

CODEX NOVUS
DAS PEN & PAPER ROLLENSPIEL



GELEITSCHUTZ

EIN CODEX NOVUS EINSTIEGSABENTEUER VON
ANDREAS THIEL

FÜR 4 BIS 6 CHARAKTERE DER STUFEN 0 BIS 3

1. Auflage 2012

© 2012 Andreas Thiel

Autor: Andreas Thiel
Lektorat, Satz, Layout: Dieter Stiewi
Illustrationen: Gallus Drischler

Verlag: Codex-Novus-Verlag,
Offenbach a.M.

© Codex Novus ist Eigentum des
Codex-Novus-Verlags

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Spielleiter-Informationen.....	1
Der Einstieg ins Abenteuer.....	2
Die Räume	2
Personenverzeichnis	3
Plan	4

www.Codex-Novus.com

Spielleiter-Informationen

Zusammenfassung

Nachdem der Reisetross genächtigt hat, stellt man fest, dass 2 Mann mit dem heiligen Artefakt verschwunden sind. Sie wurden während ihrer Wache von Irrlichtern verzaubert. Die Spuren führen zu einem seltsamen Loch im Boden.

Die Helden steigen hinab in eine unterirdische Welt mit seltsamen Wesen. Am Ende treffen sie auf eine Dornenfee, die ihre Taten gerechtfertigt findet und die gestohlenen Sachen zurückgibt.

GELEITSCHUTZ

Hintergrund

Vorliegendes Abenteuer spielt in Siah-suhn, dem nördlichen Kontinent. Lange, kalte Winter beherrschen den Norden Siahsuhs. Gewaltige Gletscher hatten vor vielen Jahrtausenden eine zerklüftete Landschaft von Fjorden in die Landmasse gefräst. Der südliche Teil des Kontinents wird beherrscht von riesigen Wäldern und milderem Klima. Zahlreiche Tiere und intelligente Rassen sind hier Zuhause. Es gibt weite, unerforschte Gebiete mit dichten Wäldern. Dazu gehört auch das weite, unerforschte Sumpfland im Osten des Kontinents, wo dieses Abenteuer spielt.

Vorgeschichte

Die Priester des Ordens der Drachen der Zeit haben ein wertvolles Artefakt einem Reisetross anvertraut, dem auch die Helden angehören. Es soll zu einem wichtigen Ritual in den Tempel der Drachen nach Weikal im Norden gebracht werden. Die heiligen Bräuche verlangen, dass das Artefakt über den Landweg transportiert werden muss.

Vorbereitung des Abenteuers

Bei diesem Abenteuer sollten mindestens ein Abenteurer mit Kenntnissen der Naturkunde und ein Kämpfer anwesend sein.

Der Einstieg ins Abenteuer

Das Abenteuer beginnt, als der Trupp die Raststelle untersucht.

Spurenlesen >80: Die Spur der vermissten Männer führt in den nahegelegenen Wald. Ist keiner der Helden in der Lage

die Spur zu finden, wird ein Waldläufer, der ebenfalls dem Tross angehört die Spur finden. Einmal entdeckt, kann man der Spur leicht folgen. Sie endet vor einem Loch im Boden.

Die Räume

Das Loch

Das Loch ähnelt einem Fuchsbau. Man kann erkennen, dass nach etwa 3 Metern der Boden in eine Biegung übergeht. Um in das Loch zu klettern, benötigt man einen Prüfwurf Klettern > 70. Ein Seil erleichtert den Abstieg (Bonus +20). Am Boden angekommen, erkennt man einen dunklen Gang, der weiter in die Tiefe führt. Der Gang schwankt in seinem Durchmesser zwischen ein und

zwei Metern und macht mehrere Biegungen. Dadurch ist man gezwungen an einigen Stellen auf allen Vieren zu kriechen. Nach etwa 50 Metern endet der Gang. In der Decke befindet sich eine viereckige Holzklappe.

Der Saal der Irrlichte

Hinter der viereckigen Falltür befindet sich der Zugang zu einem gemauerten Raum mit polierten schwarzen Wänden.



GELEITSCHUTZ

Kleine, bunt leuchtende Irrlichte schwirren durch den Raum. Jeder, der den Raum betritt und die Irrlichte erblickt, muss einen Prüfwurf Beeinflussungszauber >120 bestehen, sonst verfällt er dem Zauber der magischen Wesen und läuft diesen wie in Trance hinterher. Der Zauber kann durch wach rütteln unterbrochen werden. Werden die Irrlichte bedroht, fliegen sie alle einem Schwarm Insekten gleich in wilder Flucht zu einer bestimmten Stelle an der Wand des Raumes. Durch ihre Feenmagie öffnet sich dort die geheime Tür, die sie hätten bewachen sollen.

Die Wächter unter den Wurzeln

Die Schar aus Lichtern verschwindet im Gang. Nach wenigen Schritten macht der Gang eine kurze Biegung und endet vor zwei Holztüren links und geradeaus. Geradeaus ist ein schwacher Feuerchein unter der Tür zu erkennen. Bei erfolgreichem Prüfwurf Wahrnehmung >100 hören die Helden schmatzende Geräusche. Es riecht nach gebratenem Fleisch. Hier leben 3 Waldschrate. Über einem Feuer brutzeln Fleischstücke an einem Spies. Es sind die Überreste der zwei Vermissten. Wenn die Waldschrate die Eindringlinge erblicken, greifen sie

mit ihren Keulen an. Im Boden des Raumes ist eine runde Klappe.

Ein grausiger Fund

Die Tür links führt in eine Kammer, die mit Knochen und Unrat angefüllt ist. Im Laufe der Jahre haben die Waldschrate dort alles entsorgt, was sie nicht verwenden konnten. Oben auf dem Berg von Unrat liegen die Überreste der zwei Wachen zusammen mit ihrer Ausrüstung. Es liegt im Ermessen des Spielers, welche Waffen und Ausrüstungsgegenstände hier zu finden sind. Es ist zu bedenken, dass der Großteil alt und unbrauchbar ist. Das Artefakt ist hier nicht.

Unter der runden Falltür

Unter der Falltür ist ein Gang, der an einem durch Magie geschützten Übergang in das Feenreich endet. Die Helden können den Übergang nicht benutzen. Die Dornenfée erscheint und befragt die Helden. Wenn sie erfährt, dass das Artefakt aus dem Tross gestohlen wurde, gibt sie es zurück. Dann verschließt sie den Übergang. Die Helden kehren erfolgreich zum Tross zurück.

Personenverzeichnis

Irrlichte

Irrlichte sind Wesen aus magischer Energie in Form von farbigem Licht. Sie sind dienstbare Geister, die meist von Naturwesen beschworen werden.

Ihre magische Anziehungskraft auf andere Wesen ist sehr groß. Irrlichte können nur mit Magie beeinflusst oder zerstört werden. Mit Waffen kann man ihnen keinen Schaden zufügen.



GELEITSCHUTZ

St	0	Ge	0	In	20	Ko	0	Ta	100
Angriff:	0	WLK			2W10-6			LP	0
Verteidigung:			-	bz	120			MP	50
Giftresistenz:			-	Magieresistenz:					100

Waldschrat

Waldschraten sind aufrecht gehende Wesen mit langen Gliedern und klauenbewehrten Händen und Füßen. Sie haben rote Augen und ein Raubtiergebiss. Ihre Nahrung besteht aus Fleisch.

Waldschraten haben nur einen niedrigen Intellekt und können nur einfache Werkzeuge und Waffen bedienen. Ihre Kleidung besteht aus einfach zusammengefügten Leder- und Fellstücken. Sie haben Dornenkeulen.

St	83	Ge	55	In	25	Ko	96	Ta	52
Angriff:	65	EWK			2W10-6			LP	36
Verteidigung:			62					MP	7
Giftresistenz:			100	Magieresistenz:					45

Dornenfee

Die Dornenfee ist ein Naturgeist. Ihre Kleidung besteht aus Dornenranken, die mit wundersamen Blüten übersät sind. Ihre langen, braunen Haare scheinen sich mit den Ranken zu verbinden. Sie hat spitze Ohren, eine spitze Nase und auch ihr Kinn läuft spitz zu. Es handelt sich um ein magisches Wesen

mit großer Macht. Von ihrer Gesinnung ist die Dornenfee weder gut noch böse. Sie folgt dem Gesetz der Natur. Es herrscht das Recht des Stärkeren. Töten und getötet werden dient dem großen Kreislauf. Sie wird sich mit den Helden unterhalten. Auf einen Kampf wird sie sich nicht einlassen.

Plan

