

Das Dorf der Verdammten

Ankunft in Karningen

- SCs nahen sich des Morgens Karningen – Dorf ist letzter Halt vor den Bergen im Norden – benötigen Ausrüstung
- begegnen in Wald Danco (Kind), der gerade von 4 riesigen aggressiven Rehen (!) angegriffen wird, auf Baum geflüchtet ist
- Danco ist traurig – erzählt, dass zusammen mit Vater, Dan auf dem Weg in Berge (Danco soll zu Gamschen in Lehre, da Dorfältester außergewöhnliche Begabung bemerkte) ... - brauchten Nahrungsmittel und Ausrüstung vor Weg in die Berge, Vater spürte aber unangenehme Aura um Dorf, Gefahr – ist daher allein gegangen um Besorgungen zu machen – ist bereits 2 Tage weg und hat sich nicht gemeldet
- im Dorf alle sehr unfreundlich und aggressiv, keine Auskünfte über
- Unterkunft teuer, aber kein günstiger Lagerplatz außerhalb der Stadt günstig, da Tiere in Gegend außergewöhnlich groß und aggressiv
- abends schleicht sich heimlich alter Gamsche an sie heran/ in Zimmer und rät, schnell wieder aus dem Dorf zu verschwinden, zeichnet ggf. auf Türen in Gasthof ein Symbol ✨ (schützt vor bösem Einfluss des Fluches)

Im Dorf der Verdammten

- auffällig leere Straßen, nicht einmal Tiere, geschweige denn Kinder oder Erwachsene
- **Wirtshaus:** zwei Zimmer frei, 3 andere Zimmer verschlossen; Han (Wirt) hat 4 große, missgestaltete Söhne und Frau – redet nicht mit Fremden, 50* für Übernachtung

EG

- ⇒ Schankraum - reger Betrieb, aber niemand mag mit SCs reden – martialisches Wettspiel: Mäusen werden Nägel eingeschlagen – gewettet wird, welche länger lebt; abends anwesend: Wachmänner Edmund und Peer sowie Böttcher
- ⇒ Räume der Wirtsfamilie – kein Zutritt

OG

- ⇒ SC-Zimmer (R 2, 4): spärliche Einrichtung: Betten, Tisch, Stühle, Lampe mit Kerzenstumpen, Waschschüssel, leere Truhe neben jedem Bett
- ⇒ R 1: verschlossen (Schlösser MW 6/6): Dans Kleidung, Notizbuch – *Angst: MW Wil 3*
- ⇒ R 3: verschlossen (Schlösser MW 6/6): Kleidung und leere/ halbvolle Flaschen
- ⇒ R 5: verschlossen (Schlösser MW 6/6): Kleidung von drei Abenteurern, Blutspuren (MW sehen 9) - *Angst: MW Wil 4*

- **Böttcherei:** Gemach, dicker Böttcher, sehr unfreundlich, lässt niemanden ein, ist abends im Wirtshaus, trinkt und schläft dort ein (dann ist Böttcherei unbewacht – MW Schlösser 6/8/6) – Fässer mit Blutspuren drin (*Angst: MW Wil 4*), finden dunkle Kutte und Notiz: „heute Nacht im Gewölbe“
- **Schmiede:** Bolg, Schmied: hohe Preise/ geringe Bezahlung bei Verkauf (2x bzw. 1/2x normale Preise); Spange in Vitrine (wie in Dans Notizbuch), redet nicht mit Fremden
- **Kramladen:** Ulm, Krämer: hohe Preise/ geringe Bezahlung bei Verkauf (2x bzw. 1/2x normale Preise), will sonst nichts sagen – schmeißt bei zweiter Anfrage SCs aus dem Laden
- **Wachhaus:** verschlossen – MW Schlösser 6/8/6; Zellen mit blutigen Spuren - *Angst: MW Wil 4*, Foltergerätschaften; Notizen auf Schreibtisch: „6. Aman: 3 Abenteurer kommen an – leisten bestimmt Widerstand; 8. Aman: Trinker, leichtes Spiel; 13. Aman: ein hagerer Reisender mit Namen Dan bleibt über Nacht; 17. Aman: erneut eine Abenteurergruppe – fragten nach Dan“ - *Angst: MW Wil 5*
- **Haus 1:** bewohnt, unfreundliche Frau öffnet nicht
- **Haus 2:** niemand öffnet, (MW sehen 6) wirkt unbewohnt - verschlossen – MW Schlösser 6/6 – spartanisch eingerichtet, alte Leiche in Bett - *Angst: MW Wil 3* – Blatt in Amulett am Hals: Code für Kiste – Kiste unter Bodendiele (MW tasten/ hören: 5/ 9): Karnbrocken im Wert von 1500*, Medaillon, dunkle Robe, Testament, Buch „Wie man der Schrecken Herr wird“ [Wissen über Beseitigung der Wil-Patzer]
- **Haus 3:** niemand öffnet, (MW sehen 4) wirkt unbewohnt - verschlossen – MW Schlösser 4/4: spartanische Einrichtung, kaputtes Spielzeug, zerrissene Stofftiere, Kinderbett mit Gitter
- **Haus 4:** niemand öffnet, (MW sehen 5) wirkt unbewohnt - verschlossen – MW Schlösser 4/4: spartanisch eingerichtet, Zugang in Keller – versperrte und verriegelte Türe in Keller – MW Int 6: man kommt von außen in Keller -> Folterbank, eingetrocknetes Blut, in Schrank: Medaillon sowie dunkle Robe - *Angst: MW Wil 3*
- **Haus 5:** abgelegen, niemand öffnet, (MW sehen 5) wirkt unbewohnt; großes, einst schönes Haus – wie Herrenhaus, verschlossen (Schlösser MW 10/10/10, Schlüssel in Hund); nobel eingerichtet
 - ⇒ Vorgarten: MW sehen 6: frisch aufgehäufte Erde: Hundeleiche – Knochen tlw. gesplittert, Schädel zertrümmert, Schlüssel in Eingeweiden (MW sehen 9)
 - ⇒ Empfangsraum: Sessel, Garderobe, Knochen von toten Tieren
 - ⇒ Bibliothek: Lesesessel, Regale („Schauer über Schreckenheimheim“, „Der Totmacher“, „Blutige Legenden“, „Der Kopfabsteher vom Moor“, „Schreiende Jungfrauen“, „Schmerzpunkte“, „Die besten Folterwerkzeuge“, „Verrostete Schwerter und bluttriefende Nagelknüppelblutige – die besten do-it-yourself

Schlachtwerkzeuge“ „Wie man der Schrecken Herr wird“ [Wissen über Beseitigung der Wil-Patzer], „Bis das Blut gefriert“, „Raureif des Todes“), Schreibpult (staubig; Schlüssel für Truhe in Fach, Blut in Tintenfass, Blatt: „Wir treffen uns heute gegen Mitternacht wieder im alten Gewölbe unter dem Stall: Es ist Frischfleisch gekommen“)

- ⇒ Kindergemach: vergittertes Kinderbett, zerstörtes Spielzeug, Knochen von toten Tieren
- ⇒ Gemächer: Betten, Truhe (Schlösser MW 10/10/10 – Medaillon, dunkle Robe, Karnbrocken im Wert von 800*, Kristalldolch)
- ⇒ Dachboden: Kriecher (Monster) - *Angst: MW Wil 9*
- ⇒ Keller: Verliese mit lange eingetrockneten Blutspuren, rostige Folterinstrumente, Knochenhaufen von menschlichen Knochen - *Angst: MW Wil 5*
- **Haus 6:** bewohnt, böse aus Augen funkelnder hagerer Mann lässt niemanden ein
- **Haus 7:** bewohnt, kräftiger Mann lässt niemanden ein
- **Haus 8:** bewohnt, riesiger Hüne ist unfreundlich
- **Haus 9:** bewohnt, niemand öffnet
- **Haus 10:** bewohnt, fette Frau mit aufgequollenem Gesicht öffnet, abweisend
- **Haus 11:** bewohnt, niemand öffnet
- **Haus 12:** bewohnt, aggressiver, missgestalteter Hüne öffnet
- **Haus 13:** bewohnt, niemand öffnet
- **Stall:** keine Tiere, Strohballen, Diele weist an einer Stelle Vertiefung auf (MW sehen 8): wie Medaillon – einsetzen des Medaillons: Luke öffnet sich
- **Geheimes Gewölbe:**
 - ⇒ Raum 1: 6 Dorfbewohner in dunklen Roben (Zettel mit Weg durch Falle in Tasche eines Dorfbewohners, MW tasten 5)
 - ⇒ Raum 2: Kisten mit Knochen, Foltergeräte, Eingeweidehaufen - *Angst: MW Wil 4*
 - ⇒ Raum 3: 2 Kriecher knien über Näpfen mit Eingeweiden, schauen auf, greifen an – *Angst: MW Wil 6*
 - ⇒ Raum 4: Foltergeräte, Tisch mit Notiz, Zellenreihe: 4 Zellen – in 3 Zellen verstümmelte Leichen - *Angst: MW Wil 4*, 4. Zelle mit offener Türe, Blutspuren führen zu R 5
 - ⇒ Raum 5: langer Korridor, durch den Blutspuren führen, Falle (Spieß aus Erde – Int MW 10 für umgehen oder Zettel mit Weg – Schaden für alle die durchgehen 8 SP) Blutspuren enden an Wand, darunter ist Gitter über Fallgrube mit Stacheln – MW sehen 4: Medailloneinlassung – einsetzen: Steinplatte kommt heraus: Ziffernblock 0-9 unter jedem Symbol: ∞ [5], ⊙ [1], √ [6], ♠ [4] – bei Fehler: Fallgrube öffnet sich (18 SP)

- ⇒ Versammlungsraum: Dorfbevölkerung: 42 Männer und Frauen in dunklen Roben, vollziehen blutiges Ritual an Dan, der anscheinend tot ist – *Angst MW Wil 8* – Versammlung bemerkt Eindringlinge: wenn in dunklen Roben MW 12, ohne dunkle Roben: MW 2 bei allg. Aufmerksamkeit von 6
- ⇒ nach Ritual: Dörfler besprechen, dass man sich heute Nacht der Neuen annehmen wird
- Empfehlenswert: Flucht aus Karningen – sonst Tod durch Mob

Schatten der Vergangenheit

- Begegnen in Wildnis dem alten Gamschen, Gorfin: darf nichts über Dorf sagen
- nimmt SCs mit zu sich nach Hause (altes, gespestisch-verlassenes Gamschendorf, nur seine Hütte bewohnt), pflegt sie und heilt von Angstfolgen
- führt sie zu verfallenem und verlassenem Minendorf „Karningen“, sollen in den heiligen Schrein folgendes Siegel einlegen ☼ und 15 Mal Gebet sprechen (je eine R): „Dek da net gaf sinne Macht, so erläuse se vonde Lebbä.“ – dann wird der Fluch der Toten sein Ende haben (er kann es nicht tun, weil er ihn in seinem Zorn gewirkt und versiegelt hat)
- verschiedene verlassene Hütten
- eine Hütte sieht besonders mitgenommen aus, da Türe zertrümmert: finden in Hütten Tagebuch
- Mineneingang verschüttet: freimachen
- in Mine: lange Gänge, Massengrab, dahinter: Gang, der zu Schrein führt
- 7 Gamschengeister kommen und bekämpfen Eindringlinge, müssen abgehalten werden, bis Ritual vollzogen
- gelingt dies, sterben alle Menschen in Karningen, Gamschengeister finden ihre Ruhe und Dinge normalisieren sich wieder (Tiere weniger aggressiv ...)
- Danco will zu Gorfin in die Lehre gehen

Allgemeines zur Quest

- verpatzte Wil-Würfe: Folgen werden schlimmer
 1. Patzer: kein Schlaf in Dorf möglich (keine Regeneration)
 2. Patzer: nur noch der $\frac{1}{2}$ KP; Gebet dauert 2 Runden (Beschwörung 1 R), dafür doppelte Unterstützung durch Götter
 3. Patzer: 0 KP; Zaubern dauert 2 Runden
 4. Patzer: Zaubern nur nach Wil MW 5 möglich; Geschick -1
 5. Patzer: Geschick -2
 6. Patzer: nur $\frac{1}{2}$ Handlungen pro Runde
 7. Patzer: völlig verängstigt, keine koordinierten Handlungen möglich
- Patzer können durch Meditationen (MW Int 6/ Aufmuntern MW Cha 9) ausgebessert werden – Hinweise dazu in Buch
- Medaillon der Dorfbewohner: ♠

NSCs

Mutantenreihe

Wid	Stä	Ges	LP	Hörnchen (Stä)	Zähne (Ges)
6	8	8	26	5 – 5 – 5	5 – 4 – 9

Danco (M, jung)

Wid	Stä	Ges	Wil	Cha	Int	Sph	Erd	LP
4	2	4	8	8	8	0	4	26

- Dolch 4 – 6 – 5
- Steinschleuder 6/5/9 – 5 – 6
- Lederrüstung

Kriecher (wie Mensch ohne Beine, riesige Oberarme, schleimsabbernd, riesige Zähne, schnell, schuppig)

Wid	Stä	Ges	LP	Schuppen	Arme (Stä)	Zähne (Ges)
12	10	10	72	- 2 SP	5 – 9 – 6	8 – 14 – 10

Dorfbewohner (M)

Wid	Stä	Ges	Wil	Cha	Int	Sph	Erd	LP
6	9	9	6	6	0	0	0	26

- Nagelkeule 5 – 11 – 5
- Lederrüstung

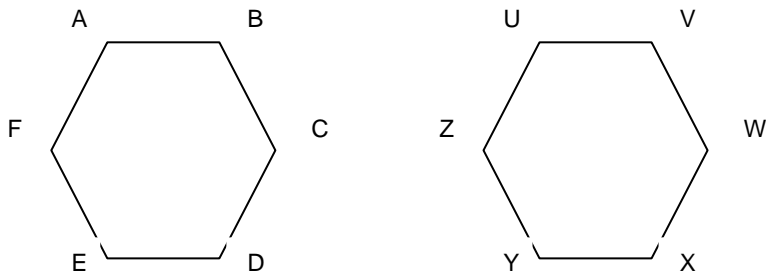
Gamschengeister

Wid	Stä	Ges	Wil	Cha	Int	Sph	Erd	LP
0	7	3	0	0	0	0	0	??

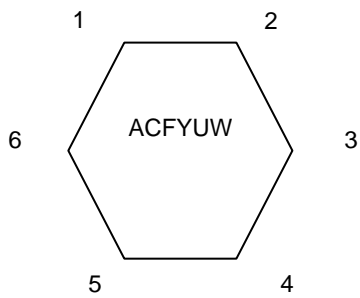
- Kampfstab 4 – 6 – 5
- zerlumpter Gamschenponcho, nehmen keinen Schaden

Blatt in Amulett am Hals des Toten (Haus 2):

Gut Holz!



Kiste (Haus 2): darunter Zahlenschloss mit 6 Eingabemöglichkeiten – je 1-6



(1,3,6,5,1,3)

Testament

Ich, Rufus Elwar, gebe all meinen Besitz in die Hände unseres Dorfes.
Es soll damit eine neue Streckbank angeschafft werden und ein kleiner
Altar für den Dunklen Gott. Diese Dinge sind in den Gemeindenkeller
des Dorfes zu stellen. Gedenkt meiner, wenn ihr die Schmerzensschreie
der Probanden genießt.

13. Firk 519

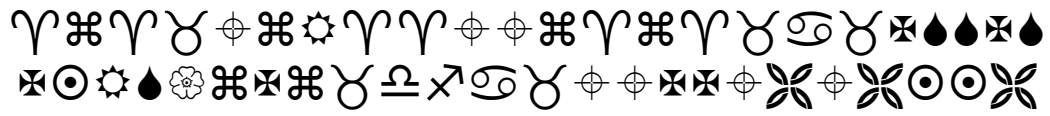
gez. Rufus Elwar

Notizbuch

Habe nun einen Großteil der Ausrüstung beisammen. Einzig die Steigeisen waren nicht vorrätig. Die Herstellung dauert noch bis morgen früh. Ich werde also heute Nacht hier in Karningen bleiben müssen - wengleich die Dorfbewohner mir gegenüber alles andere als freundlich sind. Habe bei dem Schmied auch ein Abschiedsgeschenk für meinen kleinen Danco erworben. Ein wunderbares Stück Handarbeit. Ich hoffe, er freut sich über diese edle Karnspange. Zwei Schlangen, die miteinander verwunden sind. War billiger, weil bei der einen Schlange das Karn von einer Silberspur durchsetzt war.

Ein alter Gamsche mahnte mich auf der Straße, die Stadt bald zu verlassen. Ich werde vorsichtig sein.

Zugang zum Ritualraum



Tagebuch

5. Edel 501

Heute bin ich hier angekommen und habe mir sogleich dieses kleine Haus gekauft. Das Dorf wurde erst vor wenigen Monaten gegründet und schon einige Bergarbeiter wie ich haben beschlossen sich hier niederzulassen. Die Karnader ist außergewöhnlich ergiebig, wie es scheint. Schade nur, dass die Gamschen, die in der Nähe ein Pueblo haben, sich uns gegenüber sehr feindselig verhalten.

7. Edel 501

Ich habe heute einem jungen Gamschen, der von einem Bären angefallen wurde, das Leben gerettet. Es war ein schwerer Kampf – doch letztlich machte sich die Zeit in der Armee bezahlt. Ich rammte Meister Petz meinen Langdolch zwischen die Rippen. Aber auch ich wurde dabei schwer verletzt. Eine riesige Wunde am Rücken und einige gebrochene Rippen. Der junge Gamsche nahm mich mit in sein Dorf, wo meine Wunden versorgt werden sollten. Die Stimmung im Gamschenpueblo war eisig – erst als der Junge dem Dorfältesten die Geschichte mit dem Bären erzählte, wurden die Gesichter freundlicher. Die Versorgung war besser als bei uns im Dorf. Aber da der Priester, der über außergewöhnliche Heilkräfte verfügt, unterwegs zu einem Priestertreffen ist, sollte ich in einer Woche wieder kommen. Zum Abschied schenkte mir der Junge, der ich das Leben rettete einen Talisman, der mich vor allem Bösen beschützen soll.

Ich erfuhr auch, wieso die Gamschen sich uns gegenüber so feindselig verhalten. Der Berg, in den wir unsere Stollen hinein treiben, ist für sie heilig. Viele Warnungen und Botschaften an unseren Bürgermeister und die Minenbesitzer sind missachtet worden. Sie wollen sich nun an die Regierung des Mittraiches wenden, um dem Treiben hier ein Ende zu machen.

Hätte ich das gewusst, weiß ich nicht, ob ich alle meine Ersparnisse für das Haus ausgegeben hätte ... Aber zu spät.

9. Edeif 501

Trotz der Verletzungen bin ich in den Stollen gegangen. Ich hatte eine gute Ausbeute. Sobald ich genug zusammen habe, ziehe ich wieder von hier fort.

Ich habe meinem Nachbarn von den Gamschen erzählt. Er meinte, dass der Karnabbau wichtig sei. Wichtiger als dieser heilige Kram. Ich sollte mich nicht so sehr auf die Gamschen einlassen.

14. Edeif 501

Ich war heute wieder im Gamschendorf. Das Dorf war verlassen. Ich weiß nicht, was das bedeuten soll. Keine Spur von den Vogelmenschen. Irgendetwas stimmt da nicht.

23. Edeif 501

Es geschehen seltsame Dinge in letzter Zeit. Riesige Tiere streifen um das Dorf herum. Allein in den Wald zu gehen, kann einen das Leben kosten. Zwei Kinder wurden in der letzten Woche geboren. Eines davon glich einer monströsen Missgeburt. Auch die Menschen um mich herum scheinen immer böser und hasserfüllter zu werden. Ohne meinen Talisman traue ich mich nicht mehr aus dem Haus.

Bald habe ich genug Karn zusammen. Ich will hier weg!

24. Edeif 501

Einige wilde Tiere rotteten sich zusammen und griffen das Dorf an. Es war furchtbar. Etliche Dorfbewohner vielen den Klauen und Zähnen dieser Bestien zum Opfer. Mein Haus blieb verschont ... War das die Wirkung des Talismans?

25. Edeif 501

*Ich sollte mein Gamschenamulett nicht mehr offen tragen. Heute bewarf mich ein Junge aus dem Dorf mit Steinen und schimpfte mich einen „Gamschenfreund“.
Meine Nachbarn reden nicht mehr mit mir. In der Mine traue ich mich nicht mehr, jemandem den Rück zuzukehren.*

Manche hier wollen das Dorf an einer anderen Stelle neu zu gründen. Irgendwo, wo man besser vor Tierangriffen geschützt ist. Ich werde nicht mitgehen. Die anderen im Dorf werden mir langsam unheimlich.

26. Edelif 501

Heute in der Mine machte ich eine furchtbare Entdeckung! Ich fand eine Felsspalte, an dessen Grund ... ich traute meinen Augen nicht ... ich wage es nicht zu sagen ... es ist zu grausam ... dort lagen unzählige tote Gamschen. Frauen, Kinder, Alte, Männer – alle tot, tot, tot! Sie wurden alle ermordet! Diese Monster! Heute Nacht werde ich aus diesem verfluchten Dorf fliehen!

NEIN! Es klopft an meiner Türe! Sie stehen vor meiner Türe! ... Sie kommen. Sie kommen ... um mich zu holen ... Ich habe Angst

Karlingen

