

# CODEX CHRONOMICON

## - WÜRFELROLLENSPIELE (WRS) -

**Ära:** Anno Magicae | **Epos:** - | **Äventiure:** Das Nest  
**Empfohlene EP:** ca. 500-900 | **Empfohlene Mächte/Kerne:** Ivakiem

### HANDLUNGSABLAUF

**Szene 1 - Der Auftrag:** Die SC befinden sich in Falkren, einem kleinen Dorf der Grafschaft Anbrecht im Kaiserreich Antaria. In der Taverne zum Wallholz bietet ihnen Wilhelm der Hund, ein Agent des Kammerverbands, einen Auftrag an. Das Dorf Moosstedt, drei Tagesmärsche südlich von Falkren, ist verstummt. Kundschafter berichten von seltsamen Bewegungen im Wald und verschwundenen Bewohnern. Die SC sollen die Ursache klären und die Bedrohung beseitigen.

**Szene 2 - Unheilvolle Spuren:** Auf dem Weg entdecken die SC verlassene Wagen, schleimartige Rückstände und ungewöhnliche Spuren. Hinweise deuten auf etwas organisches und fremdartiges hin und es kann zu ersten Begegnungen mit Brutmonstern [M5, LP 3/4/10, K 40, G 15, W Klauen +5 und Scheren +10] kommen.

**Szene 3 - Das verlassene Dorf:** Im Moosstedt selbst finden die SC eine beklemmende Szenerie vor, in der Häuser offenstehen, persönliche Gegenstände zurückgelassen wurden und sich in mehreren Gebäuden kokonartige Strukturen gebildet haben. Einige wenige Bewohner könnten noch leben, sind jedoch bereits von Brutwürmern und Brutkäfern befallen, was die SC vor eine schwierige Entscheidung stellt, da Hilfe möglich, aber riskant ist.

**Szene 4 - Die Wahrheit:** Die Hinweise verdichten sich zur Erkenntnis, dass es sich um die Brut handelt, die ihre Wirte übernimmt und verwandelt. Ein verborgener Zugang zu einer Tropfsteinhöhle führt unter das Dorf in einen großen Nestbau.

**Szene 5 - Das Brutnest:** Im unterirdischen Brutnest bewegen sich die SC durch enge, organisch wirkende Tunnel, in denen sie auf aggressive Brutschrecken [M5, LP 3/4/10, SR 3, RP 10, K 65, G 45, W Sichelarme +10, Nahkampfmeister (KH/St. 3)] treffen, die ihr Territorium verteidigen. Im Zentrum des Nests begegnen sie einer besonders schrecklichen Kreatur, der Brutmutter [M7, LP 10/11/25, SR 5, RP 25, K 85, G 45, W Greifzangen +10, W Kieferzangen +10, Überstärke (KH/St. 5), Nahkampfmeister (KH/St. 3), Direkte Wunde (KH/St. 5), Gedanken lesen (OK/St. 5), Massenpanik (OK/St. 5)], die den Höhepunkt der Bedrohung darstellt, bevor die SC entscheiden müssen, ob sie das Nest vollständig zerstören oder nur Teile davon vernichten.

**Szene 6 - Zurück im Wallholz:** Nach der Rückkehr ins Wallholz berichten die SC über ihre Entdeckung und entscheiden über das Schicksal möglicher Überlebender. Wilhelm der Hund belohnt ihren Einsatz.

### WEITERE INFORMATIONEN

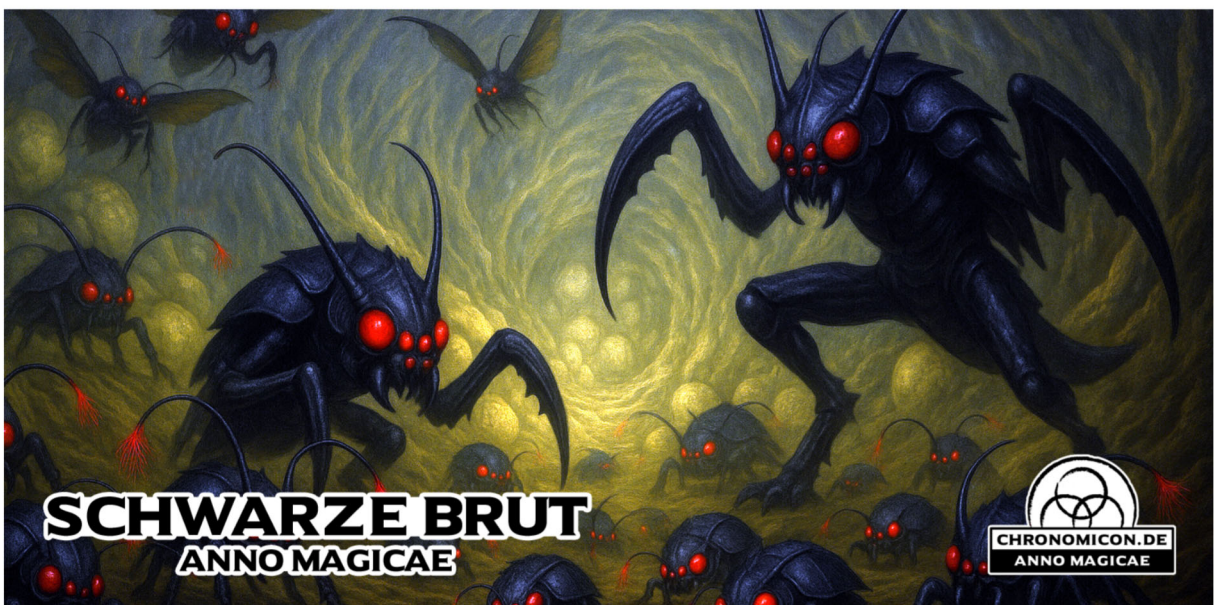
Die Brut ist eine insektoide Schwarmpezies mit kollektivem Bewusstsein, die sich aggressiv und nahezu unaufhaltsam ausbreitet. Ihre Kreaturen passen sich selbst extremen Lebensräumen an und verwandeln ganze Regionen in finstere Brutkolonien.

### WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

**Holger Garford:** Wirt vom Wallholz, robuster alter Mann mit einer schmutzigen Schürze.

**Wilhelm der Hund:** Wandernder Kammeragent.

# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON



# CODEX CHRONOMICON

