer (von Tageslicht erhellt); Ebbe (Flut 1 m höher); festgemachtes Ruderboot für 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 00000 0000
Bewegung 9 m Aktion **2w20**
Zähigkeit +3 Reflex +8 Willen +4 Chaos

2 Gnolls: Streitaxt, 17 Kupfer

Initiative -2
Angriff Streitaxt -1 w10; Biss +3 w3
Rüstklasse 13 HD w8 (5) ___ -2 00000
Bewegung 9 m Aktion w20 ___ -2 00000
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +0 Chaos

Sanbalet: Waffenrock; 3 Dolche, 7 Gold, 13 Silber, 3 Kupfer; Schlüssel; 3 Diamanten (je 15 Gold)

Initiative +0
Angriff Dolch +0 w4; **Sprühende Farben; Bezaubern; Unsichtbarkeit**
Rüstklasse 11 HD 3w6 (11) ___ +0 00000 00000 0
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +4 Chaos

1. Schmuggler Hein: rotes Kopftuch, Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung

Initiative +0
Angriff Kurzschwert w6
Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___ +0 00000 00
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos

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

2. Schmuggler Jupp: gelbes Kopftuch, Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung

Initiative +0
Angriff Kurzschwert w6
Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___ +0 00000 00
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos

goldene Halskette (4 Gold), Gürteltasche: 23 Silber, 12 Kupfer, kleiner Rubin (2 Gold)

3. Schmuggler Jan: schwarzes Kopftuch, Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung

Initiative +0
Angriff Kurzschwert w6

Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___ +0 00000 00
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos
2 goldene Ohringe (je 2 Gold), Gürteltasche: 15 Silber, 3 Kupfer

4. Schmuggler Fiete: weißes Kopftuch, **Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung**

Initiative +0
Angriff Kurzschwert w6
Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___ +0 00000 00
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos
klobiger Goldring (4 Gold), Gürteltasche: 27 Silber, 31 Kupfer

5. Schmuggler Piet: graues Kopftuch, **Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung**

Initiative +0
Angriff Kurzschwert w6
Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___ +0 00000 00
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos
goldener Armreif (3 Gold), Gürteltasche: 2 Silber, 55 Kupfer

6. Schmuggler Nils: blaues Kopftuch, **Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung**

Initiative +0
Angriff Kurzschwert w6
Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___ +0 00000 00
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos
goldener Dolch (5 Gold), Gürteltasche: 5 Silber, 9 Kupfer

7. Schmuggler Fridtjof: hellblaues Kopftuch, **Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung**

Initiative +0
Angriff Kurzschwert w6
Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___ +0 00000 00
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos
silberner Dolch (2 Gold), Gürteltasche: 9 Gold, 2 Silber, 13 Kupfer

8. Schmuggler Eike: grünes Kopftuch, **Kurzschwert, Dolch, Lederrüstung**

Initiative +0
Angriff Kurzschwert w6
Rüstklasse 12 HD 2w6 (7) ___ +0 00000 00

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit 0 Reflex 0 Willen +1 Chaos

silberner Dolch (2 Gold), Gürteltasche: 1 Gold, 9 Silber, 3 Kupfer

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 00000 00000 00000

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 00000 00000 00

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +1 Reflex +3 Willen +1 Ordnung

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 00000 00000 00000 00000

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +3 Reflex +1 Willen +3 Chaos

Maat 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 00000 00000 00

Bewegung 9 m Aktion w20

Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +1 Chaos

Bootsmann 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 00000 00000 0

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 +0 w6)
Rüstklasse 12 HD 2w6 (6) ___ +1 00000 0
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +1 Chaos

Punketah (Magier): Ring RK+1, Dolch, 8 Gold, 4 Silber, 9 Kupfer

Initiative +0
Angriff Dolch w4; Magisches Geschoss, Schlaf, Spinnennetz
Rüstklasse 10 HD 3w4 (6) ___ +0 00000 0
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +1 Reflex +1 Willen +4 Chaos

3 Echsenmenschen: Waffenrock, Ring RK+1, Dolch, 5 Silber, 3 Kupfer

Initiative +0
Angriff Langschwert w8; Schild w14 w4; Biss +1 w4; Schwanz +1 w3 & liegend
Rüstklasse 10 HD 2w8 (8) ___ +0 00000 000
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 00000 00
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +3 Chaos

Koralion (Wasserelf)

Initiative +1
Angriff +1 ?
Rüstklasse 12 HD 3w6 (11) ___ +1 00000 00000 0
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +0 Reflex +3 Willen +1 Chaos

B Die Klabauter

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 100 Gold pro Person plus freies plündern.

Es wird erwartet dass das Schiff nahe des nächsten Neumonds auftauchen wird um seine Waren ins verwunschene Haus abzuladen. 2 Freiwillige aus Salzmarsch werden euch unterstützen und jede Nacht per Boot nach dem Schiff Ausschau halten. Ihr müsst verabreden, was sie tun sollen wenn das Schiff kommt.

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

2 Boote oder 1 Boot?

Licht auf dem Boot?

landseitig oder seeseitig?

korrektes Signal?

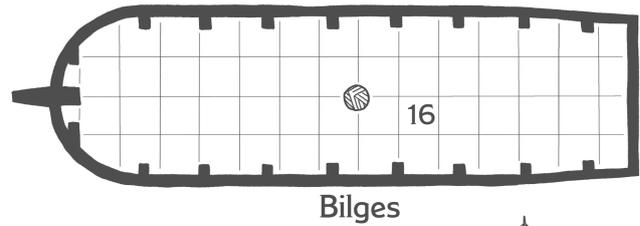
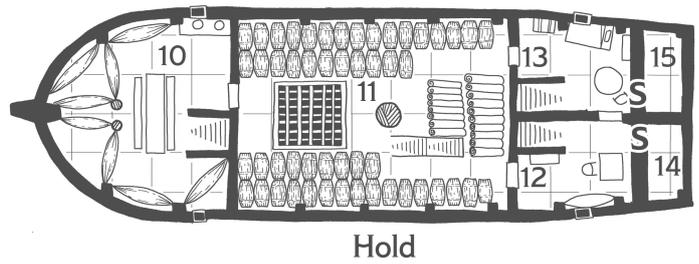
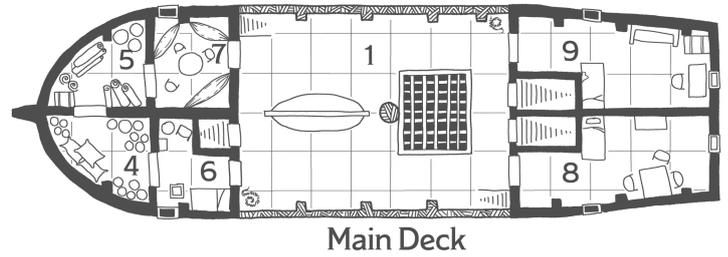
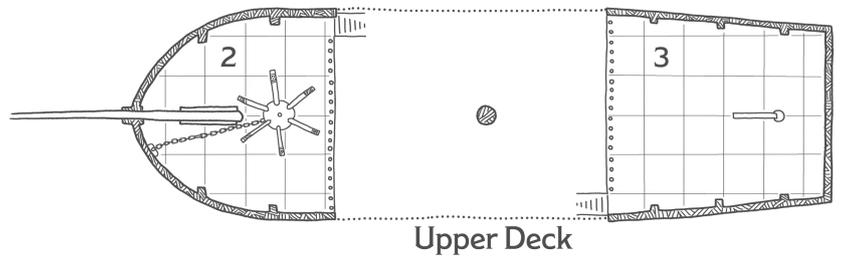
Seilleiter nur an Seeseite

Ankerkette auch möglich: Geschick 8 oder fällt in Wasser

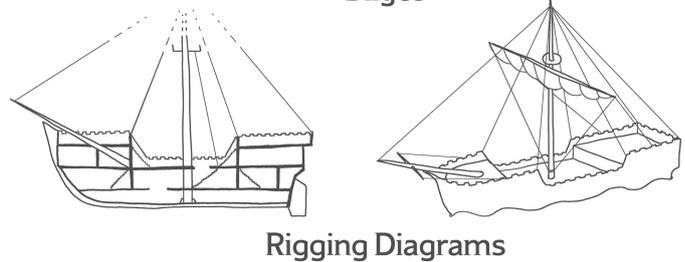
Enterhaken: Geschick 12 oder nicht lautlos

max. 3 Leute an Bord bevor entdeckt

- 1 Hauptdeck
- 2 Vordeck
- 3 Achterdeck
- 4 Kombüsenlager
- 5 Schiffslager
- 6 Kombüse
- 7 Kajüte der Echsenmenschen
- 8 Punketahs 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



Scale: 1 Square = 5 Feet



1 Hauptdeck

2 Vordeck

3 Achterdeck

4 Kombüsenlager

5 Schiffslager

6 Kombüse

7 Kajüte der Echtenmenschen

8 Punketahs Kajüte

9 Kapitänskajüte

10 Mannschaftskojen

11 Laderaum

12 Kajüte des Bootsmanns

13 Kajüte des Maats

14 Geheime Gefängniszelle

15 Geheimes Lager

16 Bilge

17 Krähennest

Belohnung

Gerüchte w14

- 1 Im Berg gibt es ein Höhlensystem mit einem uralten Gefängnis.
In dem werden viele Zauberer und Dämonen gefangen gehalten.
- 2 Die Jäger kennen die Affenmenschen. Sie leben seit langer Zeit hier und sind nicht
immer feindselig, aber unberechenbar und gefährlich. Die Jäger meiden sie.
- 3 Am Berg gibt es eine verschlossene Tür die wohl ins innere führt,
aber bisher konnte niemand das Schloss öffnen.
- 4 Es lebte früher einmal eine wunderschöne Frau mit schneeweißem Haar nahe des
Berges. Sie war eine Hexe oder Fee oder vielleicht eine verzauberte Dörflerin.
- 5 Ein ebenso mächtiger wie böstiger Zauberer namens Calabraxis lebte einst hier.
Die Dörfler besänftigten ihn mit allerlei Geschenken: Proviant und Ausrüstung.
- 6 Unter dem Berg wohnen die Schatten der Toten, die ruhelos umherwandern.
Man kann mit ihnen reden, aber all ihre Worte sind Lügen.
- 7 Ein Volk von Vampiren lebt im Berg.
Sie trinken Menschenblut und flattern davon.
- 8 Alle Menschenaffen sind Untertanen von Horthor, dem großen weißen Affen.
Jedes Frühjahr opfern sie ihm Menschenkinder als Festtagsschmaus.
- 9 Vor vielen Jahren wagte es eine Gruppe von Recken die Höhlen zu erkunden.
Man fand ihre kopflosen Leichen nahe des Eingangs.
- 10 Man kann in den Höhlen einen Blick die Weltenschlange in der Tiefe erhaschen.
Tropft euer Blut in den Abgrund und sie wird euch eine Frage beantworten.
- 11 Wenn ihr Calabraxis trifft, bietet ihm Salz an.
Er wird euch als Freunde erkennen.
- 12 Es soll im Berg einen Saal mit Statuen geben.
Wer keine Seele hat kann mit ihnen verschmelzen.
- 13 Eine Gruppe von Abenteurern genau wie ihr war schon einmal vor Jahren hier.
Sie wollten ebenfalls in den Berg.
- 14 Der alte Zauberer baute eine Bibliothek im Berg.
Aber seine Bücher hatten Augen und einen eigenen böstigen Willen.