

E I D E N W E I L A P O S T L E K A G O Z A I K U

K A D A V E R

K U L T





Deutschland im Dreißigjährigen Krieg.
Die Hinrichtung eines Häretikers.
Ein grauenvoller Kult.
Der Tod ist nicht das Ende.
Ein Wettlauf gegen die Zeit.

Ein Modul für Swords & Wizardry.
Geeignet für 4-6 Spielfiguren der Stufe 3-5.

Dieses Werk wurde von echten Menschen mit echter Kreativität und Leidenschaft geschaffen. Es enthält keine KI- oder maschinengenerierten Inhalte.

Verantwortlich

Dominik Eidenweil
Pfinzweiler Straße 12
75334 Straubenhardt
catacombs_of_grannus@web.de



Text

Dominik "grannus" Eidenweil - <https://grannus.itch.io/>

Korrektorat

Alex "kagozaiku" Kerber - <https://kagozaiku.itch.io/>

Layout

Carl Apostle | CrlBox - <https://crlbox.itch.io/>

Illustrationen

Kim Holm | DenUngeHerrHolm - <https://denungeherrholm.com/>
Cover, S.11, S.13, S.17, S.19, S.21

Carl Apostle | CrlBox
S.25, S.29, S.30, S.32, S.34

Stebehil
Originalkarten von S.30 & S.32

TestleserInnen

Taubenmann, Donald, Jocke, Jan, Blackris

Fonts: DejaVu Sans Mono,
Noto Serfi, Noto Sans,
Benjamin Franklin



INHALTSANGABE

GENESE.....	4
GELEITWORT.....	6
MÖGLICHE EINSTIEGE INS ABENTEUER.....	7
TATHERGANG, SPUREN & HINWEISE.....	8
MITGLIEDER DES KLÜNGELS.....	10
Albert Hofmeister - Zauberkundiger Stufe 5.....	10
Dr. Zacharias Schwegel - Assassine Stufe 5.....	12
Matthias Höfer - Waldläufer Stufe 3.....	14
Gustav Konrad Bogenhöfer - Kämpfer Stufe 3.....	16
Randulf Stieger - Zauberkundiger Stufe 3.....	18
Mathilde Neureder - Druidin Stufe 5.....	20
DIE UNTERGANGSUHR	22
DAS RITUAL DER KADAVERKRONE.....	24
DIE KADAVERKRONE.....	26
DAS HEILIGTUM.....	28

This work includes AELF Open Gaming Content, which may only be used under the terms of the AELF Open License version 1.0a.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at:

<https://dnd.wizards.com/de/resources/systems-reference-document>.

The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0

International License available at:

www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode

Dieses Werk steht unter der Creative Commons Attribution 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

GENESE

Wie kam ich dazu Kadaverkult zu schreiben?

Im *Gazer #3* veröffentlichte ich das Abenteuer "*Der blutige Jesus*". Das Spannende war, ich arbeitete mit einer konkreten Vorgabe, was den Umfang anging. Prinzipiell helfen mir die Vorgaben, da ich mich dann einfacher fokussieren kann. Im Anschluss wollte ich ein weiteres Abenteuer für den Blog schreiben, wieder mit ungefähr 10.000 Zeichen.

Ohne jetzt ausschweifend erzählen zu wollen, aber ich bin ein Fan des alten *Vecna*. Also zu Zeiten von AD&D. Und ich mochte die Erzählungen rund um *Corum* von Michael Moorcock. Früher ging es irgendwie öfters darum, sich irgendwelche Körperteile zu ersetzen, um dadurch noch größerer Macht zu erlangen.

So entwickelte sich schnell die Idee rund um einen Kult. Mal wieder.

Wie entwickelte sich das Projekt?

Ich wollte keinen Dungeon, sondern ein urbanes Setting. Die Spielfiguren sollten klassisch ermitteln können. Und am Ende natürlich noch ein Kampf. So kamen Stück für Stück die einzelnen Elemente zusammen, angefangen mit dem Ritual. Als ich mit der Beschreibung der Antagonisten anfang, sprengte ich recht schnell meinen eigenen Rahmen. Statt einer knappen Beschreibung wollte ich auch eine mögliche Bewegung der Figuren simulieren. Dadurch entstanden die W6-Tabellen zu den Aufenthaltsorten. Ab diesem Zeitpunkt war dann die Begrenzung von 10.000 Zeichen über Bord geworfen worden.

Da ich den Text in kurzen Blöcken schreibe, meist innerhalb von fünf oder zehn Minuten, ging es Element für Element voran. Ein sehr langsamer Schreibvorgang.

Ein Kult, die Untergangsuhr, die Antagonisten und deren Aufenthaltsorte - das war eigentlich schon der Kern.

Stolpersteine waren für mich dieses Mal die Karten. So wenig Arbeit das sein mochte, aber etwas zu zeichnen war für mich wahnsinnig schwer. Da holte ich mir Hilfe, dazu später mehr.

Besonders Spaß hatte ich mit den Tabellen zu den Aufenthaltsorten der Kultisten. Auf der einen Seite sollten die Ergebnisse Sinn machen und sich passend zur Figur einfügen, auf der anderen Seite sollte es auch spielerisch interessant sein. Generell finde es spannend, wenn die Bewegungen der Nichtspielerfiguren zufällig erfolgen und auch die Spielleitung überraschen kann.

Wer war noch in dem Projekt involviert und warum kann Carl nicht einfach "Nein" sagen? Gibt es einen Ehevertrag?

Es gibt keinen schriftlichen Ehevertrag. Aber wir passen sehr gut zusammen, sind entspannt und harmonisieren im Einklang. Das nächste Projekt steht bereits an. Und es tut verdammt gut, jemanden wie Carl an seiner Seite zu wissen. Für die Karten wurden wir von Stebehil unterstützt - der hat Ahnung von Architektur und hat dementsprechend die Karten gezeichnet. Ich hoffe, er wird irgendwann mal einen Artikel zum Thema "Dungeondesign und Architektur" schreiben. Ebenso war wieder Alex im Korrektorat. Die Illustrationen sind zum größten Teil wieder von Kim Diaz Holm, aber auch Carl hat ein paar echt bezaubernde Bilder spendiert.

Solche Publikationen sind immer Teamwork und ich schätze dieses Netzwerk sehr, dass ich mittlerweile knüpfen konnte. Im nächsten Projekt werden neue Stimmen zu hören bzw. zu sehen sein, bleibt gespannt!

GELEITWORT

Die namensgebende Vereinigung ist weniger ein organisierter Kult, stattdessen handelt es sich um einzelne Kultisten oder kleinen Klüngel mit einem übergeordneten Ziel: Mithilfe von Zauberwerkern, Scharlatanen und Ärzten möchten die Kultisten einzelne Körperteile von hingerichteten Verbrechern transplantieren, um durch die nekromantischen Energien mächtige Fähigkeiten der Verstorbenen zu erhalten.

Seit Jahrhunderten kursieren Gerüchte um eine noch mächtigere Praxis, ein unerhörtes Ritual, welches von den Häretikern "Das Ritual der Kadaverkrone" genannt wird.

Das vorliegende Modul wurde für *Swords & Wizardry* geschrieben, kann aber wie immer mit allen OSR-Regelwerken gespielt werden. Die Handlung findet während des Dreißigjährigen Krieges statt und ist für **4-6 Spielfiguren der Stufe 3-5** geeignet. Am besten eignet sich das Modul entweder als One-Shot oder um als Nebenhandlung die Aufmerksamkeit der Spieler während eines laufenden Abenteuers auf sich zu ziehen. Angesiedelt werden kann das Modul in jeder größeren Gemeinde. Einige Einzelheiten müssen von der Spielleitung angepasst werden, z.B. das Amt von Hofmeister oder die genaue Ausarbeitung der Aufenthaltsorte der Kultisten. Bedanken möchte ich mich mal wieder bei Carl für seine grandiose Arbeit, Alex "kagozaiku" Kerber für das Korrektorat sowie Stebehil für die beiden Gewölbekarten.

In einem großen Spektakel wird in einer Gemeinde ein Hexenmeister verurteilt und hingerichtet. Der Leichnam wird zerteilt und die Körperteile zur Abschreckung zur Schau gestellt. Am nächsten Morgen fehlen der Kopf und die Hände. Ein Klüngel des Kultes möchte das Ritual der Kadaverkrone durchführen, um diese immense Macht zu beanspruchen.

MÖGLICHE EINSTIEGE INS ABENTEUER

- Nachdem der Diebstahl der Leichenteile öffentlich bekannt wurde, kontaktiert ein Kirchendiener die Spielfiguren. Die Kirche ist sich der häretischen Zauberkirker und der Gerüchte rund um das Ritual bewusst und möchte sowohl die Diebe als auch die Leichenteile in Gewahrsam wissen. Für die Rückführung bietet der Kirchendiener im Namen seines Herrn 1500 Silbermünzen pro Spielfigur. Darüber hinaus gibt es für die Gruppe 500 Silbermünzen für jeden Kultisten - ob lebendig oder tot.
- Den Spielfiguren kommen Gerüchte über die wahren Absichten des Diebstahls zu Ohren. Im Zuge dessen erfahren sie von **Matthias Höfers** mystischen Fähigkeiten und seinem Ruf für kriminelle und verruchte Taten. Weiterhin wird gemunkelt, der grimmige Fallsteller würde gegen Bezahlung seine Dienste anbieten.
- Der hingerichtete Hexenmeister war ein Bekannter oder sogar eine Spielerfigur und sollte mittels Magie wiederbelebt werden. Dafür brauchen die anderen Spielfiguren jedoch die entwendeten Gliedmaßen.
- Eine weitere Möglichkeit wäre, dass der nun tote Hexenmeister ein Gegenspieler der Spielfiguren war und über sehr wichtige Informationen verfügte, z.B. den Aufenthaltsort eines mächtigen Artefakts, den Standort über einen Zugang zur mythischen Unterwelt etc.

TATHERGANG, SPUREN & HINWEISE

- Für den Diebstahl der Leichenteile verantwortlich waren **Mathilde Neureder** und **Matthias Höfer**. Nach Mitternacht nahmen sie nacheinander die Körperteile an sich. Der Ort des Geschehens bleibt der Spielleitung überlassen.

Als sie den Kopf vom Haken nahmen, wurden sie von drei **stadtbekannten Herumtreibern** beobachtet. Mathilde kümmerte sich um die Zeugen, verwandelte sich vor ihnen in einen grässlichen Bären und ließ die drei Männer in einem Meer aus Blut und abgetrennten Körperteilen zurück. Im Morgengrauen wurden die Toten von einem Krämer gefunden.

- Einer der Herumtreiber, ein Deserteur namens **Hans Ohneglück**, überlebte den Angriff schwerstverletzt – er wurde in höchster Eile zum örtlichen Armenhaus gebracht. Dort vegetiert er in einem fieberhaften Zustand und wird von den guten Seelen des Hauses gepflegt. **Mathilde Neureder** ahnt noch nichts von seinem Überleben. Hans redet wirr in seinem Zustand, erzählt nur etwas von einer wilden Bestie. Wenden die Spielfiguren magische Heilung an, so verbessert sich sein Zustand und er berichtet alles, was er weiß. Sollte er sie sehen, so kann er Mathilde Neureder sicher identifizieren.

- Das Armenhaus hat auch **Dr. Zacharias Schwegel** versucht zu Rate zu ziehen, doch er ist nicht auffindbar. Sein Hausdiener informiert Besucher darüber, dass der Doktor auf einem Symposium der "*Fruchtbringenden Gesellschaft*"¹⁾ in Weimar sei und erst in einigen Wochen zurückkehre. Dass sich Schwegel jedoch tatsächlich in der Gemeinde befindet, können die Spielfiguren auf zweierlei Arten herausfinden: entweder er ist zuhause und sie dringen ein **oder** sie gelangen in Kontakt mit dem Friedhofswärter **Ottokar Müde**. Dieser berichtet, dass er seine Holzhütte am Rande des Friedhofes nur noch ungern verlässt. Zwei grimige Spießgesellen, **Höfer und Bogenhöfer**, sind unregelmäßig auf dem Friedhof unterwegs und wirken sehr bedrohlich auf ihn. Hin und wieder bekommt Müde Besuch von **Albert Hofmeister**, der ihm dann eine gute Flasche Schnaps spendiert. Dieser ist mit einem Narkotikum versetzt (Rettungswurf, bei Fehlschlag ist das Opfer für 1W4 Stunden bewusstlos). Derzeit befindet sich noch eine halbvolle Flasche im Besitz des Friedhofswärters.

- Suchen die Spielfiguren nach potenziellen Interessenten für Leichenteile, okkulte Materialien etc. so werden sie darauf hingewiesen, dass vor Jahren eine Gruppe Männer vor Gericht gestellt wurde. Sie hatten Leichenteile gestohlen, um sie anschließend als Reliquien zu verkaufen. **Randulf Stieger** wurde damals als Gutachter der Kirche hinzugezogen und gilt als Kenner dieser Praktiken und Verbrechen. **Gustav Konrad Bogenhöfer** wurde bei diesen Verbrechen verdächtigt, konnte jedoch durch **Albert Hofmeister** entlastet werden.

¹⁾ <https://kritischerfehlschlag.de/2026/05/18/socitas-fructifera-die-fruchtbringende-gesellschaft-im-dreissigjaehrigen-krieg/>

MITGLIEDER DES KLÜNGELS

Nachfolgend werden die Mitglieder aufgelistet mitsamt ihren Besonderheiten und einer einfachen W6-Tabelle mit möglichen Aufenthaltsorten.

Albert Hofmeister – Zauberkundiger Stufe 5

Der Anführer des Klüngels und Empfänger des Rituals. In der Gemeinde hält er ein hohes Amt inne, wodurch er sich für unantastbar hält.

Trefferwürfel: 5 (16 TP), Rüstungsklasse: 9 [10]

Angriffe: Dolch (1W4+2) oder Pistole (1W6+1)

Rettungswurf: 11

Moral: 10

Ausrüstung: Geldbörse mit 18 Silbermünzen, extravagante Pistole mit Silberverzierungen (500 Silbermünzen), Dolch aus grünlichen Meteoreisen (2000 Silbermünzen), Schlüsselbund

Bewegungsrate: 12

Gesinnung: Chaotisch

Herausforderungsgrad/EP: 6/400

Besonderheit: Sollten die Spielfiguren im Verlauf Hinweise für seine Kultzugehörigkeit finden und diese an eine kirchliche oder weltliche Institution weiterleiten, so laufen diese Hinweise mit einer 4:6-Chance in die Leere.

Zauber: Person festhalten, Unsichtbarkeit, Dunkelheit 3m Radius, Schlaf, Magisches Geschoss, Licht, Magie lesen

Aufenthaltort

1-3: Hofmeister residiert an seinem Amtssitz, übt seine Tätigkeit aus und empfängt Besucher weltmännisch

4-5: Hofmeister befindet sich in seinen privaten Räumen, empfängt wohlhabende Fremde: trägt zumindest eine Spielfigur Kleidung und Schmuck von mindestens 500 Silbermünzen, so wird sie eingelassen und empfangen.

6: Hofmeister studiert in seinem Labor und bereitet seinen Körper für das Ritual vor. Das Labor befindet sich auf dem Dachboden und kann mittels einer Geheimtür betreten werden. Das Labor hat einen Gegenwert von 4000 Silbermünzen und beinhaltet auch das Zauberbuch von Hofmeister (der Inhalt besteht aus je 1W4 Zaubern der Grade 1-6).

Dr. Zacharias Schwegel - Assassine Stufe 5

Altgedienter Feldscher. Entspricht dem Stereotyp des William Harvey. Für den Fortschritt der Wissenschaft gibt es keine moralischen Grenzen.

Trefferwürfel: 5 (24 TP)

Rüstungsklasse: 7 [12]

Angriffe: **Pfaffenschänder** (1W4+2)

oder Blasrohr (1W4 plus Gift nach Wahl der Spielleitung)

Rettungswurf: 11

Moral: 12

Ausrüstung: Geldbörse mit 80 Silbermünzen, 4 Ringe mit jeweils einer Dosis Gift im Geheimfach (150 Silbermünzen je Ring), Lederstiefel des Lautlosen Schrittes (gewähren einen Bonus von +15 auf Leise Bewegen, 750 Silbermünzen), Schlüsselbund

Bewegungsrate: 12

Gesinnung: Rechtschaffen

Herausforderungsgrad/EP: 5/240

Besonderheit: Er ist hauptsächlich mit Vorbereitung und Durchführung des Rituals beschäftigt und widmet sich selten weltlichen Angelegenheiten (s. **Die Untergangsuhr**).

"Pfaffenschänder"

Dolch +2, gegen Geistliche erhöht sich der Schaden auf 1W8.

Aufenthaltort

1-5: Er befindet sich im Heiligtum des Kultes. Dieses befindet sich unterhalb einer Krypta auf dem Friedhof (s. **Das Heiligtum**).

6: Dr. Schwegel benötigt weitere Ingredienzen für das Ritual. Dazu geht er zu seinen Wohnräumen und verbringt dort 1W3 Stunden, bevor er wieder in die Krypta geht. Erkundigen sich die Spielfiguren in dieser Zeit beim Hausdiener, so gibt dieser vor, alleine zu sein und versucht die Besucher abzuwimmeln.

Matthias Höfer – Waldläufer Stufe 3

Wortkarger Fallensteller aus Hessen. Jagt Rotwild, Deserteure und Herumtreiber. In den Gassen und Straßen sammelt er Trophäen im Namen des Kultes. Sein Aufenthaltsort hängt von der Tageszeit ab.

Trefferwürfel: 4 (23 TP)

Rüstungsklasse: 5 [14]

Angriffe: Handaxt (1W6) oder Leichte Armbrust (1W4+1)

Rettungswurf: 10

Moral: 8

Ausrüstung: Ring „**Neid**“, Gambeson, Jutesack mit 24 Silbermünzen, 2W4 abgeschnittenen menschlichen Ohren, 12 Krähenfüssen und eine Bärenfalle (2W4 Schaden)

Bewegungsrate: 12

Gesinnung: Chaotisch

Herausforderungsgrad/EP: 5/240

Besonderheit: Sein Markenzeichen sind der Ring- und Mittelfinger der rechten Hand. Diese stahl er von einer Leiche und ließ sich die Amputate annähen. Die beiden Finger gewähren ihm die Fähigkeit, zweimal am Tag den Zauber *Spinnennetz* zu wirken.

"Neid"

Schutzring +2, muss jeden Vollmond aufgeladen werden, um den Schutz zu gewährleisten. Dazu muss ein intelligentes Wesen geopfert werden, dessen Charisma höher sein muss, als das des Ringträgers. Auf der Innenseite graviert: „Das Ende der Schönheit ist des Neiders Schutz,,

Aufenthaltort

1-4 tagsüber: Höfer liegt betrunken in seiner Schlafstätte, schreckt aber bei jedem auffälligen Geräusch auf und verfällt in einen Berserkerrausch.

5-6 tagsüber: Höfer treibt sich in der umliegenden Natur herum. Folgen ihm die Spielfiguren dorthin, würfel W6:



1-2: Höfer bemerkt die Spielfiguren, schleicht sich zurück in seine Schlafstätte.

3-4: Höfer bereitet einen Hinterhalt vor, greift an und überrascht die Spielfiguren mit einer 4:6-Chance.

5-6: Höfer weidet gerade Rotwild aus und kann mit einer 4:6-Chance überrascht werden.

1-2 nachts: Höfer sitzt in einer Spelunke, betrinkt sich und hält Ausschau nach einem lohnenden Opfer.

3 - nachts: Höfer schleicht durch die Straßen um ein Opfer zu überfallen, würfel W6:



1-3: Die Spielfiguren kommen zu spät, Höfer schneidet sich gerade eine Trophäe ab, kann mit 4:6-Chance überrascht werden.

4-6: Höfer hat sein Opfer in eine Sackgasse gedrängt, greift jeden Moment an und kann mit 4:6-Chance überrascht werden.

4-6 nachts: Höfer ist auf dem Friedhof, bewacht unauffällig den Zugang zum Heiligtum.

Gustav Konrad Bogenhöfer - Kämpfer Stufe 3

Ehemaliger Dragoner im kaiserlichen Heer, nahm eine Unzahl falscher Identitäten an, vergaß seinen eigenen Geburtsnamen.

Trefferwürfel: 3 (20 TP)

Rüstungsklasse: 3 [16]

Angriffe: Bihänder (1W10), 2 Pistolen (1W6) oder Dolch (1W4)

Rettungswurf: 12

Moral: 8

Ausrüstung: Infanterieharnisch, *Trank der Unverwundbarkeit*, Piccoloflöte aus Elfenbein und Silber (500 Silbermünzen)

Bewegungsrate: 6

Gesinnung: Chaotisch

Herausforderungsgrad/EP: 4/120

Besonderheit: Seine Augen haben unterschiedliche Farben. In einem Gefecht wurde eines seiner Augen zerstört. Ihm wurde das Auge eines toten Räuberhauptmannes eingesetzt, welches ihm die Fähigkeit des Bösen Blicks gewährt. Der Effekt entspricht dem Zauber *Furcht*.

Aufenthaltort

1-3: Bogenhöfer befindet sich bei Hofmeister, hält sich im Hintergrund und bewacht Hofmeister.

4-5: Bogenhöfer patrouilliert auf dem Friedhof, behält alle Besucher und Trauernden im Auge.

6: Bogenhöfer sitzt mit anderen Halunken in einer Spelunke, trinkt Bier und isst, würfel nach 1W2 Stunden erneut auf der Tabelle.

Randulf Stieger – Zauberkundiger Stufe 3

Priester und Universalgelehrter, ehemals in den Diensten eines Landesfürsten, kümmerte sich um dessen Wunderkammer. Im Zuge dessen hatte er Kontakt mit einem Fragment des Codex Gigas¹⁾. Werden die alternativen Regeln für Patrone benutzt, so ist er auf Stufe 1. Getrieben von seinem Wissensdurst hat er sich dem Kult angeschlossen und lebt nun im Haus von Hofmeister.

Trefferwürfel: 3 (7 TP)

Rüstungsklasse: 9 [10]

Angriffe: Dolch (1W4) oder Pistole (1W6)

Rettungswurf: 13

Moral: 7

Ausrüstung: Schreibwerkzeug, 2W4 Flugblätter, Geldbörse mit 43 Silbermünzen (in einem Geheimfach befinden sich 3 Golddukat, je 50 Silbermünzen wert).

Bewegungsrate: 12

Gesinnung: Rechtschaffen

Herausforderungsgrad/EP: 3/60

Besonderheit: Randulf selbst ist ein glühender Verfechter der arkanen Künste, doch seine Loyalität dem Kult gegenüber ist zweifelhaft. Spielfiguren könnten ihn auf ihre Seite ziehen.

Darüber hinaus ist der Priester für sein Fachwissen bezüglich Reliquien bekannt.

Zauber: Schlaf, Magisches Geschoss, Magie entdecken, ESP

¹⁾ <https://kritischerfehlschlag.de/2025/04/26/der-hannes-legte-seinen-hammer-zur-seite-und-murmelte-es-gibt-auch-andere-werkzeuge-als-die-waffe-der-codex-gigas-als-patron/>

Aufenthaltort

1-4: In der hiesigen Kirche arbeitet er an einem Schreibpult, würfel W6:

1-4: Er kopiert einen mundanen Kirchentext.

5-6: Randulf erschafft eine Schriftrolle mit einem beliebigen Grad 1 – Zauber.

5: Randulf befindet sich im geheimen Labor von Hofmeister, um dort arkane Texte zu studieren.

6: Randulf verteilt Flugblätter auf der Straße. Dabei handelt es sich um politische Propaganda. Diese wird vom hiesigen Herrscher geduldet. Erhalten Spielfiguren solche Flugblätter, so besteht eine 5%-Chance, dass es sich um eine Schriftrolle mit einem zufälligen Grad 1 – Zauber handelt.

Mathilde Neureder - Druidin Stufe 5

Die ehemalige Nonne ist eine durch und durch verdorbene Bestie in Menschengestalt. Grausam und eiskalt peinigte und mordete diese Gestaltwandlerin bereits Jahrzehnte vor ihrer Aufnahme in den Kult. Ihr Kloster wurde während des Krieges zerstört und sie selbst vertrieben. Monatelang hatte sie in tierischer Form Flüchtlinge getötet, der Kult gab ihr eine neue Aufgabe. Ihre liebste Tierform ist die eines Bären.

Trefferwürfel: 5 (22 TP)

Rüstungsklasse: 9 [10]

Angriffe: Handbeil (1W4)

Rettungswurf: 11

Moral: 11

Ausrüstung: abgewetzte Marienfigur an einer Kordel

Bewegungsrate: 9

Gesinnung: Chaotisch

Herausforderungsgrad/EP: 5/240

Besonderheit: Nutz- und Haustiere werden in ihrer Nähe panisch und nehmen Reißaus.

Zauber: Magie entdecken, Feenfeuer, Wettervorhersagen, Metall erhitzen, Leichte Wunden heilen, Schutz gegen Feuer

Aufenthaltort

1-3: Die ehemalige Nonne arbeitet als Gehilfin eines Metzgers. Von weitem hören die Spielfiguren die panischen Tiere.

4-5: Mathilde sitzt in der örtlichen Kirche und betet. Sie hält Jesus und dessen Auferstehung für ein göttliches Beispiel der Kadaverkrone.

6: Mathilde hilft im örtlichen Armenhaus aus. Dabei hält sie Ausschau nach Opfern für ihre tierische Form. In der folgenden Nacht besteht eine 4:6-Chance, dass sie dieses Opfer auf den Straßen verfolgen und töten wird. Wird dieses Ergebnis das erste Mal gewürfelt, so tötet sie den **Herumtreiber Hans Ohneglück**.

DIE UNTERGANGSUHR

Die Spielfiguren müssen ein Rennen gegen die Zeit gewinnen. Gespielt wird mit der Untergangsuhr. Die klassische Zufallsbegegnung wird in diesem Modul durch diese Mechanik ersetzt. Nach den unten stehenden Regeln wird ein W6 gewürfelt und das Ergebnis vom aktuellen Punktwert der Untergangsuhr abgezogen. Zu Beginn des Moduls steht die Untergangsuhr bei 20.

Explodierender Würfel: Zeigt der W6 eine 6, so wird er erneut geworfen und das Ergebnis addiert.

Die Untergangsuhr wird bei folgenden Ereignissen um W6 reduziert:

- Bei Sonnenuntergang und bei Sonnenaufgang.
- Ein Mitglied des Kultes wird getötet oder anderweitig eliminiert.
- Jedes mal wenn die Spielfiguren ein Kultmitglied konfrontieren, es aufsuchen oder Vorwürfe erheben.



Untergangsuhr = 1-2 - Das Attentat

Wird die Untergangsuhr auf eine 1 oder 2 reduziert, so lenken die Spielfiguren die Aufmerksamkeit von **Zacharias Schwegel** auf sich. Der Assassine wählt eine zufällig gewählte Spielfigur und verübt ein Attentat auf diese. Die Art des Angriffs bestimmt die Spielleitung anhand der Umstände – so könnte der Chirurg ein Getränk der Spielfigur mit einem potenten Gift versetzen oder aus dem Hintergrund einen Schuss abfeuern.

Untergangsuhr =< 0 - Ritual

Sinkt der Wert der Untergangsuhr auf 0 oder weniger, so wird ein Ritual vollzogen. Zuerst wird die rechte Hand transplantiert, dann die linke und anschließend der Kopf. Nachdem die Untergangsuhr auf 0 steht und ein Ritual durchgeführt wurde, wird sie wieder auf den ursprünglichen Wert von 20 gesetzt.

Für die beiden Hände wird die Unterstützung der Kultisten nicht benötigt, weshalb sie für diesen Teil des Rituals nicht mehr anwesend sind. Wird die Uhr ein drittes Mal ausgelöst, wird das Ritual der Kadaverkrone beendet und ein großes Übel bricht über die Menschen in der Region herein (s. Anhang).

Eigenschaften der häretischen Hände

Rechte Hand: Charisma +2, der Träger kann einmal am Tag den Zauber *Magie bannen* wirken.

Linke Hand: Weisheit +2, der Träger kann einmal am Tag den Zauber *Unsichtbares sehen* wirken.

DAS RITUAL DER KADAVERKRONE

Insgeheim ist dieses Ritual eine böswillige Falle. Sie führt den Empfänger in den Tod. An seiner Stelle erhebt sich der Schädel des Hexenmeisters als untotes Wesen, um Terror und Tod über die Menschheit zu bringen. Die Durchführung des Rituals ist herausfordernd, sodass nur geübte Zauberkundige (Stufe 5) und Feldscher (Stufe 4) es überhaupt wagen können. Je mehr Kultisten am Ritual teilnehmen, desto höher sind die Erfolgswahrscheinlichkeiten. Den Klüngel ausdünnen ist innerhalb des Moduls daher eine valide Lösung.

TEILNEHMER AM RITUAL

(W100)

Albert Hofmeister
Zacharias Schwegel
4 Kultisten

85% Erfolgchance

Albert Hofmeister
Zacharias Schwegel
3 Kultisten

75% Erfolgchance

Albert Hofmeister
Zacharias Schwegel
2 Kultisten

65% Erfolgchance

Albert Hofmeister
Zacharias Schwegel
1 Kultist

55% Erfolgchance

Albert Hofmeister
Zacharias Schwegel

45% Erfolgchance



DIE KADAVERKRONE

Sobald das Ritual abgeschlossen ist, setzen sich unzählige Würmer vom Schädel ab und infiltrieren den Wirtskörper. Betrachtet man den Körper dieser Kreatur, so wirkt es, als würde die Haut brodeln und kurz vor dem Bersten stehen, denn die Würmer vermehren sich und zehren vom Wirtskörper.

Dieses mächtige untote Wesen erhebt sich, sobald das Ritual abgeschlossen ist und der Schädel des Hexenmeisters auf den Hals von Hofmeister gepflanzt wird. Die Kreatur wird eine Schneise der Verwüstung und des Todes durch das Land ziehen, bis sie vernichtet wurde.

Trefferwürfel: 10 (35 TP)

Rüstungsklasse: 9 [10]

Angriffe: Faust (1W8 plus Wurmbefall) plus Wurmsprung

Rettungswurf: 5

Moral: 12

Ausrüstung: siehe Hofmeister

Bewegungsrate: 6

Gesinnung: Chaotisch

Herausforderungsgrad/EP: 14/2600

Zauber: siehe nächste Seite

Besonderheit: siehe nächste Seite

- Aura der Furcht (wie der gleichnamige Zauber, Radius 3 m).
 - Trifft ein Faustschlag, so besteht eine 2:6-Chance, dass die Berührung eine Krankheit hervorruft: Diese Krankheit endet in 1W6 Monaten tödlich.
 - Die Kadaverkrone regeneriert 2 TP / Runde.
 - Die Kadaverkrone zaubert wie ein Zauberkundiger der Stufe 5, benötigt jedoch kein Zauberbuch zum Vorbereiten.
 - Der zweite Angriff, Wurmsprung, wird von einem der Würmer ausgeführt, der versuchen wird, auf einen im Nahkampf befindlichen Gegner zu springen. Der Wurm wird dann sofort beginnen, sich in die Haut des Opfers zu graben, was eine Runde in Anspruch nimmt. Während des Grabens kann der Wurm mit Hilfe von kaltem Stahl, Weihwasser oder einem gesegneten Gegenstand zerstört werden.
- Hat es der Wurm unter die Haut geschafft, wird er in 1W4 Runden zum Gehirn vordringen. Auf dem Weg zum Hirn kann der Wurm mit *Gift neutralisieren* oder *Böses bannen* für 1W6 Phasen aufgehalten werden, oder mit *Krankheit heilen* oder *Fluchbrechen* zerstört werden. Erreicht der Wurm das Hirn, stirbt das Opfer augenblicklich.

DAS HEILIGTUM

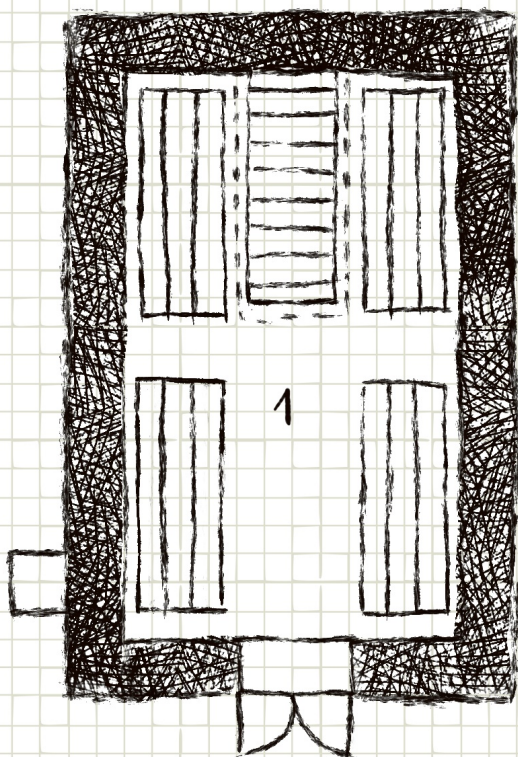
Die Krypta der Familie Hofmeister beherbergt das Heiligtum des Kultes. Abhängig von der Tageszeit wird der Zugang zur Krypta teilweise von Höfer oder Bogenhöfer bewacht. Die Krypta war einst ein Knochenhaus. Dies ist längst nicht jedem bekannt, doch kein Geheimnis.

Tor – Eingang zur Krypta

Bis auf die Geräusche des Friedhofs ist hier drinnen nichts zu hören, die Luft riecht nach Efeu, Lavendel und Moder.

- Schweres Bronzetor, verschlossen. Sowohl Hofmeister als auch Schwegel haben jeweils einen Schlüssel.
- Versteckt hinter Efeu befindet sich eine Luke, die zu einer Knochenrutsche führt. Der Riegel ist unsäglich verzogen und mit Wurzelwerk blockiert. Die Luke kann gewaltsam aufgebrochen werden, die Rutsche führt in **Raum #3**.
- Wird zum Aufbrechen mehr als ein Versuch benötigt, so besteht eine 2:6-Chance, dass Dr. Schwegel (**Raum #4**) auf die Eindringlinge aufmerksam wird. Seine Strategie in so einem Fall sieht vor, dass er über den geheimen Abstieg (s. **Raum #1**) nach oben klettert und die Eindringlinge von hinten attackiert. Sollten sich zu diesem Zeitpunkt Höfer oder Bogenhöfer auf dem Friedhof befinden, so wird er Unterstützung anfordern.





$M = 1:50$

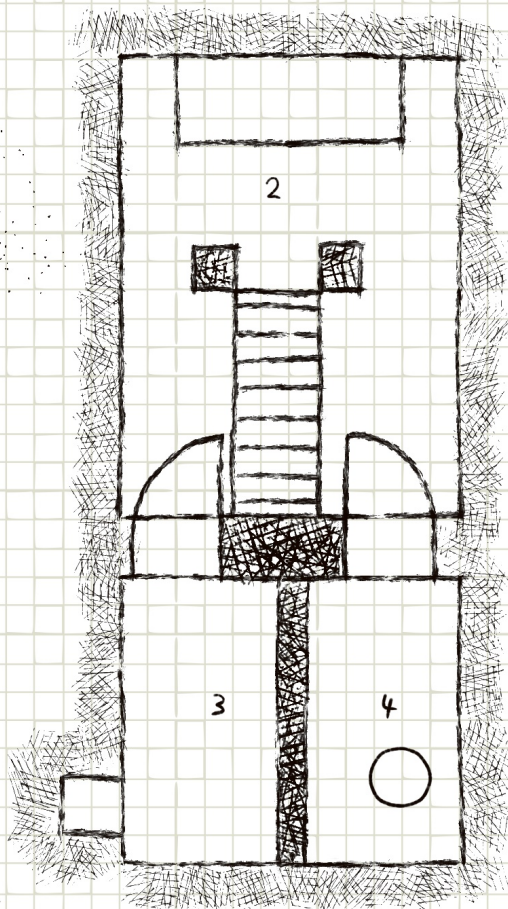
$2\text{cm} = 1\text{m}$

1m

Raum #1 – Grabstätte und Abgang

Die Geräusche von draußen verstummen im Angesicht des Todes. Aus dem Boden strömt der Geruch des Verfalls – süß, scharf und faulig.

- Schmuckloser Raum, vier Sarkophage aufgereiht, allesamt Mitglieder der Familie Hofmeister.
- Im hinteren Bereich führt ein Treppenabgang nach unten und endet vor einer schweren eisenbeschlagenen Tür (verschlossen, Hofmeister und Schwegel besitzen Schlüssel).
- Der südöstliche Sarkophag versteckt einen geheimen Abstieg zu **Raum #4**. Der Mechanismus zum Öffnen ist auf der Innenseite des Sarkophags. Der Deckel selbst ist über diesen Mechanismus verschlossen, kann aber manipuliert werden.
- Sollte der Deckel gewaltsam geöffnet werden, besteht eine 5:6-Chance, dass Dr. Schwegel (**Raum #4**) auf die Eindringlinge aufmerksam wird und einen Hinterhalt vorbereitet.



$M = 1:50$

$2\text{cm} = 1\text{m}$

1m

Raum #2 – Schrein

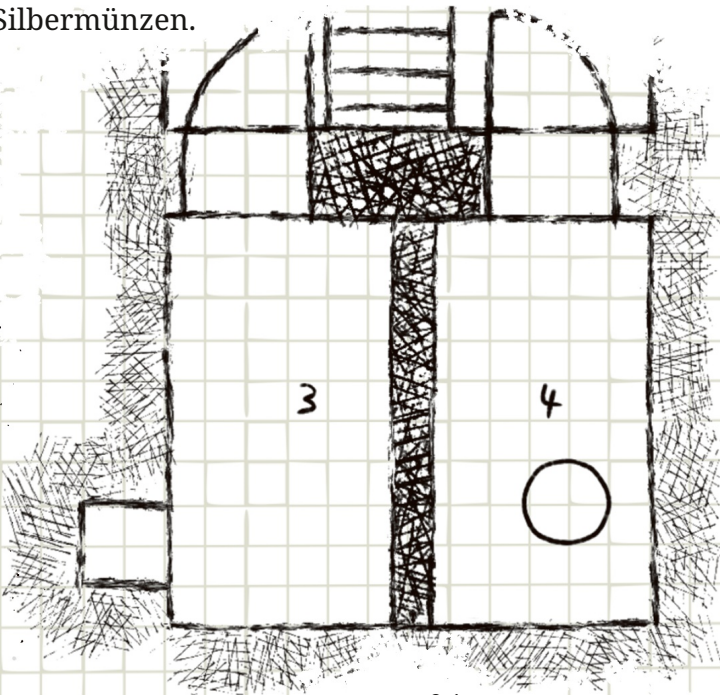
Es stinkt wie in einer alten Schlachtereier nach Blut, Leid und Tod. Der Geruch schneidet scharf die Luft entzwei. Durch die Tür im Südwesten klingen exotisch anmutende Klänge, metallisch, hohl und anhaltend. Das Gewölbe hat am Rand etwa 50 cm senkrecht Mauerwerk und geht dann in die Wölbung über, Scheitelhöhe ist zwei Meter.

- Ein schmuckloser Raum, das Erdreich sickert durch die Ritzen. Es riecht nach Erde, Moder und abgestandenem Wasser.
- Ein alter, massiver Tisch dient zum Aufbereiten der Knochen, durch die blasphemischen Rituale und Experimente des Kultes wurde er entweiht. Dr. Schwegel führt hier verbotene Experimente mit Leichen durch. Das Holz ist getränkt von altem Blut und Organen, es stinkt bestialisch.
- Eine geschlossene, eisenbeschlagene Tür im Südosten führt in **Raum #4**.
- Eine geöffnete, rostige Gittertür im Südwesten führt nach **Raum #3**.

Raum #3 – Knochenhalle

Unzählige Schädel und Knochen zieren die Wände dieser Halle. Die Toten blicken auf die Spielfiguren herab, aus den Augenhöhlen krabbeln Tausendfüßler und Schaben, glänzendes Chitin und das Klackern der Insektenbeine. Von irgendwoher klingen dumpf seltsame Geräusche, metallisch, hohl und anhaltend.

- Eine Knochenrutsche führt nach oben an eine verschlossene Luke.
- Im Nordosten führt eine geöffnete, rostige Gittertür nach **Raum #2**.
- Ein auffällig großer Haufen Knochen liegt mitten im Raum. Es handelt sich um die Überreste eines erfolglosen Experiments von Hofmeister, welcher einen Knochengolem erschaffen wollte. Ein wahrlich riesenhafter Schädel sollte dem Golem als Haupt dienen. Unter Okkultisten hat dieser Schädel einen Wert von 2000 Silbermünzen.



Raum #4 – Heiligtum

Scharfe Dämpfe überdecken den Geruch des Todes, fremdartige Klänge strömen in den Gehörgang, ein Heiligtum des Todes, hell erleuchtet von Laternen und schwarzen Kerzen. Auf einem steinernen Block liegt der abgetrennte Kopf des hingerichteten Hexenmeisters.

- Wurde **Dr. Schwegel** bisher nicht auf die Eindringlinge aufmerksam, so können die Spielfiguren ihn mit einer 2:6-Chance überraschen.
- Neben Dr. Schwegel steht ein **Zombie**. Dieser spielt mit einem Holzkloppelein großes Bianzhong und sorgt so für die metallische, exotische Musik. Gekleidet ist der Zombie in traditionell chinesischer Tracht des 5. Jahrhundert v.d.Z. In den Besitz von diesem Zombie gelangte Dr. Schwegel durch den Kontakt mit einer zwielichtigen Organisation, welche sich selbst als Die Händler bezeichnet. Nähere Informationen zu dieser Organisation befinden sich in dem unten angezeigten Blog-Artikel¹⁾.
- Verteilt im Raum stehen vier Tongefässe, aus denen die stechenden Dämpfe hervorquellen. Beim Betreten des Raums muss jedem Eindringling ein Rettungswurf gelingen, ansonsten wird der Blick verschleiert, was einen Malus von -2 auf alle Würfe nach sich zieht.
- Regale voller chemischer Reagenzien sowie chirurgische Materialien zieren die Nordwand. Gelangen die Chemikalien in Kontakt mit Feuer, so besteht eine 5:6-Chance, dass diese sich entzünden (Feuerball, 2 m Radius, 2W6 Schaden).

¹⁾ <https://kritischerfehlschlag.de/2025/10/05/domain-play-steinbruck-als-domaene/>