

CODEX CHRONOMICON

- WÜRFELROLLENSPIELE (WRS) -

Ära: Anno Magicae | **Epos:** Mini-Äventiure | **Äventiure:** Der Schatz des Torfkönigs
Empfohlene EP: ca. 300-700 | **Empfohlene Mächte/Kerne:** Ivakiem

HANDLUNGSABLAUF

Szene 1 - Dorf Nebelgrund: Auf ihrer Reise durch Monderon erreichen die SC das Dorf Nebelgrund in Thalghor. Die Monderon-Siedler begegnen ihnen misstrauisch, aber höflich. In der Taverne „Zur braunen Morchel“ treffen sie auf Rorik Venn, einen abgehalfterten Händler. Er verkauft ihnen eine Expeditionskarte, die er angeblich von einem Mowhati gegen Glasmurmeln erhielt. Die Karte zeigt die Route einer Silmar-Trandor-Expedition, die vor einem Jahren in die Sümpfe aufbrach, um den Schatz des Torfkönigs zu finden und nie zurückkehrte. Die SC können Gerüchte sammeln, Vorräte kaufen, übernachten und am Morgen aufbrechen.

Szene 2 - Das Moor: Der Weg führt durch Torffelder und dichten Nebel. Die SC geraten in eine Zone mit Sumpfgas, das giftig ist (Paranoia: AL/St. 2) und sich bei offenem Feuer entzünden kann. Kurz darauf werden sie von Moorhunden [M4, LP 3/4/8, K 65, G 15, W Zähne +5] angegriffen. Wer aufmerksam sucht, findet Spuren der alten Expedition: verrostete Haken, Kistenreste und einen zerbrochenen Kompass.

Szene 3 - Raptaks: In einer engen Passage werden die SC von Raptaks [M5, LP 3/4/10, K 75, G 55, W Nahkampfaffen +10, W Pfeil u. Bogen +15] überfallen. Als der Kampf zu kippen droht, greifen Mowhati aus dem Schilf ein und vertreiben die Echsenwesen. Einer von ihnen, Teka-Ruun, spricht die Siedlersprache. Er berichtet, dass vor längerer Zeit eine fremde Expedition hier durchzog, verwundet und von Gier getrieben. Er weist den SC den Weg zu alten Ruinen.

Szene 4 - Irrlichter, Moskitos und Krokodile: Nachts schlagen die SC ein Lager auf. Irrlichter [M2, LP 1/1/1, K 75, G 35, Glaube mir (OK/St. 4), Freundschaft (PK/St. 4), Befehl (OK/St. 5)] versuchen, sie mit Lichtern und Stimmen tiefer ins Moor zu locken. Am nächsten Tag geht es weiter. Unterwegs greifen ein Schwarm riesiger Moskitos [M3, LP 2/3/4, K 55, G 25, W Stachel +10] und später Sumpfkrokodile [M6, LP 4/5/15, SR 2, RP 5, K 75, G 25, W Zähne +5] an. Dann erreichen sie die alten Ruinen mitten im Sumpf. Zwischen den Mauerresten finden die SC die tote Expedition. Ein Tagebuchfetzen verrät: „Sie trennten das Haupt vom Leib des Königs.“ Danach entdecken sie einen verborgenen Eingang. Sie müssen ein Stück weit tauchen, um in die Grabkammer zu gelangen.

Szene 5 - Die Grabkammer: In der Grabkammer steht ein Sarkophag mit der Inschrift: „Hier ruht der Torfkönig.“ Darin liegt eine kopflose Leiche. Sobald die SC den Raum betreten oder den Schatz berühren, erheben sich zahlreiche Moorleichen [M5, LP 3/4/10, SR 5, K 55, G 25, Phönix (OK/St. 5)], darunter auch die toten Expeditionsmitglieder. Einer trägt den Kopf des Torfkönigs bei sich. Der Spuk endet erst, wenn der Schädel in den Sarkophag gelegt wird. Dann zerfallen die Untoten.

Szene 6 - Der Schatz: Mit dem gebrochenen Bann können die SC den Schatz bergen: Etwas Silber, Bernstein und eine Sumpfkrone. In Nebelgrund wartet Rorik Venn und versucht, sich einen Anteil zu sichern. Die Siedler feiern die Rückkehr der SC.

WICHTIGE NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Rorik Venn – Händler, Mensch. Verschlagen, redselig, feige. Verkauft die Karte.

Teka-Ruun – Jäger, Mowhati. Ruhig, wachsam, kennt die Sümpfe.

Der Torfkönig – Moovak Thuron war einst ein verrückter Monderon-Siedler, der sich der Nekromantie verschrieben hat.

Regelwerk: www.codex-chronomicon.de | **Autor:** Michael Courté



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



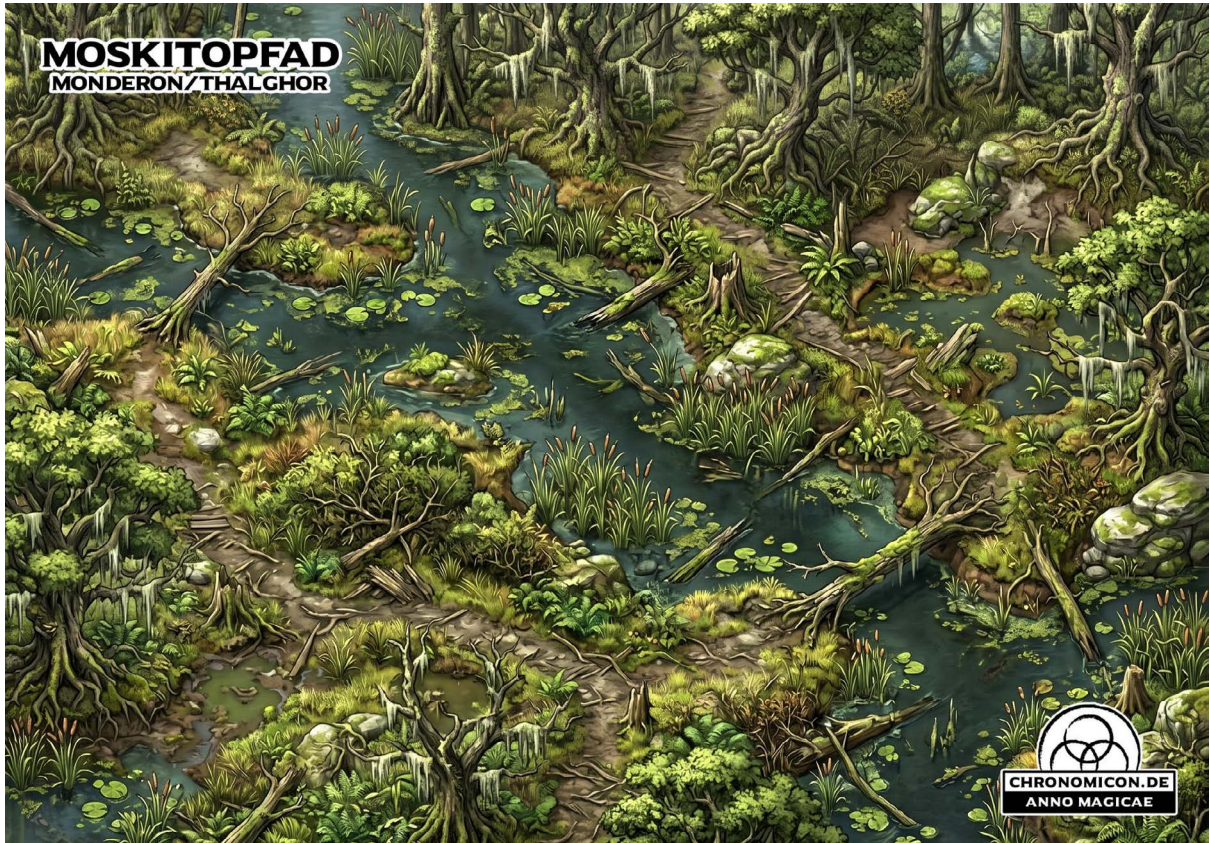
CODEX CHRONOMICON



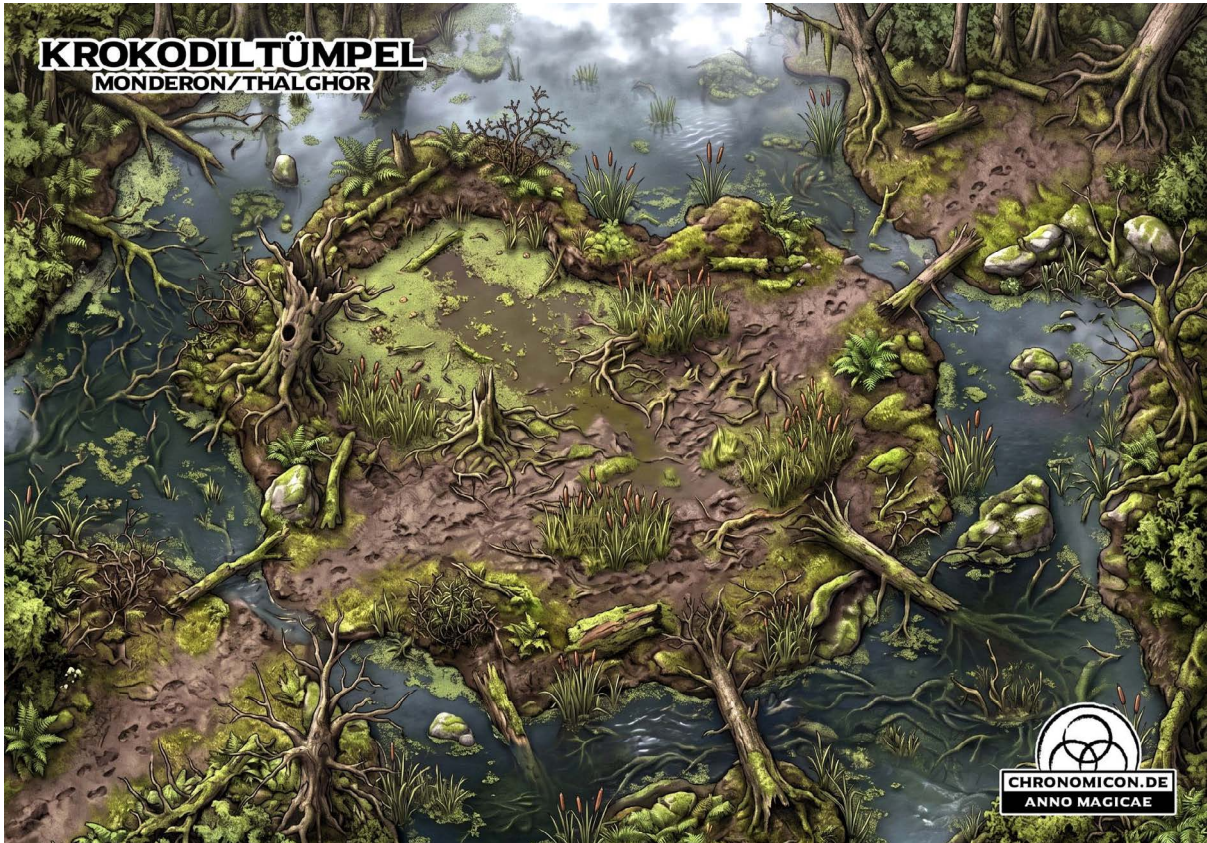
CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON



CODEX CHRONOMICON

