D&D

GEISTER VON SALZMARSCH

DUNGEONS & DRAGONS

Erkunde die Wellen an der Meeresoberfläche und die dunklen Tiefen darunter in diesen nasskalten Abenteuern für das größte Rollenspiel der Welt

GEISTER VON SALZMARSCH

Impressum

Leitendes Design: Mike Mearls, Kate Welch
Design: Wolfgang Baur, James Introcaso, Joseph A. McCullough, Jon Sawatsky, Steve Winter
Designberatung: Will Ansell, Myke Cole

Entwicklung: Jeremy Crawford, Ben Petrisor, F. Wesley Schneider
Testspielkoordination: Bill Benham, Christopher Lindsay
Testspielanalyse: Ben Petrisor

Leitender Redakteur: Kim Mohan
Redaktion: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, F. Wesley Schneider

Künstlerische Leitung: Kate Irwin
Grafikdesign: Emi Tanji, Trish Yochum
Konzeptzeichnungen: Shawn Wood
Senior Art Director: Richard Whitters
Senior Creative Art Director: Shauna Narciso

Titelbild: Grzegorz Rutkowski
Karten: Dyson Logos, Mike Schley
Innenillustrationen: Even Amundsen, Joachim Barrum, Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Sam Burley, Sidharth Chaurvedi, Conceptopolis, Olga Drebas, Wayne England, Justin Gerard, Leesha Hannigan, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Michael Komarck, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Nelson, Vincent Proce, Chris Rallis, Chris Seaman, Rudy Siswanto, David Sladek, Francis Tsai, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Shawn Wood, Mark Zug

Produktion: Dan Tovar
Projektmanagement: Bill Benham, Stan!, Matt Warren
Produktentwicklung: Cynda Calloway
Bildtechnik: Kevin Yee
Künstlerisches Management: David Gershman
Druckvorstufenspezialist: Jefferson Dunlap

Senior Director Global Brand Strategy: Nathan Stewart
Director Licensing & Publishing: Liz Schuh
Lizenzmanagement: Hilary Ross
Digitales Marketing-Management: Bart Carroll
Senior Communications Manager: Greg Tito
Manager Global Brand Marketing: Anna Vo
Markenführung: Shelly Mazzanoble
Markenführungsassistenz: Pelham Greene
Design Hauptspiel: Chris Perkins
Storydesign: Adam Lee, Ari Levitch

AUF DEM TITELBILD

Eine Gruppe verzweifelter Abenteurer stellt sich auf rauer See einem tödlichen Sahuagin-Krieger. Von den Helden unbemerkt durchbricht unterdessen eine Monstrosität aus der Tiefe die Meeresoberfläche, um deren Schiff zu attackieren. Dieses Werk stellt das Debüt von Grzegorz Rutkowski als Titelillustrator dar.

ISBN: 978-1-945625-15-2
Erstauflage: 2019

CE

Testspieler: Adam Howard, Adrian Farmer, Alan Drake, Alex D'Amico, Alex Forsyth, Alex Kammer, Alex McClead, Alex Wilson, Alexander Kretov, Alicia Cisneros , Alicia Graham, Amanda Stone, Amber Spiva, Andre Battrick, Andrew Cornejo, Andrew Epps, Andrew Kujawa, Andy Baker, Anthony Vicini, Ari Gonzalez, Ariel Harsh, Arthur Wright, Ashleigh Bishop, Austin Fields, Austin Haffke, Austin Sanders, Beau Coker, Benjamin Shindewolfe, Beverly Stauffer, Bill Kerney, Boyd Bennett, Brenda Hopper, Brendan Barr, Broderick Jones, Bruce LaClair, Cait Davis, Cameron Scruggs, Cassidy Schenley, Charles Wright, Chase Louviere, Cherie Bruce, Cheryl Pierce, Chloe Mirzayi, Chris Davis, Chris Kensta, Chris McGovern, Chris Wood, Christian Franz, Christian Hancock, Christian Zoltar Bellomo, Christine Weidenbach, Christopher Hackler, Christopher Scoggin, Christopher Wood, Chuck Benscoter, Cindy Moore, Clayton Embrey, Cliff Hanger, Cody Helms, Collin Wheeler, Connor Schenck, Connor Self, Craig Domres, Dace McFadden, Dan Beam, Dan DeHaan, Dan Harsh, Dan Harsh, Dan Klinestiver, Daniel E. Chapman II, Daniel 'KBlin' Oliveira, Daniel Klinestiver, Daniel Tye, Dario Berto, Dave Backer, Dave Knighton, David "Cameron" Gidcumb, David Morris, David Schnoll, David Woods, Derek Gray, Derek Myers, Devon Argo, Doug Davis, Dylan Cole, Ed Kraft, Emre Cihangir, Eric Kooistra, Erik Grenter, Evan Jackson, Evan Rodarte, Evan Schulz, Flo Velasquez, Gabriel Soares Machado, Gabrielle Zulaski, Génesis Martínez, Greg Lyman, Greg Smith, Grigory Parovichnikov, Gus Reyer, Haig Morrison, Heather Coleman, Héctor Ramírez, Howard Hubbard, Hugo Mendieta, Ian Hawthorne, Ian Kimmel, Ian Rick, Jackson Thomas, Jacob Benscoter, Jacob Dalton, Jacob DelMauro, Jamal Ali, James Armstead, James Endicott, James Hazel, James Holland, James Kirtley, James Schweiss, Jamie Shepperson, Jared Fegan, Jason Conwell, Jason Jarosz, Jason Lopez, Jason Matteson, Jason Thomas, Jawsh Murdock, Jay Africa, Jay Elmore, Jay Jani, Jeanette Wiley, Jeffery "JJ" Zielinski, Jeffery Barnes, Jennifer Couture-Swarner, Jeramie Cooper, Jeremiah Gaddis, Jeremiah Popa, Jerrin Chambers, Jesse Smith, Jessica Goff, Jia Jian Tin, Jim Berrier, Jim Quirk, João Eduardo Dantas, JoDee Murch, Joe Boergjes, Joe Grover, Joe Maranda, Joel González , Joel Thompson, John Amann, John Fulmer, John Horan, John Mangrum, John Stickles, John W Mangrum, Jon Lamkin, Jonathan Connor Self, Jonathan Longstaff, Jordan Brass, Jorge Sepúlveda, Joseph Kauffman III, Joseph Schenck III, Joseph Simpson Ph.D, Joshua Fredrickson, Joshua Hart, Joshua Levin, Julie Wright, Julius Smith , Justin Faris, Kalani Jasmine Vernon, Kalani Vernon, Karl Rader, Karl Resch, Kate Tollefson, Katelyn Popa, Kathy Dunn, Kelly Lewis, Ken Beckman, Ken Breese, Kenneth Mahan, Kirsten Thomas, Krupal Desai, Kurt Waldkirch, Kyle Jackson, Lance Schantz, Laura Wiley, Logan Ruggaber, Logan Thomas Ruggaber, Lou Michelli, Luca Andreolli, Lucas Thode, Luke Absolum Reid, Lyza Bryandinskaya, Mackenzie hoffman, Magnus Morgan, Marc Soucy, Marcello De Velazquez, Mark Detwiler, Martin Lennartz, Mary Hershey, Matt Burton, Matt Maranda, Matt Warwick, Matteo La Rosa , Matthew Austin, Matthew Roderick, Matthew Stanford, Matthew Talley, Matthew Warwick, Max Leu, Melissa Bassett, Michael Anderson, Michael Campfield, Michael Dunn, Michael Obermeier, Michael Patrick Campfield, Mike Kelly, Mike Olson, Mike Thomas, Miranda McFadden, Natalie Tabor, Nathaniel L. Arons, Neil Hamamoto, Nic Tollefson, Nick LaClair, Nina Wong, Olga Shvedova, Patrick Ian Rick, Paul Aparicio, Paul Thomas, Philip Koop, Rachel Aubrecht, Ralph Bohn Jr, Ramiel Louie, Randall Harris, Richard Nunn, Rob Parker, Robert Ditsch, Robert Quillen II, Robert Scott, Rod Ehrman, Roy Adam Lentz, Russ Paulsen, Ryan Hagan, Samuel Brett, Scott Moore, Sean Freeland, Sean Payne, Sergey Gvildis, Shani Knighton, Stacy McGovern, Stephen Milton, Sterling Hershey, Steve Townshend, Tabitha Samuel, Tashfeen Bhimdi, Thelem Eysler, Thomas Kocanjer, Thomas Whitney, Tim Langen, Tom Blackmon, Tom Duchaine, Tony Lovett, Tony Stremanos, Tony Vicini, Tori Backer, Travis Fuller, Tristan Andrews, Tristan Hendrix, Troy Sandlin, Tyler Urbanski, Vanessa Fernandes Pinheiro, Victor Barros Pimentel, Wayne Chang, Wayne Fuller, Will Hoffman, Will Vaughn, Willi Burger, Xavier Stepniak, Zachary Pickett

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Ghosts of Saltmarsh
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Simon Burandt, Lydia Rieß, Florian Türkes, Daniel Mayer, Vitali Fedotov, Rebekka Kreis, Nico Weber, Benedict Marko
Lektorat: Carolina Möbis
Layout: Nadine Hoffmann
Dank an: Dominik Becker, Christine Hoßfeld

Gale Force Nine Produktionsteam:

Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood
Produzent: John-Paul Brisigotti

Disclaimer: Nach Kämpfen gegen Drachen, Elementar, Kultisten, Vampire, Dämonen und Riesen haben Sie sich eine entspannte Kreuzfahrt auf dem Meer verdient. Bitte belassen Sie alle wichtigen Gliedmaßen innerhalb des Schiffs. Wir übernehmen keine Haftung für während der Reise verlorene Wertsachen, Trefferpunkte oder Leben. Wenn wir es recht überlegen ... Vielleicht würden Sie eine entspanntere Urlaubsmöglichkeit bevorzugen? In den Neun Höllen sollen es zu dieser Jahreszeit recht mild sein.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Inhalt

Einleitung 4
Wie man dieses Buch verwendet 5

Kap. 1: Salzmarsch 7
Politik und Fraktionen 7
Überblick über Salzmarsch 11
Zwischen den Abenteuern 18
Die Region um Salzmarsch 20
Abenteuer in Salzmarsch 27
Hintergründe aus Salzmarsch 28

Kap. 2: Das finstere Geheimnis von Salzmarsch 37
Hintergrund 37
Übersicht über das Abenteuer 38
Abenteueraufhänger 38
Das Geisterhaus 39
Die Seegeist 50

Kap. 3: Gefahr am Dunwasser 61
Hintergrund 61
Einsatzregeln 62
Echsenmenschen spielen 64
Übersicht über das Abenteuer 65
Reise zum Bau 65
Bau der Echsenmenschen 66
Schluss 84
Epilog: Krokojagd 84

Kap. 4: Bergungsaktion 87
Hintergrund 87
Übersicht über das Abenteuer 87
Abenteueraufhänger 88
Zustand des Schiffs 89
Tod des Kaisers 93
Abschluss 95

Kap. 5: Das Inselkloster 97
Hintergrund 97
Abenteueraufhänger 97
Übersicht über das Abenteuer 97
Reise zur Insel 98
Die Insel 99
Die Klosterruinen 101
Örtlichkeiten in den Ruinen 104
Abschluss 109

Kap. 6: Der letzte Feind 111
Hintergrund 111
Kriegsrat 111
Festung der Sahuagin 112
Die Mission beginnt 114
Abschluss 137

Kap. 7: Das Schicksal der Tammeraut 141
Hintergrund 141
Übersicht über das Abenteuer 141
Abenteueraufhänger 142
Der Angriff der Harpyien 142
Das Dorf Uskarn 143
Die Feuerblick-Insel 144
Die Einsiedelei 146
Das letzte Gefecht 156
Vor der Schlacht 156
Der Tod aus der Tiefe 157
Sicher am Tag 158
Das Wrack 158
Abschluss 160
Das Abenteuer erweitern 161

Kap. 8: Das Geschwür 163
Hintergrund 163
Übersicht über das Abenteuer 164
Abenteueraufhänger 164
Teil 1: Ein sterbender Distrikt 165
Teil 2: Geheimnisvolle Morde 169
Teil 3: Schierlingsgrube 172
Teil 4: Der Schatten der Lampe 179
Teil 5: Tharizduns Abkömmling 182
Nachwirkungen 185

Anhang A: Über Schiffe und das Meer 186
Spielwerte von Schiffen 186
Beispielschiffe 187
Offiziere und Besatzung 196
Überlegene Schiffsausrüstung 197
Schiffe im Kampf 199
Reisen auf See 200
Meeresumgebungen 203
Begegnungen auf See 208
Zufällige Schiffe 208
Geheimnisvolle Inseln 211
Unterwasserschauplätze 215
Buchtriff 215
Das Wrack der Marschall 219
Ruinen Warthalkeels 223

Anhang B: Magische Gegenstände 229

Anhang C: Monster and NSC 230

Einleitung

Willkommen zu *Geister von Salzmarsch*. Dieses Buch enthält sieben D&D-Abenteuer, jedes davon berühmt für seine einzigartigen Herausforderungen, seine tödlichen Bedrohungen und dafür, die Gefährlichkeit ebenso wie das Wundervolle der Hochsee aufzugreifen. Einige dieser Abenteuer steckten ihren Kurs in den frühesten Tagen der Geschichte von D&D; andere setzten erst vor wenigen Jahren Segel. In allen Fällen wurden diese Geschichten an die aktuelle Edition des Spiels angepasst, sodass mutige Schiffsmannschaften erneut diese tödlichen Gestade erkunden können.

Gemeinsam mit diesen Abenteuern kehrt einer der berühmtesten Küstenschauplätze von D&D zurück: die Hafenstadt Salzmarsch. Diese Fischersiedlung, die den ursprünglichen Hintergrund dreier der in dieser Sammlung enthaltenen Abenteuer darstellt (*Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch*, *Gefahr am Dunwasser* und *Der Letzte Feind*), ist traditionell der Ausgangspunkt für viele unglaubliche Abenteuer. In der Geschichte haben Salzmarsch sowie die Gefahren, die Salzmarschs Bewohner bedrohen, ein weites Betätigungsfeld für Abenteuer geschaffen. Diese immer schlimmer werdenden Bedrohungen haben schon unzählige Helden dazu gebracht, die Küste der Azursee zu erforschen. *Geister von Salzmarsch* setzt diese Tradition fort und beschreibt einen Teil des Küstengebiets Keolands, eines Königreichs in der Kampagnenwelt von Greyhawk. Jedes Abenteuer gibt Empfehlungen, wo in der Region rund um Salzmarsch es angesiedelt werden könnte, sodass alle Abenteurer vor einem gemeinsamen Hintergrund gespielt werden können. Die sieben Abenteuer wurden zwar nicht mit dem Gedanken entworfen, eine gemeinsame Kampagne zu bilden, doch die in diesem Buch enthaltenen Werkzeuge machen es leicht, die Geschichten zu einer fortlaufenden Kampagne in Salzmarsch zu verbinden.

Zusätzlich zu den Abenteuern selbst bietet Kapitel 1, „Salzmarsch", einen tiefen Einblick in die Stadt, ihre verschiedenen Bewohner, die umliegenden Küstengebiete sowie die Gefahren, welche die Region bedrohen. Neue Hintergründe machen es möglich, neuen Charakteren einen Platz in der Stadtgemeinschaft von Salzmarsch zu geben, wodurch sie ein persönliches Interesse an den Chancen und Nöten der Stadt erhalten.

Die Gefahren des Meeres betreffen nicht nur Salzmarsch. Anhang A, „Über Schiffe und das Meer", stellt einen Werkzeugkasten für Abenteuer zur See zur Verfügung. Neue Regeln zu diversen Schiffen, wie man sie bemannt und leitet sowie wie man sie gegeneinander in die Schlacht schickt, geben Abenteurern neue Möglichkeiten, die Ozeane zu erkunden. Darüber hinaus wird die See durch eine Sammlung typischer Gefahren – von magischen Stürmen bis zu Strudeln – noch tödlicher, als sie es schon war. Tabellen helfen dabei, Begegnungen in den Wellen zu erschaffen, egal ob es sich dabei um tödliche Seemonster, beliebige Schiffe (mit Mannschaft und Fracht) oder Inseln voller Geheimnisse handelt. Abschließend beschreibt der Anhang eine Reihe von Orten unter Wasser – etwa tödliche Riffe und versunkene Ruinen –, die an die Bedürfnisse eurer Kampagne angepasst und erforscht werden können.

Die weiteren Anhänge des Buchs enthalten hervorragend für Seefahrer geeignete, magische Schätze sowie eine ordentliche Sammlung fürchterlicher Feinde aus dem Wasser.

Neue Horizonte des Abenteuers liegen vor euch. Welchen Wundern und Schrecken werdet ihr auf den Wellen begegnen? Setzt Segel und findet es heraus!

Wie man dieses Buch verwendet

Geister von Salzmarsch enthält sieben Abenteuergeschichten, die auf den Wellen, an meeresumtosten Küsten und in den tödlichsten Tiefen der See stattfinden. Jedes dieser Abenteuer stammt aus den Gezeiten der D&D-Geschichte und kehrt zurück, um Helden auf die Probe zu stellen, die sich allzu sehr an die berechenbaren Gefahren und den zuverlässigen Halt des Festlands gewöhnt haben.

Zu jedem Abenteuer wird notiert, wie es in die Region von Salzmarsch oder in eine Reihe von anderen D&D-Welten eingebaut werden kann. Du kannst diese Informationen nutzen, um die Geschichte in deiner Kampagne oder an jeder Küste deiner Wahl zu verorten.

Die hier enthaltenen Abenteuer stellen sehr gute Nebengeschichten für laufende Kampagnen dar. Wenn du veröffentlichte D&D-Kampagnen leitest, wie etwa *Waterdeep: Drachenraub*, bieten die hier enthaltenen Abenteuer für hochstufige Charaktere eine gute Möglichkeit, diese Kampagnen zu erweitern.

Die Abenteuer in *Geister von Salzmarsch* ergänzen auch diejenigen aus *Geschichten aus dem Klaffenden Portal* perfekt. Jenes Buch enthält weitere sieben berühmte Abenteuer (die jedoch zu Land spielen). Du kannst eine Auswahl von Abenteuern aus beiden Sammlungen treffen, um eine ganz eigene, persönliche Kampagne zu erschaffen.

Die Abenteuer leiten

Du benötigst das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, das *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* und das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* der fünften Edition, um jedes der hier enthaltenen Abenteuer zu leiten. Lies den Abenteuertext und mache dich mit den Karten vertraut, ehe du dich mit deinen Spielern zusammensetzt. Lege vielleicht auch Notizen über komplexe Bereiche und Orte an, zu denen die Charaktere sicher gehen werden, damit du gut vorbereitet bist, wenn es richtig los geht.

> Text in einer Box wie dieser hier ist dafür vorgesehen, den Spielern laut vorgelesen oder mit eigenen Worten wiedergegeben zu werden, sobald ihre Charaktere erstmals an einem Ort ankommen oder wenn bestimmte Umstände eintreten. Dies wird im Text beschrieben.

Im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* sind Spielwertekästen für die meisten in diesem Buch erscheinenden Monster und NSC enthalten. Wird der Name einer Kreatur **fett** gedruckt, ist dies ein Hinweis auf einen Spielwertekasten in Anhang C oder im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*. Falls ein Wertekasten in Anhang C erscheint, macht der Text dich darauf aufmerksam.

Zauber und nicht-magische Ausrüstung, die in diesem Buch erwähnt werden, werden im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben. Magische Gegenstände findest du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, wenn dich der Abenteuertext nicht an einen Eintrag in Anhang B verweist.

FRANZ VOHWINKEL, WAYNE ENGLAND

Impressen der Originalwerke

Wie jeder Spielleiter weiß, fließt eine beachtliche Menge Arbeit in die Erschaffung eines Abenteuers für Dungeons & Dragons. Im Folgenden präsentieren wir die Impressen der Abenteuerklassiker, welche die aktualisierten Geschichten in diesem Buch inspirierten. Für mehr Informationen zu den Ursprüngen jedes Abenteuers und zu seinem Platz in der Geschichte von D&D. siehe den Abschnitt „Über das Original" zu Anfang jedes Abenteuers.

***The Sinister Secret of Saltmarsh* (1981)**
Design: Dave J. Browne
Entwicklung: Don Turnbull
Redaktion und Produktion: Tom Kirby, Sally Meadows, Graeme Morris, Don Turnbull
Illustrationen: Jim Holloway, Dave de Leuw, Harry Quinn, Stephen D. Sullivan
Testspieler: Jim Bambra, Michael W. Brunton, Chris Hall, Bill Howard, Steve Mote, Allen Ovens, Martin Pickering, Chris Rick, Dave Tant, Patrick Thompson, Don Turnbull, Mark Valentine, Pat Whitehead
Karten: Graeme Morris

***Danger at Dunwater* (1982)**
Design: Dave J. Browne
Entwicklung: Don Turnbull
Redaktion und Produktion: Penny Bogg, Tom Kirby, Carole Morris, Graeme Morris, Don Turnbull
Illustrationen: Dave de Leuw, Jim Holloway, Harry Quinn, Tim Truman
Testspieler: Jackie Apps, Steve Buckalow, Mike Ferguson, Bill Francis, Andrew Geer, Bill Jones, Tom Kirby, Martin Pickering, Matt Quartermain, Tony Ross, Phil Spivey, Dave Tant, Nick Thornley, Simon Thornley, Jim Ward, Guy Williamson
Karten: Graeme Morris

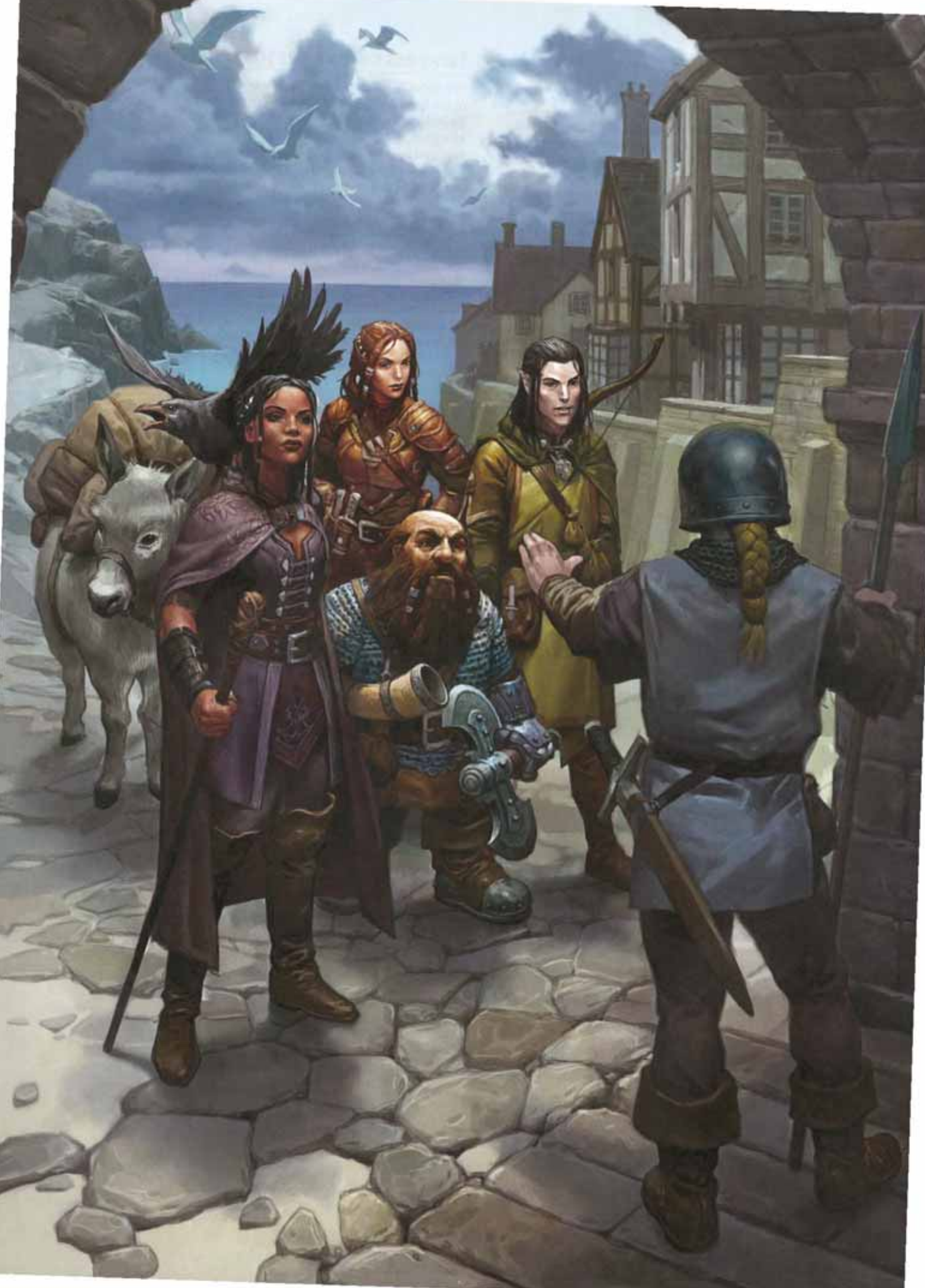
***Salvage Operation* (2005)**
Design: Mike Mearls
Redaktion und Produktion: Sean Glenn, James Jacobs, Erik Mona, Sarah Robinson, Mike Schley, Jeremy Walker
Illustrationen: Attila Adorjany
Karten: Kyle Hunter

***Isle of the Abbey* (1992)**
Design: Randy Maxwell
Redaktion und Produktion: Wolfgang H Baur, Dale A. Donovan, Roger E. Moore, Larry W. Smith, Barbara G. Young
Illustrationen: Peter Clarke
Karten: Diesel

***The Final Enemy* (1983)**
Handlung: Dave J. Browne
Entwicklung: Don Turnbull
Redaktion und Produktion: Paul Cockburn, Tom Kirby, Graeme Morris, Don Turnbull
Titelillustration: Dave de Leuw
Karten: Graeme Morris, Philip Kaye
Testspieler: Bill Black, Bob Collman, Thomas Haas, Bill Howard, Allan Owens, Dawn Poole, Gina Poole, Chris Rick, Dave Tant, Mark Valentine

***Tammeraut's Fate* (2004)**
Design: Greg A. Vaughn
Redaktion und Produktion: Sean Glenn, James Jacobs, Erik Mona
Illustrationen: Peter Bergting
Karten: Rob Lazzaretti

***The Styes* (2005)**
Design: Richard Pett
Redaktion und Produktion: Sean Glenn, James Jacobs, Erik Mona, Sarah Robinson, Mike Schley, Jeremy Walker
Illustrationen: Joachim Barrum
Karten: Jason Engle



Kapitel 1: Salzmarsch

Salzmarsch ist ein unscheinbares Fischerstädtchen, versteckt an der Südküste des Königreichs Keoland. Für mehrere Generationen war Keoland eine beeindruckende Militärmacht. Seine überlegene Kavallerie und seine mutigen Ritter erweiterten die Grenzen des Reichs stetig nach Norden, Osten und Westen. Jeder erfolgreiche Feldzug erhöhte sowohl Macht als auch Wohlstand der Krone, und durch jeden Feldzug richtete sich die Aufmerksamkeit des Königreichs weiter nach Norden. Die südlichen Küstenregionen Keolands blieben vernachlässigtes Hinterland.

Die wohlwollende Vernachlässigung durch die Krone hat es der Piraterie und dem Banditentum erlaubt, zu gedeihen. Salzmarsch und vergleichbare Städte hielten sich an die Fischerei und waren es zufrieden, wenig Aufmerksamkeit zu erregen und die Einmischung der Regierung zu vermeiden. Vor einigen Jahrzehnten wurden die Piraten, welche die Gewässer vor Salzmarsch heimsuchten, stark genug, um ihr eigenes Reich zu erschaffen: die lockere Konföderation, die als das Reich der Seefürsten bekannt ist. Mit dem Aufstieg jener Nation nahmen die Raubzüge auf Salzmarsch und seine Nachbarstädte zu. Die Schiffe der Seefürsten plünderten die Küsten aus, um mehr Sklaven für ihr aufstrebendes Reich zu gewinnen, und Salzmarsch litt schwer an diesen Überfällen. Die Erinnerung an diese Zeiten lastet schwer auf der Region, und der Hass der Ortsansässigen auf die Seefürsten sitzt tief.

Mit der Zeit ließen Keolands Siege im Norden nach. Es folgte eine Reihe von Niederlagen, durch welche die Nachbarländer das Königreich wieder in seine ursprünglichen Grenzen zurückdrängte. Als die Welt wieder näher rückte, blickte König Kimbertos Skotti nach Süden und sah ungehindertes Banditentum und eine aufstrebende Piratennation. Die Krone schloss Friedensabkommen mit den einstigen Feinden im Norden, hob eine Marine aus und führte den Bestrebungen der Seefürsten einen schweren Schlag zu. Dieser Konflikt ist jedoch keinesfalls beendet.

König Skotti hat erlassen, dass die Piraten niedergeworfen, die Schifffahrtsstraßen gesichert und der Handel gefördert werden muss. Wenn Keoland nicht als Militärmacht prosperieren kann, so soll es als Handelszentrum zu Macht gelangen.

Trotz seiner Abgelegenheit vom Machtzentrum Keolands betritt Salzmarsch eine neue Lebensphase, als es auf die Pläne des Königs reagiert. Die Vertreter wollen den Hafen der Stadt ausbauen und zu einem wichtigen Ort für den Handel mit dem Rest der Welt machen. Außerdem ist jüngst eine Gruppe von Zwergen eingetroffen – mit einem persönlichen Erlass des Königs – und hat Grabungen in den Hügeln und Küstenklippen nahe der Stadt begonnen. Die Zwerge suchen nach wertvollen Metallen. Wenn diese Arbeit die erwarteten Früchte trägt, wird diese Mine ein wichtiger Faktor für den Wohlstand der Stadt werden – und der gesamten Region.

Selbstredend sind die Bewohner Salzmarschs nicht einer Meinung über die jüngsten Entwicklungen in und um ihren Heimatort und darüber, wie diese ihre Leben und ihren Lebensunterhalt beeinflussen werden. Obwohl die Veränderungen wohl neuen Wohlstand in die Region bringen werden, sehen viele Ortsansässige nicht gerne, wie sich ihre Heimat wandelt. Gleichzeitig, unter der Oberfläche all dieser Vorgänge, arbeiten Agenten der geheimnisvollen Scharlachbruderschaft daran, den Ambitionen Keolands einen Strich durch die Rechnung zu machen, während sie ihre eigenen Vorhaben vorantreiben.

Politik und Fraktionen

Die Zukunft von Salzmarsch ruht in den Händen dreier Machtgruppen, die miteinander um die Vorherrschaft ringen. Zwei dieser Gruppen repräsentieren die gegensätzlichen Meinungsbilder, die sich in den letzten Jahren in der Stadt entwickelt haben. Die dritte ist eine geheime Gruppe, die darauf aus ist, Salzmarsch zu untergraben und die Herrschaft über die Region an sich zu reißen. Die Auseinandersetzungen zwischen diesen Gruppen spielen sich im täglichen Leben der Stadtbewohner und in den politischen Manövern von Salzmarschs Stadtversammlung ab.

Traditionalisten

Die Fraktion der Traditionalisten ist ein Bündnis der bedeutendsten Fischerfamilien und Händler der Stadt. Dazu kommen die Arbeiter, deren Lebensunterhalt von diesen Branchen abhängt. Die Traditionalisten erinnern sich an die schrecklichen Zeiten, als die Seefürsten ihre Raubzüge durchführten, und wollen nicht, dass die Vorhaben der Krone in offenem Krieg münden. Die in der Region tätigen Schmuggler neigen ebenfalls dazu, Traditionalisten zu sein. Die meisten arbeiten hinter der Fassade von Händlern und verlassen sich auf ihre örtlichen Kontakte, um Waren durch die Region zu bringen, ohne dass die Stadtwache oder Vertreter der Krone sich einmischen. Seit langem ist Schmuggel eine Methode, in Salzmarsch leichtes Geld zu machen; die Ortsansässigen schauen meistens weg, da sie es als Verbrechen ohne Opfer betrachten.

Die Traditionalisten wünschen sich das Scheitern der zwergischen Bergbauanstrengungen und das Nachlassen des Interesses aus dem Norden, sodass die verlässliche Fischerei des Ortes gedeihen kann und die Schmuggler in Ruhe gelassen werden. Sie nehmen Außenstehenden ihre Einmischungen übel, die versuchen, Salzmarsch zu verändern, was zur Folge hätte, dass die Macht der Fischerfamilien an Zwerge und Händler übergehen würde.

Diese Machtgruppe wird von zwei Mitgliedern der Stadtversammlung vertreten. Eda Oweland ist die Anführerin der Fraktion und kann sich auf die Unterstützung von Gellan Erstwasser verlassen. Anders Solmor ist zwar jung und unberechenbar, doch hat er in den meisten Belangen die Positionen der Traditionalisten unterstützt.

Von ihrer besten Seite betrachtet, sind die Traditionalisten gemeinschaftsorientierte Leute, die Salzmarsch wieder zu dem machen wollen, was es einmal war. Ihr Argument ist, dass die Stadt seit einem Jahrhundert überlebt, indem sie sich an ihre ursprünglichen Prioritäten gehalten hat. Sie litten große Not unter den Übergriffen der Seefürsten und erinnern sich gut daran, wie die Krone ihre Sorgen einst ignoriert hat. Ihre Loyalität zum König muss weit hinter ihrem Verlangen nach Ruhe und Frieden anstehen.

Eda Oweland

Eda (CG menschliche **Adelige**) ist die derzeitige Alterspräsidentin der Stadtversammlung und Besitzerin von drei großen Fischerbooten. Sie hat ihr ganzes Leben in Salzmarsch verbracht und wurde dreimal in die Versammlung gewählt. Die barsche, pragmatische Frau trägt ihr ergrauendes Haar kurz; ihr Gesicht trägt die Zeichen eines Lebens, das im Freien verbracht wurde. Eda brennt darauf, die Fischerei von Salzmarsch zu erweitern. Sie hat einen ungezähmten Küsten-

ZOLTAN BORDS

abschnitt im Auge, wo sie ein neues Hafenbecken bauen möchte. Sie hegt Misstrauen gegenüber der Bergbauunternehmung der Zwerge und bezweifelt, dass dabei viel herauskommen wird.

Persönlichkeitsmerkmale. Eda flucht wie ein Matrose, wenn sie frustriert oder wütend ist. Die Stadtbewohner, die sie unterstützen, schätzen Edas Bereitschaft, für ihre Interessen einzustehen. Trotz ihres eigenen Jähzorns respektiert sie jene, die in der Lage sind, einen kühlen Kopf zu bewahren. Jeder, der ihr Paroli bietet, gewinnt ihren Respekt. Wer versucht, ihr zu schmeicheln, erntet ihre Geringschätzung.

Ideal. Wenn irgendjemand in der Stadt Hilfe benötigt, tritt Eda als erste vor. Sie glaubt, dass die Stadtgemeinschaft die Leute verbindet und sie die schlimmsten Stürme überstehen lässt.

Bindung. Salzmarsch ist Edas Heimat. Sie würde die Stadt bis zum letzten Atemzug verteidigen und will ihre Bewohner prosperieren sehen.

Makel. Eda misstraut Außenstehenden und schenkt denjenigen, die ihr vertraut sind, zu leicht Vertrauen.

Gellan Erstwasser

Gellan (NB menschlicher **Adeliger**) ist ein wortgewandter, adretter älterer Herr mit sorgfältig gestutztem Bart und modischer Garderobe. Mit seiner Gerissenheit und seinen Instinkten hat er es geschafft, seine Familie zu den wichtigsten Händlern der Stadt zu machen. Nun steht er jedoch vor einem hartnäckigen Problem. Gellan ist durch Schmuggelei zu seinem Wohlstand gekommen; seine Textil- und Bauholzexporte dienen als Fassade für seine illegalen Aktivitäten. Als Salzmarsch noch tiefste Provinz war, konnte er seinen Aktivitäten ungestraft nachgehen. Nun, da Salzmarsch die Aufmerksamkeit der Außenwelt auf sich gezogen hat, werden seine Geschäfte schwieriger und weniger ertragreich.

Im Laufe der Jahre hat Gellan Verbindungen zu einer Reihe von Kontakten in den Reihen der Seefürsten aufgebaut. Seine Schiffe transportieren illegale Güter, darunter Sklaven, zwischen dem Reich der Piraten und Keoland. Gellan hält diesen Geschäftsbereich geheim, da jeder Hinweis auf seine Verbindung zu Sklavenhändlern das Ende seiner Tage in Salzmarsch bedeuten würde – wenn nicht das Ende seines Lebens.

Gellan versucht, die Funktion seines Schmuggelkartells mit so wenig Einmischung wie möglich aufrecht zu erhalten. Sein Sitz in der Stadtversammlung gibt ihm die perfekte Möglichkeit, seine Geschäfte am Laufen zu halten und gleichzeitig alle Aspekte der Agenda der Traditionalisten zu unterstützen. Seine Beliebtheit in der Fraktion wird nur von der Eda Owelands übertroffen.

Gellan ist der reichste Mann der Stadt. Die Festmähler, Vergnügungen und anderen Ablenkungen, die er mit Kostenübernahmen und Spenden unterstützen kann, bringen ihm große öffentliche Unterstützung ein. Er gibt geringes Interesse an den täglichen Abläufen der Stadtversammlung vor und unterstützt stets Edas Positionen. Diese Fügsamkeit dient in Wirklichkeit dazu, seine Anstrengungen zum Schutz seiner Schmuggeloperationen zu verschleiern.

Persönlichkeitsmerkmale. Gellan spielt mit Vorliebe die Rolle des geckenhaften Stutzers. Er liebt edlen Wein, gutes Essen und die neueste Mode. Er ist Kunstmäzen und gibt mit vollen Händen Geld für Feste, Theaterstücke und Konzerte aus.

Ideal. Schönheit und Eleganz sind alles für Gellan. Er zieht großes Gefallen aus dem Anblick der Stadt, die sich an seinen Veranstaltungen erfreut.

Bindung. Sein Ruf geht Gellan über alles. Er wünscht sich die Bewunderung der Bewohner Salzmarschs.

Makel. Alles, was Gellan tut, ist von Gier gezeichnet. Er kann keine Gelegenheit auslassen, Profit zu machen, selbst wenn er dafür das Gesetz brechen muss. Im Geheimen glaubt Gellan daran, dass er, wenn er ertappt wird, bloß das größte, extravaganteste Fest schmeißen muss, das Salzmarsch je gesehen hat, um sich das Wohlwollen der Stadt zurück zu erkaufen.

Die Traditionalisten im Spiel

Die Traditionalisten wollen einfach nur, dass die Dinge bleiben, wie sie sind. Wenn es nach ihnen ginge, würden die Zwerge nach Hause gehen, die Stadtwache würde dabeibleiben, Monster zu bekämpfen, anstatt ehrbare Händler zu schikanieren, und die Krone würde zu ihren Träumen von Eroberungen im Norden zurückkehren. Je mehr sich alles ändert, desto mehr greift die Fraktion zu offenem Protest und Widerstand.

Beispielereignisse Traditionalisten

W20	Ereignis
1–6	Eine Gruppe von Fischern pöbelt Zwerge und andere Außenstehende an und verlangt, dass diese die Stadt verlassen – oder sonst ...
7–10	Gellan Erstwasser importiert eine Vielzahl exotischer Blumen, womit er die Stadt dekorieren lässt, und verteilt gratis frische Tropenfrüchte an die Stadtbewohner.
11–12	In der Stadt bricht ein Feuer aus. Eda Oweland sammelt Geld, um jene zu unterstützen, die ihre Häuser verloren.
13–14	Ein Fischerboot und seine Mannschaft werden vermisst. Die Fischer schmuggelten eine Ladung schwarze Perlen, und Gellan möchte seinen Schatz zurück, ohne dass seine Deckung auffliegt.
15–16	Die Fischer machen einen guten Fang. Dies führt zu einem Tag des Schlemmens und der Versöhnung zwischen den Fraktionen.
17–18	Eine verpfuschte Schmuggelaktion bringt einige respektierte Personen ins Gefängnis. Es kommt fast zu Aufständen, als Fischer sich in einem riesigen Mob versammeln, um eine Freilassung zu erwirken.
19	Eine schreckliche Meereskreatur wurde gesichtet, weswegen viele Schiffsmannschaften im Hafen bleiben, bis sie verschwindet. Wer das Monster aufspüren und töten würde, wäre ein Held. Gellan verspricht dem erfolgreichen Jäger eine magische Waffe.
20	Mehrere Fischermannschaften sind verschwunden. Die Ortsansässigen verlangen, dass Keoland ein Geschwader Schiffe schickt, um die Sklavenhändler der Seefürsten aufzuspüren, welche die Fischer mit Sicherheit entführt haben.

Loyalisten

Die Loyalisten sind Neuankömmlinge aus den nördlichen Gebieten Keolands. Ihre Loyalität gilt König Kimbertos Skotti. Ihrer Meinung nach sollte die Stadt sich darauf konzentrieren, eine wertvolle Ressource für die Krone zu werden, und dem Wohl des Königreichs mehr beimessen als dem Wohl der Region. Die Stadtwache, die Zwerge und die örtlichen Bauern sind größtenteils Loyalisten.

Den Loyalisten ist Sicherheit wichtig. Sie wollen Keolands Feinde in Schach halten und Recht und Ordnung sichern. Sie sehen die Schmuggelei als zentrales Problem, da sie auf Kosten der königlichen Schatzkammer und der Anstrengungen ehrbarer Händler die Seefürsten reicher macht.

Vor allen Dingen setzen die Mitglieder der Fraktion ihr Vertrauen in das Gesetz. Sie üben über die Stadtwache Einfluss aus, bleiben jedoch im Rahmen ihrer gesetzlichen Befugnisse.

Von ihrer besten Seite betrachtet, wollen die Loyalisten die Entwicklung Salzmarschs zu einem Handelsknotenpunkt forcieren, mit einer höheren Lebensqualität und besserer Sicherheit für die Bewohner. Wenn die Seefürsten in Schach gehalten und die Schifffahrtsrouten von Gefahren befreit werden, wird Salzmarsch bald von der ganzen Welt beneidet werden.

Auf der Gegenseite betrachten die Loyalisten die Bewohner von Salzmarsch als Feinde des Wachstums. Die Einheimischen sind wenig mehr als Verbündete der Seefürsten, Hochverräter, die sich dem Blick der Krone zu lange entziehen konnten. Wenn sie das machen würden, was die Loyalisten ihnen sagen, könnte aus diesem nach Fisch stinkenden Haufen von einer Stadt vielleicht etwas Respektables werden.

Eliander Feuerborn

Eliander (RN menschlicher **Gladiator**) diente in der königlichen Armee von Keoland. Dort hat er sich in den Anstrengungen, die wilden Wesen des Schreckensforsts aus besiedeltem Gebiet zu verjagen, einen Namen gemacht. Eliander erlitt im Kampf mit einem Eulenbären eine schreckliche Beinverletzung und geht nun auf einem fein geschnitzten Holzbein. Trotz seiner Verletzung und seines fortgeschrittenen Alters bleibt der kräftige Hauptmann der Salzmarscher Stadtwache eine eindrucksvolle Gestalt. Eliander ist dank seiner Sprachkenntnisse eine lokale Berühmtheit; die unterschiedlichen Organisationen der Stadt wenden sich regelmäßig an ihn, wenn etwas übersetzt oder gedolmetscht werden muss. Er spricht und schreibt fließend Gemeinsprache, Zwergisch, Gnomisch, Elfisch und Halblingisch; er kann sich auch auf Orkisch und Drakonisch gut verständigen.

In einer Krise würde Eliander Feuerborn womöglich das Wohl der Krone über die einheimischen Machthaber stellen. Er besitzt eine königliche Vollmacht, die es ihm erlaubt, im Notfall die Befehlsgewalt über die Stadt zu ergreifen. Er würde dies jedoch nur ungern tun, da die Einheimischen mit offener Rebellion auf diese Machtergreifung reagieren könnten.

Persönlichkeitsmerkmale. Jeder Gedanke und jede Handlung von Eliander wird von Vorsicht gelenkt. Er erkennt, dass Salzmarsch an der Schwelle zu enormem Wachstum steht, doch sieht er hinter jedem Unglücksfall den Einfluss der Seefürsten. Eile mit Weile, wie er so gerne sagt.

Ideal. Eliander ist ein gewissenhafter Diener der Krone. Dem Gesetz ist Folge zu leisten, da treue Dienstbarkeit und eiserne Disziplin die besten Wege sind, um Frieden und Ordnung zu gewährleisten.

Bindung. Wenn er sein Wort gibt, hält Eliander es bis zum Tod. Ehre ist sein Leben, und Verrat erntet seinen Zorn.

Makel. Eliander ist sturköpfig bis zum Letzten. Sobald er sich auf eine Überzeugung oder eine Handlungsweise festlegt, kann wenig ihn davon abbringen.

Manistrad Kupferlocke

Die kürzlich begonnene Bergbauoperation in Salzmarsch wird von einer willensstarken Zwergin namens Manistrad (RN Zwergen-**Veteranin**) geleitet. Ihre Operationsbasis ist ein kleines Büro am Stadtrand. Manistrad ist eine kompetente Anführerin und eine fähige Bergfrau mit einer Gabe für das Vollbringen unmöglicher Aufgaben. Sie ist davon überzeugt, dass die Silberadern in den Klippen bei Salzmarsch ein Hinweis auf Vorkommen wertvollerer Steine tiefer im Gestein sind. Manistrad war einst eine furchterregende Kriegerin und scheut sich nicht davor, die Umsetzung ihrer Befehle mit einigen platzierten Schlägen sicherzustellen.

Manistrads Position in der Stadtversammlung ist eine heikle. Sie erhielt ihren Sitz durch königlichen Erlass; die Krone war der Meinung, dass die Bergleute eine politische Vertretung in Salzmarsch brauchten, damit die Stadt ihre Operation unterstützt. Eine diplomatischere Person hätte vielleicht

versucht, die so entstandenen Spannungen zu glätten, doch Manistrad hat wenig Geduld und betrachtet die anderen Mitglieder der Versammlung, abgesehen von Eliander, als wenig mehr als Bauerntölpel.

Persönlichkeitsmerkmale. Manistrad ist eine Frau weniger Worte. Sie ist barsch und kurz angebunden, gibt aber jedem, der vor die Versammlung tritt, die Gelegenheit, gehört zu werden. Sie ist nicht auf den Kopf gefallen.

Ideal. Alles, was Manistrad tut, ist von Wissbegier und harter Arbeit gezeichnet. Sobald sie sich für ein Thema interessiert, lernt sie unermüdlich alles darüber, was sie kann. Dabei kann keine Hürde sie aufhalten.

Bindung. Manistrad ist zutiefst loyal gegenüber ihrer Verwandtschaft und der Bergbauoperation, die ihr Klan hier etablieren will. Ihr Zorn ist jedem sicher, der den Lebensunterhalt der Zwerge bedroht.

Makel. Manistrad ist ungeduldig; sie zieht schnelle Ergebnisse einer durchdachteren Herangehensweise vor.

Die Loyalisten im Spiel

Zwei Dinge stehen im Fokus der Loyalisten: das Sicherstellen des Erfolgs der Zwergenmine und ein resolutes Vorgehen gegen die Schmuggelei, um die Seefürsten in Schach zu halten. Für diese Fraktion ist die Mine das wichtigste Wirtschaftsgut der gesamten Region, und ihre Mitglieder tun alles, um den Bergbau zu unterstützen. Wenn den Loyalisten Aktivitäten der Seefürsten zu Ohren kommen, schreiten sie schnell zur Tat.

Beispielereignisse Loyalisten

W20	Ereignis
1–6	Die Stadtwache geht gegen Schmuggler vor. Sie geht von Haus zu Haus und sucht nach Schmuggelwaren.
7–10	Ein marodierender Stamm (Gnolle, Orks oder Goblins) zieht in die Region. Die Stadt ist alarmbereit, und Eliander beruft die Bürgerwehr ein. Die Traditionalisten reiben sich an seinen Befehlen.
11–12	Bei einem Massenausbruch entkommt eine Schmugglermannschaft aus dem Kerker. Die Spannungen in der Stadt werden größer.
13–14	Die Zwerge machen einen spektakulären Fund in der Mine. Es entstehen Pläne, die Präsenz der Zwerge sowie den Hafen zu erweitern.
15–16	Eliander und die Stadtwache werden einberufen, um bei einer Bedrohung aus dem Schreckensforst auszuhelfen. Sie hinterlassen nur eine Minimalbesatzung, um den Frieden zu wahren und die Mine zu bewachen.
17–18	Eine neue Welle von Immigranten aus dem Norden trifft ein. Dadurch ändern sich die Bevölkerungsanteile so weit, dass die Loyalisten bei der nächsten Wahl zur Stadtversammlung eine Mehrheit gewinnen könnten.
19	Eine blutige Schlacht gegen Piraten hinterlässt ein keolisches Marinegeschwader unterbemannt. Die Schiffe kommen in die Stadt, um einheimische Seeleute zwangszuverpflichten. Eliander empfiehlt den Anwerbern heimlich einige hitzköpfige Traditionalisten, die sie ins Auge nehmen sollen.
20	Eliander hat endlich genug Beweismittel gefunden, um Gellan Erstwasser vor Gericht zu bringen. Er verhaftet Gellan und lässt ihn nach Seeton schaffen, wo er wegen Schmuggelei angeklagt wird. In der Stadt kommt es zu Ausschreitungen.

Die Scharlachbruderschaft

Die Scharlachbruderschaft beansprucht für sich, dass die Abstammungslinie ihrer Mitglieder bis zu einem uralten Reich zurückzuverfolgen sei: dem Suel-Imperium. Ihr Ziel ist es, die Bedeutung der alten suelischen Adelshäuser wiederherzustellen. Als Erben eines Reiches, das einst unübertroffene arkane Macht und ein gewaltiges Herrschaftsgebiet sein Eigen nannte, sehen die Scharlachbrüder sich allen anderen überlegen und als die einzigen, denen es zusteht, zu herrschen.

Die Gruppe spinnt seit Jahrzehnten eine Verschwörung, um im Land Angst, Chaos und Unsicherheit zu verbreiten. Wenn der richtige Zeitpunkt kommt, wird die Bruderschaft zuschlagen und in Königreichen auf der ganzen Welt die Zügel in die Hand nehmen. Schon jetzt haben die Assassinen der Bruderschaft jene ermordet, die ihren teuflischen Plänen im Weg stehen könnten. In fast jedem Hofstaat, von den abgelegensten Baronien des Hinterlands bis zu den imperialen Höfen der Weltmächte, haben Agenten der Bruderschaft sich im Stillen einflussreiche Positionen gesichert.

In Salzmarsch unterstützt die Bruderschaft Stadtrat Anders Solmor und das Handelskartell seiner Familie. Sie hoffen, Anders zur Destabilisierung der Region nutzen zu können, um die Krone zu schwächen und so den Weg für die Machtübernahme durch die Bruderschaft zu ebnen. Die Scharlachbrüder arrangieren Treffen zwischen Solmor-Schiffen und Händlern in fernen Hafenstädten, die bereit sind, deren Güter weit über Marktwert einzukaufen. So sichern sie Solmors Popularität und seine Abhängigkeit von Kontakten der Bruderschaft. Diese plant, ihn mit Beratern und Funktionsträgern zu umgeben, sodass die Entwicklung von Salzmarsch unter Bruderschaftskontrolle stattfindet. Langfristig wollen die Scharlachbrüder einen offenen Krieg zwischen Keoland und den Seefürsten anstacheln, um beide Nationen für das Zuschlagen der Bruderschaft zu schwächen.

Anders als bei den anderen Fraktionen Salzmarschs gibt es an den Scharlachbrüdern keine gute Seite. Die reuelosen Größenwahnsinnigen sind Bösewichter durch und durch.

Anders Solmor

Der junge Anders (RG menschlicher **Adeliger**) erbte kürzlich die Fischereiflotte seiner Familie, nachdem seine Mutter Petra frühzeitig gestorben war. Er ist die jüngste Person, die jemals in die Stadtversammlung gewählt wurde. Der unbesonnene, unerfahrene Anders ist ein schmächtiger Mann mit scharfen Gesichtszügen und einem breiten Lächeln. Seine jüngsten Vorstöße in die Handelsbranche haben ihn zu einer lokalen Berühmtheit gemacht. Da Anders sowohl eine Fischereiflotte als auch mehrere Handelsschiffe besitzt, kann er seinen Fang zu einem Kampfpreis verkaufen. Außerdem kann er den anderen Fischern der Stadt bessere Preise für ihre Waren bieten, da sein eigener Fang so viel profitabler ist.

Alle in der Fischerei Beschäftigten Salzmarschs unterstützen Anders; seine Energie und sein Ehrgeiz haben ihn am Hafen zu einer Art Volksheld gemacht. Andererseits machen seine Opposition gegen die Schmuggelei und sein Hass auf den Sklavenhandel der Seefürsten ihn zu einem Dorn im Auge der örtlichen Schmuggler.

Was Anders nicht weiß: Sein Leibdiener, Skerrin Wellenjäger, ist ein Agent der Scharlachbruderschaft. Skerrin sorgte für den Tod von Anders' Mutter und hat mehrere Bruderschaftsagenten an Schlüsselpositionen in der Solmor'schen Flotte platziert.

Persönlichkeitsmerkmale. Anders ist von sonnigem Gemüt und optimistisch. Er sieht in jeder Herausforderung eine Gelegenheit und das Potenzial für Profit. Leider ist er zu jung, um diese Sichtweise mit einer realistischen Risikobeurteilung zu zügeln.

Ideal. Anders glaubt, dass Freiheit die Wurzel des Glücks ist. Er bezahlt seine Angestellten gut und möchte dabei helfen, Salzmarsch zu einer wohlhabenden Stadt zu machen. Zuallererst hasst er aber die Seefürsten und möchte sehen, wie deren Reich und sein Sklavenhandel vom Angesicht der Welt getilgt werden.

Bindung. Seine Mutter Petra war das Zentrum von Anders' Leben. Sein Verantwortungssinn beruht auf ihrem Vorbild. Jede wichtige Entscheidung, die er trifft, wird von seinem Wunsch angeleitet, Petras Maßstab genüge zu tun. Wenn Skerrin mit ihrer Ermordung in Verbindung gebracht wird, wird dessen Einfluss auf Anders enden. Bislang nutzt Skerrin das Andenken an Petra, um Anders' Abneigung gegenüber den Seefürsten zu schüren.

Makel. Anders ist jung und genoss eine recht behütete Erziehung. Diese Kombination führt dazu, dass er naiv ist. Er verließ sich in den meisten Belangen auf den Sachverstand seiner Mutter, weshalb Skerrin es schaffen konnte, sich Anders' Vertrauen zu erschleichen.

Skerrin Wellenjäger

Skerrin (RB menschlicher **Assassine**) ist der geheime oberste Bruderschaftsagent der Stadt. Der große, schlanke, braungebrannte Mann mit kurzem, silbernem Haar spricht in den präzisen, maßvollen Äußerungen von jemandem, der ein scharfes Auge für Details hat. Er ist objektiv und nimmt gegenüber Anders eine Schutzhaltung ein. Für außenstehende Beobachter ist er nicht mehr als ein gewissenhafter, treuer Leibdiener.

In seinen Tagen als Bruderschaftsassassine war Skerrin für seine unendliche Geduld bekannt. Einmal versteckte er sich auf dem Dachboden über dem Schlafgemach eines Adeligen und wartete in einem tranceartigen Zustand drei Tage und Nächte, bis seine Zielperson genau unter einem winzigen Spalt in der Decke des Raums stand. Skerrin ließ einen einzelnen Tropfen aus einer Giftphiole auf den kahlen Kopf des Adeligen fallen. Danach wartete er noch einen weiteren Tag in seinem Versteck, bis das Kontaktgift den Mann getötet hatte.

Persönlichkeitsmerkmale. Skerrin hat buchstäblich zwei Persönlichkeiten. Er erscheint als besorgte Vaterfigur, als treuer Bediensteter, der sich um seinen jungen Herrn kümmert. In einigen Momenten der Konzentration kann er sich jedoch in einen kaltblütigen, geduldigen Mörder verwandeln.

Ideal. Wenn er als Anders' Diener operiert, glaubt Skerrin daran, dass es die Pflicht der Erfahrenen und Weisen ist, die Jungen zu beraten. Als Assassine ist er überzeugt, dass jene, die stark genug sind, um zu überleben, nur dann gedeihen können, wenn sie die Schwachen ausmerzen.

Bindung. Skerrins Bindung wechselt zwischen Anders und der Scharlachbruderschaft. Er sieht beide als die besten Chancen, Ordnung und Sicherheit in die Welt zu bringen.

Makel. Arroganz. Skerrin ist der aufrichtigen Überzeugung, dass er, wenn er es müsste, jede Person von Bedeutung in der Stadt in einer einzigen Nacht ermorden und den Ort so für die Scharlachbruderschaft erobern könnte. Manchmal reizt es ihn, dies zu tun, und wenn nur, um zu beweisen, dass er es könnte.

Die Scharlachbruderschaft im Spiel

Die Scharlachbruderschaft ist eine opportunistische Gruppe. Sie sucht nach Wegen, maximale Zerrüttung mit minimalem Risiko zu erreichen.

Die Bruderschaft will die Gunst der Stadtversammlung gewinnen und Anders als bedeutendsten Stadtrat einsetzen. Ihr erstes Ziel ist das Auffinden von Beweisen für die Involvierung Gellan Erstwassers mit den Seefürsten, um diesen so mit der Teilnahme am Sklavenhandel zu belasten. Sobald Gellans Absprachen mit den Seefürsten enthüllt werden, sind solche Beweise leicht zu finden.

Die Bruderschaft plant, diese Anschuldigungen zu nutzen, um die Spannungen zwischen Traditionalisten und Loyalisten zu erhöhen, einen Bürgerkrieg anzuzetteln, Führungspersönlichkeiten beider Seiten zu ermorden und dann Anders als Friedensstifter einzusetzen. Danach soll Anders ermordet, die Seefürsten dafür verantwortlich gemacht und Skerrin als wichtigster Anführer der Stadt in Position gebracht werden. Schließlich soll Skerrin für den Krieg werben und weiterhin Bruderschaftsagenten helfen, Keolands südliche Städte zu infiltrieren.

Wenn der Krieg schließlich ausbricht, werden die Scharlachbrüder für eine langwierige Pattsituation sorgen, in der beide Seiten sich aufreiben. Im Idealfall wird Bruderschaftsagenten durch Morde ein Weg zu Machtpositionen in beiden Reichen geebnet; falls nötig, wird die Bruderschaft Söldnerarmeen, Stämme von Humanoiden und Fanatiker einsetzen, um das Werk zu vollenden. So hoffen sie, die Seefürsten schließlich zu einem Marionettenstaat zu machen, sodass die Scharlachbrüder ihre Aufmerksamkeit dem Rest Keolands widmen können.

Beispielereignisse Scharlachbruderschaft

W20	Ereignis
1–6	Die Bruderschaft lässt der Stadtwache Beweise für Schmuggel zukommen, was zur Verhaftung mehrerer beliebter Besitzer von Fischerbooten führt.
7–10	Die Bruderschaft bringt Gerüchte in Umlauf, laut derer die Mine zu scheitern droht. Als Entschädigung plane die Krone, den Zwergen die Herrschaft über Salzmarsch zuzugestehen.
11–12	Die Bruderschaft erpresst Ingo den Viehtreiber und Keledek den Unerwähnten, zwei Stadtbewohner mit dunkler Vergangenheit, sodass diese zu nützlichen Bruderschaftsagenten werden.
13–14	Verpestetes Getreide, das von einem mit der Bruderschaft verbündeten Händler stammt, führt zum Ausbruch einer Seuche.
15–16	Durch Entführung, Erpressung oder andere üble Machenschaften schafft es die Bruderschaft, ein wichtiges Mitglied einer anderen Fraktion auf ihre Seite zu ziehen.
17–18	Eine kleine Gruppe entflohener Sklaven trifft in Salzmarsch ein und beschuldigt mehrere Seeleute am Hafen, vormals mit Sklaven gehandelt zu haben. Dies führt zu empörten Rufen nach Gerechtigkeit von Anders.
19	Die Aktivität von Piraten nimmt zu; die Handschrift der Seefürsten ist unverkennbar. Schiffe der Bruderschaft führen die Flagge der Seeprinzen, um die Angelegenheit weiter zu verwirren.
20	Der gelangweilte und übermütige Skerrin ermordet ein wichtiges Mitglied einer Fraktion und schiebt die Tat den Seefürsten in die Schuhe.

Überblick über Salzmarsch

Die grob fünftausend Einwohner der gesamten Gemarkung Salzmarsch sind überwiegend Menschen; die etwa zweihundert zwergischen Bergleute stellen die größte nichtmenschliche Gruppe der Stadt dar. Elfen und Halblinge erregen in der Stadt keine besondere Aufmerksamkeit, da es im Silberhain eine Enklave von Waldelfen und in den umgebenden Hügeln einige Halblingsdörfer gibt. Auf andere Besucher, insbesondere Tieflinge und Drachenblütige, reagieren die Stadtbewohner mit einer Mischung aus Neugier und Angst.

Recht und Ordnung

Salzmarsch ist eine Bastion der Zivilisation inmitten ungezähmter Wildnis. Ohne ihre standhaften Verteidiger wäre die Stadt längst den Übergriffen von Außenstehenden anheimgefallen.

Bürgerwehr und Verteidigungsmassnahmen

In der Stadtwache dienen einhundert ausgebildete Krieger. Jeder trägt beschlagene Lederrüstung, markiert mit dem Dienstabzeichen der Stadtwache – dem grünen Schilf von Salzmarsch –, und ist auf Streife mit einem Knüppel bewaffnet. Die Wachen arbeiten paarweise. Ihre Operationsbasis sind zwei Wachstuben an der Straße nach Salzmarsch. Eine kleinere Wachstube am Hafen dient der Unterdrückung der Schlägereien, die dort allnächtlich ausbrechen. Der Hauptmann der Stadtwache ist Eliander Feuerborn.

Auch die Umgebung von Salzmarsch wird von der Stadtwache zu Pferde patrouilliert. Wächter sind bei diesem Dienst schwerer gerüstet und bewaffnet; sie tragen dann Kettenpanzer, Langschwerter und schwere Armbrüste.

Wenn die Stadt angegriffen wird, kann eine Bürgerwehr aus fünfhundert Bewohnern einberufen werden. Die Mitglieder der Wehr haben minimale Ausbildung erhalten, da von ihnen nur erwartet wird, den Feind in Schach zu halten, bis die Truppen des Königs eintreffen.

Ein kleiner Trupp von Marinesoldaten bewacht den Hafen und kann, wenn nötig, in See stechen, um der Bedrohung eines Piratenschiffs oder eines Sahuagin-Angriffs entgegenzutreten. Die Marinesoldaten sind abgehärtete Veteranen mehrerer Schlachten gegen die Seefürsten. Sie werden von einem Ehepaar angeführt, Tom und Will Stamm, Veteranen, die in Dutzenden von Gefechten gegen Piraten, Plünderer und Monster kämpften.

Die Stadtwache wird allgemein als eher lästig empfunden, da die meisten Wachen zu den Armeeveteranen gehören, die mit dem Segen des Königs hierhergezogen sind. Stadtbewohner neigen dazu, sie als stumpfe Schlägertypen zu betrachten; wenn es Ärger gibt, ruft man sie trotzdem gerne und schnell.

Lokaler Gesetzesvollzug

Die Stadtwache verhaftet Gesetzesbrecher und sperrt sie im städtischen Gefängnis ein. In den meisten Fällen zahlen die Straftäter ein Bußgeld und werden wieder freigelassen. Diejenigen, die nicht zahlen können, müssen ihre Schuld abarbeiten, üblicherweise durch das Fegen von Straßen oder das Aushelfen bei Bauvorhaben. Wenn ein Verbrechen ein Gerichtsverfahren erfordert, hört die Stadtversammlung Beweise und Zeugenaussagen und fällt ein Urteil. Straftaten werden in Salzmarsch in drei allgemeine Kategorien eingeordnet.

Bagatellen. Unbewaffnete Schlägereien in der Öffentlichkeit, Taschendiebstahl und andere Straftaten, die Sachschaden von nicht mehr als 50 GM verursachen, werden als Bagatellen eingeordnet. Der Beschuldigte zahlt ein Bußgeld von 2W6 GM oder verrichtet einen Tag Zwangsarbeit für jede Goldmünze, die er schuldig ist.

Geringfügige Straftaten. Bewaffnete Körperverletzung, definiert als jeder nicht-tödliche Angriff mit einer Waffe, gemeinsam mit jeder anderen Körperverletzung und Eigentumsdelikten mit einem Sachschaden zwischen 50 und 250 GM sind geringfügige Straftaten. Der Täter muss 100 GM Bußgeld zahlen und 1W4 Jahre im Gefängnis sitzen oder Zwangsarbeit leisten.

Schwere Verbrechen. Verbrechen, die schwerer wiegen als die oben beschriebenen, einschließlich Mord, sind schwere Verbrechen. Auf den Täter kommen 2W10 Jahre Gefängnis zu; besonders schwerwiegende Fälle erhalten die Todesstrafe. Meist werden solche Fälle in Seeton verhandelt, der Provinzhauptstadt östlich von Salzmarsch.

Wirtschaft

Salzmarsch mag vom Salz des Meeres verkrustet sein und nach verfaulenden Fischeingeweiden stinken, aber in den Säckeln der Bewohner steckt reichlich Gold. Seit mehr als einem Jahrhundert belìschen die Schiffe von Salzmarsch die reichen Fanggründe entlang der Küste. Handelsschiffe aus nah und fern nutzen den Hafen, um ihre Fracht zu löschen, und durch das Wachsen des zwergischen Bergbaus sind es noch mehr geworden. Auch die Schmuggelei ist hier seit langem ein einträgliches Geschäft.

Der Bergbau der Zwerge verspricht dem Wohlstand Salzmarschs ein rasches Wachstum. Ob dies etwas Gutes oder etwas Schlechtes ist, hängt davon ab, wen man fragt. Die Kaufleute freuen sich auf neue Geschäftsgelegenheiten, doch die Fischer können in der Mine keinen Vorteil für ihre eigenen Geldbeutel erkennen. Wenn überhaupt, befürchten sie, dass die Konkurrenz um guten Fang ansteigen wird, je größer die Stadt wird.

Fischerei

Mehr Stadtbewohner sind in der Fischerei beschäftigt als in jeder anderen Branche, und diese ist seit Generationen das Rückgrat Salzmarschs. Die wohlhabenderen Familien besitzen eigene Boote, während die weniger Begüterten als Deckarbeiter anheuern. Es ist harte und gefährliche Arbeit, doch ein kluger Deckarbeiter kann einige Jahre lang Geld ansparen, um sich schließlich ein eigenes Boot leisten zu können. Das Versprechen des selbstverdienten Wohlstands ist den Stadtbewohnern wichtig; Neuankömmlinge werden als Bedrohung dessen betrachtet.

Handel

Die reichsten Familien der Stadt besitzen große Handelsschiffe, auf denen sie Güter über die Azursee verschiffen. Salzmarsch exportiert Lebensmittel aus den Bauernhöfen rund um die Stadt. Die meisten Fertigwaren, abgesehen von Seil, Netzen und anderen lokal hergestellten Bedarfsgütern der Fischerei, werden importiert.

Schmuggelei

Als schläfriges Provinznest ist Salzmarsch seit langem ein idealer Markt für illegale Waren. Piraten, Agenten der Seefürsten und keolische Adelige, welche die Steuern des Königs umgehen wollen, helfen seit langem dem Gedeihen des örtlichen Schwarzmarkts. Manche Fischerboote treffen Schiffe auf See, um illegale Fracht auszutauschen, während andere Kartelle ihre Geschäfte an abgelegenen Orten entlang der Küste nahe der Stadt betreiben. Die Einheimischen betrachten den Schmuggel als Verbrechen ohne Opfer. Sie verübeln der Krone ihr wachsendes Beharren darauf, hart dagegen durchzugreifen.

Bergbau

Die Mine vor der Stadt ist vor Kurzem entstanden. Entgegen aller Skepsis der Einheimischen hat sie begonnen, zunehmende Mengen Silbers abzuwerfen, und die Zwerge sind überzeugt, dass die nahegelegenen Klippen voller Gold sind. Wenn die Mine durchstartet, könnte Salzmarsch sich über Nacht in eine ausufernde Goldrauschstadt verwandeln.

Hafen

Salzmarschs Hafen ist das Herz der Stadt. Hier haben die Fischerei und die damit verbundene Wirtschaft, die die Stadt am Leben halten, ihre Basis.

Das Hafenbecken wurde in letzter Zeit mehrmals erweitert, um größere Handelsschiffe in den Hafen zu locken. Zwei primäre Piers werden zum Ent- und Beladen großer Schiffe genutzt, einige kleinere Landungsbrücken bedienen bescheidenere Boote.

In diesem Teil Salzmarschs herrscht stets rege Betriebsamkeit; es kommt selten vor, dass die großen Piers nicht belegt sind. Bewachte Lagerhäuser sind ein gewohnter Anblick in diesem Viertel, und es wird als verdächtiges Verhalten betrachtet, sich diesen Orten nachts zu nähern.

Der Hafen ist eine Brutstätte für Gerüchte und Klatsch. Die Seeleute und Arbeiter, die sich hier herumtreiben, sind gelangweilt, begierig nach Neuigkeiten und willens, wiederzugeben, was ihnen zu Ohren gekommen ist. Ein Charakter, der einige Stunden damit verbringt, nach Neuigkeiten zu fragen, kann den aktuellen Schnack in Erfahrung bringen. Die Tabelle „Hafengerüchte" unten kann als Inspiration für das Geflüster dienen, das Charaktere mitbekommen könnten.

Hafengerüchte

W10	Gerücht
1	Die Krone hat eine Karawane entsendet, die genügend Gold transportiert, um sechs neue Kriegsschiffe in Auftrag zu geben. Sie verschwand in der Nähe der Hoolmarschen.
2	Drowhändler, die sich als Elfen der Oberfläche ausgeben, haben in der Stadt Geschäfte gemacht.
3	Jemand sabotiert Fischerboote. Es sind diese Zwerge – die wollen hier alles übernehmen!
4	Agenten des Königs haben die Stadt infiltriert. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis sie die Stadtversammlung absetzen und mit geckenhaften Adeligen ersetzen.
5	Diese Tieflingsfrau, die Köpfe von Krokodilen kaufen will, kann nichts Gutes im Sinn haben.
6	Einige Fischerboote werden vermisst. Wenn dahinter nicht die Seeteufel stecken, bin ich ein Meervolk.
7	Irgendein großes Gezücht durchwühlt nachts überall den Müll. Etwas aus dem Sumpf, würde ich meinen – vielleicht ein Troll.
8	Manchmal, in einer mondlosen Nacht, kannst du den Geist eines ertrunkenen Seemanns treffen, der versucht, nach Hause zu kommen. Wenn du so einen nach Hause führst, erfüllt er dir einen Wunsch. Wenn du es aber nicht schaffst, erwürgt er dich.
9	Wenn ihr nach Einbruch der Dunkelheit jemanden in einem roten Mantel am Hafen seht, steckt ihm eine Kupfermünze zu. Er wird euch dann mit Schmugglern in Kontakt bringen, die nicht von dieser Welt stammen und euch alles verkaufen können, was ihr euch je erträumt habt.
10	Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Zwerge zu tief graben und ein Grauen in die Welt entlassen.

Stimmung in der Stadt

Salzmarsch ist ein Ort voller Energie. Die wenigsten aus dem gemeinen Volk können es sich leisten, tatenlos herumzusitzen. Bei Sonnenaufgang wimmelt der Hafen von Fischern, die sich auf die Fangfahrt des Tages vorbereiten. Sobald sie zurückkehren, verbringen sie ihre Zeit damit, ihren Fang abzuladen, Netze zu flicken und Reparaturen an ihren Booten durchzuführen. Die Kauffahrer bringen ihre Schiffe in den Hafen, sobald die Fischereiflotte ausgelaufen ist, und Hafenarbeiter beeilen sich, Waren zu verladen, ehe die Fischer zurückkommen.

Die Energie und die Geschäftigkeit des Tages finden ihre Fortsetzung in chaotischen Nächten. Die Fischer trinken Bier und tauschen Geschichten aus, wobei jeder versucht, den Seemannsgarn des anderen zu übertreffen. Es kommt zu Schlägereien, wenn rivalisierende Mannschaften einander begegnen, und die Stadtwache zeigt starke Präsenz, in der Hoffnung, so den Frieden wahren zu können.

Die Quantität und Qualität des Fangs der letzten Tage hat einen großen Einfluss auf die Stimmung und allgemeine Atmosphäre in der Stadt. Einige Tage reichen Fangs stimmt die Fischer feierlich, während geringe Erträge über mehr als ein paar Tage für erhitzte Gemüter und Prügeleien sorgen.

Nutze die folgende Tabelle, um die Stimmung in der Stadt festzulegen. Wirf hierfür einmal alle paar Tage, oder so oft, wie du es für richtig hältst.

Stimmung in Salzmarsch

W20	Ergebnis
1–6	**Schlechter Fang.** Die Stadtbewohner sind frustriert und streitlustig; alle sind schlecht gelaunt.
7–12	**Reicher Fang.** Musik und Fröhlichkeit schallen durch die Stadt; es wird gefeiert.
13–20	**Typischer Fang.** Die Fischer sind insgesamt zufrieden mit ihren jüngsten Erträgen. Hier und da prahlen Mannschaften mit ihrer reichen Ausbeute oder beklagen ihren dürftigen Fang.

Örtlichkeiten in Salzmarsch

Es folgt eine Zusammenfassung bemerkenswerter Lokalitäten in Salzmarsch, wie dargestellt auf Karte 1.1.

1. Stadttor

Salzmarsch wurde auf den Ruinen einer viel älteren Siedlung errichten, die manchmal Alt-Salzmarsch oder Alter Hafen genannt wird. Ein Anzeichen hierfür ist der kurze Abschnitt einer Stadtmauer, über den die Stadt verfügt. Darin befindet sich ein einzelnes Stadttor, das von zwei oder drei Wachen geschützt wird. Die Mauer ist alt, bröckelig und von Jahrhunderten des Regens und des Winds aus der Azursee schwer mitgenommen.

Die Besatzung des Tors besteht aus älteren Wächtern, die sich dem Ruhestand nähern und nicht mehr in der Lage oder willens sind, auf Streife zu gehen. Ihre Augen sind scharf, und sie neigen zum Tratsch. Ein Schluck Whisky oder ein paar Silberstücke können sie dazu bringen, nützliche Informationen über kürzliche Besucher zu teilen.

2. Kaserne und Gefängnis

Die auf einem niedrigen Hügel erbaute Kaserne von Salzmarsch stellt gleichzeitig das städtische Gefängnis dar. Es handelt sich um eines der wenigen Gebäude der Stadt mit einem Keller. Der Schließer Kraddok Steinhorn (RG menschlicher **Gladiator**) ist ein alter Kamerad Elianders. Er ist ein ziemlicher Paragraphenreiter, doch Eliander vertraut ihm mit seinem Leben.

Das Gefängnis im Keller besteht aus zwei Abschnitten. Eine einzelne, große Kammer beherbergt Betrunkene, Fischer, die sich geprügelt haben, und andere Unruhestifter, die sich hier einige Tage lang beruhigen sollen. Das Türschloss ist von hoher Qualität (es zu knacken, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 unter Verwendung von Diebeswerkzeug), und die Tür besteht aus stabilem Holz mit einem kleinen Fenster, durch welches die Wachen nach ihren Schützlingen sehen können.

Ein Seitenkorridor enthält sechs Einzelzellen mit Türschlössern noch höherer Qualität (um eines zu knacken, ist ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 25 unter Verwendung von Diebeswerkzeug nötig) und robusten Türen ohne Fenster. Eine der Zellen hat vor langer Zeit magische Schutzmaßnahmen gegen Teleportation und Hellsichtmagie erhalten. Hier werden Zauberwirker eingesperrt, mit verbundenen Augen und in Ketten. Gelegentlich nutzt Eliander diese Zelle für Treffen, deren Geheimhaltung von höchster Wichtigkeit ist.

In diesem Gefängnis sitzen Insassen, die zu Freiheitsstrafen von bis zu einem Jahr verurteilt wurden. Solche, die zu längerer Haft oder zu Zwangsarbeit verurteilt wurden, werden ins Gefängnis nach Seeton gebracht, einer größeren, schwer befestigten Hafenstadt im Osten.

Zu jedem Zeitpunkt halten hier 2W4 **Wachen**, angeführt von einem **Veteranen**, die Stellung.

3. Zur Strohziege

Der Taverne „Zur Strohziege" ist die fragwürdige Ehre zuteil, die älteste Taverne von Salzmarsch zu sein. Sie gehört Lankus Kurrid (NG menschliche **Wache**), einem Offizier der keolischen Armee im Ruhestand, der hier vor allem zwergische Bergleute und die Stadtwache bedient. Das zweistöckige Gebäude verfügt im Obergeschoss über Schlafquartiere zum Mieten, die für gewöhnlich ausreichen, um die wenigen Reisenden zu beherbergen, die auf dem Weg woandershin durch Salzmarsch kommen.

Wer mit Manistrad sprechen will, kann sie hier antreffen, wenn sie nicht gerade in der Mine arbeitet. Sie benötigt manchmal Abenteurer, die helfen, die Sicherheit der Bergbauoperation zu gewährleisten. Wirf einen W6 und ziehe die Tabelle zurate, um die Art der Aufgabe festzulegen.

W6	Aufgabe
1	Einen Minenschacht bewachen, der vor Kurzem von Duergar aus dem Unterreich angegriffen wurde.
2	Versorgungswagen eskortieren, die nach Salzmarsch kommen oder hier abfahren.
3	Einen Tunnel in den Minen erkunden, der Anzeichen eines Troglodytenbefalls zeigt.
4	Eine Gruppe Bergleute finden, die unter Tage verschwunden sind und womöglich von Sklavenjägern gefangen wurden.
5	Einen Dieb ausfindig machen, der in Salzmarsch eine Lieferung teurer Bergbauausrüstung gestohlen hat.
6	Die Quelle der Zombies und Skelette finden, die jüngst in den Minen gesichtet wurden.

4. Elianders Haus

Am Rand der Stadt, mit Blick aufs Meer, bietet Elianders Haus ihm einen entspannenden Rückzugsort aus dem Gewusel von Salzmarsch. Eliander besitzt die größte Bibliothek der Stadt; während seines Militärdienstes machte er sich zum Hobby, seltene Bücher zu sammeln. Wenn die Charaktere Informationen über die Geschichte von Salzmarsch suchen, könnten sie in Elianders Archiv fündig werden.

5. Hauptquartier der Bergbaukompanie

Einst war dieses Gebäude das Anwesen einer einheimischen Adelsfamilie. Nun wurde es von der Krone erstanden und dient der zwergischen Bergbaukompanie als Hauptquartier in Salzmarsch. Manistrad Kupferlocke wohnt hier, wenn sie in der Stadt Geschäfte zu erledigen hat. Ansonsten arbeiten hier tagsüber mehrere zwergische Schreiber, protokollieren Lieferungen am Hafen, die zur Mine gebracht werden müssen, und arrangieren den Abtransport des raffinierten Erzes auf Frachtschiffen zu fernen Hafenstädten.

Gerüchte über eine versteckte Schatzkammer unter dem Gebäude gehen um. Die Zwerge haben im Keller eine Kammer ausgehoben, die mit einer schweren Eisentür und einem edlen Schloss versiegelt ist (welches zu knacken einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 25 unter Verwendung von Diebeswerkzeug erfordert). Hier bewahren die Zwerge ihre Barmittel auf: etwa 1.000 GM in Münzen und Edelsteinen, bewacht von vier **Belebten Rüstungen** und einem **Teppich des Erstickens**, die sich in der Kammer befinden. Die Konstrukte greifen keine Zwerge an und werden für 10 Minuten deaktiviert, wenn man zu ihnen das Befehlswort „Tatalot" spricht. Manistrad und ihre engsten Berater kennen das Befehlswort.

6. Keledeks Turm

In diesem dreistöckigen Turm wohnt Keledek der Unerwähnte (RB menschlicher **Magus**), der stadteigene Gelehrte und Magier. Keledeks dunkle Haut, sein kahler Kopf und sein hellroter Seidenturban – ganz zu schweigen von seiner Größe von fast 2,10 m – machen ihn zu einer unverwechselbaren Gestalt.

Keledek kam vor Jahren in die Stadt und stammt aus Ket, einem fernen Königreich, welches von den Salzmarschern mit Verachtung, Misstrauen und Furcht betrachtet wird. In der Stadt geht das Gerücht, dass die laute Erwähnung seines Namens Keledek erlaube, eine Zeitlang dem Gespräch zu lauschen. In Wirklichkeit nutzt Keledek seinen Vertrauten, ein **Teufelchen** namens Zivmal, um Stadtbewohner auszuspionieren.

Keledek ist ein Geschäftspartner von Gellan Erstwasser. Er nutzt seine Magie, um eine im nahegelegenen Turm von Zenopus basierte Schmugglerbande zu unterstützen; im Gegenzug erhält er seltene Zauberkomponenten und magische Gegenstände.

7. Die Treuen Zeugmeister des Iuz

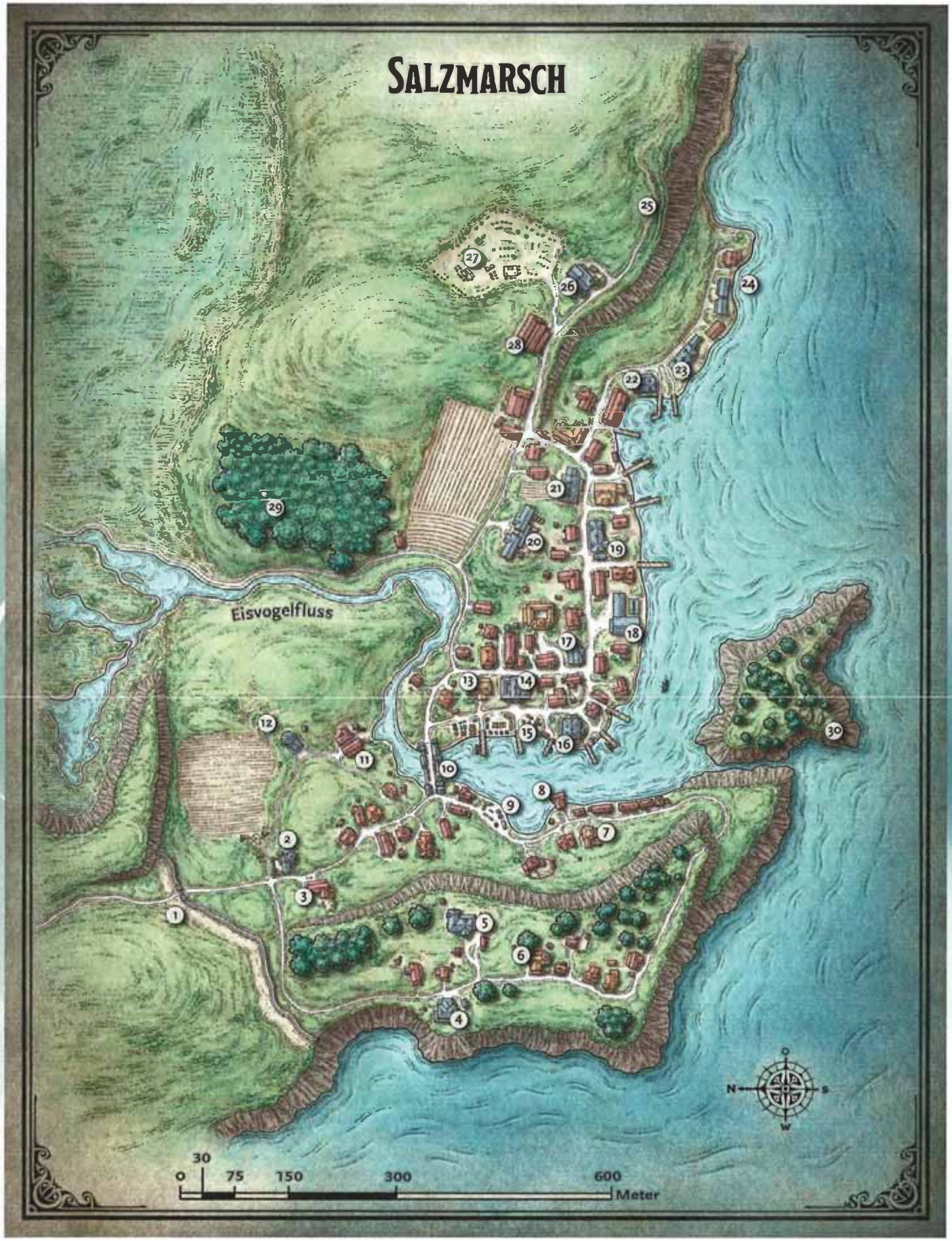
Eine Handelsdelegation, angeführt von Kapitänin Xendros (CB Tiefling-**Priesterin**), ist nach Salzmarsch gekommen, um große Mengen Fisch (gesalzen und für den Transport konserviert) zu erstehen. Dies geschieht im Namen des Iuz, eines mächtigen Cambions und Halbgotts, der große Teile des fernen Nordens beherrscht. Iuz' Reich produziert nicht genügend Lebensmittel für all seine Bewohner, weswegen es auf Importe angewiesen ist. Salzmarsch ist hierfür eine der wichtigsten Bezugsquellen.

Die Schergen des Iuz geraten nur selten in direkten Konflikt mit Keoland, und sein andauernder Krieg mit Keolands Rivalen macht die Nation in den Augen des Königs zum akzeptablen Handelspartner. Die Abgesandten aus Iuz zahlen rechtzeitig und kaufen mehrere Schiffsladungen Fisch auf einmal, sodass niemand genauer nach der Grabesstimme der Kapitänin und ihrem Faible für Goldschmuck mit eingravierten düsteren Darstellungen fragt.

Manchmal hat Xendros Verwendung für Abenteurer. Insbesondere ist sie an der Auffindung eines *Apparats von Kwalish* interessiert. Wenn sie von einem solchen erfährt, bietet sie jenen, die ihn für sie besorgen wollen, magische Gegenstände (abgesehen von Artefakten kann sie alles auftreiben, vorausgesetzt, ihr wird genug Zeit zugestanden, um Iuz zu kontaktieren). Wird ihr Angebot abgelehnt, beschwören Agenten aus Iuz einen Trupp dämonischer Assassinen, die das Gerät besorgen und es in Iuz' Reich bringen.

8. Zum Leeren Netz

Diese wackelige Taverne, die zum Teil auf im Hafenbecken versenkten Pfählen steht, ist angeblich ein Zufluchtsort für Schmuggler, Söldner, Assassinen und sogar Piraten. Der Besitzer Kreb Shenker (NB menschlicher **Schläger**) akzeptiert das Geld von



Karte 1.1: Der Ort Salzmarsch

jedem und stellt keine Fragen. Unruhestifter werden durch die Tür, über das Geländer und ins übelriechende Hafenbecken geworfen. Charaktere auf der Suche nach einem Zechgelage finden hier den besten Ort für eine Nacht des Saufens und der Prügeleien. Die Stadtwache kommt nur hierher, wenn sie gerufen wird.

Kreb arbeitet mit Gellan Erstwasser zusammen und deckt potenzielle Käufer und Verkäufer von Schmuggelwaren. Er heuert auch einheimische Schläger und Seeleute für Gellans Vorhaben an, wobei er aber diejenigen vorzieht, die sich professionell verhalten können und weniger Ärger anziehen.

9. Grüner Markt

Dieser offene Bereich, der sich zwischen einem Dutzend Ständen bis hinab zur Brücke hinzieht, ist der Markt für alles, was nicht Fisch, Salz oder Seefahrtsbedarf ist. Hier sind einige Ziegen, Eier, Stoffe, Pflanzen aus den Marschen, Töpfe sowie der gelegentliche Esel oder Ochse als Zugtier erhältlich.

10. Haiflossenbrücke

Diese einzelne, große Brücke, auf der Läden und Wohnhäuser stehen, führt über den Fluss. Die Brücke ist älter als die Stadt selbst und groß genug, dass zwei beladene Karren einander passieren können. Elfen und Feenwesen wird ein wenig übel, wenn sie die Brücke überqueren. Dies liegt an einem uralten Fluch, der auf das Bauwerk gelegt wurde, lange vor der Existenz Keolands.

11. Kesters Lederwaren

Kiorna Kester (RN menschliche **Gemeine**) betreibt diese Gerberei, wo sie glattes, farbiges Leder für jeden Zweck produziert. Sie verkauft sowohl die behandelte Tierhaut an sich als auch Objekte, die sie daraus fertigt. Kiorna ist sehr am Erwerb von Häuten exotischer Tiere interessiert, aus denen sie teures Leder herstellen kann. Sie zahlt das 100-fache des Herausforderungsgrads einer Kreatur in Goldmünzen für die intakte Haut jedes Tiers und jeder Monstrosität mit einem Herausforderungsgrad von 3 oder mehr. Um eine solche Haut zu gewinnen, sind ein intakter Kadaver, eine Stunde Arbeit und ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 nötig; so kann die Haut im Idealzustand für Kiornas Zwecke konserviert werden. Misslingt der Wurf, genügt die Haut nicht Kiornas Ansprüchen, kann aber dennoch für einen geringeren Preis verkauft werden.

12. Hoolblick-Turm

Bei diesem 18 m hohen Turm handelt es sich um das erste Verteidigungsgebäude Salzmarschs. Er dient noch immer als Zeughaus, als Aussichtsturm und als das offizielle Hauptquartier der Stadtwache. Eliander hält sich meistens hier auf, wenn er seine Pflichten als Kommandeur der Wache erfüllt. Manchmal hat er Bedarf für Abenteurer. Dann schlägt er Arbeitsangebote an ein schwarzes Brett am Turmeingang. Wirf einen W6 und ziehe die Tabelle zurate, um die Art der angebotenen Aufgabe festzulegen.

W6	Ziel	Feinde	Ort
1	Gestohlene Waren zurückholen	Goblins	Hoolmarschen
2	Einen gesuchten Verbrecher festnehmen	Wilde Tiere	Hoolmarschen
3	Einen Gefangenen retten	Banditen	Schreckensforst
4	Eine Bedrohung niederschlagen	Kultisten	Schreckensforst
5	Eine vermisste Patrouille finden	Bullywugs	Ertrunkener Wald
6	Ein gefährliches Gebiet auskundschaften	Untote	Azursee

13. Zur Reissenden Leine

Dieses beliebte Gasthaus wurde aus den Planken und Rümpfen von einem halben Dutzend ausrangierter Fischerboote erbaut. Sein Dekor hat erwartungsgemäß ein nautisches Thema, und die Schlafzimmer sind einfache, aber bequeme Nachstellungen von Schiffskabinen. Der Fischgeruch wurde nie richtig aus den Wänden geschrubbt, sodass die Habseligkeiten von Übernachtungsgästen diesen Geruch annehmen und tagelang nicht mehr verlieren. Seeleute und Fischer versammeln sich hier, um Geschichten auszutauschen und bis tief in die Nacht zu trinken.

Die Wirtin der „Reißende Leine" ist eine junge Frau namens Hanna Rist (NG menschliche **Gemeine**). Sie stammt aus einer Familie weithin bekannter Hummerfänger. Die Rists stellen aus dem Fleisch der Hummer gemeinsam mit Kartoffeln auch einen Schnaps her, den sie Scherenwein nennen: sein Geschmack ist, gelinde gesagt, gewöhnungsbedürftig. Hanna beschäftigt mehrere ehemalige Hafenarbeiter, die den Frieden in ihrer Kneipe wahren.

14. Rathaus

Dieses große Gebäude beherbergt die Büros der Stadtversammlung und den Sitzungssaal, wo diese sich versammelt und die Angelegenheiten der Stadt bespricht. Das Rathaus besteht aus stabilem Stein aus den nahen Klippen und diversen Harthölzern aus den nahen Hoolmarschen. Über der zweiflügligen Tür, die ins Gebäude führt, hängt ein hölzernes Schild mit der Darstellung eines mit Fischen gefüllten Netzes. Aus dem Gebäude erhebt sich ein kleiner Turm mit einem Signalhorn, welches erklingt, wenn eine Versammlungssitzung beginnt oder ein anderes bedeutendes Ereignis eintritt.

Vorm Rathaus steht eine stabile, wenn auch von der Witterung mitgenommene Plattform mit Galgen. Hier werden Hinrichtungen durchgeführt. Dies geschieht nur selten, doch wenn, dann versammelt sich eine große Menge. In jeder gegebenen Woche besteht eine Chance von 2 Prozent auf eine Hinrichtung; üblicherweise wird ein Bandit gehängt, oder ein anderer fremdländischer Tunicbtgut.

15. Wochenmarkt

Rund um den ersten Brunnen, der in der Frühzeit der Stadt für Fischer ausgehoben wurde, wurde ein großer Marktplatz erbaut. Am ersten Tag jeder Woche kommen Händler jeder Art hierher, um ihre Waren an den Mann zu bringen. Ursprünglich sollte hier bloß Fisch verkauft werden, doch im Laufe der Zeit kam eine breite Auswahl an Verkaufsgütern hinzu. Im zentralen Bereich des Marktplatzes befinden sich ein Dutzend lange Tische, wo die Marktgänger gemeinsam speisen können. Hier können Gegenstände aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* erstanden werden, die bis zu 150 GM kosten.

16. Anwesen der Erstwassers

Gellan Erstwasser besitzt ein großes Anwesen direkt am Hafen, von dessen Fenster er seine Schiffe überwachen kann. Manchmal lehnt er sich heraus, ruft Befehle oder beantwortet Fragen für seine Kapitäne und Mannschaften, wobei seine dröhnende Stimme über den Hafen hallt. Der Standort seines Hauses ist auch für Schmuggler praktisch: Die Banden schmuggeln Güter durch einen geheimen Eingang, der direkt in den Keller des Anwesens führt.

Die bemerkenswertesten Teile des Anwesens sind sein prachtvoller Eingang und sein Festsaal. Gellan veranstaltet pro Woche mindestens ein extravagantes Festmahl, bei dem Speisen und Getränke aus fernen Ländern serviert werden. Seine Köchin, die junge Gnomin Feliza, beauftragt manchmal Abenteurer, um ihr seltene Kräuter, ungewöhnliches Fleisch oder andere Zutaten zu bringen.

17. Der Zwergenamboss

Die örtliche Schmiede verfügt über einen einzelnen Amboss offensichtlich zwergischer Herkunft und über eine kilometerlange Liste von Aufträgen. Die menschlichen Schmiede produzieren den ganzen Tag Haken, Nägel, Harpunen, Messer, Angelgewichte und vieles mehr. Der Schmiedemeister ist eine ältere, dunkelhäutige Frau namens Mafera (RG menschliche **Gemeine**); ihr Sohn Jasker (RG menschlicher **Gemeiner**) ist ihr bester Geselle. Unter dem Dachvorsprung ist auch ein kleiner Schrein des Moradin zu finden, doch wirkt dieser ein wenig vernachlässigt.

Einige der Zwerge der neuen Bergbauoperation würden gerne wissen, wie Menschen an solch edles, zwergisches Werkzeug gelangt sind. Manch einer mutmaßt Verrat und könnte die Abenteurer anheuern, um in die Werkstätte einzubrechen und alles herauszuholen, was „rechtmäßig" den Zwergen gehört.

18. Werkstätten der Fischhändler

Die großen Gebäude zu Fischverarbeitung in diesem Bereich riechen nach Wohlstand (und Fisch). Jeder hier ist mit dem Salzen und Pökeln des Fangs der Fischereiflotte beschäftigt. In den Werkstätten herrscht fast immer eine große Geschäftigkeit, und den Arbeitern bleibt wenig Zeit zum Plaudern.

19. Haus der Owelands

Dieses weitläufige Anwesen befindet sich seit Generationen im Besitz der Oweland-Familie. Trotz des Wohlstands der Owelands ist das Gebäude eine ausufernde Ansammlung neuer Gebäudeteile, Anbauten und Ergänzungen. Jede Familiengeneration hat das Gebäude erweitert, um dem Wachstum des Klans Rechnung zu tragen. Die Familie nimmt auch Fischer auf, die in Not geraten sind, und teilen ihren Reichtum mit anderen, bis diese wieder auf eigenen Beinen stehen können.

Das irrgartenartige Innere des Anwesens hat zu Gerüchten über versteckte Durchgänge und Geheimkammern geführt. Früher war die Familie in der Schmuggelei aktiv, weshalb noch immer mehrere geheime Tunnel vom Keller des Hauses zu Orten außerhalb der Stadt führen. Skerrin Weilenjäger hat einige Tunnel entdeckt, die selbst der Familie nicht mehr bekannt sind.

20. Haus der Solmors

Die Solmors besitzen mehrere Gebäude in diesem bescheidenen Komplex; das größte davon ist das Anwesen der Solmor-Familie. In drei kleineren Gebäuden sind Hausdiener sowie Angestellte der familieneigenen Handelsflotte untergebracht; auch gibt es hier sichere Lagerräume für teure Waren.

Die Solmor-Familie unterhält einen Kader von einem Dutzend **Wachen**, angeführt von vier **Veteranen** (allesamt RB Menschen). Diese Söldner gehorchen Skerrin; nach außen hin dienen sie den Solmors, doch in Wirklichkeit gilt ihre Loyalität der Scharlachbruderschaft.

Obwohl die Bruderschaft das Haus infiltriert hat, nimmt Skerrin Mühen auf sich, keine belastenden Beweismittel herumliegen zu lassen. Dank seines eidetischen Gedächtnisses kann er sämtliche Mitteilungen und Berichte, die erhält, nach dem Lesen verbrennen; manchmal ist er jedoch unvorsichtig und hinterlässt nur teilweise verbrannte Papierfetzen in seinem Mülleimer.

21. Gildenhaus der Seefahrer

Die Seefahrergilde ist für alle Städte entlang der Küste zuständig und bietet durchreisenden Seeleuten einen Schlafplatz und eine Mahlzeit. Schiffskapitäne auf der Suche nach einer Mannschaft kommen hierher, ebenso andere, die Neuigkeiten aus der Ferne hören wollen. Das Gildenhaus ist ein hervorragender Ort, um über Seefahrt oder über die verschiedenen Gefahren der Küste zu sprechen.

22. Haus von Ingo dem Viehtreiber

General Illinar der Fünfte ist ein in Ungnade gefallener menschlicher General des Großen Königreichs. Zurzeit lebt er in Salzmarsch und versucht, den Assassinen des Oberkönigs einen Schritt voraus zu bleiben, nachdem er einen erfolglosen Putschversuch unterstützte. Hier ist er unter dem Namen Ingo der Viehtreiber bekannt und baut sich langsam einen guten Ruf als Quelle für Wächter, Marinesoldaten und andere Arbeitskräfte für Fahrten durch schwierige Gewässer auf. Seine einzige Verbindung zu seinem früheren Leben sind seine militärischen Orden – Erinnerungstücke an seinen einstigen Ruhm, die er behält, obwohl sie seine Vergangenheit enthüllen könnten. Er hat einen **Schildwächter** im Haus, als letztes, verstecktes Mittel gegen Anschläge auf sein Leben.

Ingo (RN menschlicher **Gladiator**) versucht, sich in Zurückhaltung zu üben. Er vermeidet es, bei Konflikten Partei zu ergreifen, doch wenn seine Tarnung unter Druck gerät, könnte er der einen oder anderen Fraktion seine Unterstützung geben. Er ist gut mit Eliander befreundet. Die beiden trinken manchmal zusammen und tauschen Geschichten über ihre Militärerfahrungen aus. Ingo versucht zwar, seine Geschichten so unkonkret wie möglich zu halten, um seine Tarnung nicht auffliegen zu lassen, doch Eliander ahnt seine wahre Herkunft.

23. Gildenhaus der Zimmerleute

Die Gilde der Zimmerleute wird von einer hochnäsigen Gnomin namens Kilar Kanklesten (N gnomische **Gemeine**) geleitet. Hier wird Arbeit im Häuserbau, dem Herstellen von Fischfässern, der Reparatur von Landungsbrücken und vielen anderen Aufgaben angeboten. Das ganze Gildenhaus ist ein Wunderwerk der Handwerkskunst: Es wurde ohne die Verwendung eines einzigen Nagels errichtet. Jilar ist besessen von seltenen Hölzern; sie bezahlt Abenteurer großzügig für Expeditionen zur Suche nach bestimmten Bäumen in den Hoolmarschen, dem Ertrunkenen Wald und dem Schreckensforst. Wirf einen W8 und ziehe die Tabelle zurate, wenn die Charaktere bei ihr nach Arbeit fragen.

W8	Objekt
1	Der Ast eines Baumes, an dem ein Mörder aufgeknüpft wurde
2	Bruchstücke eines Baums, der vom Blitz getroffen wurde
3	Ein Stück Baumhirtenrinde, freiwillig herausgegeben
4	Ein Holzpflock, mit dem ein Vampir gepfählt wurde
5	Ranken eines Modernden Schlurfers
6	Von einem Piratenschiff gestohlene Deckplanken
7	Ein Holzklotz aus den Hoolmarschen, transportiert in Sumpfwasser
8	Holz von einem Schiffswrack

24. Krebsfischerbucht

Direkt östlich des Hafens, entlang einer abgelegenen Bucht, liegt eine Handvoll Gebäude, die gemeinsam als Krebsfischerbucht bekannt sind. Die verwitterten Gebäude wurden vor Jahren von den Bewohnern Salzmarschs aufgegeben. Seitdem haben sich Tausende von Krebsen in den verwitterten Ruinen niedergelassen. Die Krebsfischer von Salzmarsch sind vorsichtig im Umgang mit der Bucht, da schon mehr als ein übermütiger Fischer auf Nimmerwiedersehen in der klackenden Dunkelheit verschwunden ist. Was den Salzmarschern nicht bekannt ist: Ein **Vampir** namens Xolec ist im Keller einer der alten Hütten eingesperrt. Xolec war einst in einem uralten Mausoleum begraben und wurde auf Salzmarsch losgelassen, als sein versiegelter Sarg von einem Händler in die Stadt gebracht und geöffnet wurde. Eine Klerikerin des Sankt Cuthbert konfrontierte ihn, war jedoch nicht in der Lage, ihn

Procan, Seemann der Meere und des Himmels

Procan ist eine chaotisch neutrale Gottheit des Meeres und des Wetters. Er bietet seinen Klerikern Zugriff auf die Domäne des Sturms. Seine Verkörperung ist der plötzliche Sturm, der ein Schiff überwältigt, es mit monströsen Wellen und heulenden Winden bedrängt, die sich in einem Augenblick in friedliche Gewässer und ruhiges Wetter verwandeln.

Procans Herrschaftsgebet ist das Meer, und er ist Zeuge von allem, was die Ozeane berührt. Seine Stimmung wird düster, wenn er einen brutalen Mord auf dem Pier einer verkommenen Hafenstadt beobachtet, und hebt sich im Stolz, wenn er einem mutigen Seemann zusieht, der sich in die Fluten stürzt, um ein ertrinkendes Kind zu retten. Sämtliche Geschichten der Ozeane sind in seinem Geist, und zu jedem Zeitpunkt verflucht und segnet er die Sterblichen für ihre endlose Narretei, ihren Heldenmut und ihren Hass.

Dort, wo die See an der Küste endet, endet auch die Macht Procans. Seine Kleriker und Priester begeben sich selten ins Inland, und was abseits seiner Gewässer passiert, kümmert ihn wenig. Zur See erwartet er Opfergaben in Form edler Speisen, starken Alkohols oder wertvoller Schätze, über Bord geworfen zu Beginn einer Fahrt. Aufgrund dieses Rituals behält Procan alle im Meer untergegangenen Schätze als Teil seiner Domäne. Er verflucht jene, die ohne den Segen seiner Kleriker Schiffswracks ausplündern, und verfolgt sie mit schlechtem Wetter, bis seine Aufmerksamkeit anderswo hinfällt.

Die Kleriker des Procan spiegeln seine chaotische Natur wider. Sie suchen im Wetter und Himmel nach Omen seiner Launen und versuchen, ihr Verhalten dem ihrer Gottheit anzupassen.

zu vernichten. Stattdessen sperrte sie ihn hier anhand eines mächtigen Fluchs ein: Xolec kann den Keller nur verlassen, wenn jemand reinen Herzens ihn hinausträgt.

Eigentlich wäre es am besten, wenn Xolec eingesperrt bliebe, wäre da nicht ein Detail: Durch eine Fügung des Schicksals nutzen Agenten der Scharlachbruderschaft ausgerechnet diese Hütte für geheime Treffen. Xolec kennt alle Einzelheiten ihrer Pläne und Skerrins Rolle darin. Er bietet Abenteurern diese Informationen im Tausch für seine Freiheit.

25. Der Sprung

Der Sprung ist ein Felsvorsprung, der sich fast 30 m über das aufgewühlte Meer erhebt. In der Nähe dieses jähen Abgrunds stehen mehrere Steinbänke, und im hohen Gras liegen mehrere steinerne Markierungen.

Traditionell werfen Salzmarscher sich hier von den Klippen, wenn eine geliebte Person im Meer ertrinkt. Dies ist normalerweise nicht tödlich; das Wasser unter dem Sprung ist frei von Felsen, und man muss nur kurz schwimmen, um wieder an Land zu gelangen.

26. Tempel des Procan

Die Gottesdienste in diesem altehrwürdigen Tempel des Meeresgottes sind gut besucht. Der Gemeinde steht ein einbeiniger ehemaliger Walfänger vor: Wellgar Laugenhand (CG menschlicher **Priester**), ein älterer, menschlicher Mann mit einem scharfen Erinnerungsvermögen für jeden Sturm, jedes verlorene Schiff und jeden reichen Fang, der jemals in den Hafen Salzmarschs gebracht wurde. Er kennt viele fantasievolle Geschichten über Schiffbrüche, glückliche Rettungen und berühmte Kapitäne. Angelegenheiten des Festlands interessieren ihn nur selten, doch der Tempel und sein Glockenturm wird auch von einem halben Dutzend Novizen und Laien gepflegt, die die Dinge am Laufen halten.

Wellgar nutzt die Segnungen Procans zur Auffindung von Schiffswracks, sodass verlorene Seeleute ein angemessenes Begräbnis erhalten können. Er ist bereit, Klerikerzauber bis zum 5. Grad (einschließlich *Tote erwecken*) gegen die Hebung der gesuchten sterblichen Überreste einzutauschen.

27. Friedhof

Der städtische Friedhof ist gut gepflegt, wobei es sich bei vielen Gräbern um nicht mehr als Gedenksteine für jene handelt, die zur See verlorengegangen sind. Krag (NG halborkischer **Gemeiner**) ist der Totengräber der Stadt; darüber hinaus ist er so etwas wie ein Stadthistoriker und Heimatkundler. Er hat ausführliche Nachforschungen über die hier Begrabenen und über regionale Ereignisse angestellt. Er kann für Abenteurer, die nach Informationen suchen, eine unbezahlbare Ressource sein, und er ist besonders hilfreich gegenüber jenen, die ihm bei seinen Recherchen helfen.

In seiner Freizeit hilft Krag bei der Organisation und Übersetzung von Elianders Bibliothek. Er hat ein Zimmer im Haus des Wachkommandeurs, und die beiden sind enge Freunde.

28. Winstons Gemischtwaren

Der Besitzer dieses Geschäfts, ein Schurke im Ruhestand, weiß viel über die Hoolmarschen. Winston (N halblingischer **Bandit**) hat viele Jahre als Gesetzloser in den Marschen verbracht, bis der Überfall auf eine Karawane mit Armeesold ihm genug Beute eingebracht hat, um ein eigenes Geschäft zu gründen. Die zunehmende Präsenz von Ordnungskräften in Salzmarsch macht ihn nervös. Er ist besorgt, dass seine Teilnahme an dem Raubzug enthüllt werden könnte. Unterdessen macht er Geschäfte mit Seeleuten, Abenteurern und jenen, die „gute Waren zu ehrlichen Preisen" brauchen, wie er gerne sagt. Winston besitzt einige Karten der Marschen, und wer diese Gegend erkunden will, zieht ihn oft zurate.

29. Küstenhain des Obad-Hai

Der in einem Wäldchen außerhalb der Stadt gelegene Küstenhain ist ein Versammlungsort für Möwen, Seeleute und Sumpfbewohner sowie ein Informationsmarkt für Händler und Fallensteller. Ferrin Kastilar (NG halblingischer **Druide**), ein recht melancholisches Individuum mittleren Alters, pflegt den Schrein mit seinem Gefährten, dem Ochsenfrosch Lorys.

Ferrin hält immer die Ohren nach Gerüchten über Aberrationen in der Wildnis offen. Außerdem hat er Kontakt zu den Elfen des Schreckensforsts, die ihn benachrichtigen, wenn ein Monster jenen Wald verlässt und sich in Richtung Salzmarsch bewegt. Wenn er von einer gefährlichen Aberration hört, heuert er Abenteuer an, um die Kreatur zu jagen und zu töten.

30. Stehende Steine

Auf dieser Insel stehen zwei enorme Runensteine. Vor vielen Zeitaltern war eine Sirene an diese Steine gekettet. Sie wurde von einem bösen Menschenstamm dem Meer geopfert. Seitdem blühte die Fischerei in der Region auf. Der Geist der Sirene wurde in den Steinen gefangen, und ihr fesselnder Gesang hallt durch das Gewebe und lockt Fische in das Gebiet. Die Schwestern und Verbündeten der Sirene, darunter ein mächtiger Dschinn, durchkämmen seit Jahrhunderten die Ebenen auf der Suche nach ihrem Geist.

Zwischen den Abenteuern

Salzmarsch bietet Abenteurern zwischen ihren Expeditionen einen Rückzugsort. Charaktere können ihre Zeit in der Stadt mit verschiedenen Tätigkeiten verbringen. Die folgenden Optionen bauen auf den Aktivitäten zwischen Abenteuern auf, die in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)* beschrieben werden. So können Charaktere zusätzliches Geld verdienen oder ihre Bindungen an Salzmarsch stärken.

Die hier vorgestellten Aktivitäten basieren auf jenen, die in *Xanathars Ratgeber für Alles* beschrieben werden. Wenn du Zugriff auf diese Regelerweiterung hast, kannst du die dort enthaltenen Richtlinien zu Rivalen und die bei einigen Aktivitäten beigefügten Komplikationen verwenden. Du kannst auch nach eigenem Ermessen andere Aktivitäten anbieten. Die im Folgenden beschriebenen Ideen sind konkret für Salzmarsch bestimmt.

Magische Gegenstände kaufen und verkaufen

Kapitänin Xendros von den Treuen Zeugmeistern des Iuz verkauft selbst magische Gegenstände und kann auch ihren Verkauf durch Abenteurer vermitteln. Jeder ihrer Gegenstände trägt jedoch einen kleineren Fluch. Jeder, der sich auf den Gegenstand einstimmt, kann Ziel von Xendros' Zauber *Gedanken wahrnehmen* werden, ohne Begrenzung der Reichweite. Alle Rettungswürfe gegen den Zauber scheitern automatisch, und das Ziel nimmt die Anwendung des Zaubers nicht wahr. Der Fluch kann entdeckt werden, indem man den Zauber *Identifizieren* auf den Gegenstand wirkt und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 25 ablegt. Der Wurf kann bei jeder Anwendung von *Identifizieren* einmal abgelegt werden.

Gegenstände kaufen

Xendros verlangt einen Vorschuss von 50 GM pro Woche für ihre Dienste als Gegenstandsmaklerin. Der Vorgang nimmt einen Charakter für eine Woche in Beschlag, in der bei mehreren Treffen immer wieder über Preise, gewünschte Gegenstandsmerkmale und so weiter gefeilscht wird. Wenn die Charaktere den Vorschuss zahlen, wirf zweimal auf „Magische Gegenstände Tabelle F" und jeweils einmal auf die Tabellen A, B, C, D und E im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, um festzulegen, welche Gegenstände Xendros in einer gegebenen Woche im Angebot hat. (Nicht erworbene Gegenstände werden anderswohin verschifft und regelmäßig durch neue Angebote ersetzt.)

Wenn die Charaktere nach einem bestimmten Gegenstand suchen, kann Xendros der Bestellung eines Gegenstandes aus Tabelle F oder Tabelle G innerhalb von 1W4 Wochen nachkommen. Ihr Basispreis beruht auf der Seltenheit des Gegenstands (entsprechend der folgenden Tabelle), sie könnte aber auch bereit sein, den Gegenstand im Tausch für einen Gefallen abzugeben. Insbesondere würde sie die Durchkreuzung der Pläne Keolands für Salzmarsch erfreuen; vielleicht heuert sie die Charaktere für einen Plan an, den Bergbau zu sabotieren.

Seltenheit	Basispreis
Gewöhnlich	75 GM
Ungewöhnlich	300 GM
Selten	2.500 GM
Sehr selten	25.000 GM
Legendär	50.000 GM

Gegenstände verkaufen

Xendros ist immer auf der Such nach Gegenständen, die sie ankaufen kann, um sie weiterzuverkaufen. Sie muss an jedem Gegenstand Profit machen, weshalb sie die Hälfte ihres Basispreises für jeden Gegenstand bietet, den ein Charakter ihr anbietet. Der Abschluss der Transaktion nimmt einen Charakter für eine Woche in Beschlag; bevor der Handel abgeschlossen werden kann, stellt Xendros mit Magie sicher, dass der Gegenstand authentisch ist, und organisiert ein Schiff für den Transport des Objektes ins ferne Iuz.

Kapitänin Xendros

Zechen

In Salzmarsch gibt es mehrere Tavernen, die Abenteurern reichhaltige Möglichkeiten bieten, ihr Geld für gutes Essen und Alkohol auszugeben. Das Zechen gibt den Charakteren die Gelegenheit, in der Stadt Kontakte zu knüpfen.

Eine durchzechte Woche kostet 2W10 GM, die für Essen und Trinken für dich selbst und für andere ausgegeben werden. Wenn du zechst, entscheide dich für eine Taverne der Stadt, die du immer wieder aufsuchst. Am Ende dieser Woche erhältst du einen Kontakt in der Stadt. Du kannst in der Stadt eine Anzahl von Kontakten haben, die 1 + deinem Charismabonus (minimal 1) entspricht. Die Art der Kontakte hängt von der gewählten Taverne ab. Der SL erschafft eine spezifische Kontaktperson, wie etwa den Wirt der betreffenden Taverne oder eine bestimmte Person, mit der du Kontakt aufgebaut hast. Wahlweise kann der SL dir auch erlauben, einen NSC als Kontakt zu bestimmen, sobald du ihn triffst; vorausgesetzt, dieser NSC entspricht dem Kontakttyp. In diesem Fall erkennst du den NSC als Saufkumpan aus deiner Zeit des Zechens wieder. In beiden Fällen handelt diese Person wie ein vertrauenswürdiger Freund und bietet bei Bedarf seine Hilfe an, ist aber nicht bereit, sein Leben oder seinen Besitz zu riskieren.

Zechkontakte

Taverne	Kontakttyp
Zur Reißenden Leine	Fischer, Seeleute, Arbeiter
Zum Leeren Netz	Schmuggler, Kriminelle
Zur Strohziege	Zwerge, Stadtwache

Recherche

Krag ist gerne bereit, jemanden zur Hilfe beim Organisieren von Elianders Bibliothek oder zur Aushilfe auf dem Friedhof hinzuzuziehen. Als Gegenleistung für die Hilfe bei seinen alltäglichen Verrichtungen erlaubt Krag den Zugriff auf die Bibliothek. Er kann auch dabei helfen, Nachforschungen anzustellen. Seine Expertise in der Lokalgeschichte macht ihn zum nützlichen Kontakt. Es mangelt ihm außerdem nicht an halbinteressanten Geschichten über berühmt-berüchtigte Fische und monströse Piraten.

Lohn und Nachforschung

Du kannst für eine Woche mit Krag zusammenarbeiten. Tagsüber hilfst du ihm bei der Pflege des Friedhofs, abends bei der Organisation von Elianders Bibliothek. Du verdienst dabei genügend Geld, um einen einfachen Lebensstil zu unterhalten. Außerdem erfährst du eine Erkenntnis über die Region rund um Salzmarsch. Dieses Wissen entspricht einer wahren Aussage über eine Person, einen Ort oder ein Objekt im Radius von 33 km um die Stadt. Der SL trifft die endgültige Entscheidung über die erhaltene Information, doch ist es wahrscheinlich etwas, was dir bei der Lösung eines Problems oder beim Fortschritt einer Aufgabe behilflich ist.

Erwerbsarbeit

Charaktere, die ein faires Gehalt für möglichst wenig Risiko verdienen wollen, können in der Stadt Arbeit finden. Die Erwerbsarbeit kann einem Charakter auch die Aufmerksamkeit einer von Salzmarschs Führungspersönlichkeiten einbringen. Für jede dieser Personen nennen wir im Folgenden eine passende Arbeitsgelegenheit.

- Bei der Oweland-Familie zur Arbeit auf einem Fischerboot anheuern
- Unter dem Befehl von Eliander Feuerborn der Wache anschließen
- Kurzfristig für Gellan Erstwassers Schmuggeloperation arbeiten
- Mit den Zwergen unter Manistrad Kupferlocke unter Tage arbeiten oder andere körperliche Arbeit erledigen
- Als Hafenarbeiter für die Handelskompanie von Anders Solmor Schiffe be- und entladen

In einer Arbeitswoche verdienst du das nötige Geld für einen einfachen Lebensstil. Es besteht auch die Chance, dass eine wichtige Person auf dich aufmerksam wird. Lege am Ende jeder Arbeitswoche einen Wurf auf Charisma gegen SG 15 ab. Bei Erfolg erhältst du die Gelegenheit, bei dieser Person um Audienz zu bitten.

Söldnerarbeit

Ingo der Viehtreiber sucht stets nach kompetenten Söldnern, um die Verträge erfüllen zu können, die ihm angeboten werden. Insbesondere benötigt er Karawanenwächter, Leibwächter für Kaufleute und Wachposten auf Schiffen, die im Hafen liegen.

In einer Woche Söldnerarbeit verdienst du genügend Geld für einen einfachen Lebensstil plus 2W10 GM. Wirf außerdem am Ende jeder Woche einen W20. Wirfst du 19 oder höher, erhältst du 3W20 GM Gefahrenzuschlag, da dein letzter Auftrag überraschend riskant wurde.

Die Region um Salzmarsch

Das Land rund um Salzmarsch ist sicher für Reisende, genauso wie die Straßen, die durch die Region führen. Es gibt überall kleine Bauernhöfe und herrschaftliche Gutshäuser, von denen viele der Besitz von Armeeveteranen sind, die hier von der Krone Land erhalten haben. Ein wenig abseits der größeren Straßen liegen auch einige Dörfer von Halblingen. Diese Siedlungen bestehen meist aus einigen Bauernhäusern, die sich um eine Kneipe scharen, wo friedliche Besucher freundlich willkommen geheißen werden. Sobald man jedoch die üblichen Wege verlässt, erhebt sich eine Vielfalt von Bedrohungen aus der sumpfigen Wildnis.

Karte 1.2 zeigt Salzmarsch und das umgebende Gebiet. Alle im Folgenden beschriebenen Örtlichkeiten sind dort markiert.

Strassen und Pfade

Die Straßen rund um Salzmarsch sind sehr gut bewacht, was an den Anstrengungen der Krone liegt, ihren Einfluss in der Region spürbar zu machen. Die Reise auf diesen Durchgangsstraßen ist meist sicher; meist begegnet man nur Handelskarawanen, Patrouillen der Wache und anderen Reisenden. Kleine Bauernhöfe und Herrenhäuser liegen meist in der Nähe der Straße, da sie sich für ihre Sicherheit auf die Wachpatrouillen verlassen. An Orten, wo solche Siedlungen weiter voneinander entfernt liegen, sind Raubzüge durch Banditen häufiger. Reisende, die auf der Straße unterwegs sind, begegnen pro Tag 1W4 Karawanen und werden mit 5 Prozent Wahrscheinlichkeit Ziel eines Hinterhalts von 2W4 **Banditen**, angeführt von einem **Banditenhauptmann**. Darüber hinaus passiert eine Reisegruppe auf der Straße täglich 1W3 kleine Dörfer oder Herrenhäuser. Jede dieser Örtlichkeiten wird zu 25 Prozent Wahrscheinlichkeit von Halblingen bewohnt. Andernfalls handelt es sich um eine Enklave von Menschen.

Sehenswürdigkeiten

Abseits von Salzmarsch gibt es mehrere Örtlichkeiten, welche die Charaktere besuchen können. Ausführliche Einzelheiten zu jedem dieser Orte würde den Rahmen dieses Buches sprengen. Es wird jedoch genügend Information zur Verfügung gestellt, um eine Basis für eine genauere Ausarbeitung zu legen.

Bau der Echsenmenschen

Diese Örtlichkeit erscheint in *Gefahr am Dunwasser*. Nutze die dortige Beschreibung für diesen Ort.

Die hier lebenden Echsenmenschen betrachten das Gebiet rund um den Sumpf als ihr Herrschaftsgebiet. Sie drohen Eindringlingen, um sie zur Umkehr zu bewegen, greifen aber nur jene an, die nicht verschwinden wollen. Die Echsenmenschen wachen nicht nur über ihr Territorium, sondern beschützen auch einen **Jungen Schwarzen Drachen**. Dieser hat sie angewiesen, seine Existenz geheim zu halten, während er eine Armee von Anhängern sammelt, um eines Tages auf den Plan zu treten und die Umgebung zu erobern.

Burl

Burl ist ein befestigter Außenposten, der stets auf der Hut vor Monstern aus dem Schreckensforst ist. Es ist eine wichtige Zwischenstation für Reisende auf dem Weg von der südlichen Küstenregion ins Inland. Die Siedlung wird von einer kleinen Festung dominiert, die sich über den angrenzenden Wald erhebt. Rund um die Feste drängen sich einige Bauernhöfe. Die Bauern verlassen sich für den Schutz vor Plünderern auf die königliche Garnison.

Das augenfälligste Merkmal Burls ist das kleine Wäldchen, das mitten in der Feste wächst. Ein uralter **Baumhirte** namens Wanderwurzel lebt in der Festung und agiert als informeller Vermittler zwischen den Menschen von Keoland und den Waldelfen sowie den Feenwesen guter Gesinnung, die im Schreckensforst leben. Vor Jahren halfen die Ritter Keolands den Bewohnern des Forts, ein Eindringen von Kultisten abzuwehren, die das böse Elementare Feuer anbeteten. Seither halten die Elfen, die Baumhirten und die Krone Keolands den

Wildflammenpakt ein, ein Abkommen, welches die gegenseitige Verteidigung gegen die Grauen des Schreckensforsts einfordert.

Die Befehlsmacht im Außenposten hat Kastellanin Kiara Schattenbrecher (RG halbelfische **Ritterin**), die schon viele erfolgreiche Vorstöße in den Schreckensforst angeführt hat. Kiara ist eine grimmige Frau, die sich immer der Bedrohung bewusst ist, welche die Bewohner des Forsts darstellen. Sie riecht Ärger an jeder Neuigkeit, und sie hält die hier stationierten Krieger und Waldläufer stets kampfbereit. Für Neuigkeiten über die Scharlachbruderschaft hegt sie besonderes Interesse. Kiara ist überzeugt, dass diese Organisation eine große Gefahr für die Region darstellt; es ist ihr jedoch nicht gelungen, Beweise für die Einmischung der Scharlachbrüder zu finden. Sie hat den Verdacht, dass Herzog Feldren von Seeton von Agenten der Bruderschaft kompromittiert wurde, und sie plant, heimlich Spione anzuheuern, die beim Herzog nach Beweisen suchen sollen.

Burl bietet einen sicheren Ruheplatz vor und während Expeditionen in die Hoolmarschen oder den Schreckensforst. Kiara zahlt ein Kopfgeld von 5 GM pro Trefferwürfel für in der Region getötete Aberrationen, Elementare und Gesetzlose. Direkt vor den Toren Burls steht ein schwarzes Brett mit Steckbriefen, die hin und wieder höhere Kopfgelder auf die Ergreifung oder Tötung bestimmter Monster oder Krimineller ausschreiben.

Festung der Sahuagin

Diese Felszunge liegt auf einer versunkenen Burg auf, welche von den fürchterlichen Sahuagin beherrscht wird. Jener Ort ist in *Der Letzte Feind* im Detail beschrieben.

Es handelt sich um eine Unterwasser-Festung im Besitz der Sahuagin. Von hier jagen sie vorbeifahrende Schiffe und planen ihren Machtzuwachs, bis sie so stark sind, dass sie Salzmarsch in Schutt und Asche legen können. Insgesamt hausen hier etwa 300 **Sahuagin**, eine **Sahuagin-Priesterin** und ein **Sahuagin-Baron**.

Geisterhaus

Dieses verlassene Haus ist die Kulisse des Abenteuers *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch*. Nutze die dortige Beschreibung für diesen Ort.

Das Geisterhaus kann ein nützlicher Ort für Schmuggler sein, die in der Nähe von Salzmarsch agieren. Gellan Erstwasser nutzt es für viele seiner Geschäfte als Abladeort.

Klosterinsel

Diese Insel südlich von Salzmarsch wird im Abenteuer *Das Inselkloster* näher beschrieben.

Die Insel ist der Standort eines kleinen Klosters, welches der Mönchsorden, der es erbaute, vor langer Zeit verlassen hat. Seitdem wurde es zum Unterschlupf mehrerer Monster und Banden von Gesetzlosen.

Seeton

Die Einwohner von Salzmarsch nennen Seeton als Beispiel dafür, was sie zu vermeiden suchen. Jahrelang war Seeton etwa doppelt so groß wie Salzmarsch und unterhielt erfolgreiche Fischerei und Schifffahrt. Als König Kimbertos Skotti den Blick auf die Seefürsten im Süden richtete, bestimmten seine Admiräle Seeton als wichtigen Militärhafen. Heute hat Seeton sich von einer robusten Fischereistadt in eine trostlose

Festung verwandelt. Der Hafen der Stadt ist stark befestigt, und große Kontingente von Kriegsschiffen, Infanterie und Kavallerie dienen als die primäre Verteidigungslinie der Region.

Herzog Marik Feldren (CN menschlicher **Ritter**) herrscht über Seeton als Gouverneur der Südprovinz, zu der die Hafenstadt gehört. Eigentlich hatte König Skotti die Provinz Mariks älterem Bruder Obertus Feldren zugesprochen. Die Herrschaft des umgänglichen Herzogs war jedoch nur von kurzer Dauer: Obertus erkrankte und starb schon ein Jahr später. So erbte Marik den Titel, ein verwöhnter Hitzkopf, darauf erpicht, die Legende seines Bruders zu übertreffen. Er betrachtet die Einheimischen der Region als Feiglinge, die sich hier in ihren abgelegenen Dörfern versteckten, als der Norden im Krieg Verluste erlitt. Außerdem ist er überzeugt, dass sein Bruder, der eine aufrichtige Zuneigung zu den örtlichen Fischern und Händlern verspürte, von Verrätern in den Diensten der Seefürsten zur Strecke gebracht wurde.

Herzog Feldren plant die Erhebung von Steuern, um einen aggressiven Ausbau der königlichen Marine zu finanzieren und Vorstöße ins Gebiet der Seefürsten zu unternehmen. Die Scharlachbruderschaft ihrerseits freut sich zu sehen, wie der Herzog die Sache in Gang hält. Sobald sich die Gelegenheit ergibt, könnte die Bruderschaft Beweise für Intrigen gegen den Herzog fälschen, um dessen Misstrauen gegenüber den Einheimischen zu befeuern und so, mit etwas Glück, innere Unruhen verursachen, durch welche die Seefürsten sich zum Eindringen in die Region hinreißen lassen.

Turm des Zenopus

Einst lebte in diesem auf den Klippen vor Salzmarsch gelegenen Turm der Magier Zenopus. Er errichtete seinen Unterschlupf neben den Überresten eines alten Friedhofs, von dem das Gerücht umging, dass es dort spuke.

Eines Nachts umgab eine feurige, grüne Aura den Turm. Einige Mutige aus der Stadt durchsuchten den Turm und fanden ihn verlassen vor. Die Tür am Fuß der Kellertreppe war mit seltsamen Symbolen bedeckt und mit silbernen Ketten versperrt. Eine der Erkunderinnen versuchte, die Tür zu öffnen, wurde aber fast von einem Blitzschlag aus den Türrunen getötet. Bald darauf wurden auf der Spitze des Turms seltsame Geistererscheinungen und umhertollende Feenwesen gesichtet. Als in der Nähe des Turms einige Reisende verschwanden, bat die Stadtversammlung eine keolische Galeere darum, das Gebäude mit Katapulten zu bombardieren und in Schutt und Asche zu legen.

Seither sind die Ruinen in Vergessenheit geraten. Die Ausnahme ist der Stadtmagier Keledek der Unerwähnte. Mit seiner Magie öffnete er die Kellertür und stellte fest, dass die dahinterliegenden Korridore zu einer versteckten Meeresgrotte führten. Diese Grotte nutzt er nun als Treffpunkt für Schmuggler. Er hat mehrere **Goblins** angeheuert, um über den Ort zu wachen, gemeinsam mit einer **Riesenwürgeschlange**, die er aus einem Ei großgezogen hat. Die Goblins haben mehrere Gänge verbarrikadiert, die tiefer ins Gewölbe führen, nachdem sie mehrere Artgenossen an **Ghule** und **Riesenratten** verloren hatten, die dort hervorkamen.

Keledek ist abgeneigt, irgendjemandem von seinem Geheimversteck zu erzählen, kommt aber nicht von dem Gedanken los, den tieferen Passagen zu folgen und so womöglich die verlorenen Geheimnisse des Zenopus aufzudecken. Falls die Charaktere sein Vertrauen gewinnen, wird er sie vielleicht hinzuziehen. Die Einzelheiten des tiefen Gewölbes sind dem Erfindungsgeist des Spielleiters überlassen.

Zwergenmine

Zwergische Prospektoren rackern seit drei Jahren in dieser neuen Mine. Zur Gewährleistung der Sicherheit sind neben zwergischen Kämpfern aus dem Kupferlocken-Klan Soldaten aus der königlichen Armee Keolands hier stationiert. Schutzsuchende Reisende dürfen auf Feldbetten in den umgebenden Wachtürmen übernachten, doch nur solche, die geschäftlich zur Mine müssen, werden innerhalb der Mauern geduldet.

Die Mine ist ein breiter Schacht, der in eine steile Hügelflanke nahe der Küste getrieben wurde. Sie wird von Steinmauern umschlossen. Am Haupttor stehen zwei Wachtürme, drei weitere sind gleichmäßig entlang der Eingrenzung verteilt. Der innere Bereich beherbergt ein kleines Dorf aus Lagerhallen, Werkstätten und Wohnhäusern, die allesamt gebaut wurden, als die Ausgrabungen gerade begonnen hatten und gewaltige Mengen Stein für den Gebäudebau zur Verfügung standen.

Die Arbeiter nahmen sich auch die Zeit, eine Taverne zu errichten. In „Bergmanns Ruhepause" verbringen sie ihre Freizeit mit dem Trinken, dem Austausch von Geschichten und dem Glücksspiel. Das Dartspiel hat sich zu einer wahren Obsession unter den gelangweilten Bergleuten entwickelt. Jeder, der wirkliches Können in diesem Spiel aufweisen kann, hat die Möglichkeit, sich einen Weg an den Torwachen vorbei zu reden, um an einer Partie teilzunehmen.

Geografie

Die Ländereien rund um Salzmarsch sind voller Gefahren, da große Teile der Region noch ungezähmte Wildnis sind. Das Königreich von Keoland hat zwar große Pläne, doch liegt sein Fokus im Süden auf der See. Die Krone tut ihr Bestes, um die Sicherheit der Straßen zu gewährleisten, ist es aber ansonsten zufrieden, die Monster und die grausamen Stämme in Frieden zu lassen, solange diese in ihren Heimatgebieten verbleiben.

Der Schreckensforst

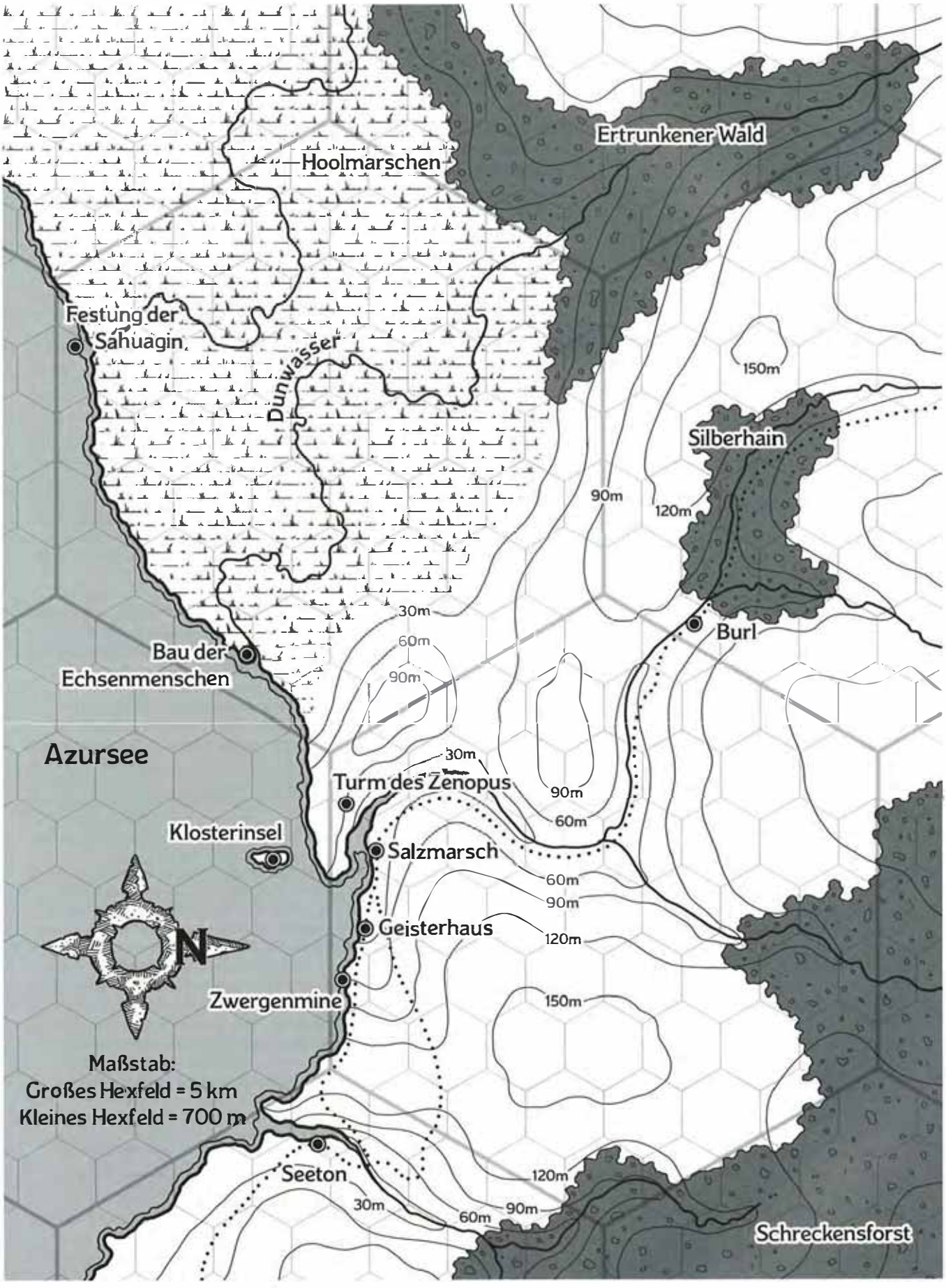
Der Schreckensforst, seit langem die Heimat grässlicher Monster und bösartiger Plünderer, versteckt innerhalb seiner Grenzen unzählige Schrecken. Keolische Waldläufer-Patrouillen durchkämmen die äußeren Bereiche des Forsts regelmäßig, und mehrere Klans von Waldelfen leben an seinem Rand. Meist sind diese beiden Kräfte erfolgreich darin, die Monster des Schreckensforsts in Schach zu halten, doch manchmal kann eine Bedrohung sie umgehen oder überwältigen und das Land in Angst und Schrecken versetzen.

Die Tiefen des Schreckensforsts sind ein Ort, wo die Ebenenverbindungen zwischen Oerth und dem Shadowfell dünn sind. Untote Kreaturen und niederträchtige Monster, welche die Essenzen des Shadowfell anzapfen wollen, fühlen sich im Wald wohl. Die innersten Waldbereiche vermischen sich mit dem Dunklen Reich und formen eine verzerrte Spiegelversion des Schreckensforsts, die sich bis in jene Ebene erstreckt.

Eine der mächtigsten Bewohnerinnen des Forsts ist die wahrhaft uralte **Nachtvettel** Großmutter Nachtschatten, die in den tiefsten Tiefen des Waldes wohnt. Sie beherrscht die Magie so gut wie ein mächtiger Magier und hat Pakte mit mehreren Herzögen der Neun Höllen geschlossen. Ihre verdrehte Heimstatt, die Spiralenburg, steht am Knotenpunkt zwischen dem Shadowfell und Oerth, und aus ihren Toren kommen **Skelette**, **Zombies**, **Schatten** und andere Bedrohungen.

Großmutter Nachtschattens liebste Schergen sind **Schakalwere**. Über die Jahre sind aber auch **Goblins**, **Orks**, **Hobgoblins**, **Oger** und **Trolle** in ihren Dienst getreten. Sie ist außerdem die Lehnsherrin mehrerer **Grüner Vetteln**, die in ihrem Namen jeweils einen Teil des Walds als Baroninnen beherrschen. Die persönlichen Botengänger und Vollstrecker der Nachtvettel sind dreiundzwanzig **Oni**, und ihre persönlichen Gefährten sind drei mächtige **Vampire**, die stets im Streit um ihre Gunst liegen.

Äußerer Bereich. Die äußersten Bereiche des Schreckensforsts sind so licht bewachsen wie in jedem anderen Wald und erstrecken sich etwa acht bis fünfzehn Kilometer ins Waldesinnere. Hier ist es nicht gefährlicher als in anderen



Karte 1.2: Salzmarsch und Umgebung

Zufallsbegegnungen im Schreckensforst

W20	Äußerer Bereich	Mittlerer Bereich	Gefürchtete Tiefen
1–3	2W6 Goblins	2W6 Skelette	4W6 Skelette
4–5	2W6 Elfen-Veteranen	1W10 Zombies	3W10 Zombies
6–7	3W6 Banditen	2W6 Hobgoblins	3W4 Ghule
8–9	2W4 Schakalwere	1W6 Grottenschrate	2W6 Schreckgespenster
10	3W6 Blutmücken	2W4 Ghule	2W4 Gruftschrecken
11	1W4 Rankenplagen	1W6 Schreckgespenster	1W6 Vampirbruten
12	2W4 Hobgoblins	1W4 Grüne Vetteln	1W6 Todesalben
13	1W3 Schreckenswölfe	1 Todesfee	2W6 Mumien
14	1W4 Grüne Vetteln	1 Nachtvettel	2W4 + 2 Schatten
15	1W3 Baumhirten	1 Lamia	1W3 Vampire
16	2W4 Kobolde	1W3 Todesalben	1W3 Nachtvetteln
17	1 Einhorn	1W3 Gorgonen	2W4 Modernde Schlurfer
18	1 Troll	1W3 Mumien	1W4 Oni
19	2W6 Hobgoblins	1W4 + 1 Schatten	1 Ausgewachsener Grüner Drache
20	1W3 Oger	1 Vampir	1 Todesritter

Waldgebieten. Dies ist den regelmäßigen Patrouillen der Waldläufer und Elfen zu verdanken, welche die Bewohner des tieferen Walds von einem Eindringen hier abhalten. **Eulenbären, Wölfe** und einige **Banditen**trupps, die den Streifen bisher entgehen konnten, sind hier die üblichsten Gefahren.

Mittlerer Bereich. Jenseits des äußeren Bereichs entwickelt der Forst einen zunehmend düsteren Charakter. Selbst an den hellsten Tagen verschlucken die dichten Baumkronen das Sonnenlicht fast völlig. Innerhalb dieses mittleren Bereichs kann helles Licht nicht jenseits eines Radius von 6 m von seiner Quelle erleuchten. Der Radius hellen Lichtes, der normalerweise darüber hinausginge, wird auf dämmriges Licht reduziert; dämmriges Licht wird Dunkelheit. Wer ohne Lichtquelle reist, wird feststellen, dass das durch das Kronendach scheinende Tageslicht alles mit dämmrigem Licht erleuchtet, abgesehen von einigen Bereichen, wo das Laubwerk so dicht ist, dass darunter Dunkelheit herrscht.

Gefürchtete Tiefen. Im Herz des Schreckensforsts gibt es kein natürliches Licht. Das Licht der Sonne scheint mit jedem Schritt des Reisenden auf dem Weg vom mittleren Bereich in Richtung Zentrum abzunehmen, bis man die Gefürchteten Tiefen erreicht, wo der Wald so dicht wächst, dass er das Sonnenlicht ausschließt. Quellen hellen Lichts erleuchten nur mehr einen Radius von 3 m; normalerweise darüberhinausgehendes helles Licht wird zu dämmrigem Licht, dämmriges Licht zu Dunkelheit. Selbst Dunkelsicht funktioniert hier nur bis zu einer Reichweite von 9 m.

Dunkle Träume. Wer irgendwo im Schreckensforst eine lange Rast einlegt, läuft Gefahr, die Aufmerksamkeit von Großmutter Nachtschatten zu erregen. Jeder rastende Charakter muss einen W20 werfen. Ergibt der Wurf eine 1, leidet der Charakter unter schrecklichen Alpträumen und ist vom Wald gezeichnet. Kreaturen des Schreckensforsts erhalten am folgenden Tag Vorteil auf alle Angriffswürfe gegen diesen Charakter. Sie kennen nun auch seinen Namen sowie Einzelheiten zu seiner Person und rufen ihm zu, sich tiefer in den Forst zu begeben und an der Seite ihrer Herrin zu dienen.

Zufallsbegegnungen. Die Tabelle „Zufallsbegegnungen im Schreckensforst" schlägt Begegnungen vor, zu denen es hier kommen könnte. Lege jeden Tag mit dem Wurf eines W20 fest, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei einem Ergebnis von 18 oder höher haben die Charaktere irgendwann im Laufe des Tages oder der Nacht (beides gleich wahrscheinlich) eine Begegnung. Die Natur der Begegnung hängt vom Waldbereich ab, in dem sich die Charaktere gerade aufhalten.

Ertrunkener Wald

Der am Rande der Hoolmarschen liegende Ertrunkene Wald war einst ein herrliches, grünes Waldgebiet. Vor einigen Jahrzehnten jedoch fingen die Marschen an, in sein Gebiet vorzudringen. Der steigende Wasserspiegel verwandelte den Wald in einen Unheil verkündenden Ort. **Modernde Schlurfer** und **Plagen** erschienen in wachsender Anzahl, während das Wasser die Bäume selbst vermodern ließ. Mit der Zeit wuchsen im ganzen Wald merkwürdige Pilze.

Heute ist der Ertrunkene Wald vielleicht der gefährlichste Ort der gesamten Region. Die Bäume stehen noch, haben aber all ihr Laub verloren und sind fast tot, modernde Holzklötze, die aus dem Schlamm ragen. Überall wachsen Pilze jeder Art. Eine dicke Wolke aus Sporen erfüllt die Luft und verdunkelt die Sonne, was die unnatürlichen Gewächse gedeihen lässt.

Eindringen aus dem Abyss. Der Ertrunkene Wald ist Schauplatz eines andauernden Angriffs aus dem Abyss. Vor Jahren wankte eine Gruppe von Kultisten der Zuggtmoy in den Wald. Sie waren seit langem den Pilzsporen erlegen, die sie zu Sklaven machten, und Zuggtmoy hatte etwas mit ihnen im Sinn. Die Kultisten besaßen eine verzerrte *Karaffe des endlosen Wassers*, die sich aus den Meeren des Abyss speiste. Die Bewohner der Region hatten Glück, dass Zuggtmoy in den Ruinen des Tempels des Elementaren Bösen eingesperrt wurde, ehe sie ihren Plan zu Ende bringen konnte. Ohne die Anleitung ihrer Herrin erlagen die Kultisten internen Machtkämpfen. Heute locken Abyssische Portale noch immer manchmal Dämonen in die Welt, und die vom Kult verteilten Pilzsporen verwandeln den Wald in ein Reich des Todes.

Pilzsporen. Die Luft des Waldes ist von Pilzsporen kränklicher Farbe erfüllt, die das Atmen oft erschweren. Charaktere, die im Wald Trefferwürfel einsetzen, erhalten nur die Hälfte der üblichen Trefferpunkte zurück, und die maximalen Trefferpunkte eines Charakters sinken nach jeder langen Rast um 1 pro Trefferwürfel. Dieser Abzug wird aufgehoben, sobald der Charakter eine lange Rast außerhalb des Ertrunkenen Walds beendet.

Bösartige Pilze. Eine Vielzahl seltsamer, verzerrter Pilze wächst zwischen den vermodernden Bäumen dieser Region. Wenn es hier zum Kampf kommt, wirf einen W20. Bei einem Ergebnis von 15 oder höher brechen 1W6 **Violette Pilze** aus ihrem Versteck zwischen Bruchholz, gewöhnlichen Pflanzen und Pilzen hervor. Die dauerhaft durchnässten Pilze neigen dazu, die lautesten Eindringlinge anzugreifen.

Ruf der Kreischer. Die überall im Wald zu findenden **Kreischer** machen es schwierig, sich hier unbemerkt fortzubewegen. Anstelle wie gewohnt Zufallsbegegnungen auszu-

würfeln, lasse jeden Charakter einmal pro Tag nach seiner Wahl einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder auf Intelligenz (Naturkunde) ablegen. Wenn der Wurf eines Charakters 20 oder mehr ergibt, kann die ganze Gruppe an diesem Tag sicher reisen. Wenn dies allerdings keinem Charakter gelingt und mehr Charaktere Ergebnisse von niedriger als 10 würfeln, als höher als 10, dann stolpert die Gruppe in ein Beet von Kreischern und weckt diese auf. Die klagenden Schreie der Kreischer locken Monster an.

Merkwürdigkeiten des Walds. Der Abyssische Einfluss auf diese Region ist für eine Vielzahl seltsamer Effekte und merkwürdiger Ereignisse verantwortlich. Du kannst die Tabelle „Merkwürdigkeiten des Ertrunkenen Walds" verwenden, um den Charakteren auf ihrer Reise durch das Gebiet ein Gefühl des Surrealen zu geben. Wirf pro Reisetag einen W20 oder wähle eine Begegnung aus der Tabelle, und füge eigene Erfindungen hinzu, wenn dir die Tabelleneinträge ausgehen.

Merkwürdigkeiten des Ertrunkenen Walds

W10	Begegnung
1	Ein menschlicher **Zombie** ist an einen Holzpfahl gefesselt, der im Boden steckt. In der Nähe liegen die Überreste vieler weiterer Zombies. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) fördert Indizien zutage, dass der Zombie für Zielübungen genutzt wurde.
2	Eine 6 m durchmessende Hütte, bestehend aus Tierknochen und trockenen Ästen, wird sichtbar. Der Boden in der Hütte ist komplett mit humanoiden Zähnen bedeckt.
3	Aus einem halben Kilometer Entfernung ist Rauch zu sehen, der aus einem Schrein Semuanyas, Gottheit der Echsenmenschen, steigt.
4	Die Hütte eines Jägers ist komplett von schleimigem Moos überwachsen. Im Inneren der Hütte liegt das Skelett eines Menschen auf dem Erdboden; anscheinend ist seine aufgeplatzte Brust die Quelle des Mooses.
5	Eine Grube von 6 m Durchmesser ist mit übelriechendem Meerwasser gefüllt. In diesem Teich wimmeln die Zombies von Seesternen, Korallen und anderen winzigen, harmlosen Meereskreaturen.
6	In der Mitte einer 6 m durchmessenden Lichtung sind rostige Bauernwerkzeuge aufgehäuft.
7	Ein **Schwarzer Blob** wohnt in einer verlassenen Kutsche. Edle, aber säurezerfressene Kleidung liegt in einem klebrigen Haufen in der Kabine.
8	Ein intaktes Segelschiff befindet sich in den Ästen eines Hains kleiner Bäume. Die Äste bewegen sich im Wind und ahmen Seegang nach.
9	Die aus Tierkot bestehende, 12 m hohe Skulptur einer Kröte gibt einen widerwärtigen Geruch von sich, der aus anderthalb Kilometern Entfernung wahrnehmbar ist. Rundherum sammeln sich fünf **Schwärme von Insekten.**
10	Ein 15 m durchmessendes Becken klaren Trinkwassers ruft Kreaturen innerhalb von 30 m zu sich. Wer mindestens eine Sprache versteht, hört seinen Namen.

Zufallsbegegnungen. In der Tabelle „Zufallsbegegnungen im Ertrunkenen Wald" findest du Ideen für Begegnungen, die hier stattfinden können. Wirf pro Tag einmal 1W20, um festzulegen, ob eine Begegnung stattfindet (falls die Charaktere nicht ohnehin Monster anlocken, weil sie über Kreischer stolpern). Bei einem Ergebnis von 18 oder höher haben die Charaktere irgendwann im Laufe des Tages oder der Nacht (beides gleich wahrscheinlich) eine Begegnung; wirf dann erneut 1W20 und ziehe die Tabelle zurate.

Zufallsbegegnungen im Ertrunkenen Wald

W20	Begegnung
1–3	1W4 **Erwachte Bäume**
4–5	2W6 **Zombies**
6–7	1W3 **Modernde Schlurfer**
8–9	2W4 Myconid-Erwachsene und 1 Myconid-Souverän
10	3W6 **Blutmücken**
11	1W3 **Trolle**
12	2W4 **Gnolle** und 1 **Gnoll-Rudelfürst**
13	1 Wasserelementar
14	1 **Vrock**
15	2W6 **Manen**
16	2W4 **Dretch**
17	1W8 **Bullywugs**
18	1W4 **Rankenplagen**
19	2W8 **Zweigplagen**
20	2W4 **Nadelplagen**

Hoolmarschen

Die heimtückischen Hoolmarschen sind für ihre flachen Wassertümpel berüchtigt, die leicht überquerbar scheinen, aber tiefe Becken und Schlammgruben verbergen. Das ganze Gebiet ist voller großer, kränklich wirkender Bäume und Schwärme stechender Insekten. Man muss sehr verzweifelt sein, um sich hierher zu begeben, was die Marschen zum perfekten Versteck für Gesetzlose und Plünderer macht.

Stechende Insekten. Die gewaltige Anzahl von Stechmücken und anderem Geschmeiß macht das Lagern in den Marschen schwierig. Wenn die Abenteurer eine kurze oder lange Rast einlegen wollen, muss ein Charakter einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 ablegen. Ist der Wurf erfolgreich, zieht die Gruppe Nutzen aus der Rast. Misslingt der Wurf, erweisen die Insekten sich als so lästig, dass der Nutzen der Rast verlorengeht.

Zufallsbegegnungen. In der Tabelle „Zufallsbegegnungen in den Hoolmarschen" findest du Ideen für Begegnungen, die hier stattfinden können. Wirf pro Tag einmal 1W20, um festzulegen, ob eine Begegnung stattfindet. Bei einem Ergebnis von 18 oder höher haben die Charaktere irgendwann im Laufe des Tages oder der Nacht (beides gleich wahrscheinlich) eine Begegnung; wirf dann erneut 1W20 und ziehe die Tabelle zurate.

Zufallsbegegnungen in den Hoolmarschen

W20	Begegnung
1–3	2W10 **Bullywugs**
4–5	2W6 **Banditen**
6–7	2W4 **Rankenplagen** mit 1W6 **Nadelplagen**
8–9	1W4 **Giftschlangen**
10	3W6 **Ratten**
11	1W6 **Riesenkröten**
12	1W4 **Krokodile**
13	2W6 Kobolde
14	2W6 **Echsenmenschen**
15	1 **Hydra**
16	1 **Modernder Schlurfer**
17	1 **Grüne Vettel** und 1W3 **Irrlichter**
18	1W3 **Trolle**
19	1W4 **Ockergallerten**
20	1 **Junger Schwarzer Drache**

Fluss Dunwasser

Der Fluss Dunwasser fließt in die Azursee. Es handelt sich um ein breites, langsam fließendes Gewässer voller Schilfbewuchs, das an den meisten Stellen zu flach für Boote ist; dort kann man bestenfalls ein Floß benutzen.

Die Eigenschaften des Dunwassers machen es zum idealen Revier für Banditen. Gesetzlose und böse Humanoide errichten am Fluss temporäre, befestigte Lager und halten nach Reisenden auf dem Wasser Ausschau. Manche Banden spannen Ketten über den Strom, um Flöße oder Boote zu stoppen und zum leichten Angriffsziel zu machen.

Irgendwo am Fluss (Berichte sind sich uneinig, wo genau) stehen die überwucherten Ruinen eines Turms, der einmal einen Orden von Alchemisten beherbergte. Die Alchemisten fanden ein spektakuläres Ende, als ein Experiment zur Explosion des obersten Stockwerks führte, wodurch mehrere Bottiche mit Chemikalien zerbrachen, ausliefen und den Turmkeller überfluteten. Die dort entstandene Mixtur gewann ein nebelhaftes Empfindungsvermögen und verwandelte sich in eine große Anzahl von Schlicken, die nun den Fluss heimsuchen. Die Schlicke im Fluss haben Schwimmbewegungsraten in Höhe ihrer normalen Bewegungsraten und können sowohl Luft als auch Wasser atmen.

Zufallsbegegnungen. In der Tabelle „Zufallsbegegnungen am Dunwasser" findest du Ideen für Begegnungen, die hier stattfinden können. Wirf pro Tag einmal 1W20, um festzulegen, ob eine Begegnung stattfindet. Bei einem Ergebnis von 18 oder höher haben die Charaktere irgendwann im Laufe des Tages oder der Nacht (beides gleich wahrscheinlich) eine Begegnung; wirf dann erneut 1W20 und ziehe die Tabelle zurate.

Zufallsbegegnungen am Dunwasser

W20	Begegnung
1–3	2W6 **Banditen**
4	1W4 **Grauschlicke**
5	1W6 **Oger**
6–7	1W3 **Krokodile**
8–10	2W6 **Bullywugs**
11–12	1 **Schwarzer Blob**
13	1 **Gallertwürfel**
14–15	2W4 **Echsenmenschen**
16	1 **Modernder Schlurfer**
17–19	1W3 **Ockergallerten**
20	1 **Junger Schwarzer Drache**

Silberhain

Dieser Wald erhielt seinen Namen dank des silbernen Scheins, den die Blätter und Rinden seiner Bäume aufweisen. Vor langer Zeit überquerten Elfen aus dem Feywild die Grenzen zwischen den Ebenen, um sich hier anzusiedeln. Heute bewohnen mehrere Klans von Waldelfen elegante Holzstrukturen, die in das Baumkronendach des Waldes gebaut wurden. Keine Kreatur kann ohne das Wissen der Elfen den Wald betreten oder verlassen.

Die Elfen des Silberhains schicken regelmäßig Kriegertrupps in den Äußeren Bereichen des Schreckensforsts auf Patrouille. Der Wildflammenpakt – eine Allianz zwischen den Elfen, dem Königreich Keoland und den Baumhirten der Region – verpflichtet alle drei Parteien zur Abwehr der Monster, die aus jenem Wald hervorkommen. In seltenen Fällen organisieren die Elfen Vorstöße in die tiefsten, tödlichen Bereiche des Schreckensforsts, in der Hoffnung, Bedrohungen auszulöschen, bevor sie entstehen.

Die Azursee

Seit langem ist die Azursee in jeder Hinsicht ein turbulentes Gewässer. Ihre Stürme haben zahllosen Schiffen den Untergang beschert, und auf ihrer Oberfläche wird zu jeder Zeit der eine oder andere Krieg ausgetragen. Sowohl Piraten der Seefürsten als auch unabhängige Kaperfahrer machen Jagd auf Schiffe, die den Ozean überqueren. Aus den Tiefen erscheinen von Zeit zu Zeit seltsame Monster, einschließlich bösartiger Dinosaurier aus dem Amediodschungel im fernen Süden.

Trotz all dieser tatsächlichen und potenziellen Gefahren sind mehrere Nationen auf den Seehandel über diesen Ozean angewiesen. Routen durch und über die Azursee lassen Frachtschiffe fast jede bedeutende Handelsnation der Welt von Greyhawk erreichen.

Schiffswracks

Die Tiefen der Azursee haben sowohl durch natürliche Ursachen als auch durch Seeschlachten viele Schiffe gefordert. Manche dieser Schiffswracks, etwa die im Folgenden beschriebenen, enthalten bemerkenswerte Schätze. Sie liegen im flachen Küstengewässer und sind für jene erreichbar, die die Magie, die Raffinesse und den Mut haben, sie auszuplündern. (Die Fundstellen sind nicht auf der Karte markiert; so kannst du sie flexibel dort platzieren, wo du möchtest, und jede ihrer Einzelheiten nach deinem Ermessen verändern.)

Die Senker. Dieses kleine, nur 4,50 m unter der Wasseroberfläche liegende Fischerboot ist nach der exzellenten, versilberten Angelrute seines einstigen Besitzers benannt. Diese Angelrute (im Wert von 200 GM) liegt hier im Wrack. Für Schatzsucher ungünstig: Eine **Riesenkrabbe** hat sich in den Überresten des Boots eingenistet.

Die Entkommen. Dieses Segelschiff war einst ein namhafter Blockadebrecher, ehe Schiffe der Seefürsten es zur Strecke brachten und versenkten. Seine Wrackteile sind in 9 m Tiefe verteilt. Im zerbrochenen Rumpf liegt eine wasserdichte Truhe mit dem Symbol des steigenden Löwen Keolands, die 500 GM enthält. Das Gebiet wird von zwei **Schwärmen von Quippern** nach frischem Futter durchkämmt.

Die Neugierde. Diese Galeone gehörte dem Magier Mordenkainen, der sie auf Schatzsuche zu fernen Küsten schickte. Das Schiff sank in einem mysteriösen und besonders heftigen Sturm. Ein überzeugend krebsähnlicher *Apparat des Kwalish* ruht im Frachtraum des Wracks. Jedoch ist immer noch zum Schutz eine **Marilith** an den Apparat gebunden und wird versuchen, jeden zu töten, der Hand daran legt und nicht Mordenkainen ist. Das Wrack liegt etwa 30 m unter dem Wasserspiegel.

Zufallsbegegnungen

In den Tabellen „Zufallsbegegnungen an der Küste" und „Zufallsbegegnungen auf der Azursee" findest du Ideen für Begegnungen, die an der Küste oder auf dem Meer stattfinden können. Wirf pro Tag einmal 1W20, um festzulegen, ob eine Begegnung stattfindet. Bei einem Ergebnis von 18 oder höher haben die Charaktere irgendwann im Laufe des Tages oder der Nacht (beides gleich wahrscheinlich) eine Begegnung; wirf dann erneut 1W20 und ziehe die entsprechende Tabelle zurate.

Die Tabelle zur Azursee enthält Einträge zu einigen der berüchtigtsten Piratenschiffe, die in der Region aktiv sind. Diese Schiffe werden im Anschluss der Tabelle vorgestellt.

Zufallsbegegnungen an der Küste

W20	Begegnung
1–3	2W6 **Blutfalken**
4	2W6 **Blutmücken**
5	1W6 **Riesenkrabben**

W20	Begegnung
6–7	1W3 **Perytons**
8–10	1W3 **Rieseneidechsen**
11–12	2W8 **Riesenratten**
13	2W6 **Sahuagin**
14–15	2W4 **Echsenmenschen**
16	1W3 **Seeoger**
17–19	1 **Zyklop**
20	1W3 **Chuuls**

Zufallsbegegnungen auf der Azursee

W20	Begegnung
1–2	1W3 **Riesenoktopusse**
3–4	1 **Plesiosaurus**
5–6	1W3 **Perytons**
7	1W3 **Wasserelementare**
8–10	2W4 **Riffhaie**
11–12	2W8 **Sahuagin**
13	1W4 + 1 **Seeoger**
14–15	2W6 **Pteranodons**
16	1 **Ausgewachsener Bronzedrache**
17	Piratenschiff, die *Knirscher*
18	Piratenschiff, die *Blässe*
19	Piratenschiff, *die Salzlichtung*
20	Piratenschiff, die *Furchtlos*

Die Knirscher

Thereax Guldeer (RB **Rote Halbdrachen-Veteranin**) übernahm vor einigen Jahren das Kommando über das Kriegsschiff *Knirscher*, nachdem ihr Vater in einem Duell mit einem Admiral der Keolischen Marine zu Tode gekommen war. Die junge Halbdrachin ist unbarmherzig, und ihre Gier ist so groß wie die aller roten Drachen. Sie ist die einzige, die das Drachenhorn ertönen lassen kann, ein gewaltiges Instrument am Bug ihres Schiffs. Es erzeugt ein Geräusch wie das Gebrüll eines riesigen Drachen.

Die *Knirscher* wird von ungehobelten Humanoiden bemannt, die Thereax fürchten und bewundern. Dazu gehören dreiundzwanzig **Orks**, vierzig **Goblins**, vier **Hobgoblins**, zwölf **Kobolde** und zwei **Grottenschrate**. Ein **Oger** namens Yem ist der Erste Offizier des Schiffs, und seine Disziplinierungsmaßnahmen neigen dazu, tödlich zu sein. Die Flagge der *Knirscher* zeigt einen roten Drachenflügel auf schwarzem Grund.

Die Blässe

Die altehrwürdige *Blässe*, deren ausgeblichener Rumpf und rattenzerfressene Segel über ihre Geschwindigkeit und die Wildheit ihrer Mannschaft hinwegtäuschen, ist ein marodes Kriegsschiff mit einem kunstvoll verzierten Steuerruder aus Knochen und Holz. Das Ruder ist nicht mit dem Steuerrad des Schiffs verbunden, sondern wird von sechs **Vampirbruten** bedient, die es nach den Anweisungen des schrecklichen Kapitäns bewegen. Die *Blässe* segelt nie im Sonnenlicht, und ihr Auftauchen wird stets von einem dichten, aus dem Nichts erscheinenden Nebel angekündigt. Es heißt, kein Schiffszimmermann hätte jemals die *Blässe* berührt, trotz ihrer vielen Schäden. Niemand weiß, wie das Schiff tatsächlich repariert wird.

Der Kapitän der *Blässe* ist Ineca Sufocan (RB elfischer Vampir). Er segelt von einer im Nebel versteckten Insel, wo sein Hafen und sein Anwesen der Verwahrlosung anheimfallen. Ineca ist auf der Suche nach einem Herz aus Perlmutt, welches getrocknete Blutstropfen seiner wahren Liebe enthält. Das Perlmuttherz wandert seit Jahrzehnten von Hand zu Hand, und es verlangt den untoten Kapitän mehr danach als nach allem anderen.

Die übrige Mannschaft der *Blässe* besteht aus untoten Dienern, darunter Geister und leibhafte Untote. Nekromanten fühlen sich zur *Blässe* hingezogen, wann immer sie in Küstennähe auftaucht, und lassen sich gerne unter Deck nieder. Als Ausguck im Krähennest dient ein **Schreckgespenst**.

Die Flagge der *Blässe* ist ein silberner Schädel auf schwarzem Feld, besetzt mit silbernen Reißzähnen.

Die Salzlichtung

Die *Salzlichtung* ist eine Galleone, die aus dem Fuß eines gewaltigen, treibenden Baums geschlagen ist. Ein Hain aus kleineren Bäumen wächst aus dem Deck, ihre Zweie fangen den Wind ein, um das Schiff voranzutreiben. Aus der Entfernung sind die beiden **Baumhirten**, die als Hauptartillerie des Schiffs dienen, sichtbar, wenn sie sich an Deck bewegen.

Kapitänin der *Salzlichtung* ist Mithina Grauherz (NB halbelfische **Druidin**), deren Hain vor fast zwanzig Jahren von einer gewaltigen Flutwelle zerstört wurde. Mithinas Herz sank mit ihrer Lichtung, und Rachegedanken erfüllten ihren Geist. Seitdem hat sie sich der Piraterie zugewendet, um ihre Suche nach der legendären Insel Procans Blüte zu finanzieren. Dort will sie die Göttin Ehlonna für die Zerstörung ihrer Heimat bestrafen. Unterstützt wird sie dabei vom korrumpierten **Dryaden** Filios, der in einer vertrockneten Eiche haust, die aus dem Zentrum des Schiffs wächst.

Ein schwarzer, blattloser Zweig, der auf ein ein blaues Feld genäht wurde, flattert an den höchsten Zweigen der *Salzlichtung*.

Die Furchtlos

Die *Furchtlos* ist ein schweres Kriegsschiff. Ihr kohlefarbenes Holz ist in versengte Eisenplatten gehüllt. Die perfekte Oberfläche des vernieteten Rumpfs wird nirgends von Bullaugen oder Ruderöffnungen durchbrochen; kein Mast ragt aus dem verrußten Deck. Am Heck befindet sich eine stahlverstärkte Kabine, in der ein blassrotes Glühen pulsiert.

Der Kapitän der *Furchtlos* ist der wahnsinnige Erfinder und Magier Vigr Thass (CB menschlicher **Magus**). Vigr wurde wahnsinnig, als er ein finsteres Buch entdeckte, welches Rituale zur Belebung von Konstrukten beschreibt. Nun befährt der Magier die Azursee und raubt Reichtümer und Waffen von sowohl Handels- als auch Marineschiffen. Vigr trägt eine magische Ritterrüstung, welche ihm übermenschliche Stärke und Geschwindigkeit verleiht, seine Zauberkraft jedoch nicht behindert. Er ist dafür bekannt, sich in Siedlungen an der Küste unter die Leute zu mischen, wobei er sich als gutherziger Kauffahrer auf der Suche nach Mannschaftsmitgliedern ausgibt. In Wahrheit sucht er nach geeigneten Sklaven für die Reinigung und Reparatur seiner magischen Automaten.

Zur Mannschaft der *Furchtlos* gehören zwölf Automaten (**Belebte Rüstungen**), die von Vigrs Magie zum Leben erweckt wurden. Diverse Werkzeuge, Waffen und Arbeitsgeräte (**Fliegende Schwerter**) huschen auf dem Schiff herum, um Tätigkeiten durchzuführen. Weiterhin befinden sich zwölf humanoide Sklaven an Bord, welche die Aufgaben erledigen müssen, zu denen Vigrs Automaten nicht in der Lage sind.

Abenteuer in Salzmarsch

Die Machtgruppen von Salzmarsch betrachten Abenteurer als nützliches Werkzeug zur Verwirklichung der eigenen Ziele. Die Pläne der Fraktionen können in die Plots der Abenteuer aus *Geister von Salzmarsch* und *Geschichten aus dem Klaffenden Portal* eingebunden werden.

Geister von Salzmarsch

Die Abenteuer in diesem Buch sollen mit der Stadt Salzmarsch interagieren. Sie wurden als selbstständige Abenteuer entworfen, können aber so angepasst werden, dass sie die

Pläne und Intrigen der städtischen Fraktionen widerspiegeln. Wenn du Salzmarsch und die Machenschaften der Scharlachbruderschaft zum Fokus einer Kampagne machen willst, kannst du die folgenden Informationen nutzen.

Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch

Anders Solmor sucht nach Abenteurern, die das verlassene Herrenhaus außerhalb der Stadt erkunden. Die Scharlachbrüder, die Einfluss auf ihn haben, haben ihm die Information zukommen lassen, dass Sklavenjäger der Seefürsten das Anwesen als Basis nutzen. Von dort aus verschleppen sie einheimische Reisende und verkaufen sie in die Sklaverei.

In dieser Version des Abenteuers finden die Charaktere an Bord der *Seegeist* Schifffahrtskarten und Logbücher, durch welche die Mannschaft als Sklavenjäger identifiziert wird. Ned Schüttelschaft ist ein Agent der Scharlachbruderschaft. Er unternimmt zwar einen Versuch, die Charaktere aufzuhalten, doch seine eigentliche Absicht ist es, sich zu ergeben und Gellan Erstwasser als Rädelsführer zu belasten. Die Echsenmenschen und die sich abzeichnende Bedrohung durch die Sahuagin sorgen für genug Ablenkung, dass die Bruderschaft mehr Agenten in die Stadt bringen kann; diese geben sich als Söldner aus, von Anders zum Schutz der Stadt angeheuert. Falls Gellan seinen Sitz in der Stadtversammlung verliert, könnte Anders einen der Charaktere darum bitten, diesen Platz einzunehmen.

Gefahr am Dunwasser

Anders Solmor beauftragt die Charaktere mit der Erkundung des Echsenmenschenbaus. Sie sollen die Echsenmenschen eventuell vertreiben oder gar auslöschen; Anders sieht diese als fatale Bedrohung, da die Bruderschaft ihn mit Geschichten darüber gefüttert hat, dass die Echsenmenschen eine Vorliebe für das Fressen von Menschenfleisch besitzen. Wenn Anders Beweise für die friedvollen Absichten der Echsenmenschen vorgelegt werden, ändert er seine Meinung und verspricht die Hilfe Salzmarschs bei der Vernichtung der Sahuagin.

Bergungsaktion

Die *Kaiser der Wellen* ist ein gesunkenes Schiff im Besitz der Scharlachbruderschaft. Solmor wird darüber informiert und beauftragt die Charaktere mit der Hebung des Schatzes an Bord des Wracks. Ihn wird glauben gemacht, dass sich das Schiff einst im Besitz seiner Familie befand, doch Charaktere, welche die Geschichte der Stadt recherchieren, können herausfinden, dass es Verbindungen zwischen dem Schiff und dem Sklavenhandel der Seefürsten gibt. Wird Anders mit dieser Information konfrontiert, bekundet er seine Ahnungslosigkeit. Seine Lenker aus der Scharlachbruderschaft setzen die Charaktere auf ihre Feindesliste.

Das Inselkloster

Da die Feindseligkeiten mit den Seefürsten hochkochen, finanziert Eliander eine Expedition auf die Klosterinsel, um dort eine Basis einzurichten. Die Lage der Insel macht sie zur perfekten Aussichtswarte nach Bedrohung aus der See.

Der Letzte Feind

Die drei konkurrierenden Fraktionen von Salzmarsch vereinen ihre Kräfte, um die Bedrohung durch die Sahuagin auszuschalten. Sowohl die Traditionalisten als auch die Loyalisten wollen die Sicherheit der Stadt gewährleisten, während die Scharlachbruderschaft ihre Pläne durch die Seeteufel bedroht sieht. Wenn die Mission der Charaktere gelingt und sie der Allianz die Möglichkeit geben, die Sahuagin zu vernichten, werden sie als Helden gefeiert und erlangen beachtlichen politischen Einfluss. Jedem Charakter, der noch nicht mit einer der Fraktionen in Verbindung steht, wird von allen dreien der Hof gemacht.

Das Schicksal der Tammeraut

Wellgar Laugenhand, ein Kleriker des Procan, hofft, die Charaktere rekrutieren zu können. Er hält seit Langem Kontakt zu den Bewohnern der Einsiedelei, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielt. Diese kann er nun nicht mehr erreichen, weshalb er die Charaktere bittet, auf der Insel nachzusehen.

Das Geschwür

Dieses Abenteuer kann in einer isolierten Hafenstadt auf einer Insel in der Azursee stattfinden. Der ehemals geschäftige Handelshafen ist aufgrund der Plünderungen durch die Seefürsten dem Ruin anheimgefallen. Als die Charaktere den Hafen besuchen, um ihre Vorräte aufzufüllen, werden sie in die Intrigen verwickelt.

Geschichten aus dem Klaffenden Portal

Jenes Buch enthält klassische Gewölbeabenteuer, die du zu Erweiterung der Abenteuermöglichkeiten im Schreckensforst und in den Hoolmarschen verwenden kannst.

Die Zitadelle in Ewiger Nacht

Diese Burgruine könnte ohne weiteres im Schreckensforst liegen. Sie eignet sich gut als Nebengeschichte für niedrigstufige Charaktere.

Die Schmiede des Zorns

Diese gefallene Zwergenzitadelle könnte auf einer Insel in der Azursee liegen. Ihre Rückeroberung könnte den Zwergen von Salzmarsch als eine Sache des Stolzes wichtig sein.

Der Verborgene Schrein von Tamoachan

Das in diesem Abenteuer beschriebene Gewölbe könnte auf einem tropischen Kontinent in der Azursee liegen. Die magischen Gegenstände, die hier zu finden sind, wären von großem Interesse für die Scharlachbruderschaft. Diese könnte die Charaktere über Anders Solmor für eine Schatzjagd anheuern.

Berg Weissfeder

Die von Keraptis entwendeten magischen Gegenstände könnten aus der Region um Salzmarsch gestohlen worden und zu der versteckten Vulkaninsel des Magiers, weit im Süden, gebracht worden sein.

Tot in Thay

Dieses Abenteuer könnte in einer im Schreckensforst versteckten Festung des Iuz spielen. Womöglich will Iuz seinen Einfluss auf diese Region ausbauen und hat seine Magier damit beauftragt, hier einen Stützpunkt zu errichten. Alle drei Fraktionen von Salzmarsch würden ein solches Eindringen beenden wollen, ehe es sich zu einer echten Gefahr entwickelt.

Wider die Riesen

Mit dem wachsenden Ansehen der Charaktere hört auch König Kimbertos Skotti von ihrem Heldenmut. Er gibt ihnen die Führung einer Expedition zur Bezwingung von Riesen, welche in den westlichen Bergregionen plündern. Wenn die Charaktere Erfolg haben, werden sie zu vertrauenswürdigen Verbündeten der Krone.

Die Gruft des Grauens

Dieses tödliche Grabmal könnte in den Hoolmarschen verborgen sein. Womöglich reicht schon die Aussicht auf wertvolle magische Gegenstände, um die Charaktere in das Gewölbe zu locken, doch vielleicht benötigt auch eine der einheimischen Fraktionen ein dort verstecktes Objekt für ihre Pläne.

Hintergründe aus Salzmarsch

Eine Salzmarsch-Kampagne macht noch mehr Spaß, wenn die Spieler Charaktere spielen, die Verbindungen zur Stadt und ihrer Umgebung haben. Dieser Abschnitt präsentiert neue Hintergründe für solche Charaktere sowie Hinweise zur Anpassung der Hintergründe aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Dieses Material ist als Werkzeugkasten für den Spielleiter bestimmt. Sobald die Spieler einen Hintergrund für ihre Charaktere ausgesucht haben, kannst du diesen Abschnitt zurate ziehen und entscheiden, welche zusätzlichen Elemente ihrer Hintergründe du mit ihnen teilst. Zu jedem Hintergrund aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* wird eine Verbindung zu einem NSC aus Salzmarsch und ein Hinweis auf die Präsenz der Scharlachbruderschaft vorgeschlagen. Dieselbe Information findet sich im Abschnitt „Verbindungen zu Salzmarsch" im Eintrag jedes neuen Hintergrunds .

Adeliger

Die Bewohner von Salzmarsch scheren sich wenig um Adelstitel und ihre Träger. Zwar ist der König der formelle Herrscher des Landes, doch wurde der Süden für lange Zeit sich selbst überlassen. Bist du ein einheimischer Adeliger, der sich für ein Abenteurerleben entscheidet, oder bist du hierhergekommen, um Ruhm und Reichtum zu finden? Unabhängig von deiner Herkunft erlaubt dein Merkmal Privilegierte Stellung dir, bei jedem Amtsinhaber der Stadt Audienz zu erbitten, einschließlich der Stadträte. Die Audienz wird üblicherweise nach 1W6 + 1 Tagen gewährt. Die folgende Tabelle enthält Vorschläge für die Gründe deiner Ankunft in Salzmarsch.

W6	Herkunft
1–2	König Skotti höchstselbst hat dich hierhergeschickt. Es wird von dir erwartet, dass du deine Verbindungen zur Krone geheim hältst, um einen besseren Einblick in die Region erlangen zu können. Wenn man erfährt, dass du ein Vertreter des Königs bist, wird man sich dir nur von der besten Seite zeigen und die Probleme, die du eigentlich aufdecken sollst, vor dir verstecken. Vor allen Dingen fürchtet der König das Auftauchen einer geheimen Gruppierung namens Scharlachbruderschaft. Bring mehr über die Tätigkeiten der Bruderschaft in Erfahrung, wenn du kannst.
3–4	Deine Familie besitzt ein kleines Herrenhaus vor der Stadt. Deine Geschwister stehen in der Erbfolge für die Ländereien der Familie vor dir, sodass dir nicht viele Perspektiven bleiben. Vielleicht kannst du mit einigen erfolgreichen Abenteuern in der Tasche in Salzmarsch zu Ruhm gelangen.
5–6	Deine Familie verlor ihre Besitztümer, als Keolands Feinde die Grenzen des Landes wieder zurückdrängten. Als Schadensersatz hat die Krone dir eine Besitzurkunde zur Gründung einer neuen Baronie überlassen. Unglücklicherweise wurde das dir überlassene Land vom Ertrunkenen Wald verschluckt.

Einsiedler

Die Wildnis rund um Salzmarsch mag wie der ideale Ort aussehen, Ruhe und Frieden zu finden, doch die Monster der Region können die Selbstisolation zur gefährlichen Praktik machen. Wenn dein Charakter diesen Hintergrund hat, findest du in der folgenden Tabelle Ideen zur Natur des Geheimnisses, das zu deiner Rückkehr in die Zivilisation geführt hat.

W4	Geheimnis
1	Du bist vor der Stadt zufällig über ein geheimes Treffen gestolpert. Ein reich aussehender Bursche namens Skerrin traf sich mit jemandem und besprach das Liefern von Sklaven nach Salzmarsch. Du witterst Ärger und hast dich in die Stadt begeben, um dem nachzugehen.
2	Der gepeinigte Geist eines Elfen sucht deine Träume heim. Er besteht darauf, dass du die stehenden Steine direkt vor Salzmarsch niederreißt. Der Elf behauptet, dass dunkle Magie hinter den reichen Fischgründen der Gegend steckt.
3	Dich plagt die Vision einer gewaltigen Welle, die einen Schwarm zähnefletschender Haie mit sich trägt. Die Flut ergießt sich über das Land und zerschmettert alles in ihrem Weg. Vielleicht kann jemand in der Stadt dir helfen.
4	Die Umgebung der Stadt ist zu gefährlich, um dort alleine zu verbleiben. Die Echsenmenschen der Sümpfe waren deine Freunde, doch sie sind vor nicht allzu langer Zeit verschwunden. Du bist aus Notwendigkeit nach Salzmarsch gekommen.

Fischer

Du hast dein Leben an Bord von Fischerbooten oder im seichten Wasser verbracht, immer auf der Suche nach den Früchten des Ozeans. Vielleicht wurdest du in eine Familie von Fischern hineingeboren und versorgtest mit deiner Familie das Dorf mit Nahrung. Vielleicht war die Arbeit ein Mittel zum Zweck – ein Ausweg aus einer misslichen Lage, die dich zum Leben auf einem Schiff zwang. Unabhängig von deinen Gründen: Bald verliebtest du dich in die See, die Kunst des Fischens und das Versprechen des ewigen Horizonts.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Geschichte, Überlebenskunst
Sprachen: eine deiner Wahl
Ausrüstung: Angelausrüstung, ein Netz, ein Lieblingsköder oder Watstiefel aus geöltem Leder, ein Satz Reisekleidung und ein Gürtelbeutel mit 10 GM

Merkmal: Ertrag des Wassers

Du erhältst Vorteil auf alle Attributswürfe für die Verwendung von Angelausrüstung. Wenn du Zugang zu einem Gewässer hast, in dem es Leben gibt, kannst du mit der Arbeit als Fischer einen einfachen Lebensstil unterhalten. Du kannst außerdem ausreichende Mengen fischen, um dich selbst und bis zu zehn weitere Personen pro Tag zu ernähren.

Seemannsgarn

Du kannst eine überzeugende Geschichte erzählen, wahr oder ausgedacht, um andere zu beeindrucken und zu unterhalten. Einmal am Tag kannst du deine Geschichte willigen Zuhörern erzählen. Nach Ermessen des SL werden einige dieser Zuhörer dir gegenüber freundlich eingestellt; dies ist kein magischer Effekt, und das Andauern dieser Freundlichkeit ist von deinen weiteren Taten abhängig. Du kannst einen Wurf auf die folgende Tabelle ablegen, um das Thema deiner Geschichte festzulegen, oder dir ein zu deinem Charakter passendes Thema aussuchen. Alternativ kannst du mit dem SL zusammen eine eigene Geschichte erschaffen.

W8	Geschichte
1	**Hummerringen.** Du hast mit bloßen Händen gegen einen gewaltigen Hummer gekämpft.
2	**Er hat das Boot gezogen.** Du hättest beinahe einen Fisch von monströser Größe gefangen, der dein Boot meilenweit übers Meer zog.

W8	Geschichte
3	**Flossen aus purem Gold.** Du fingst eine Meereskreatur, deren Flossen aus purem Gold bestanden, doch ein anderer Fischer stahl sie dir.
4	**Geisterfisch.** Du wirst von einem geisterhaften Fisch verfolgt, den nur du sehen kannst.
5	**Muschelerzfeind.** Eine große Muschel, in der eine Perle von der Größe deines Kopfes liegt, kostete dich einen Finger, bevor sie davonschwamm; eines Tages wirst du diese Muschel wiederfinden.
6	**Er verschlang die Sonne.** Du hast einmal gesehen, wie ein Fisch aus dem Wasser sprang und den Tag zur Nacht machte.
7	**Tauchgang in den Abyss.** Du bist einmal in eine Unterwasserhöhle geraten, die in den Abyss führt, und seitdem verfolgt dich das Pech.
8	**Liebesgeschichte.** Du verliebtest dich in eine Kreatur aus reinem Wasser, doch eure kurze Romanze endete tragisch.

Empfohlene Charakteristika

Fischer können nur dann Erfolg haben, wenn sie Zeit mit ihrer Arbeit verbringen. Deshalb haben die meisten Fischer eine starke Arbeitsmoral und bewundern andere, die ihren Lebensunterhalt ehrlich verdienen. Fischer neigen zum Aberglauben und bilden Zuneigungen zu einzelnen Ködern oder besonderen Fischgründen aus. Sie sind mit den Gewässern, in denen sie fischen, verbunden und halten wenig von jenen, deren Handlungen ihre Lebensgrundlage nachteilig beeinflussen.

Persönlichkeitsmerkmale von Fischern

W8	Persönlichkeitsmerkmal
1	Der Zorn der Natur lässt mich ungerührt.
2	Meine Freunde sind meine Mannschaft; wir sinken oder retten uns gemeinsam.
3	Ich brauche lange Phasen der Ruhe, um einen klaren Kopf zu bekommen.
4	Reiche Leute kennen nicht die Genugtuung harter Arbeit.
5	Ich lache von Herzen, empfinde innig und fürchte nichts.
6	Ich arbeite hart; die Natur macht keine Geschenke.
7	Ich lehne es ab, zu feilschen; nenne deinen Preis und stehe dazu!
8	Das Glück ist mir hold, und ich gehe Risiken ein, die andere scheuen würden.

Ideale von Fischern

W6	Ideal
1	**Kameradschaft.** Gute Leute machen selbst die längste Reise erträglich. (Gut)
2	**Glück.** Unser Glück hängt davon ab, dass wir seine Regeln respektieren – jetzt wirf dieses Salz über deine Schulter! (Rechtschaffen)
3	**Wagemut.** Die reichste Beute gehört jenen, die alles riskieren. (Chaotisch)
4	**Beute.** Nimm, was du kannst, und lasse den Aasfressern nichts. (Böse)
5	**Gleichgewicht.** Befische nicht zweimal denselben Grund; unterdrücke deine Gier, und die Natur wird dich belohnen. (Neutral)
6	**Harte Arbeit.** Wer hart arbeitet, den kann keine Woge erschüttern. (Jede)

Bindungen von Fischern

W6	Bindung
1	Ich habe etwas Wichtiges an die Tiefsee verloren, und ich habe vor, es wiederzufinden.
2	Die Gier eines anderen hat meine Lebensgrundlage zerstört, und ich werde entschädigt werden.
3	Ich werde die zahlreichen berühmten Gewässer dieses Landes befischen.
4	Die Götter erretteten mich aus einem schrecklichen Sturm, und ich werde ihr Geschenk ehren.
5	Mein Schicksal erwartet mich am Grund eines bestimmten Teichs im Feywild.
6	Ich muss die Schulden meines Dorfes begleichen

Makel von Fischern

W6	Makel
1	Ich bin voreingenommen, insbesondere gegenüber jenen, die ich als Stubenhocker oder als anderweitig faul wahrnehme.
2	Ich werde depressiv und ängstlich, wenn ich zu lange fort von der See bin.
3	Ich habe ein hartes Leben gelebt und habe Schwierigkeiten, mich in andere einzufühlen.
4	Ich neige dazu, in ungünstigen Momenten langatmige Geschichten zu erzählen.
5	Ich arbeite hart, aber ich feiere noch härter.
6	Ich bin davon besessen, ein bestimmtes Wassertier zu fangen; dies geht oft auf Kosten anderer Bestrebungen.

Verbindungen zu Salzmarsch

Eda Oweland und ihre Familie sind die informellen Anführer der Fischer Salzmarschs. Du kannst dich immer auf die Owelands verlassen, wenn du kleine Hilfestellungen brauchst, und kannst bei offensichtlich zeitnahem Bedarf in Kontakt mit Eda treten.

Krimineller

Salzmarsch mag ein verschlafenes Städtchen sein, doch für viele ist es der ideale Ort, um Keoland zu betreten, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Als Krimineller in der Stadt steckst du wahrscheinlich mit im Schmuggelgeschäft und machst Geschäfte mit Kreb Shenker aus dem Leeren Netz. Er heuert Mannschaften an, die für die Schmugglerkönige der Stadt Warenabholungen an der Küste durchführen.

Marinesoldat

Du wurdest für den Kampf an sandigen Stränden und felsigen Küsten ausgebildet. Du hast nächtliche Überraschungsangriffe von Schiffen durchgeführt, deren Namen in den Herzen deiner Feinde Schrecken hervorrufen. Das Wasser ist deine zweite Heimat, der Regen ist deine Zuflucht und das Brechen der Wellen dein Schlachtruf.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Athletik, Überlebenskunst
Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Fahrzeuge (Wasser, Land)
Ausrüstung: Ein Dolch, der einem gefallenen Kameraden gehörte, eine zusammengefaltete Flagge mit dem Symbol deines Schiffs oder deiner Kompanie, ein Satz Reisekleidung und ein Gürtelbeutel mit 10 GM.

Merkmal: Standhaft

Du kannst dich für das doppelte der normalen Zeit (bis zu 16 Stunden) pro Tag bewegen, bevor du die Auswirkungen eines Gewaltmarschs erleidest (siehe „Reisegeschwindigkeit" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*). Außerdem kannst du automatisch eine sichere Route für das Anlanden eines Bootes an einer Küste finden, vorausgesetzt, eine solche Route existiert.

Ertragene Mühsal

Die Mühsal deiner Vergangenheit haben dich zu einer unaufhaltsamen, lebenden Waffe gemacht. Diese Mühsal ist wesentlich für dich und bildet den Kern einer persönlichen Philosophie oder eines Ethos, der deine Handlungen oft leitet. Du kannst einen Wurf auf die folgende Tabelle ablegen, um diese Mühsal festzulegen, oder dir eine passende für deinen Charakter aussuchen.

W6	Mühsal
1	**Beinahe ertrunken.** Du versteckte dich unter Wasser, um Feinden zu entgehen, und hieltst extrem lange deinen Atem an. Kurz vor deinem Ende hattest du eine Offenbarung über deine Existenz.
2	**Gefangen genommen.** In der Hand deiner Feinde ertrugst du monatelang Durst, Hunger und Folter, doch wurdest du nicht gebrochen.
3	**Aufopferung.** Du hast die Flucht deiner Mitsoldaten zu einem hohen Preis für dich selbst ermöglicht. Einige deiner Kameraden nehmen womöglich an, dass du tot bist.
4	**Unaufhaltsam.** Es ist nicht mit Vernunft zu erklären, wie du eine bestimmte Schlacht überleben konntest. Jeder Pfeil und jeder Bolzen verfehlte dich. Du machtest eigenhändig Dutzende von Feinden nieder und führtest deine Kameraden zum Sieg.
5	**Blinder Passagier.** Tagelang versteckte du dich in der Bilge eines feindlichen Schiffs, wo du von Brackwasser und törichten Ratten lebtest. Im richtigen Moment schlichst du dich an Deck und kapertest das Schiff im Alleingang.
6	**Niemand wird zurückgelassen.** Du trugst einen verletzten Marinesoldaten kilometerweit, um Gefangenschaft und Tod zu entgehen.

Empfohlene Charakteristika

Marinesoldaten werden von anderen Soldaten bewundert und von ihren Vorgesetzten respektiert. Sie sind Kriegsveteranen, die auf dem Schlachtfeld selten die Fassung verlieren. Nach ihrem Dienst arbeiten Marinesoldaten häufig als Söldner, doch durch ihre Kampferfahrung eignen sie sich auch ausgezeichnet als Abenteurer. Sie sind selbstständig, arbeiten aber meist in Gruppen am besten, wo sie die Kameradschaft unter Geistesverwandten schätzen.

Persönlichkeitsmerkmale von Marinesoldaten

W8	Persönlichkeitsmerkmal
1	Ich rede selten, doch ich meine jedes Wort, wie ich es sage.
2	Ich lache laut und sehe den Humor in stressreichen Situationen.
3	Ich ziehe es vor, Probleme gewaltlos zu lösen, doch ich beende Kämpfe in entschiedener Weise.
4	Ich habe Freude daran, in der Natur zu sein; schlechtes Wetter macht meiner Laune nichts aus.
5	Ich bin zuverlässig.
6	Ich arbeite stets an dem einen oder anderen Projekt.
7	Ich werde im Regen mürrisch und still.
8	Wenn ich das Meer sehen kann, bin ich fröhlich und optimistisch gestimmt.

Ideale von Marinesoldaten

W6	Ideal
1	**Zusammenarbeit.** Erfolg beruht auf Kooperation und Kommunikation. (Gut)
2	**Kodex.** Der Kodex der Marinesoldaten bietet eine Lösung für jedes Problem, und ihn zu befolgen, ist unerlässlich. (Rechtschaffen)
3	**Akzeptanz.** Das Leben ist schmutzig. Man muss sich ins Schlimmste hineinwerfen, um die Sache zu Ende zu bringen. (Chaotisch)
4	**Stärke.** Die Starken schulen sich, um über die Schwachen herrschen zu können. (Böse)
5	**Mut.** Handeln, wenn andere schlottern vor Furcht – das ist das Wesen eines Kriegers. (Jede)
6	**Beharrlichkeit.** Keine Verletzung und keine Hürde kann mich davon abhalten, mein Ziel zu erreichen. (Jede)

Bindungen von Marinesoldaten

W6	Bindung
1	Ich stelle mich der Gefahr und dem Bösen, um eine nicht wiedergutzumachende Tat in meiner Vergangenheit aufzuwiegen.
2	Ich. Werde. Die. Sache. Zu. Ende. Bringen.
3	Ich muss ein Vorbild der Hoffnung für diejenigen sein, die aufgegeben haben.
4	Ich bin auf der Suche nach einem Marinekameraden, der von einem schwer zu fassenden Feind verschleppt wurde.
5	Furcht führt zu Tyrannei, beides muss ausgelöscht werden.
6	Mein Befehlshaber hat meine Einheit verraten, und ich werde meine Rache bekommen.

Makel von Marinesoldaten

W6	Makel
1	Wenn ich trinke, werde ich kampflustig und unberechenbar.
2	Ich finde das Zivilleben schwierig, und es fällt mir schwer, in sozialen Situationen die richtigen Worte zu finden.
3	Meine Intensität kann andere vergraulen.
4	Ich bin nachtragend, und es fällt mir schwer, anderen zu vergeben.
5	Wenn Unschuldige zu Schaden kommen, werde ich unvernünftig.
6	Manchmal bleibe ich die ganze Nacht wach und lausche den Geistern meiner gefallenen Feinde.

Verbindungen zu Salzmarsch

Als ehemaliges Mitglied der Salzmarscher Eliteeinheit bist du mit Tom und Will Stamm befreundet und kannst dich an sie wenden, wenn du Hilfe oder Unterstützung brauchst. Auch Eliander Feuerborn, der Hauptmann der Wache, nimmt sich Zeit, um dich anzuhören.

Scharlatan

Der zunehmende Wohlstand Salzmarschs macht die Stadt zu einem attraktiveren Ort für Gauner wie dich. Wenn du in der Stadt Geld verdienen willst, wirst du unweigerlich auf Winston stoßen, den namengebenden Besitzer von Winstons Gemischtwaren. Der kaufmännische Halbling sucht immer nach neuen Waren für seine Auslage. Er kennt die Bewohner von Salzmarsch gut und gibt dir Ratschläge, wie du auf dem schmalen Grat zwischen Profitgewinn und dem Verärgern der Einheimischen wandeln kannst.

Schiffszimmermann

Du bist an Bord großer Schiffe in den Krieg gefahren und hast Lecks mit Suppenschalen und Gebeten geflickt. Einmal hast du beim Bau eines Fischerboots geholfen, das eine ganze Stadt vor dem Hungertod bewahrte. In deinen Träumen hast du einen Schiffsbug gesehen, den du bislang nicht aus Holz hast nachbauen können. Seit deiner Kindheit liebst du das Wasser und bist von der Unzahl von Schiffen fasziniert, die darauf reisen

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Geschichte, Wahrnehmung
Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Schreinerwerkzeuge, Fahrzeuge (Wasser)
Ausrüstung: Ein Satz liebgewordener Schreinerwerkzeuge, ein unbeschriebenes Buch, 1 Unze Tinte, ein Füllfederhalter, ein Satz Reisekleidung und ein Lederbeutel mit 10 GM

Merkmal: Ich kann es flicken!

Wenn du über Schreinerwerkzeuge und Holz verfügst, kannst du Reparaturen an einem Wasserfahrzeug durchführen. Wenn du diese Fähigkeit nutzt, stellst du eine Zahl von Trefferpunkten am Rumpf eines Wasserfahrzeugs wieder her, die dem fünffachen deines Übungsbonus entspricht. Ein Fahrzeug kann nicht erneut von dir auf diese Weise ausgebessert werden, ehe es an Land gesetzt und vollständig repariert wird.

Leben zur See

Dein Leben zur See und in Häfen hat dich geprägt; du kannst einen Wurf auf die folgende Tabelle ablegen, um die Auswirkungen festzulegen, oder ein Element auswählen, das am besten zu deinem Charakter passt.

W6	Einfluss der See
1	**Große Pläne.** Du arbeitest an Plänen und Entwürfen für ein neues, sehr schnelles Schiff. Du musst so viele Wasserfahrzeuge wie möglich mustern, um deinem Entwurf zum Erfolg zu verhelfen.
2	**Solide und robust.** Du hast eine Kriegsgaleere ausgebessert und so vor dem Sinken bewahrt. Die örtliche Marine betrachtet dich als Freund.
3	**Begünstigt.** Du hast auf dickere Beplankung für das Schiff eines Kauffahrers bestanden, was dieses nach dem Auflaufen auf ein Riff vor dem Sinken bewahrte. Du hast eine Dauereinladung zu einem Besuch im weit entfernten Anwesen des Kaufmanns.
4	**Meister der Schiffsbewaffnung.** Du hast dich auf den Entwurf und die Installation von Schiffsbewaffnung für die Marine spezialisiert. Es fällt dir leicht, solche Objekte zu erkennen und ihre Qualität zu bestimmen.
5	**Im Untergrund.** Du hast Kontakte zu den Schmugglerbanden an der Küste; manchmal reparierst du die Schiffe der Kriminellen für Geld oder Gefallen.
6	**Geheimnisse der Tiefe.** Dir ist ein möglicherweise göttliches Wesen begegnet, als du alleine auf dem Meer segeltest. Überlege dir gemeinsam mit dem SL, welches Geheimnis der Tiefsee dieses Wesen dir anvertraut hat.

Empfohlene Charakteristika

Schiffszimmerleute sind einfallsreiche Schreiner und Konstrukteure. Oft wird ihnen in der lokalen Taverne ein Platz freigehalten, da sie für Küstensiedlungen von unschätzbarem Wert sind. Einige Schiffszimmerleute reisen mit Marineflotten und dienen als Offiziere, falls ihr Temperament sie dafür nicht ungeeignet macht. Sie arbeiten gerne mit den Händen und vollbringen häufig Wundertaten der Zimmererkunst, die andere für unmöglich halten würden.

Persönlichkeitsmerkmale von Schiffszimmerleuten

W8	Persönlichkeitsmerkmal
1	Ich liebe es mehr, zu reden und gehört zu werden, als selbst zuzuhören.
2	Ich mag Rätsel sehr gerne.
3	Ich arbeite am besten unter Druck.
4	Ich liebe es, Dinge zu zeichnen und zu entwerfen, vor allem Boote.
5	Ich habe keine Angst vor harter Arbeit – ich ziehe sie sogar vor.
6	Eine Pfeife, ein Bier und der Geruch des Meeres: das Paradies.
7	Ich kenne unzählige warnende Geschichten über das Meer.
8	Es macht mir nichts aus, mir die Hände schmutzig zu machen.

Ideale von Schiffszimmerleuten

W6	Ideal
1	**Mannschaft.** Wenn an Deck jeder zupackt, können wir gar nicht sinken. (Gut)
2	**Schmaler Grat.** Ein Schiff muss entsprechend der Gesetze des Universums im Gleichgewicht sein. (Rechtschaffen)
3	**Erfindung.** Stelle her, was du brauchst, aus dem, was du hast. (Chaotisch)
4	**Perfektion.** Etwas oder jemanden zu bewerten und seine Mangelhaftigkeit festzustellen, ist die größtmögliche Enttäuschung. (Böse)
5	**Besinnung.** Mit der Zeit wird das schmutzigste Wasser wieder klar. (Jede)
6	**Hoffnung.** Hinter dem Horizont liegen die größten Versprechen. (Jede)

Bindungen von Schiffszimmerleuten

W6	Bindung
1	Ich muss alle Ozeane der Welt besuchen und die Schiffe sehen, die auf ihnen segeln.
2	Die meisten Schätze, die ich finde, werden dem Wohlstand meiner Gemeinschaft dienen.
3	Ich muss eine Holzart finden, von der erzählt wird, sie habe magische Eigenschaften.
4	Ich repariere kaputte Dinge, um wettzumachen, was in mir selbst entzwei ist.
5	Ich werde ein Boot erschaffen, das durch die gefährlichsten Stürme segeln kann.
6	Ein Kraken hat mein Meisterstück zerstört; seine Zähne werden meinen Kamin schmücken.

Makel von Schiffszimmerleuten

W6	Makel
1	Ich kann einfach nichts wegwerfen. Man weiß nie, wann man es wieder gebrauchen könnte.
2	Nachlässige Handwerkskunst frustriert mich so sehr, dass ich abgelenkt bin.
3	Ich bin ein hervorragender Handwerker, doch all meine Arbeiten sehen aus, als gehörten sie auf ein Schiff.
4	Ich bin so besessen davon, meine Ideen für ausgefallene Erfindungen aufzuzeichnen, dass ich solche Kleinigkeiten wie Essen oder Schlafen manchmal vergesse.

W6	Makel
5	Ich habe Vorurteile gegenüber Leuten, die nicht mit irgendwelchem Werkzeug umgehen können.
6	Manchmal nehme ich Dinge mit, die mir nicht gehören, vor allem, wenn sie sehr schön gearbeitet sind.

Verbindungen zu Salzmarsch

Die Wirtschaft von Salzmarsch ist sehr von Schiffen abhängig. Du hast Kontakte zu einer der folgenden Führungspersönlichkeiten der Stadt. Wähle eine, oder lege einen Wurf auf die Tabelle ab.

W6	Kontakt
1–2	Eda Oweland
3–4	Gellan Erstwasser
5–6	Anders Solmor

Schmuggler

Du fuhrst Langschwerter in Fischfässern auf einem klapprigen Kahn direkt an den ahnungslosen Lakaien des Hafenmeisters vorbei. Du lenktest ein Flussboot voller gestohlenem Elfenwein unter dem Blick des Mondes und verkauftest ihn am nächsten Morgen für das Doppelte seines Werts. An deinen wohltätigeren Tagen hast du Unschuldige aus Kriegsgebieten gebracht oder dabei geholfen, Herdentiere aus einem brennenden Fluss ans Ufer zu leiten.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Athletik, Täuschen
Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen: Fahrzeuge (Wasser)
Ausrüstung: eine schicke Lederweste oder ein Paar Lederstiefel, ein Satz gewöhnliche Kleidung und ein Lederbeutel mit 15 GM

Merkmal: Untertauchen

Du hast Verbindungen zu einem Netzwerk von Schmugglern, die bereit sind, dir in Notsituationen auszuhelfen. In einer bestimmten Stadt oder Ansiedlung ähnlicher Größe (Ermessen des SL) können du und deine Begleiter gratis in geheimen Schlupflöchern unterkommen. Diese Unterschlüpfe bieten einen schlechten Lebensstil. Während du dich in einem Schlupfwinkel aufhältst, kannst du entscheiden, dass deine Anwesenheit (und die deiner Begleiter) geheim bleibt.

Berühmt-berüchtigt

Jeder Schmuggler hat eine Geschichte, die ihn von gewöhnlichen Kriminellen abhebt. Durch deine Schlauheit, deine Segelkunst oder deine Silberzunge hast du diese Geschichte überlebt, um sie nun erzählen zu können – und das tust du oft. Du kannst einen Wurf auf die folgende Tabelle ablegen, um deine Geschichte festzulegen, oder du wählst eine, die am besten zu deinem Charakter passt.

W6	Leistung
1	**Walgeist.** Du schmuggeltest gestohlene zwergische Spirituosen im Kadaver eines toten Wales, den du mit einem Fischerboot durchs Meer zogst. Als du die Waren abliefertest, explodierte der Kadaver plötzlich und verteilte Walfleisch und Whiskyflaschen im Radius von 1 km.
2	**Karren und Schwert.** Du lenktest einen Karren voller Raubkunst mitten durch ein Schlachtfeld, wobei du Seemannslieder sangst, um die Kämpfer zu verwirren.
3	**Der Rekrut.** Du verpflichtetest dich in der Marine einer anderen Nation, um gestohlenen Schmuck in eine ferne Hafenstadt zu schmuggeln. Du erhieltst dort auf einen niedrigen Rang, bevor du verschwandst und hierherkamst.
4	**Fluss der Schatten.** Dein Flusskahn rutschte für einige Stunden versehentlich durch den Schleier ins Shadowfell. Als du schonmal da warst, verkauftest du dort einige gestohlene Artefakte der Drachenblütigen, ehe du auf diese Ebene zurückkehrtest und dein Boot nach Hause rudertest.
5	**Herz aus Gold.** Du erklärtest dich bereit, einer Familie bei der Flucht aus einem Krieg zu helfen. An einem Grenzübergang fing der Säugling an zu weinen, und du gabst den Grenzposten all dein Geld, um passieren zu dürfen. Die Familie erfuhr nie von dieser Geste.
6	**Beide Seiten ausgespielt.** Du schmuggeltest einmal Kisten voller Armbrustbolzen und Bündel mit Pfeilen gleichzeitig, die jeweils für eine der beiden Parteien in einem regionalen Krieg bestimmt waren. Die Käufer trafen sehr kurz nacheinander ein, doch keiner der beiden entdeckte deinen Schwindel.

Empfohlene Charakteristika

Die meisten Schmuggler legen den meisten Wert auf das Überleben, noch vor Profit. Ein Schmuggler könnte Teil einer größeren Organisation sein oder sein eigenes kleines Schmugglerboot besitzen. Schmuggler leben die Lügen, die sie erzählen, und haben die angeborene Fähigkeit, sich sämtliche Falschheiten und Halbwahrheiten zu merken, die sie jemals von sich geben.

Persönlichkeitsmerkmale von Schmugglern

W8	Persönlichkeitsmerkmale
1	Ich liebe es, auf dem Wasser zu sein, aber ich hasse das Fischen.
2	Ich sehe alles in seinem Gegenwert in Gold.
3	Ich höre niemals auf, zu lächeln.
4	Nichts kann mich erschüttern; ich habe eine Lüge für jede Gelegenheit.
5	Ich liebe das Gold, würde jedoch keinen Freund übers Ohr hauen.
6	Ich tue gerne Dinge, von denen andere denken, sie seien unmöglich.
7	Ich werde wehmütig, wenn ich einen Sonnenaufgang über dem Ozean sehe.
8	Ich bin kein gewöhnlicher Krimineller; ich bin ein Meisterverbrecher.

Ideale von Schmugglern

W6	Ideal
1	**Reichtum.** Haufenweise Münzen in einer sicheren Schatzkammer sind mein einziger Traum. (Jede)
2	**Schmugglerkodex.** Ich halte mich an die ungeschriebenen Regeln der Schmuggler; wir betrügen einander nicht und fügen Unschuldigen keinen direkten Schaden zu. (Rechtschaffen)
3	**Alles für das Geld.** Ich würde fast alles tun, wenn dabei Profit herausspringt. (Böse)
4	**Frieden und Wohlstand.** Ich schmuggele nur, um ein größeres Ziel zum Wohle meiner Gemeinschaft zu erreichen. (Gut)
5	**Freunde.** Trotz all meiner Lügen lege ich hohen Wert auf Freundschaft. (Jede)
6	**Wagemut.** Ich bin dann am glücklichsten, wenn ich alles aufs Spiel setze. (Jede)

Bindungen von Schmugglern

W6	Bindung
1	Mein Boot wurde gestohlen, und ich brenne vor Verlangen, es zurückzubekommen.
2	Ich habe vor, der Anführer des Schmugglernetzwerks zu werden, dem ich angehöre.
3	Ich habe Schulden, die nicht in Gold zurückgezahlt werden können.
4	Noch ein letzter Auftrag, dann nehme ich den Hut.
5	Ein anderer Schmuggler hat mich übers Ohr gehauen und mir etwas gestohlen. Ich werde diesen Dieb finden.
6	Ich spende den größten Teil meiner Profite einer würdigen Sache, mag es aber nicht, damit anzugeben.

Makel von Schmugglern

W6	Makel
1	Ich lüge aus Reflex, und manchmal fange ich damit an, ohne es zu merken.
2	Ich neige dazu, meine Beziehungen in Begriffen von Gewinn und Verlust zu bewerten.
3	Ich glaube, dass jeder seinen Preis hat, und bin zynisch gegenüber jenen, die sich selbst als tugendhaft darstellen.
4	Es fällt mir schwer, den Worten anderer Vertrauen zu schenken.
5	Wenige kennen mich wirklich.
6	Mein Auftreten ist zwar charmant, doch ich empfinde nichts für andere und weiß nicht, was Freundschaft ist.

Verbindungen zu Salzmarsch

Die Tatsache, dass Gellan Erstwasser die größte Schmuggeloperation an der Küste leitet, ist zumindest unter den Alteingesessenen ein offenes Geheimnis. Du hast Kontakt zu ihm und seiner Organisation und kannst bei ihm vorstellig werden, wenn nötig.

Seemann

Salzmarsch sah in seiner Geschichte unzählbar viele Seeleute. Wenn du dich für diesen Hintergrund entscheidest, entscheide, ob du ein Einheimischer bist, der sich dem Seefahrerleben verschrieben hat, oder ein Auswärtiger, der aus einem weit entfernten Hafen hierherkam.

Einheimischer Seebär

Als Seefahrer, der in der Stadt aufgewachsen ist, kennst du jede Menge Leute unten am Hafen. Du hast Freunde unter den Owelands, die dir bei Bedarf Kontakt zu Eda, einer wichtigen lokalen Führungspersönlichkeit, beschaffen können. Ebenso hast du Freunde unter den Schiffsmannschaften und kennst die besten und die schlechtesten der Betriebe, die Geschäfte mit ihnen machen.

Reisender aus der Ferne

Du bist neu in der Stadt und den meisten Einheimischen unbekannt. Du bist jedoch mit dem Meer vertraut und integrierst dich am Hafen ohne Schwierigkeiten. Du kannst dich unter auswärtige Schiffsmannschaften mischen, Neuigkeiten von ihnen erfahren und leicht Freundschaften schließen. Einige davon haben Kontakte zu einheimischen Schmugglern, und du hast gehört, dass es außerhalb der Stadt versteckte Meeresgrotten gibt, in denen der Magier Keledek Handel mit arkanen Gütern treibt.

Soldat

Viele ehemalige Soldaten aus der keolischen Armee verbringen ihren Ruhestand in den südlichen Weiten, und bei dir ist es nicht anders. Möglicherweise hast du eine Zeit lang bei der Stadtwache gedient. Unabhängig davon hast du Freunde in den Reihen der Wache. Eliander Feuerborn, der Hauptmann der Garde, ist freundlich zu Mitveteranen und bereit, sich Zeit für dich zu nehmen. Du kannst auch eine Stück Land mit einem Hof außerhalb der Stadt besitzen.

Sonderling

Sonderlinge sind in Hafenstädten wie Salzmarsch kein ungewöhnlicher Anblick. Selbst kleinere Häfen locken Reisende aus der ganzen Welt an, auch wenn die Gründe für ihre Anwesenheit in Salzmarsch sich grundlegend unterscheiden. Die folgende Tabelle bietet einige Ideen für Gründe, aus denen dein Charakter in die Stadt kam.

W6	Herkunft
1–2	Du lebtest jahrelang als Schiffbrüchiger auf einer verlassenen Insel. Vor kurzer Zeit wurdest du endlich von einem vorbeifahrenden Schiff aufgesammelt, das sich auf Kurs Salzmarsch befand. Du gelangtest auf die Insel, als dein Schiff von Piraten geentert wurde. Sie brachten alle deine Kameraden um, doch du konntest dich retten, indem du über Bord sprangst und stundenlang schwammst.
3–4	Du und dein Volk überlebten jahrelang in einem isolierten Dorf in den Hoolmarschen. Letztes Jahr wurde euer Heim von Echsenmenschen überfallen. Du entkamst im Durcheinander, verliefst dich in den Marschen und endetest schließlich hier. Wenn jemand sich anschickt, diesen schuppigen Mördern eine Abreibung zu verpassen, bist du dabei.
5–6	Du warst Mitglied eines Stammes in einem fernen Land, als eines Tages Schiffe mit roten Segeln vor der Küste erschienen. Die Seefahrer waren zunächst freundlich und teilten ihr Essen und Trinken. Stunden später erwachtest du im Laderaum eines Sklavenschiffs der Seefürsten; du wurdest unter Drogen gesetzt. Ein keolisches Schiff stellte und enterte das Sklavenschiff, was dich vor einem schrecklichen Schicksal bewahrte. Du schuldest dein Leben Eliander Feuerborn und den Marinesoldaten Tom und Will Stamm. Sie waren diejenigen, die von dem Schiff erfuhren und ein Geschwader aussandten, um es abzufangen.

Strassenkind

Als du sehr jung warst, verlorst du ein Elternteil oder beide Eltern bei einer Seetragödie. Danach warst du auf das Wohlwollen anderer angewiesen. Was noch wichtiger ist: Die Jahre deines Lebens auf der Straße haben dir die Fähigkeit gegeben, unbemerkt zu schleichen, Klatsch zu belauschen und andere in Situationen zu beobachten, die diese lieber geheim halten würden. Wähle ein Mitglied der Stadtversammlung von Salzmarsch. Der SL wird entweder ein Geheimnis über diese Person mit dir teilen oder mit dir zusammenarbeiten, um einen Gefallen zu kreieren, den du dieser Person getan hast und wegen dem sie in deiner Schuld steht. Beispielsweise könntest du einmal Diebe belauscht haben, als sie den Plan ausheckten, Gellan Erstwasser zu bestehlen.

Tempeldiener

Ein Charakter mit diesem Hintergrund könnte ein Anhänger Procans oder ein Missionar einer anderen Gottheit sein, der einen neuen Tempel in der Stadt eröffnen soll. Salzmarsch war noch nie ein besonders religiöser Ort, doch ihr Wachstumspotenzial machen die Stadt zum perfekten Ziel für Expansionen.

Tempeldiener des Procan

Wenn du ein Anhänger Procans bist, bezieht sich dein Merkmal: Zufluchtsort der Gläubigen auf den Procan-Tempel in Salzmarsch. Wellgar Laugenhand ist dein Freund und Mentor. Er erwartet von dir, mit allem was du tust den Tempel zu repräsentieren.

Missionar

Wenn du zu einer anderen Gottheit betest, besitzt du ein kleines Gebäude in Salzmarsch und wurdest von den Oberen deines Glaubens beauftragt, dort einen Schrein einzurichten. Du lebst in diesem Gebäude und verfügst über eine Belegschaft von 1W4 Einheimischen, die bereits zu deinem Glauben konvertiert sind. Dein Merkmal: Zufluchtsort der Gläubigen bezieht sich auf einen Tempel in Seeton, der Provinzhauptstadt im Osten.

Unterhaltungskünstler

Barden und andere Unterhalter sind in Salzmarsch stets gefragt. Du kannst dein Merkmal: Auf vielfachen Wunsch benutzen, um Arbeit in der Strohziege oder der Reißenden Leine zu finden. Die Strohziege ist bei der Stadtwache und den Zwergen aus der Mine vor der Stadt beliebt, während die Reißende Leine vor allem von Fischern, Seeleuten und Hafenarbeitern besucht wird. Wähle eine dieser beiden Tavernen als deinen bevorzugten Auftrittsort. Das Personal, der Wirt und die Stammgäste behandeln dich wie einen Freund.

Volksheld

Lange hat Salzmarsch sich auf seine eigenen Leute verlassen müssen, um Bedrohungen für die Stadt entgegenzutreten. Erst vor kurzer Zeit hat der König mehr als beiläufige Notiz von der Region genommen. Du bist bei den einheimischen Seeleuten und Fischern für deine Heldentaten ausgesprochen beliebt. Die Neuankömmlinge in der Region (vor allem Mitglieder der Stadtwache sowie die Zwerge aus der Mine) wissen jedoch wenig über dich.

Denke dir ein Ereignis, das dir zum Status des Volkshelden verholfen hat, oder lege einen Wurf auf die folgende Tabelle ab, um deinen Hintergrund mit Vorkommnissen in Salzmarsch zu verbinden. Nutze diese Tabelle anstelle der Tabelle „Prägendes Ereignis" im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Prägendes Ereignis in Salzmarsch

W4	Prägendes Ereignis
1	Du hast dich auf ein Schiff der Seefürsten geschlichen und einige gefangene Fischer befreit, die sonst in jenem Reich zu Sklaven geworden wären. Anders Solmor, eine wichtige Persönlichkeit der Stadt, ist seitdem dein Freund.
2	Ein schrecklicher Unfall verursachte ein Feuer, welches ohne deinen Heldenmut unweigerlich den Hafen zerstört hätte. Du trägst immer noch die Narben dieses Vorfalls und hast seitdem nirgends in der Stadt für Essen oder Trinken bezahlen müssen. Eda Oweland, die Besitzerin mehrerer Fischerboote der Stadt, richtete zu deinen Ehren ein Festmahl aus.
3	Goblins aus dem Schreckensforst führten einen Raubzug in der Region durch. Du konntest sie lange genug ablenken, dass die Bürgerwehr einen Hinterhalt vorbereiten konnte, in welchem die kleinen Mordbrenner zurück in den Wald getrieben wurden. Eliander Feuerborn, der Hauptmann der Stadtwache, hat dich als Offizier in Dienst genommen.
4	Ein Trupp Piraten schlich sich eines Nachts in die Stadt, um die Lagerhäuser am Hafen auszurauben. Du schlugst Alarm und führtest die Verteidiger an. Gellan Erstwasser, einer der wichtigsten Händler der Stadt, schuldet dir für die Rettung seiner Besitztümer einen großen Gefallen.

Weiser

Salzmarsch ist keineswegs ein Zentrum der Wissenschaft. Der Mangel langfristiger Untersuchungen und Nachforschungen der Umgebung machen die Stadt jedoch zum perfekten Forschungsort. Auch der mysteriöse Turm des Zenopus könnte akademische Aufmerksamkeit erwecken. Ziehe für deinen Charakter die folgenden Optionen in Betracht.

Geschichtsforscher

Krag, der Totengräber, und Eliander, der Hauptmann der Wache, sind Experten der Lokalgeschichte. Womöglich bist du in die Stadt gereist, um Nachforschungen anzustellen, und hast die Bekanntschaft der beiden gemacht. Eliander gewährt dir Zugang zu seiner persönlichen Bibliothek und nutzt seine umfangreichen Sprachkenntnisse, um von dir aufgestöberte Dokumente zu übersetzten. Krag organisiert unterdessen mit dir die Inhalte der Bibliothek.

Suchender des Arkanen

Der Magier Keledek hatte dich eingestellt, um ihm bei einigen seiner Projekte zu helfen. Er war kein freundlicher Herr, bezahlte aber nicht schlecht. Du hast ihm bei der Organisation einiger alter Bücher geholfen, bei der Identifikation von Tränken und bei der Feststellung der Authentizität diverser Alchemierezepte. Mittlerweile hat er dich aus seinen Diensten entlassen. Keledek verhielt sich dir gegenüber immer kühl, hatte aber eine Geschäftsbeziehung zu dem charismatischen Kaufmann Gellan Erstwasser. Du hast mehrmals in Gellans Anwesen gespeist, wobei dieser erwähnte, dass er manchmal Hilfe bei der Identifikation des Krimskrams benötigt, den seine Schiffe in den Hafen bringen.

Zunfthandwerker

Salzmarsch hatte aufgrund seiner geringen Größe und der starken Fischerei niemals großen Bedarf für die meisten Bereiche des Handwerks. Wenn du diesen Hintergrund hast, kannst du eine der folgenden Optionen aussuchen.

Seefahrergilde

Du arbeitest mit der Seefahrergilde zusammen, um Seeleute mit Seilen, Segeln, Werkzeugen und anderen Gütern zu versorgen. Du hast eine Werkstatt am Gildenhaus und kannst die Unterstützung zahlreicher ähnlicher Gilden in Hafenstädten auf der ganzen Welt in Anspruch nehmen. Du hast schon oft Geschäfte mit Eda Owelands Familie gemacht und stehst mit ihr auf gutem Fuß.

Zwergische Handwerker

Du bist als Teil eines Handelsunternehmens der Kupferlocken-Zwerge in der Stadt angekommen. Deine Gilde versorgt die Zwerge zurzeit mit Versorgungsgütern für die Arbeit in der Mine vor der Stadt. Du bist mit mehreren Bergleuten befreundet und hast eine gute Beziehung zu Manistrad, der Anführerin des Klans.

WAYNE ENGLAND

Kapitel 2: Das finstere Geheimnis von Salzmarsch

Sechs Kilometer östlich von Salzmarsch, ein wenig landeinwärts von der alten Küstenstraße, steht ein Geisterhaus. Bis vor zwanzig Jahren war es die Wohnstatt eines betagten Alchemisten mit finsterem Ruf. Selbst damals mieden die Ortsansässigen das Haus aufgrund der mysteriösen Aktivitäten des Eigentümers. Jetzt, zwei Jahrzehnte nach dem unerklärten Verschwinden seines Bewohners, hat das Haus eine noch bösere und mysteriösere Ausstrahlung angenommen.

Heruntergekommen und lange verlassen bietet das Haus eine marode Erscheinung. Jene zähen Seelen, die sporadisch Einlass gesucht haben (weil sie Gerüchten eines geheimen Schatzes von alchemistischem Gold folgten), kehrten mit nichts zurück außer grauenhaften Erzählungen von verfallenden Kammern beherrscht von monströsen Gefahren. In der Tat ist der Ruf des Hauses so übel, dass die Felder außenherum, obwohl es sich um erstklassiges Ackerland handelt, von Unkraut überwuchert brachliegen.

Dieses Abenteuer wurde für vier bis sechs Charaktere der 1. Stufe entwickelt. Wenn die Charaktere beide Abschnitte absolviert haben, „Das Geisterhaus" und „Die Seegeist", haben sie vermutlich die 3. Stufe erreicht.

Hintergrund

Seit kurzer Zeit kursieren Gerüchte über furchteinflößende Heimsuchungen, schreckliches Kreischen und unheimliche Lichter, die aus dem trostlosen Bau kommen. Nun wagen nicht einmal die Mutigsten der Einwohner der Gegend, sich dem Haus zu nähern, geschweige denn, es zu betreten. Wenn die Charaktere irgendjemanden in Salzmarsch suchen, der im Haus war, finden sie zu Beginn niemanden. Befragen sie die Stadtbewohner zu hartnäckig, werden diese ängstlich und furchtsam, liefern aber keine konkreten Informationen.

Wenn die Charaktere ihre Befragungen fortsetzen, finden sie vielleicht (nach deinem Ermessen) einen betagten Wilderer, der bei angemessenem Anreiz (Geld, Bier oder beides) zugibt, ein paar Jahre zuvor durch die Hintertür des Hauses gewandert zu sein, in der Hoffnung, etwas Essbares zu finden. Von der Aussicht auf kostenlosen Wein im Keller ermutigt, begann er, die Stufen hinabzusteigen, hörte grässliches Kreischen und durchdringende Klagelaute und rannte zu Tode erschrocken davon. Er weiß, wo die Hintertür ist, und hat auch einen nahegelegenen Brunnen bemerkt. Er kann vage die Küche beschreiben, die Waschküche und den Durchgang, der von der Hintertür zu beiden führt, weiß aber ansonsten nichts über den Aufbau des Hauses.

Darüber hinaus hat sich seine Erinnerung an das, was ihn erschreckt hat, im Lauf der Monate etwas verselbständigt, daher wird er der Gruppe wahrscheinlich erzählen, eine Geisterhorde wäre die Treppen hinauf in die Waschküche gekommen, oder vielleicht war es ein Vampir mit einem Schwarm von Ratten. Kurz nach seiner Eskapade stellte er fest, dass seine Geschichte, in immer reißerischeren Details erzählt, eine einfache Möglichkeit darstellte, an Freibier zu kommen, welches ihm von dankbaren Zuhörern aufgedrängt wurde. In letzter Zeit hat ihn jedoch niemand gebeten, die Geschichte zu erzählen, also ist er erpicht darauf, sobald seine Zunge gelöst wurde, ein wenig von seinem verlorenen Prestige wiederherzustellen. Abgesehen davon, dass er Abenteurer vor finsteren und ernsten Gefahren warnt, die er selbst erfunden hat und ihnen ein wenig über den Aufbau des Hauses erzählt, liefert er keine akkuraten oder nützlichen Informationen.

Das Geheimnis

Das Geheimnis des Geisterhauses ist, dass es dort gar nicht spukt. Es ist ein Küstenstützpunkt für eine Schmugglerbande, die von einem Magier namens Sanbalet angeführt wird. Die unheimlichen Lichter, die bei Nacht von Beobachtern gesehen werden, sind die Signale der Schmuggler an ein Schiff draußen auf dem Meer. Das gespenstische Kreischen und die anderen Geräusche werden von strategisch im Gebäude platzierten Zaubern *Magischer Mund* verursacht. Die Schmuggler haben während ihrer drei Jahre erfolgreicher Tätigkeit durch diese Taktik alle Versuche einer Untersuchung ihres Verstecks abgewehrt.

Es ist äußerst wichtig, dass den Charakteren keine Hinweise gegeben werden, durch die sie den Verdacht entwickeln können, dass es im Haus nicht spuken würde; sie müssen die Wahrheit selbst herleiten oder einfach darüber stolpern.

Die Seegeist

Ein Schmugglertrupp gleitet auf seinem Schiff, der *Seegeist*, durch die Gewässer nahe Salzmarsch. Das Schiff ist nicht beim Haus, wenn dieses von den Charakteren erkundet wird, aber Spuren seiner Vertäuung können in den geheimen Kavernen darunter entdeckt werden. Das Schiff kommt im zweiten Teil dieses Abenteuers ins Spiel.

Sanbalets Bande

Die Schmuggler sind mit dem Haus, den Kavernen und dem umgebenden Bereich vertraut, bis auf das Geheimlabor in Bereich 24. Wenn sie des Eindringens der Charaktere gewahr werden, arbeiten sie zusammen, um die Invasoren zu finden und zu vernichten.

Die folgenden Mitglieder der Bande befinden sich derzeit im Haus und strolchen im Keller und den angrenzenden Kavernen herum: **Sanbalet** (siehe Anhang C), zwei **Hobgoblins**, vier **Banditen** und vier **Späher**. Alle Banditen und Späher sind Menschen mit neutral böser Gesinnung. Bevor sie vom Eindringen der Charaktere alarmiert werden, sind die Schmuggler im Keller und in den Kavernen unter dem Haus verteilt (wie in den Beschreibungen der Bereiche gekennzeichnet).

Schmuggler in Alarmbereitschaft. Im wahrscheinlichen Fall, dass die Charaktere ihre Anwesenheit verraten (wahrscheinlich durch das Auslösen eines der Zauber *Magischer Mund* in den Bereichen 4 und 10), bemerken die Schmuggler die Gruppe, bevor sie ihr begegnen. Sanbalet und drei von seiner Bande (ein Hobgoblin, ein Bandit und ein Späher) ziehen sich umgehend in die Bereiche 27 und 28 zurück, um die Schmuggelware zu beschützen.

Die anderen verteilen sich auf zwei Gruppen. Zwei Banditen und ein Späher warten in Bereich 21, um Eindringlingen aufzulauern. Der zweite Hobgoblin hält in Bereich 30 Wache, rennt aber um Sanbalet Verstärkung zu geben zu Bereich 27, wenn dort ein Kampf ausbricht. Die verbleibenden Mitglieder der Bande, zwei Späher und ein Bandit, versuchen, Eindringlingen aufzulauern. Sie legen Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ab, um sich der Gruppe zu nähern. Wenn zwei von ihnen erschlagen worden sind, versucht der Überlebende, zurück zu Bereich 21 zu fliehen.

Vorzeichen des Kriegs

Sanbalet und seine Schmuggler haben wenig Interesse an den größeren Vorgängen in der Region. Ihnen liegen ganz besonders Gold, Saufen und die Freiheit am Herzen, die mit einem Verbrecherleben einhergeht. Sie kümmern sich nicht um die Folgen ihrer Handlungen, die eine Vorstufe des Kriegs sein könnten.

Die Schmuggler schmuggeln derzeit Waffen für einen Clan von Echsenmenschen, die in der Nähe von Salzmarsch leben und deren Königin, Othokent, ihren Clan auf eine Schlacht gegen einen schrecklichen Feind vorbereitet: die Sahuagin.

Die friedliche Stadt Salzmarsch weiß nichts vom kommenden Krieg oder von der Tatsache, dass sie von einer Invasion der Sahuagin ebenso bedroht ist wie von den Echsenmenschen.

Übersicht über das Abenteuer

Das Abenteuer ist in zwei Teile untergliedert, „Das Geisterhaus" und „Die Seegeist".

„Das Geisterhaus" wird sich wahrscheinlich in der folgenden Reihenfolge abspielen.

Die Charaktere kommen in der Stadt Salzmarsch an und beginnen, Geschichten vom Geisterhaus zu hören, woraufhin sie möglicherweise mehr Informationen über das Haus und seinen gegenwärtigen Zustand suchen werden. Wenn du so entscheidest, können sie mit dem im Abschnitt „Hintergrund" erwähnten Wilderer sprechen.

Die Charaktere brechen auf, um das Haus zu erkunden, wo sie seine krabbelnden und zischenden Bewohner antreffen. Erwartet werden sie von Ned, einem betrügerischen NSC, der sie davon abzuhalten versucht, die Schmuggleroperation auffliegen zu lassen. Unabhängig davon ob die Charaktere nun die Schmuggler entdecken oder die Schmuggler einen Angriff auf die Gruppe starten, ist eine Konfrontation mit der Bande unvermeidlich, besonders, wenn die Charaktere bei ihrer Erkundung gründlich vorgehen. Ned zeigt sein wahres Gesicht in einem passenden Moment.

Die Kavernen und Schmuggelware unter dem Haus harren ihrer Entdeckung. Der Zugang zum Meer lässt auf die Nutzung eines großen Schiffes schließen, obwohl solch ein Gefährt nicht zu finden ist. Der erste Teil des Abenteuers endet, wenn die Charaktere mit der Wahrheit nach Salzmarsch zurückkehren und für ihre Arbeit belohnt werden.

Die Stadtältesten bieten an, die Gruppe anzuheuern, das Schmugglerschiff zu entern und zu kapern, wenn es in seinen geheimen Hafen zurückkehrt. Dieses Ereignis bringt den Teil „Die Seegeist" ins Rollen, der sich wahrscheinlich in der folgenden Reihenfolge entwickelt.

Die Charaktere entdecken ein Dokument, welches das von den Schmugglern benutzte Signalsystem erklärt, um die Ankunft des Schiffs anzuzeigen; durch das Entziffern und Senden des richtigen Rücksignals können sie die Besatzung in Sicherheit wiegen. Mit Gewalt oder Täuschung entert die Gruppe die *Seegeist* und versucht, sie unter ihre Kontrolle zu bringen. Während dieses Überfalls begegnet die Gruppe einem gefangenen Meereselfen namens Ozeanus und einem Trio von Echsenmenschenkriegern. Das Abenteuer schließt mit Hinweisen, dass sich die Echsenmenschen auf einen Überfall vorbereiten, vermutlich auf die Stadt Salzmarsch – obwohl die Wahrheit, wie im Abschnitt „Vorzeichen des Kriegs" umrissen, weit unheilvoller ist.

Ein Mann hinter den Linien

Ein Kaufmann in Salzmarsch, der von den illegalen Aktivitäten Sanbalets profitiert, hat verzweifelte Maßnahmen ergriffen, um sicherzustellen, dass die Schmuggleroperation weitergeht. Der Kaufmann hat einen örtlichen Schläger, Ned Schüttelschaft, zum Haus geschickt, um die Charaktere in einer abgelegenen Schlafkammer im ersten Stock zu erwarten.

Ned gibt vor, von ungesehenen Angreifern bewusstlos geschlagen, geknebelt, gefesselt und zum Sterben zurückgelassen worden zu sein. Nachdem er von den Charakteren „gerettet" wurde, trachtet er danach, Uneinigkeit zu säen, Unfälle zu verursachen und anderweitig Ärger zu machen, während sie das Haus erkunden.

Weitere Informationen zu Ned und wie du ihn in das Abenteuer einbauen kannst, findest du bei Bereich 15.

Abenteueraufhänger

Zwei Jahrzehnte lang war das Geisterhaus nahe Salzmarsch unbewohnt, und sein übler Ruf schwärte vor sich hin. Charaktere, deren Hintergründe mit Salzmarsch im Zusammenhang stehen, haben von dem Haus gehört. Benutze einen beliebigen der folgenden Aufhänger, um die Aufmerksamkeit der Spieler einzufangen.

Versteckter Schatz

Jahrelang haben sich die Erzählungen vom Geisterhaus nahe Salzmarsch in der Region herumgesprochen. Obwohl die meisten der Geschichten zu Recht als Warnungen verstanden werden, dem Ort fernzubleiben, halten sich hartnäckige Gerüchte von einem großen Schatz, der in den Wänden versteckt liege. Welche Relikte und andere Wertgegenstände hat der alte Alchimist unter den knirschenden Bodendielen und hinter den rissigen, verputzten Wänden seines Heims verwahrt?

Über das Original

Produziert 1981 vom britischen Zweig von TSR, wurde *Sinister Secret of Saltmarsh* von Dave J. Brown und Don Turnbull geschrieben. Zu dieser Zeit war es eine Offenbarung und markierte das erste Auftreten eines Geisterhauses und eines Überfalls auf ein Segelschiff in einem D&D-Abenteuer. Es bestimmte auch den Ton der darauf folgenden Veröffentlichungen von TSR, die oft starke, zentrale Erzählfäden aufwiesen, welche die Spieler dazu forderten, eine kreative Herangehensweise an die Problemlösung zu verfolgen. Sie beinhalteten üblicherweise zahlreiche kleinere Handlungsorte zum Erkunden, was dem Einzelabenteuer Abwechslungsreichtum verlieh.

Das Abenteuer verorten

Die Stadt Salzmarsch ist eine kleine, respektable Fischerstadt, die in der Kampagnenwelt Greyhawk liegt, im südlichsten Teil von Keoland. Sie befindet sich etwa 30 Kilometer von zwei größeren Städten entfernt: Burl im Nordwesten und Seeton an der Küste im Osten.

Hier sind Vorschläge dafür, wo du dieses Abenteuer in anderen Kampagnenwelten unterbringen kannst.

Eberron. Selbst für die Pionierarbeit leistenden Leute von Q'barra ist Salzmarsch eine Grenzstadt. Die klapprigen Anbauten und Elendshütten erstrecken sich in den dampfenden östlichen Deltas des Basura-Sumpfes, und ihre Bewohner tun ihr Bestes, sich aus den Angelegenheiten der Echsenmenschen im Landesinneren herauszuhalten. Ein elfischer Illusionist, der das Abzeichen des Hauses Phiarlan trägt, führt die Schmuggler an und scheint darauf versessen, Ärger zu machen.

Die Vergessenen Reiche. Auf halbem Weg zwischen Waterdeep und Neverwinter ertragen die Stadt Salzmarsch und ihre zähen Einwohner sowohl Winterstürme als auch den Totensumpf im Süden. Aufgrund der in der Dornenfeste auf der gegenüberliegenden Seite des Moors kochenden Politik erreicht Hilfe den Ort zumeist langsam, und so sind die Städter recht selbstständig geworden. Die Schmuggler könnten aus Luskan stammen, und ihre Waffenverkäufe an die Echsenmenschen könnten mit tieferen Zielen in Verbindung stehen, als sich einfach nur die Taschen vollzustopfen.

Mystara. Salzmarsch steht an der Grenze zwischen der Grand Duchy of Karameikos und den Five Shires, gerade noch innerhalb des Rands der Blight Marsh. Die Schmuggler, die das Geisterhaus als ihren Stützpunkt nutzen, könnten Hin-Piraten sein oder zumindest einige Halblinge zu ihrer Besatzung zählen, die darauf aus sind, die Autoritäten in Rollstone Keep die Küste hinunter zu meiden.

Unbegrenztes Wissen

Der Alchimist hat das Leben eines Eremiten gelebt, mit nur wenigen Besuchern und noch weniger Freunden. Aber einst kam ein junger Bote aus dem Haus mit einer Geschichte von einer großen Bibliothek, die zahllose Folianten enthält. Nacherzählungen der Geschichte des Boten variierten über die Jahre, wobei die beliebtesten Versionen nahelegten, dass der Alchimist eine Methode entdeckt hatte, unedle Metalle in Gold zu verwandeln.

Es muss gereinigt werden

Es darf nicht stehen bleiben! Ein unheiliger Ort so nahe an der Zivilisation. Diese Berichte von Klagelauten und blitzenden Lichtern verunsichern Herz und Verstand. Soll doch jedes verlassene Bauwerk in der Vergessenheit verrotten, so lange die Toten es in Ruhe lassen. Aber wie kann man einen Hafen für das Böse stehen lassen? Das Haus muss von seinen übernatürlichen Bewohnern gereinigt werden.

Das Geisterhaus

Nachdem sie alle verfügbaren „Fakten" von den Stadtbewohnern zusammengetragen haben und sich in den örtlichen Geschäften ausgerüstet haben, brechen die Charaktere auf, um das sagenumwobene Geisterhaus zu erkunden.

Anreise zum Haus

Die Straße zum Haus windet sich durch das felsige Küstengelände und bietet oft einen Ausblick auf die darunterliegende See. Tiefhängende Wolken bedrücken euch; draußen über dem Wasser zeigen sich gelegentlich Flecken von Sonnenlicht. Eine steife Brise weht von den Wellen herein und trägt den brackigen Gestank wogenden Salzwassers.

Das Haus liegt von Salzmarsch aus 6 Kilometer die Küste hinauf und ist über eine alte Straße zugänglich. Neugierige Stadtbewohner könnten der Gruppe einen Teil ihrer Reise folgen. Diese Begleiter verwickeln die Charaktere in Gespräche, fragen nach ihren Absichten und wiederholen dieselben Gerüchte und Geschichten, die in der Stadt zu hören sind. Sobald das Haus in Sichtweite kommt, verdüstern sich die Mienen der Stadtbewohner, und diese ziehen sich in Richtung Salzmarsch zurück.

Das Äussere des Hauses

Ein heruntergekommenes Haus thront auf dem höchsten Punkt in der Gegend. Die umgebende Steinmauer ist an vielen Stellen eingestürzt und gibt das darin befindliche Grundstück preis. Ein verziertes Metalltor liegt offen am Ende der Straße und schwingt leicht im Wind. Wildpflanzen wachsen im ganzen Innenhof, aber selbst all die Jahre können die Spurens des gut gepflegten Gartens, der sich einst hier befand, nicht vollends verwischen. Neben dem Haus erhebt sich das morsche Holzdach eines Brunnens aus dem hohen Gras.

Das Haus ist von der Bodenkante bis zum Dachfirst 10 m hoch; es hat ein Giebeldach mit mehreren Löchern, an denen die Schieferziegel fehlen.

Die Mauer

Die Steinmauer ist 2 Meter hoch und umschließt den Garten mehr oder weniger. Sie ist an einigen Stellen teilweise eingestürzt, daher gewährt sie leicht Zugang zu jedem Teil des Gartens, selbst wenn Charaktere entscheiden, ihn nicht durch das Haupttor zu betreten.

Der Garten

Der Alchimist hat einen Gemüsegarten um das Haus herum gepflegt, der als Rückzugsort vom Arbeitsstress diente und frische Nahrung lieferte. Jetzt sind ein paar kaputte Gartengeräte und Unkrautgestrüpp alles, was übrig ist. Ein einzelner Rosenstrauch neben dem Tor hat die Mauer überwuchert und die meisten anderen Pflanzen erstickt. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 gelingt, entdeckt, dass etwas Großes unter dem Rosenstrauch einen Bau ausgehoben hat.

Eine Familie von vier **Riesenwieseln** residiert in dem dornigen Verhau, und hat sich unter der Mauer ein Zuhause gegraben. Die Wiesel sind hochaggressiv und versuchen, den Charakteren aufzulauern, während sie den Garten untersuchen. Wird ihnen die Gelegenheit dazu gegeben, versuchen sie, den kleinsten Charakter zu packen und in Richtung ihres Baus zu schleifen.

Der Brunnen

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 gelingt, während er den Brunnen aus der Entfernung betrachtet, bemerkt eine Ansammlung kleiner Nagetierüberreste im hohen Gras um den Brunnen herum (vornehmlich Mäuse, Eichhörnchen und Ähnliches).

Der Brunnenschacht, der 6 Meter tief abfällt, enthält noch immer sauberes Wasser. Gespeist von einer Grundwasserquelle erlaubt der Brunnen keinen Zugang zum Haus oder zu den Kavernen darunter. Wenn die Charaktere den Schacht ausleuchten, während sie hinunterblicken, sehen sie das Glitzern von Münzen durch das seichte Wasser am Boden. Eine mittelgroße oder kleinere Kreatur kann den Brunnen hinunterklettern und dabei die felsigen Wände als natürlichen Halt benutzen.

Zwei **Riesengiftschlangen** haben sich in den zerbröckelten und von Ritzen durchzogenen Mauern des Brunnenschachts häuslich niedergelassen. Sie kommen hervor und attackieren alles, was in den Brunnen hinabsteigt. Sie kommen auch hervor, falls die Charaktere sich länger neben dem Brunnen aufhalten, während sie ihn untersuchen.

Schätze. Am Boden des Brunnens sind 14 SM zu finden.

Das Innere des Hauses

Das Innere des Hauses ist baufällig und feucht, und überall befinden sich Flecken harmlosen Schimmels. Das hölzerne Tragwerk ist weitgehend morsch, Spinnweben und Staub beherrschen die Szene und überall liegt Abfall verstreut. Der Boden ist mit von den Wänden und der Decke gefallenem Putz sowie den zerschlagenen Überresten demolierten Mobiliars übersät. Kamine (mit Schornsteinen, die zu eng zum Durchklettern sind) weisen keine Anzeichen kürzlicher Benutzung vor.

Alle Hausflure sind 1,50 m breit und 3 m hoch, bis auf den Dachboden, wo aufgrund der Dachschrägen die Höhe zwischen 30 cm an den Seiten und 4,50 m in der Mitte schwankt.

Alle Türen sind 1,50 m breit und 2 m hoch und bestehen aus normalen Holzkonstruktionen; alle sind geschlossen, aber unversperrt (mit Ausnahme von Bereich 15) und leicht zu öffnen. Die meisten Fensterscheiben sind zerbrochen und alle sind leicht zu öffnen.

Solange nichts anderes vermerkt ist, ist die Beleuchtung im Erdgeschoss und im Geschoss darüber tagsüber hell. Auf dem Dachboden ist das Licht aufgrund der verschiedenen Löcher im Dach dämmrig, aber ausreichend, was mehr als genug dunkle Schatten in den Ecken übrig lässt.

Erdgeschoss

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.1 gekennzeichnet.

1. Eingangshalle

Die Vordertür öffnet sich in eine muffige, schmutzige Eingangshalle. Zu eurer Linken führt ein Flur in den Westflügel des Hauses. Die Wände sind kahl, und Stücke zerschlagenen Mobiliars liegen auf dem Boden. Vor euch führt ein anderer Flur ins Hintere des Hauses.

Eine Treppe an der östlichen Wand führt nach oben ins nächste Stockwerk und erreicht es an einer Galerie, welche die Eingangshalle entlang ihrer Nord- und Westseiten überblickt; die Stufen scheinen sich gefahrlos hinaufsteigen zu lassen, obwohl das Geländer der Empore an mehreren Stellen gebrochen ist. Unter der Treppe am Nordende der Halle führt ein dritter Flur nach Osten.

Die Treppe weist beträchtliche Abnutzungserscheinungen auf und knarzt bedenklich, wenn man auf sie tritt, ist aber weiterhin stabil genug, jeden zu tragen, der ins erste Obergeschoss hinaufsteigen will.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 gelingt, findet zwei kürzlich hinterlassene Fährten von Humanoiden. Eine Fährte geht vom Eingang hin zu Bereich 9. Die zweite führt weg vom Fuß der Treppe und entlang des westlichen Flurs hin zu Bereich 4.

Empore. Etwa 3 m westlich vom oberen Treppenabsatz stürzt ein Abschnitt der Empore (der schraffierte Bereich auf der Karte) unter dem Gewicht jeder beliebigen Kreatur ein, die versucht, ihn zu überqueren. Derjenigen Kreatur, die den Boden zum Einsturz bringt, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst stürzt sie 3 m tief auf den darunterliegenden Boden. Der eingestürzte Teil der Empore hinterlässt eine 2m breite Lücke, die überwunden werden muss, um den Rest des ersten Obergeschosses zu erreichen.

2. Bibliothek

Dieser Raum war einst eine Bibliothek mit Bücherregalen entlang der Wände. Die meisten Regale sind kaputt, und an vielen Stellen sind sie zusammengefallen. Die wenigen noch intakten Regale sind leer, aber in der Südwestecke ruht ein Stapel Bücher.

Die vierzehn Bücher in dem unordentlich in die Ecke geworfenen Haufen sind mit Spinnweben, Ungezieferhinterlassenschaften und harmlosem Schimmel überzogen. Alle sind teilweise beschädigt, aber immer noch lesbar. Die meisten der Bücher sind langweilig (Chroniken, Sammlungen von romantischen Gedichten und so weiter), aber drei sind beachtenswert. Diese drei Bücher tragen klar erkennbare Titel auf ihren Rücken:

Die Magischen Eigenschaften von Edelsteinen von Erzmagus Tenser

Die Magischen Eigenschaften von Kräutern und Blumen von Erzmagus Tenser

Die Metaphysik der Mathematik von Magus Nystul

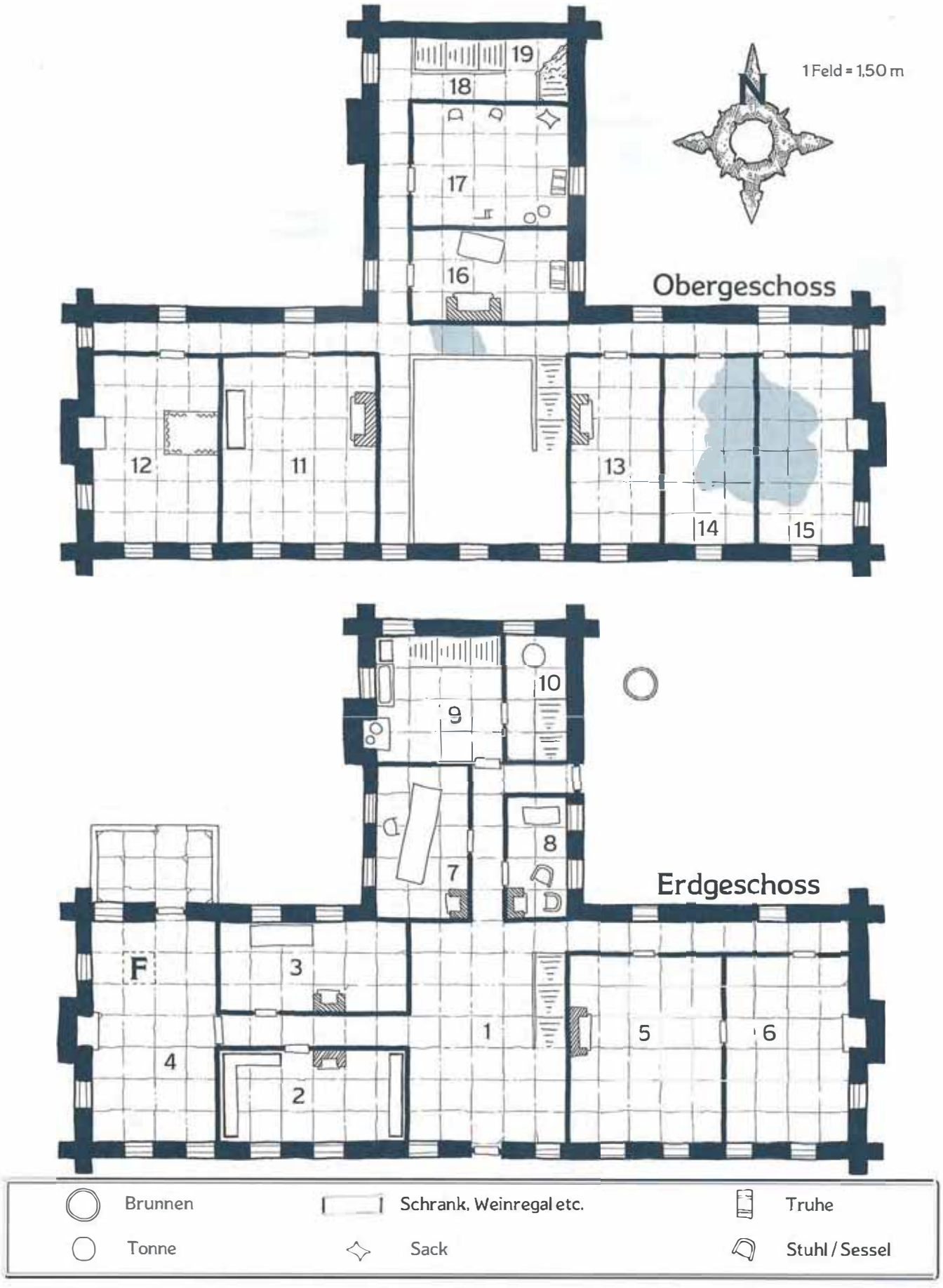
Im dritten Band liegt ein Stück Pergament, das von einem größeren Blatt abgerissen wurde und ein paar Zeilen handschriftlichen Textes in Gemeinsprache enthält. Feuchtigkeit hat es verdorben, so dass nur zwei Worte lesbar sind: „dahinter Skelette".

Die Bücher können für jeweils 7 GM verkauft werden, jedoch muss die Gruppe unter Umständen jenseits von Salzmarsch nach einem Käufer für derartige Folianten suchen.

3. Arbeitszimmer

Dieser Raum war einst eine Schreib- oder Studierstube. An der Wand unter dem Fenster steht ein großer, hölzerner Schreibtisch, teilweise kaputt und von feuchtem Moder durchsetzt. Es gibt drei Schubladen auf jeder Seite des Schreibtischs und eine große Schublade in der Mitte; die letztere ist geschlossen, aber die anderen stehen alle offen – und zwei davon wurden gewaltsam aufgebrochen.

Die mittlere Schublade ist abgeschlossen und kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf



KARTE 2.1: GEISTERHAUS

gegen SG 10 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Die Schublade enthält nichts außer alten, wertlosen Dokumenten, alle in Gemeinsprache verfasst – Kaufbelege für den Erwerb verschiedener Chemikalien und Ausrüstungsstücke für Laboratorien. Ein Charakter, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 14 ablegt, entdeckt ein kleines Geheimfach.

Schätze. In dem Geheimfach, eingeschlagen in ein Tuch, ist eine Glasphiole, die zwei Dosen eines *Heiltranks* enthält.

4. Wohnbereich

Eine Tür in der Nordwand führt auf eine kleine Terrasse, deren Pflasterung rissig und von Unkraut überwuchert ist. Außer einem Abfallhaufen in der Südostecke ist der Raum kahl.

Eine geheime Falltür in der nördlichen Hälfte des Raums führt in den Keller (Bereich 21). Eine der Fährten, die in Bereich 1 zu finden sind, führt zur Falltür; wenn die Charaktere dieser Fährte folgen, sticht die Falltür unmittelbar ins Auge (aufgrund der Fährte, die direkt zu ihr führen). Wenn die Charaktere die Fährten in Bereich 1 nicht bemerkt haben, gestatte ihnen einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10, um die Spur in diesem Raum aufzunehmen. Wenn alles andere nicht funktioniert, kann die Falltür von einem Charakter bemerkt werden, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 ablegt.

Magischer Mund. Sanbalet hat einen Zauber *Magischer Mund* auf die Falltür gewirkt. Wenn eine Kreatur sich ihr bis auf 1,50 m nähert, wird der Zauber ausgelöst und lässt die folgende Botschaft in einer lauten und gehässigen Stimme ertönen: „Willkommen, Ihr Narren – willkommen zu Eurem Tod!" Donnerndes, unmenschliches Gelächter folgt auf die gesprochene Botschaft.

Jede Kreatur, die die Botschaft hört, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, damit der Zauber keine Wirkung hat. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat eine Kreatur 1 Stunde lang einen Nachteil bei allen Attributswürfen, außer, sie ist immun gegen den Zustand verängstigt. Die Kreatur kann den Rettungswurf alle 15 Minuten wiederholen. Gelingt der Wurf, endet der Zauber.

Entwicklung. Nach deinem Ermessen können die Schmuggler im darunterliegenden Keller das Auslösen des Zaubers *Magischer Mund* hören. In diesem Fall bemerken die Schmuggler die Charaktere und gehen den Eindringlingen nach oder bereiten sich auf sie vor; siehe „Die Schmuggler" weiter oben im Text.

5. Wohnbereich

Das einzig Bemerkenswerte im Raum ist eine Zusammenballung winziger roter Pilze, die im Halbkreis um einen Kamin herum wachsen. Ansonsten ist der Raum kahl.

Die Pilze sind harmlos.

Schätze. Ein Charakter, der den Abzug des Kamins absucht, entdeckt etwa 1 m über der Oberkante des Kamins einen losen Stein, der einen kleinen Hohlraum verbirgt. In diesem Hohlraum liegt ein kleiner Lederbeutel, der zwei geschliffene Stücke Blauquarz (jeweils 10 GM) enthält.

6. Wohnbereich

Außer einer großen Menge Putz, der von der Decke gefallen ist, ist dieser Raum kahl.

Der Boden im darüberliegenden Raum (siehe Bereich 14) ist erheblich schwächer als woanders, eine Tatsache, die für jeden ersichtlich ist, der nach oben sieht und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Ansonsten gibt es nichts Bemerkenswertes hier.

7. Esszimmer

Einstmals stand ein langer Tisch in der Mitte dieses Raums; jetzt liegt er kaputt auf dem Boden. Ein kaputter Stuhl lehnt an der Wand zwischen den Fenstern, und es gibt einen Haufen zerbrochenen Geschirrs in der Nordwestecke.

Es gibt ansonsten nichts Bemerkenswertes hier.

8. Salon

Zwei Polstersessel stehen neben dem Kamin dieses Raums. Beide Bezüge sind zerrissen und das Füllmaterial herausgezerrt worden, aber die Holzrahmen sind intakt. Ein kaputter Tisch liegt auf dem Boden neben der Nordwand.

Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 gelingt, findet einen fehl am Platz wirkenden Stein am Abzug oberhalb des Kamins. Wird er entfernt, gibt er ein verstecktes Fach preis. Zusätzlich bemerken Charaktere, die sich dem Kamin nähern, eine Ansammlung von Mäuseknochen, die vor dem Kamin verstreut liegen.

Ein **Schwarm von Insekten (Spinnen)** lauert in den Mauerritzen des Kamins und des Abzugs. Die Spinnen strömen in offensichtlicher Irritation hervor, wenn sich eine beliebige Kreatur dem Kamin auf weniger als 1,50 Meter nähert.

Schätze. Das versteckte Fach enthält ein Holzkästchen. Im Kästchen befinden sich 30 KM und zwei kleine Beutel mit alchemistischen Pulvern (jeweils 5 GM).

9. Küche

Diese Küche ist schmutzig und klamm, mit Flecken grauen Schimmels und Spinnweben auf Boden, Wänden und Decke. In der Südwestecke befindet sich etwas eisernes Kochgeschirr unter einem Kaminabzug. Daneben, unter dem Fenster, ist ein geborstenes und verfärbtes steinernes Waschbecken.

Rechts vom Waschbecken ist ein kleiner, geschlossener Holzschrank an der Wand befestigt, etwa 1,50 Meter über dem Boden.

An der gegenüberliegenden Wand entlang führt eine Holztreppe von Westen nach Osten aufwärts; das hölzerne Tragwerk der Treppe ist morsch, und ein paar der Stufen fehlen.

Der Schrank ist leer. Die Treppe führt zu Bereich 18; sie ist in schlechtem Zustand, aber noch benutzbar.

Haben die Charaktere die Fährte in Bereich 1 gefunden, die hierher führt, entdecken sie, dass die Fährte weiter zu Bereich 10 führt. Haben sie die Fährte vorher nicht gefunden, können sie die Spur hier mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 aufnehmen.

Vier **Riesentausendfüßler** nisten unter dem Boden unterhalb des Waschbeckens. Sie kommen und gehen durch ein Loch im Fundament unter der Küche. Die Tausendfüßler kriechen den Abfluss hinauf, betreten den Raum und attackieren jeden, der den Schrank oder das Waschbecken untersucht.

10. Waschküche

Der Raum weist noch stärkere Auswirkungen von Feuchtigkeit und Verfall auf als die meisten anderen. Schimmel wächst in Flecken auf dem Boden, den Wänden und der Decke. Eine große Kupfertonne, gespalten, verfärbt und leer, steht unter den Fenstern, mit einem kleinen Haufen von Steingutscherben auf dem Boden daneben. Treppen führen hinab zu etwas, was vermutlich ein Keller ist.

Jeder, der die Tonne inspiziert, kann aufgrund der Flecken auf ihrer Innenseite erkennen, dass sie zum Kochen von Wasser verwendet wurde.

Haben die Charaktere die Fährte in Bereich 9 gefunden, die hierher führt, entdecken sie, dass sie die Treppe zu Bereich 20 hinab führt. Haben sie die Fährte vorher nicht gefunden, können sie die Spur hier mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 erkennen.

Magischer Mund. Sanbalet hat einen Zauber *Magischer Mund* auf die Treppe gewirkt, der ausgelöst wird, wenn irgendjemand auf die oberste Stufe tritt. Wird der Zauber ausgelöst, ertönen fürchterliche Schreie – wie von einer gepeinigten Seele – aus dem darunterliegenden Keller.

Jede Kreatur, die die Schreie hört, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf hat eine Kreatur 1 Stunde lang einen Nachteil bei allen Attributswürfen, außer, sie ist immun gegen den Zustand Verängstigt. Die Kreatur kann den Rettungswurf alle 15 Minuten wiederholen.

Obergeschoss

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.1 gekennzeichnet. Rekapituliere die Informationen bezüglich der Empore in Bereich 1, bevor die Charaktere zu diesem Stockwerk hinaufsteigen.

11. Schimmlige Schlafkammer

Was einst ein feines herrschaftliches Schlafzimmer war, ist mittlerweile verfallen. Einige der Bodendielen fehlen, und Abfall liegt herum. Ein hoher hölzerner Kleiderschrank steht an der Wand gegenüber dem Kamin, seine Tür ist geschlossen.

Der Kleiderschrank enthält zwei Gegenstände: ein Paar alte, rissiger Lederstiefel ohne Wert oder besondere Eigenschaften, und einen zerlumpten, fleckigen Mantel, der an einem Haken hängt. Der Mantel ist mit einem Muster verwundener Efeublätter verziert und erscheint harmlos, aber die inneren Falten sind mit Gelbem Schimmel bedeckt (siehe „Gefahren in Gewölben" im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, Kapitel 5).

12. Heruntergekommene Schlafkammer

Abfall liegt dort verstreut, wo einst eine feine Gästeschlafkammer war; es gibt Hinweise auf einen Nagetierbefall, und Spinnennetze hängen in den Ecken. Ein Himmelbett steht an der Wand gegenüber dem Kamin. Sein hölzernes Gestell ist wurmzerfressen und die Vorhänge, die einst das Bett abschirmten, sind zerrissen und fleckig. Es gibt keinen Bettbezug, aber das Bett ist größtenteils intakt.

Obwohl sich einige Schmuggler während der letzten Monate für ein Nickerchen hier hereingestohlen haben, gibt es hier nichts Bemerkenswertes.

13. Gästeschlafkammer

Diese Schlafkammer hat kein Mobiliar, aber überall liegt Abfall verstreut, und Spinnweben bedecken die Wände und Decke. Von der Tür aus könnt ihr ein Glitzern eines kleinen, stark spiegelnden Objekts im Kamin sehen.

Zwei **Schwärme von Insekten (Spinnen)** haben diesen Raum befallen. Ein Schwarm kommt über jeden herab, der sich dem Kamin nähert, und der andere seilt sich einen Moment später von den Spinnweben über der Tür ab. Beide schwappen mit dem gedämpften Klappern tausender winziger Beine von den Wänden herab.

Kamin. Das Glitzern im Kamin stammt von einem kleinen Stück von Kristallzierrat (5 SM), das einst dem Alchemisten gehörte. Die Kristallkugel mit flachem Boden ist gefällig anzusehen und fühlt sich in der Hand angenehm an, ist aber letztendlich weder besonders wertvoll oder nützlich. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 gelingt, während er den Zierrat untersucht, bemerkt, dass er Teil eines Satzes ähnlicher Kristalle sein könnte, die bei alchemistischer Arbeit als Gegengewichte benutzt werden.

14. Bröckelnde Schlafkammer

Dieser Raum scheint eine weitere verfallende Schlafkammer ohne Mobiliar zu sein. Selbst wenn er von der Tür aus betrachtet wird, ist es offensichtlich, dass der Boden hier drin nicht sicher aussieht; einige der Bodendielen fehlen und andere sind teilweise verschoben.

Jeder, der den Raum mit angemessener Vorsicht betritt, kann es vermeiden, auf den Teil des Bodens zu treten, der durchgesackt und beschädigt ist. Dort sieht er zum Beispiel nicht stark genug aus, um ein signifikantes Gewicht zu tragen. Ein gelungener Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 erlaubt einem Charakter, kürzlich hinterlassene Fährten zu bemerken, die von der Tür zum Fenster und wieder zurück führen, entlang des westlichen Rands des Raums.

Hinweise am Fenster. Ein Kombination aus dem Standort des Hauses und der Topographie der Klippen resultiert darin, dass dieser Raum die beste Aussicht auf das Meer von allen Punkten im Haus bietet, und von hier signalisieren die Schmuggler auch ihren Kollegen draußen auf dem Meer. Ein Charakter, der den Fensterbereich sorgfältig untersucht und einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 ablegt, entdeckt kleine Hinweise auf diese Tatsache: frische Kratzer auf dem Fensterbrett, wo die Signal-

laterne platziert worden ist, aufgescharrter Staub am Boden unmittelbar neben dem Fenster und so weiter. Diese Anzeichen können nicht von der Tür aus gesehen werden: sie müssen aus der Nähe untersucht werden.

Durch den Boden stürzen. Die von den Schmugglern auf dem Boden hinterlassenen Fährten repräsentieren die einzigen Stellen im Raum, die gefahrlos betreten werden können. Jedes Mal, wenn eine mittelgroße oder größere Kreatur von diesem sicheren Pfad auf den schraffierten Bereich auf der Karte abweicht, muss ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst stürzt sie 3 m tief durch den Boden und landet in Bereich 6.

15. Neds Schlafkammer

Die Tür in diesen Raum ist versperrt. Der Schlüssel zum Raum wurde ziemlich offensichtlich im Gang vor dem Raum liegengelassen und kann von jemandem bemerkt werden, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt. Alternativ kann die Tür von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Jeder Charakter, der die Tür öffnet, entdeckt, dass sie kürzlich geölt wurde.

Lies den folgenden Text vor, sobald die Tür geöffnet ist:

> In der Südostecke dieser verfallenen Schlafkammer liegt ein Mann; er ist am Leben, jedoch gefesselt und geknebelt. Er ist nur in Unterwäsche gekleidet und scheint keinerlei Waffen oder Ausrüstung zu haben.

Wie in Bereich 14 kann es jeder vermeiden, der den Raum mit angemessener Vorsicht betritt, sich auf den Teil des Bodens zu bewegen, der durchgesackt und beschädigt ist. Dort sieht er vielleicht nicht stark genug aus, um ein signifikantes Gewicht zu tragen.

Durch den Boden stürzen. Jedes Mal, wenn eine mittelgroße oder größere Kreatur von diesem sicheren Pfad auf den schraffierten Bereich auf der Karte abweicht, muss ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst stürzt sie 3 m tief durch den Boden und landet in Bereich 6.

Ned, gefesselt und geknebelt. Der Mann auf dem Boden ist Ned Schüttelschaft (**Spion**) (siehe „Ein Mann hinter den Linien" in der Abenteuerzusammenfassung und der Textkasten „Schlange im Gras"), der überzeugend vorgibt, gerettet werden zu wollen. Er hat eine recht gute Ahnung, wo seine Kleider sind und wird darum bitten, zum Bereich 17 eskortiert zu werden, um sie sich zurückzuholen. Ned hat keine anderen Besitztümer, außer einer einzigen Dosis einfachen Giftes (siehe das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, Kapitel 5), das er im Bund seiner Unterwäsche verborgen hat. Er kann es als eine Bonusaktion auf jede Hieb- oder Stichwaffe anwenden.

16. Schlafkammer des Alchemisten

> Feuchter Schimmel bedeckt Teile der Wände und der Decke in dieser großen Schlafkammer, und Abfall liegt großzügig über den Boden verstreut. In der Mitte liegt eine einzelne Matratze, die arg zerschlissen wurde, und aus der die Füllung hervorquillt. Unter dem Fenster steht eine große Holztruhe, deren Planken gespalten und deren Deckel geschlossen ist.

Die Truhe ist nicht verschlossen und lässt sich leicht öffnen. Darin befindet sich ein Haufen schimmliger und zerlumpter Kleidung, deren Stile niemals modisch waren – nichts von Wert – und ein Dokumentenbündel. Diese Seiten sind verrottet und fleckig, ihre Bedeutung ging vor langer Zeit verloren.

Schlange im Gras

Ned erzählt den Charakteren, er wäre ein Reisender aus Seeton, der das Haus in der vorigen Nacht betreten hat, um einen Schlafplatz während seiner Reise nach Salzmarsch zu finden, wo er Arbeit als Abenteurer zu finden hoffte. Er betrat es durch die Hintertür und hatte gerade die Küche erreicht, als er von hinten angegriffen und bewusstlos geschlagen wurde. Er erwachte vor einigen Stunden – gefesselt, geknebelt und seiner Besitztümer beraubt – in diesem Raum. Er hat weder seine Angreifer gesehen noch irgendwelche Geräusche im Haus gehört. Jetzt möchte er gerne befreit werden und sich den Charakteren auf ihrer Mission anschließen.

Weder Ned noch sein Kaufmannsmentor sind Narren, und sie haben ein wenig Überlegung in die Vorbereitung dieser Geschichte gesteckt – es ist den Charakteren nicht möglich, Neds wahre Motive zu erkennen. In der Tat hat Ned, um der Geschichte Wahrhaftigkeit zu geben, eine Beule am Hinterkopf (mit sadistischem Genuss vom Kaufmann zugefügt, bevor Ned ihn verließ).

Was Ned will. Ned will die Charaktere dahingehend manipulieren, ihre Mission aufzugeben. Er versucht, dies zu erreichen, indem er die Gefahren des Ortes aufbauscht und während der Erkundung Unfälle verursacht. Je näher die Charaktere der Entdeckung der Wahrheit über die Schmuggler kommen, desto verzweifelter wird er. Wenn es klar wird, dass er die Charaktere nicht verscheuchen kann, versucht er ihnen während eines Kampfes gegen andere Kreaturen mit einer vergifteten Waffe in den Rücken zu fallen.

17. Abstellkammer

> Dieser Raum scheint als Lagerraum verwendet worden zu sein. Eine große, schlecht gearbeitete Eichentruhe steht unter dem Fenster, ihr Deckel geschlossen. Woanders im Raum liegen drei kaputte Holzstühle, zwei zersplitterte Holzeimer und ein verschimmelter Sack. Gleich hinter der Tür befindet sich ein Haufen Kleidungsstücke; diese Gewänder haben wenig Staub angesammelt und scheinen hier erst kürzlich abgelegt worden zu sein.

Die Truhe ist leer und der Sack enthält triste, verrottete Kleidung – vor langer Zeit vom ehemaligen Eigentümer des Hauses hinterlassene Schmutzwäsche. Wer den zusammengeballten Inhalt entwirrt, findet eine übermäßige Anzahl von Wollsocken.

Die Kleider auf dem Boden gehören Ned Schüttelschaft, dem Insassen von Bereich 15.

18. Treppenabsatz

> Entlang der Nordwand dieses Bereichs führt eine Treppe hinab zum Erdgeschoss an der Rückseite des Hauses. Die Stufen scheinen lose und gefährlich zu sein.
>
> Eine andere Treppe entlang der Ostwand führt nach oben zum Dachgeschoss. Diese Treppe ist größtenteils eingestürzt – nur die untersten sechs Stufen sind noch intakt und es gibt keinen leichten Zugang zum Loch in der Decke, wo die Treppe einmal hinführte. Ein Haufen morschen Bauholzes liegt in der Nordostecke.

Die Statuen zum Dachboden sind nicht benutzbar, und die Charaktere müssen einen anderen Weg finden, um zum obersten Stockwerk des Hauses hinaufzusteigen.

19. Dachboden

Ein klaffendes Loch im Boden zeigt, wo die Treppe einmal hinführte, bevor sie einstürzte. Es gibt verrußte Spinnweben an den Wänden und der Decke, und der Boden ist mit kaputtem Mobiliar und anderem Abfall bedeckt.

Dank mehrerer Löcher im Dach fällt dämmriges Licht in den großen Raum, der sich über die Länge des Hauses erstreckt. Zwei große Säcke liegen übereinander in der Nordwestecke.

Die Säcke enthalten alte Kleidung und Lumpen.

Eine Gruppe von sechs **Blutmücken** nistet im Gebälk des Dachbodens. Sie fallen ein einem günstigen Moment über die Gruppe her und offenbaren sich den Charakteren erst, nachdem sie den Dachboden betreten haben.

Schätze. Ein Charakter, der den Abfall durchforstet, entdeckt eine Porzellanpuppe in einem Matrosenkostüm. Die Augen der Puppe sind aus zwei Jadestücken gefertigt, die jeweils 10 GM wert sind.

Der Keller

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.2 gekennzeichnet.

20. Weinkeller

Schulterhohe hölzerne Flaschenregale säumen hier die Wände im Norden und im Westen. Es scheinen in den Regalen keine intakten Flaschen übrig zu sein, und zerschlagene Flaschen bedecken den Boden.

An der Ostwand, am Fuß der Treppe, ruhen zwei große metallene Lagerbehälter, die leer zu sein scheinen.

In der Mitte des Raums liegt ein menschlicher Leichnam, der in eine Ritterrüstung gekleidet ist; ein Langschwert liegt zur Rechten des Leichnams und ein großer Schild bedeckt seine Beine.

Wenn die Charaktere der Fährte folgen, die von Bereich 1 durch Bereich 10 und die Treppe hinunter in diesen Raum führt, entdecken sie, dass die Fährte bis zur Südwand dieser Kammer weiterführt und abrupt an der Geheimtür endet. Haben sie die Fährte vorher nicht gefunden, können sie die Spur hier mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) oder Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 aufnehmen.

Die Geheimtür kann von jemandem entdeckt werden, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 ablegt. Dieser Wurf wird mit einem Vorteil abgelegt, wenn die Charaktere der Fährte gefolgt sind, die zur Tür führt.

Flaschenregale. Die Schmuggler haben den Weinkeller vor langer Zeit geleert bis auf eine verbliebene volle Flasche, die unter ein Regal gerollt ist, nachdem sie von ihrem Platz geschubst worden war. Jemand, der den Boden um die Regale herum untersucht und der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 ablegt, kann die Flasche bemerken. Ihr Etikett trägt das Abbild eines flott gekleideten Einhorns. Der Inhalt ist trinkbar, und ein Charakter, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, stellt fest, dass es sich um einen seltenen Jahrgang handelt, der dem passenden Käufer 50 GM wert ist. Jeder, der den Wein probiert, findet ihn widerwärtig süß. Der Wert des Jahrgangs ist offenbar eher seiner Seltenheit als der tatsächlichen Qualität geschuldet.

Leichnam. Die Überreste sind die eines Abenteurers, der vor mehreren Wochen aufbrach, um das Haus zu erkunden. Die Schmuggler haben den schwer gerüsteten Eindringling erschlagen und seine Leiche an Ort und Stelle belassen, um andere Besucher abzuschrecken.

Der Leichnam ist von zwei **Schwärmen von Fäulnismaden** befallen (siehe Anhang C). Jede Kreatur, die die Leiche berührt, wird von den Schwärmen angegriffen, die sich aus den Lücken in der Rüstung ergießen. Auf den ersten Blick ist das Erscheinungsbild der Maden geronnener Milch enervierend ähnlich, die aus einer Blase gequetscht wird.

Schätze. Die Ritterrüstung ist verbeult – das Resultat brutaler Schläge und Tritte – aber brauchbar und passt einer mittelgroßen Kreatur. Das Langschwert und der Schild sind in gutem Zustand. Eine Entdeckerausrüstung ohne den Proviant und das Wasser liegt unter dem Leichnam.

Entwicklung. Der Schmuggler in Bereich 21 wird die Charaktere wahrscheinlich hören, wenn sie einen Kampf anzetteln oder anderweitig laut sind. Solange die Charaktere nicht bewusst leise und heimlich vorgehen, hört sie der einzelne Schmuggler hinter der nördlichen Geheimtür und zieht sich durch die südliche Geheimtür zurück, die Bereich 21 mit den Kavernen verbindet.

21. Keller

Wenn die Gruppe viel Lärm macht, während sie Bereich 20 erkundet, ist der Schmuggler hier bereits durch die Geheimtür verschwunden.

Diese von Fackeln erleuchtete Kammer war einst ein großer Keller, ist aber seitdem zu einer Art Kaserne umgebaut worden. Zehn krude Betten stehen entlang der Südwand, jedes mit einem hölzernen Spind an seinem Fußende.

Eine lange hölzerne Tischplatte auf Sägeböcken wird von klapprigen Hockern umringt und dominiert die Mitte des Raums. Besteck, Becher und schmutzige Teller aus Metall liegen auf dem Tisch.

Ein Kochherd wurde neben dem Tisch eingebaut und Hinweise auf kürzlich gekochte Mahlzeiten stehen in Töpfen darauf. Ein großer Schinken hängt neben dem Herd an einer Schnur herab.

Eine robuste Treppe führt zu einer Falltür in der Decke darüber. Es gibt zwei Holztüren an der Ostseite des Raums.

Wenn die Charaktere es vermieden haben, in Bereich 20 unnötigen Lärm zu machen, schrubbt ein einzelner Schmuggler (**Bandit**) in einem Waschbecken neben dem Herd Töpfe. Er versucht, durch die Geheimtür zu fliehen, sobald die Charaktere erscheinen. Ansonsten, wenn die Schmuggler durch die Anwesenheit der Gruppe alarmiert worden sind, befinden sich hier zwei **Banditen** und ein **Späher** und sind kampfbereit.

Ohne einen Schmuggler, der den Weg zeigt, muss jemand einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 ablegen, um die Geheimtür zu finden. Die Tür ist hinter ein paar Regalen versteckt, die beiseite gleiten, um den Blick auf den Durchgang zu den Kavernen freizugeben.

Wenn die Charaktere sich den Türen am Ostende des Raums nähern, lies vor:

Die Tür zu eurer Linken erscheint normal, aber die vor euch wird von einem Holzriegel gekreuzt, der von Klammern am Türstock und der Tür selbst gehalten wird. Das Wort „Gefahr" ist in Gemeinsprache mit Kreide auf diese Tür gekritzelt worden.

Die linke Tür, die zu Bereich 22 führt, ist nicht abgeschlossen.

Verriegelte Tür. Charaktere, die den Riegel untersuchen, können sehen, dass er beschädigt und verbogen ist, als ob etwas versucht hätte, von der anderen Seite die Tür zu öffnen.

Schätze. Die zehn hölzernen Spinde sind verschlossen. Sie können von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Ein Spind kann auch von einem Charakter aufgestemmt werden, der eine Brechstange benutzt und einen gelungenen Stärkewurf gegen SG 12 ablegt. Die Spinde beinhalten persönliche Habseligkeiten; in jedem ist auch einen Geldbeutel, der 7 GM und 15 SM enthält.

22. Sanbalets private Unterkunft

Im Gegensatz zur Kaserne enthält dieser kleine Raum komfortables Mobiliar und scheint gut gepflegt zu sein.

Ein bequem aussehendes Bett in der Nordwestecke hat einen hölzernen Spind an seinem Fußende.

Ein kleiner Holztisch steht an der Ostwand, daneben ein gepolsterter Ledersessel. Auf dem Tisch spendet ein dreiarmiger Kerzenleuchter aus Messing mit drei brennenden Kerzen dem Raum helles Licht. Die Kerzen, obwohl nicht frisch, sind noch lange nicht heruntergebrannt.

Unter dem Tisch befinden sich eine kleine Holzkiste und eine nicht entzündete Blendlaterne mit einer beweglichen Blende über der Linse.

Auf einem Regalbrett über dem Tisch liegen drei Bücher. In der Nordostecke steht ein geschlossener hölzerner Kleiderschrank.

Wenn die Charaktere es vermieden haben, die Schmuggler bezüglich ihrer Anwesenheit zu alarmieren, befindet sich **Sanbalet** (siehe Anhang C) in seiner Unterkunft. Ansonsten ist dieser Raum verlassen.

Sanbalets Bücher bestehen aus den folgenden Bänden:

- Ein Band erotischer Poesie, vollständig illustriert.
- Ein nautisches Jahrbuch mit Gezeitenkalender für den Küstenbereich um Salzmarsch (im Ganzen deckt er 150 km Küstenlinie ab).
- Eine Abhandlung, die den Halbgott Iuz und seine Schergen zum Gegenstand hat.

Im dritten Buch befindet sich ein Blatt Pergament, auf dem ein paar einfache Worte und Phrasen in der Gemeinsprache und ihre Entsprechungen in Goblinisch stehen. Die Worte umfassen „Halt", „kämpf", „heb auf", „komm" und so fort – Schlüsselwörter, die Sanbalet benutzt, um seine Hobgoblin-Söldner zu befehligen.

Blendlaterne. Die Laterne wird benutzt, um der *Seegeist* zu signalisieren. Jemand, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, realisiert, dass die Laterne nur unregelmäßig verwendet wird.

Schätze. Die drei Bücher sind jeweils 10 GM wert. Ein schicker, bodenlanger Ölzeugmantel (5 GM) hängt im Kleiderschrank. Seine Ärmel enthalten zahlreiche Taschen (leer), und er ist mit schillernder grüner Seide besetzt.

Ein Charakter, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 ablegt, findet unter dem Tisch ein verstecktes Fach, welches Sanbalets Zauberbuch beinhaltet. Das Zauberbuch enthält alle Zauber, die Sanbalet vorbereitet hat.

Die kleine Holzkiste beinhaltet zwölf Kerzen, Feuerstein und Stahl sowie ein Blatt Pergament, das Sanbalets Methode erläutert, mittels der er mit dem Schiff kommuniziert. Siehe „Das Signalsystem" im zweiten Teil dieses Abenteuers für weitere Informationen.

23. Raum der Skelette

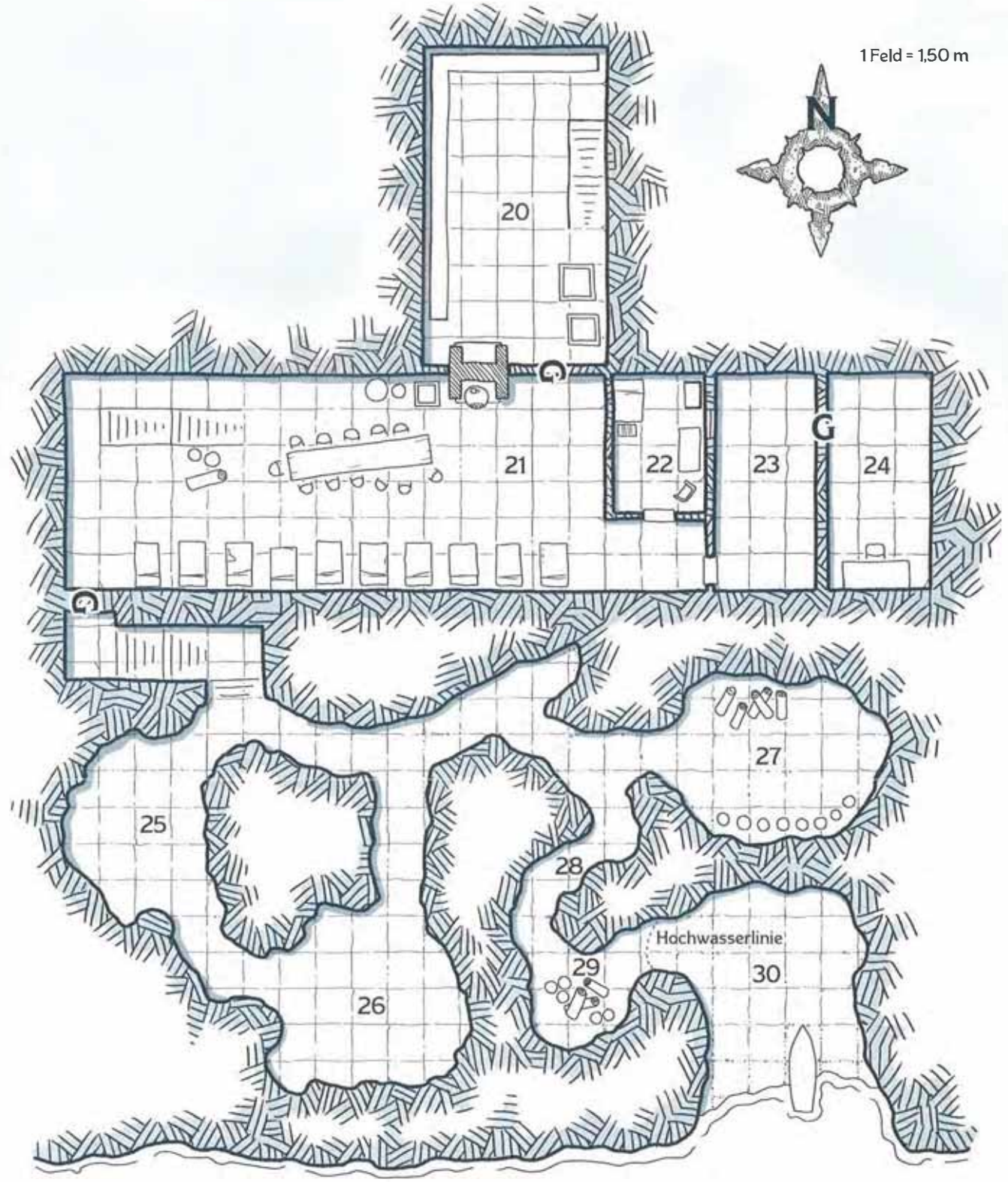
Der Riegel, der die Tür sichert, lässt sich leicht anheben. Die Schmuggler haben diesen Raum versiegelt, nachdem sie die Untoten darin entdeckt hatten.

Aus dem großen Raum hinter euch hereinflutendes Licht zeigt euch gerade eben, dass die Kammer nur etwa 4 Meter durchmisst und dass die Ecken von Schatten erfüllt sind. Das wenige, das ihr sehen könnt, ist schäbig und dreckig.

Sechs alte **Skelette** lauern hier in den Schatten. Sie erheben sich und greifen an, sobald die Charaktere den Raum betreten. Sie haben aufgrund der Länge ihres Ruhezustands einen Nachteil auf Initiativewürfe. Die Skelette werden von Materialverbindungen verstärkt, die vor Jahren an ihren Knochen angebracht wurden. Wenn sie zum ersten Mal durch einen Nahkampfangriff Schaden erleiden, wird dieser Schaden halbiert. Wenn die Skelette gegen diese Schadensart empfindlich sind, ignorieren sie stattdessen diese Empfindlichkeit für diesen Angriff.

Entwicklung. Wenn die Charaktere mehr als nur ein paar Augenblicke hier verbringen, erscheint ein schwaches blaues Licht am Rand der Geheimtür zu Bereich 24. Das Licht wird allmählich heller, während die Überreste des Alchemisten nach langen Jahrzehnten wieder zum Leben erwachen. Zu einem Zeitpunkt deiner Wahl kommt der Alchemist (**Skelettalchemist**; siehe Anhang C) durch die Geheimtür hervor, um die Skelette zu unterstützen.

Skelettalchemist



Karte 2.2: Geisterhaus, Keller und Kavernen

Der Verfluchte Glücksstein

Tu nichts, um die Charaktere daran zu hindern, in Bezug auf den vom Alchemisten in Bereich 23 getragenen Stein in die Irre geführt zu werden. Gleiches gilt für das Buch und die goldenen Objekte, die in seinem Labor in Bereich 24 zu finden sind.

In Wahrheit gibt es so etwas wie einen Stein der Weisen nicht, obwohl die Charaktere eins und eins zusammenzählen und anders entscheiden könnten, wenn sie den Stein vom Alchemisten erlangen, die unwahrscheinlichen goldenen Objekte sehen und dazu das Buch entziffern.

Sie könnten davon begeistert sein, einen echten Stein der Weisen zu besitzen! Natürlich wird die traurige Wahrheit enthüllt, sobald sich ein Charakter auf den Stein einstimmt.

Wenn der Alchimist die Szene betritt, lies vor:

> Ein vornübergebeugter Leichnam gleitet durch die versteckte Tür. Er trägt einen spitzen Hut und ist in eine mit mystischen Symbolen bestickte Robe gekleidet. Dünne Bartfäden schweben von seinem knochigen Kiefer. Er hebt einen Finger, mit dem er arkane Symbole in die Luft zeichnet. In einer heiseren Stimme spricht er: „Geheimnisse gefunden und verloren, dann wieder gefunden. Euer armseliger Verstand kann es nicht fassen ..."

Schätze. Der Alchemist hat einen leeren *Nimmervollen Beutel* an seiner Taille. Ein Rippenknochen an jedem der Skelette wurde in Gold getaucht und ist 5 GM wert. Der Alchemist trägt auch einen *Verfluchten Glücksstein* (siehe Anhang B) bei sich.

24. Laboratorium

> Die Geheimtür öffnet sich in eure Richtung und gibt den Blick auf einen Verhau aus zerbrochenem Glas und Steingut auf dem Boden hinter ihr frei. Drei kleine Kupfertöpfe liegen inmitten der Trümmer.

Lies vor, während die Gruppe eintritt und den Rest des Raumes sieht:

> Eine Bank führt an der Westwand eines Raums entlang, der ein Laboratorium zu sein scheint. Auf der Bank stehen Krüge voller Pulver und Flüssigkeiten sowie mehrere Teile chemischer Apparaturen.
>
> Es gibt einen Tisch an der Südwand, der mit der Bank eine L-Form bildet. Ein Buch liegt aufgeschlagen auf dem Tisch.
>
> Ebenfalls auf dem Tisch steht ein Kerzenleuchter, der immer noch einen winzigen, nicht entzündeten Kerzenstumpen hält, sowie eine Auswahl anderer Gegenstände, die sogar in dem dämmrigen Licht mit der Wärme puren Golds glänzen. Eines dieser Objekte sieht aus wie ein menschlicher Schädel.

Buch. Bevor der Alchemist starb, las er das Buch, das aufgeschlagen auf dem Tisch liegt. Sein Titel lautet *Das Geheymnis vom Steyne der Weysen*, kein Autor wird genannt. Das Buch ist dem richtigen Käufer 50 GM wert.

Obwohl es in Gemeinsprache verfasst ist, ist das Buch ein zu tiefschürfendes und abstruses Werk, um von irgendjemandem außer einem passenden Spezialisten vollständig verstanden zu werden. Ein Charakter kann aber fähig sein, das ungefähre Thema abzuleiten. Dieses Wissen zu erwerben, erfordert 8 Stunden des Studiums und einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20. Das Buch enthält Anweisungen für die Erschaffung eines „Steynes der Weysen" und beschreibt dann, wie das Objekt benutzt werden kann, um unedles Metall in Gold zu verwandeln.

Goldene Objekte. Die Objekte auf diesem Tisch bestehen aus purem Gold – wurden aber so gefertigt, nicht magisch transformiert. Die Charaktere könnten nun schlussfolgern, dass sie die Ergebnisse erfolgreicher Experimente mit dem Stein der Weisen sind. Die Wahrheit ist jedoch, dass der Alchemist sie anfertigen ließ, um einen möglichen Käufer glauben zu machen, der Stein wäre real. Die Sammlung beinhaltet die folgenden Gegenstände:

- Einen menschlichen Schädel (20 GM)
- Einen Apfel (5 GM)
- Eine Rose (5 GM)
- Einen Satz von fünf kleinen Scheiben (Gegengewichte, jeweils 5 GM)

Schätze. Der Tisch trägt kleine Stapel von Goldmünzen, insgesamt 47 GM. Eine genaue Untersuchung des Tischs bringt eine verborgene Schublade zum Vorschein, der das Zauberbuch enthält, welches der Alchemist zu Lebzeiten verwendete. Die Inhalte des Buchs umfassen *Sprachen verstehen*, *Tanzende Lichter*, *Tensers Schwebende Scheibe* und *Zerbersten*. Die chemischen Apparaturen auf der Bank sind 20 GM wert.

Die Kavernen

Die Durchgänge und Kavernen hinter der Geheimtür in der Südwand von Raum 21 fallen alle merklich zum Meer hin ab. Der Durchgang, der nördlich der Bereiche 25 und 26 verläuft und das Innere der Bereiche 27, 28 und 29 sind gut von Fackeln ausgeleuchtet, die in kruden Klammern an den Wänden befestigt sind. Die Bereiche 25 und 29 sind dunkel. Bereich 30 ist für Tageslicht offen. Die Wände sind glitschig und die Böden feucht, wobei die Schmuggler an manchen Stellen Matten ausgelegt haben, um sie leichter passierbar zu machen.

All diese Durchgänge und Kavernen sind natürlichen Ursprungs, obwohl es hier und da Anzeichen bearbeiteten Steins gibt; solche Hinweise finden sich auf den Treppen, die von der Geheimtür wegführen und an Stellen, an denen schmale Durchgänge verbreitert wurden.

Es ist wahrscheinlich, dass die Charaktere mit Mitgliedern von Sanbalets Bande zu tun hatten, bevor sie die Kavernen betreten. Die folgenden Bereichsbeschreibungen gehen davon aus, dass die Schmuggler reagiert haben (siehe „Schmuggler in Alarmbereitschaft" im Abschnitt „Hintergrund"), so dass Sanbalet und ein paar der Schmuggler die Charaktere in den Bereichen 27 und 28 erwarten.

Werden die Schmuggler überrumpelt, ist ein Großteil von ihnen über die Kavernen verteilt. Stell sicher, sie in einer Art und Weise zu verorten, die die Charaktere nicht überwältigt, aber sobald der Kampf in den Kavernen beginnt, wird er wahrscheinlich nicht enden, bevor die Bande vollständig aufgerieben wurde. Sollte Sanbalet erschlagen werden, zieh in Betracht, alle verbleibenden Schmuggler fliehen zu lassen.

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.2 gekennzeichnet.

25. Glitschige Kaverne

> Diese unebene, natürlich entstandene Kaverne hat einen Durchmesser von etwa sechs Metern.

Zwei Flecken Grünen Schleims (siehe „Gefahren in Gewölben" im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, Kapitel 5) hängen an einem Punkt der Decke, der sich in etwa auf halbem Weg zwischen den beiden Mündungen der Durchgänge befindet. Sie lassen sich auf Charaktere (oder Schmuggler) fallen, die darunter vorbeigehen und landen mit einem ausgeprägt matschigen Klatschen.

26. Natürliche Kaverne

> Diese in etwa kreisförmige, natürlich entstandene Kaverne hat einen Durchmesser von etwa acht Metern.

Sind die Schmuggler noch nicht auf die Anwesenheit der Charaktere aufmerksam geworden, so ruhen sich hier drei **Späher** aus, während sie auf Anweisungen warten. Es gibt sonst nichts Bemerkenswertes in diesem Bereich.

27. Vorratskaverne

> Diese Kaverne ist, genauso wie der dorthin führende Durchgang, gut von Fackeln ausgeleuchtet, die in einfachen Eisenklammern an den Wänden stecken. Ihr könnt fünf kleine Tuchballen sehen, die an der Wand zu eurer Linken aufgestapelt sind, und zu eurer Rechten befinden sich acht kleine Fässer in einer sauberen Reihe.

Dies ist die Hauptlagerkammer für Sanbalets Schmuggeloperation, und der wahrscheinliche Ort, von dem aus er und seine Bande eine Verteidigung organisieren.

Wenn noch kein Alarm ausgelöst wurde, befinden sich hier zwei **Banditen** und ein **Späher**, die sich aus dem Branntweinvorrat ein paar Gläschen mopsen.

Sind die Schmuggler alarmiert worden, verteidigen **Sanbalet** (siehe Anhang C und der folgende Textkasten), ein **Hobgoblin**, ein **Späher** und ein **Bandit** diesen Raum. Sanbalet hält sich aus dem Nahkampf heraus und geht hinter den Fässern in der Südwestecke in Deckung. Der Hobgoblin und der Bandit versuchen die Charaktere daran zu hindern, den Raum zu betreten, während der Späher aus der Entfernung seine Fernkampfwaffe abfeuert.

Sanbalet

Der Anführer der Schmuggler ist als hochgewachsener Mann mit rasiertem Schädel und durchdringenden grünen Augen so charismatisch wie listig. Sanbalet ist eine ränkeschmiedende Nemesis, die Manipulation gegenüber direkten Handlungen vorzieht. Es ist kein Zufall, dass seine Bande das alte Haus besetzt hat, da die Aussicht auf verborgenes Wissen ihn von Beginn an hierhergelockt hat.

Trotz der Enttäuschung, niemals die Geheimkammer des Alchemisten oder andere legendäre arkane Entdeckungen gefunden zu haben, sah der schlaue Magier eine Gelegenheit in den zerfallenen Mauern und zerbrochenen Fenstern des Hauses.

Was er will. Der Schmuggler will seine Operation ausweiten und irgendwann einen sichereren Ort bewohnen, um seine magischen Studien besser verfolgen zu können. Er würde jeden seiner Gefährten opfern, um diese Ziele zu erreichen.

Selbstvertrauen in Hülle und Fülle. Sanbalets Erfolg stammt aus Vertrauen in seine Fähigkeiten. Er ergötzt sich an kriminellem Verhalten und sieht sich selbst als großen Schurken. Er spricht von sich selbst in der dritten Person und zeigt narzisstische Tendenzen.

Schätze. Die fünf Seidenballen sind jeweils 50 GM wert, und die acht Branntweinfässer haben einen Marktwert von jeweils 10 GM, wobei die Kaufleute von Salzmarsch die Waren als gestohlen erkennen, wenn die Charaktere versuchen, sie hier zu verkaufen.

Sanbalet trägt eine *Pfeife der Erinnerungen* (siehe Anhang B) und einen Satz meisterlich gearbeiteter gezinkter Würfel (20 GM) bei sich. Der Hobgoblin trägt eine *Rüstung des Wassermanns* (Schuppenpanzer).

28. Abfallender Durchgang

> Die Steigung des Durchgangs ist merklich steiler in diesem Bereich. Raue Matten wurden stellenweise auf dem Boden ausgelegt und verringern die Glitschigkeit des Hangs ein wenig.

Schmuggler, die aus früheren Begegnungen mit Charakteren geflohen sind, warten am Ende dieses Durchgangs und feuern Fernkampfwaffen auf die Eindringlinge ab, während diese versuchen, die Engstellen zu durchqueren.

29. Magazinkaverne

> Der Durchgang erweitert sich an dieser Stelle im Süden und bildet eine kleine Kaverne. Auf dem Boden in der Mitte gibt es drei Tuchballen und fünf kleine Fässer, die auf einem Stück rauer Matte ruhen.

Ein einsamer **Bandit** ist hier, wenn die Schmuggler nicht alarmiert wurden.

Wenn einer der beiden Zauber *Magischer Mund* ausgelöst wurde, hält hier ein einsamer **Hobgoblin** Wache (gegen einen sich vom Meer aus nähernden Gegner) und greift in die Auseinandersetzung in Bereich 27 ein, wenn er Kampfgeräusche hört.

Die Ballen und Fässer haben die gleichen Werte und Einschränkungen wie diejenigen, die sich in Bereich 27 finden.

30. Meereshöhle

> Der Durchgang führt in eine Höhle, die sich direkt zum Meer hin öffnet. Im Moment herrscht Ebbe, und es gibt nur wenig Wasser in der Höhle, aber es gibt eine offensichtliche Hochwasserlinie einen Meter über dem Boden. Ein kleines Boot wurde auf den abfallenden Höhlenboden gezogen, vielleicht groß genug für acht Personen, mit Riemen, einem umlegbaren Mast und einem sauber gerefften Segel. Eine am Bug befestigte Leine wird von einem als Anker dienenden großen Felsblock niedergehalten.

Haben die Charaktere vermieden, einen der beiden Zauber *Magischer Mund* auszulösen, stehen die beiden **Hobgoblin**-Schmuggler hier Wache.

Es gibt in diesem Bereich keine Wertgegenstände außer der Galivate, die bis zu 100 GM einbringen könnte. Da Seidenballen und Branntweinfässer unhandlich sind, können die Charaktere dieses Boot verwenden, um die Schmuggelware nach Salzmarsch zu transportieren.

Abschluss

Die Stadtversammlung von Salzmarsch belohnt die Charaktere dankbar mit 200 GM für das Aufdecken und Zerschlagen der Schmuggleroperation.

Mehrere Tage nach der Rückkehr der Charaktere, oder kurz bevor sie die Stadt verlassen, werden sie zu einem Treffen mit der Stadtversammlung eingeladen. Dieses Treffen leitet den zweiten Teil des Abenteuers ein.

Die Seegeist

Im nächsten Teil des Abenteuers bittet die Stadtversammlung die Charaktere, den verbleibenden Schmugglern den Kampf anzusagen.

Ein paar Tage nach ihrer triumphalen Rückkehr von der Zerschlagung des Schmugglerrings am Geisterhaus werden die Charaktere hektisch zu einer Krisensitzung der Salzmarscher Stadtversammlung gerufen. Hier wird ihnen auseinandergesetzt, dass es, obwohl die landgestützte Operation des Schmugglerrings niedergeschlagen wurde, ein hochseetüchtiges Schiff geben muss, mit dem die Schmuggelware ursprünglich befördert wurde, und dieses noch unterwegs ist. Die Versammlung fürchtet, dass überlebende Schmuggler versuchen könnten, ihre Operation von irgendeinem anderen Stützpunkt wiederaufzunehmen, und bittet die Charaktere, dieses Schiff aufzubringen und dem Schmuggel ein für alle Mal ein Ende zu setzen.

Den Charakteren wird eine Belohnung von 400 GM für den erfolgreichen Abschluss der Mission angeboten.

Der Plan

Die Versammlung schlussfolgert, dass die Schmuggler auf dem Schiff zu diesem Zeitpunkt noch nicht von der Verhaftung oder des Todes ihrer landgestützten Kollegen erfahren haben und man durchaus mit ihrer Rückkehr rechnen kann. Nachdem die letzte Warenladung erst vor Kurzem gelöscht wurde, wird eine weitere erst in einiger Zeit erwartet – vielleicht während des nächsten Neumonds, der in etwa zwei Wochen beginnt.

Die Versammlung arrangiert, dass Mitglieder der Stadtwache in den nächsten zwei Wochen lang jede Nacht an möglichen Treffpunkten patrouillieren, falls die Schmuggler eher als erwartet zurückkehren sollten. Wird das Schiff gesichtet, ist die Versammlung nicht willens, das Leben von Freiwilligen zu riskieren, indem sie ihnen befiehlt, das Schiff und die Besatzung gewaltsam in Gewahrsam zu nehmen. In dem Moment, in dem ein sich näherndes Schiff bemerkt wird, erwartet die Versammlung von den Charakteren, die tatsächliche Aufgabe des Enterns zu übernehmen.

Sobald die Charaktere das Vorhaben akzeptieren, stellt die Versammlung ihnen ein kleines Fischerboot zur Verfügung und versorgt sie mit der angemessenen Menge nicht-magischer Ausrüstung, von der die Charaktere glauben, sie zu benötigen. Das Boot ist groß genug, die ganze Gruppe plus zwei weitere Personen unterzubringen. Die Versammlung stellt auch die Dienste zweier Mitglieder der Wache zur Verfügung, um, wenn nötig, das Boot zu segeln. Sie sind nicht gewillt, die *Seegeist* mit den Charakteren zusammen zu entern, verteidigen jedoch sich selbst und das Fischerboot, falls es angegriffen wird.

Das Signalsystem

Wenn die Charaktere die Blendlaterne und das Pergament in Bereich 22 des Geisterhauses entdeckt haben, haben sie einen wertvollen Hinweis darauf, wie die Schmuggler kommunizieren. Du kannst den Charakteren vielleicht einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 abverlangen, um herauszufinden, wie das System funktioniert – obwohl bestimmte Fakten nicht auf dem Pergament

niedergeschrieben sind. Alternativ kannst du den Charakteren erlauben, mit dem Senden von Signalen zu experimentieren, wenn das Schiff zurückkehrt.

Das Signalsystem benutzt die Blendlaterne, um die folgenden Botschaften zu kommunizieren, indem kurze und lange Lichtblitze kombiniert werden:

Lang-kurz-kurz-kurz: „Ist es sicher?" (Das Schiff beginnt den Austausch mit diesem Signal.)
Kurz-lang-kurz-lang: „Alles sicher." (Die Schmuggler antworten mit diesem Signal.)
Lang-lang-lang: „Bereit zum Ausladen; kommt zum Schiff." (Das Schiff bestätigt eine Antwort mit diesem Signal.)

Das Arrangement verlangt, dass jemand auf dem Schiff das erste Signal blinkt. Die Landgruppe antwortet, indem sie das zweite Signal blinkt, woraufhin das dritte Signal vom Schiff geblinkt wird. Eine kleine Gruppe von Schmugglern nähert sich dem Schiff in einem Ruderboot. Wenn es eintrifft, schickt das Schiff ein Boot in die Gegenrichtung los. Diese zwei Gefährte wechseln sich dabei ab, die Schmuggelware zwischen dem Schiff und der Küste zu transportieren, wobei eines davon am Ende der Operation in der Küstenhöhle verbleibt.

Es wurde vereinbart (obwohl das nicht auf dem Pergament auftaucht), dass das erste Signal eine Stunde lang alle 10 Minuten wiederholt wird. Erhält das Schiff keine Antwort, wird angenommen, dass irgendeine Verzögerung vorliegt, und die *Seegeist* segelt davon, um in der nächsten Nacht zurückzukehren.

Die Schmuggler werden den Anker werfen, wenn die Charaktere irgendeine Art von Gegensignal an das Schiff schicken – nicht notwendigerweise das korrekte. Die Besatzung der *Seegeist* ist daran gewöhnt, von Zeit zu Zeit das falsche Signal zu sehen, da die Bande an der Küste die Laterne oft ungeschickt bedient. Nur für den Fall jedoch, dass etwas schiefgegangen ist, wird die Schiffsbesatzung in Alarmbereitschaft sein, wenn die Charaktere sich nähern.

Die Seegeist entern

Wie lange die Charaktere brauchen, um das Schiff zu erreichen, hängt davon ab, welche Vorbereitungen sie zuvor getroffen haben. Wenn zum Beispiel vereinbart ist, dass die Wachleute, sobald sie das Schiff gesehen haben, zur Küste rudern und die Charaktere abholen (sagen wir in der Höhle unter dem Geisterhaus), dauert das 15 oder 20 Minuten. Die Charaktere gehen dann an Bord des Fischerboots, welches zum Schiff hinausgerudert wird. Die Fahrt zum Schiff dauert 30 Minuten (20 Minuten, wenn mehr als zwei Personen rudern), aber wenn das Boot sich der *Seegeist* von der seewärtigen Seite aus nähern soll, sollten 5 Minuten addiert werden. Das Schiff liegt mit der Breitseite zur Küstenlinie, die Steuerbordseite zum Land hingewandt. Wenn die Charaktere sich von dieser Seite nähern, werden sie ab 6 m Entfernung automatisch gesehen, selbst wenn sie sich still und ohne Licht nähern.

Wenn die Charaktere sich still von Backbord her nähern, ohne Lichtquellen zu benutzen, werden sie vollkommen unbeobachtet sein – die Schmuggler an Deck blicken von der Steuerbordseite auf die Küste und sehen oder hören keine Eindringlinge, die sich nicht selbst verraten. Folglich hängt es von einer Anzahl von Faktoren ab, ob Alarm geschlagen wird oder nicht: aus welcher Richtung sich die Charaktere nähern, ob die Wachen auf dem Schiff vor möglicher Gefahr gewarnt wurden (eine vorherige falsche Antwort auf das Signal) und ob die Charaktere alle Vorsichtsmaßnahmen ergriffen haben, um ihre Annäherung zu verbergen.

Zwischen den oben umrissenen Extremen (automatisches Entdecken einer direkten Annäherung oder kein Entdecken einer stillen und dunklen Annäherung von der seewärtigen Seite) musst du die Umstände bewerten, die Wahrscheinlichkeit einer Entdeckung entscheiden und das Ergebnis festlegen.

Die Seegeist in Brand setzen oder leckschlagen

Obwohl es den Charakteren möglich ist, die *Seegeist* zu kapern, können sie vielleicht auch entscheiden, sie zu zerstören.

In Brand setzen. Die *Seegeist* ist größtenteils eine Holzkonstruktion, also stellt Feuer immer eine Gefahr dar. Das Schiff könnte, mit einigen Anstrengungen, in Brand gesteckt werden und bis zur Wasserlinie niedergebrannt werden. Das Schiff wird sich nicht einfach anzünden lassen, da sein Rumpf, die Takelage, die Spanten und Segel alle feucht vom Seewasser sind.

Absichtliche Versuche, das Schiff in Brand zu stecken, können nur unternommen werden, wenn man sich an Bord befindet. Das beinhaltet den Gebrauch von mindestens zwei Flaschen Öls, die über 0,50 m³ brennbaren Materials verteilt werden, wie zum Beispiel Sackleinen, Stoffe, Wolle oder Holzzunder, die dann entzündet werden. In Brandy getränkte Seidenballen ergeben exzellenten Brennstoff und erfordern kein Öl, um in Flammen gesetzt zu werden.

Nutze deinen Ermessensspielraum, ob das Schiff Feuer fängt, geh aber davon aus, dass es innerhalb von 20 Minuten bis zur Wasserlinie niederbrennt.

Leckschlagen. Versuche, das Schiff leckzuschlagen und zu versenken, erfordern den Gebrauch von Äxten oder ähnlichen Werkzeugen, die tatkräftig angewendet werden. Dieses Vorhaben dauert 5 Minuten, aber der Lärm alarmiert die Schmuggler. Zwei von ihnen nehmen den Bereich flink in die Zange und greifen jedweden Eindringling an. Wird das Loch fertiggestellt, läuft das Schiff mit Wasser voll und sinkt nach einer Stunde, so das Leck nicht abgedichtet wird.

Krähennest

Dieser Bereich ist nicht auf der Karte abgebildet, befindet sich aber – erwartungsgemäß – an der Mastspitze, 12 m über dem Hauptdeck. Zugang besteht über eine Strickleiter, deren unteres Ende neben der Luke auf dem Hauptdeck baumelt. Das Krähennest ist eine offene Holzplattform von 3 m im Quadrat mit 1 m hoher Holzreling. Das Öffnen einer Luke von 60 cm im Quadrat im Boden lässt die Strickleiter herunter, die zum Hauptdeck hinabführt.

Ein einzelnes Besatzungsmitglied (**Bandit**) besetzt diesen Bereich, wenn die Gruppe sich dem Schiff nähert. Das Besatzungsmitglied blickt in Richtung des Hauses und erwartet ein Signal. Es gibt keine Chance, dass es die Annäherung der Charaktere an das Schiff oder ihr Entern des Schiffes bemerkt, wenn das den anderen an Bord nicht gelingt – sein Blick ist auf eine andere Höhe gerichtet.

Wenn diejenigen auf dem darunterliegenden Deck das Eindringen der Charaktere bemerken, wird die Aufmerksamkeit des Besatzungsmitglieds erregt (selbst wenn seine Kollegen vergessen, es zu alarmieren), und es steigt so schnell wie es kann hinunter, um seinen Kameraden beizustehen. Ansonsten ist es sich des Eindringens der Charaktere nicht bewusst, solange niemand die Strickleiter oder die Takelage hinauf klettert, um sich seiner Position zu nähern; solch eine Annäherung bemerkt es immer, wenn der Kletterer sich 4,50 m unter ihm befindet, es schaut nach und greift an, wenn die Umstände es rechtfertigen.

Sich an Bord schwindeln

Wenn die Charaktere sich direkt nähern, können sie versuchen, sich an Bord zu schwindeln, wenn sie einmal entdeckt worden sind. Beispielsweise können sie sagen, sie wären neue Rekruten der Schmugglerbande, noch nicht an die Codes gewöhnt und hätten deswegen einen Fehler bei den Signalen gemacht, oder Ähnliches.

Ist die Geschichte einigermaßen überzeugend, erlaube den Charakteren, einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 14 abzulegen. Gelingt der Wurf, wird ihnen bis zu einem gewissen Grad geglaubt, wenn die ersten drei Charaktere über eine für sie herabgelassene Strickleiter an Bord gehen. Sobald die Annäherung der Charaktere bemerkt wird, versucht die gesamte Crew, die Charaktere mit höchstem Eifer zurückzuschlagen, während sie ihr Schiff auf den Weg bringen.

An Bord klettern

Unbemerkt an Bord der *Seegeist* zu klettern, ist keine geringe Leistung. Behalte Folgendes im Kopf, während die Charaktere versuchen, das Schiff zu entern:

- Wahrnehmungswürfe, die mit dem Gehör zusammenhängen, werden auf dem Schiff wegen der Geräusche der Wellen und der See mit einem Nachteil abgelegt.
- Der Schiffsrumpf bietet viele Griffmöglichkeiten zum Klettern, ist aber auch sehr schlüpfrig. Den Rumpf ohne ein Seil oder anderes Hilfsmittel zu erklettern, erfordert einen gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 14. Bei einem misslungenen Wurf stürzt der Kletterer ins Wasser.

Die Besatzung der Seegeist

Abgesehen von Käpt'n Sigurd „Schlangenauge" (**Piratenkapitän**; siehe Anhang C) besteht die Besatzung der *Seegeist* aus den folgenden Mitgliedern:

- Dem Blutigen Björn, einem **Piraten, Erster Offizier** (siehe Anhang C).
- Dem Fauligen Frithoff, einem **Piraten-Bootsmann** (siehe Anhang C).
- Punketah, einem **Piraten-Schiffsmagier** (siehe Anhang C).
- 8 Besatzungsmitgliedern (**Banditen**).
- 3 **Echsenmenschen.**

Die Position der Besatzungsmitglieder an Bord des Schiffs hängt von zwei möglichen Szenarien ab.

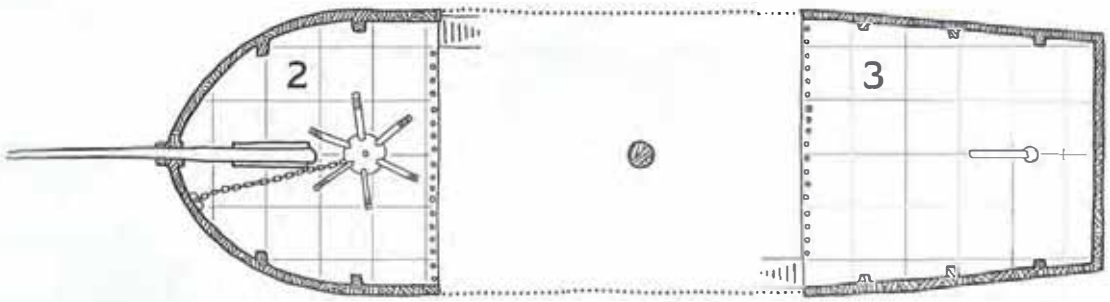
Richtiges Signal. Wenn die Charaktere ein richtiges Signal geschickt haben, ist die Besatzung entspannt. Zwei Banditen erwarten die Charaktere in Bereich 1. Der Rest der Besatzung kann in ihren jeweiligen Quartieren angetroffen werden (Bereich 8 für den Schiffsmagier, Bereich 9 für den Kapitän, Bereich 13 für den Ersten Offizier, Bereich 14 für den Bootsmann). Die verbleibenden fünf Banditen besetzen Bereich 10.

Falsches Signal. Wenn die Charaktere nicht das passende Signal geschickt haben, befinden die Besatzungsmitglieder sich auf den im folgenden Text beschriebenen Positionen.

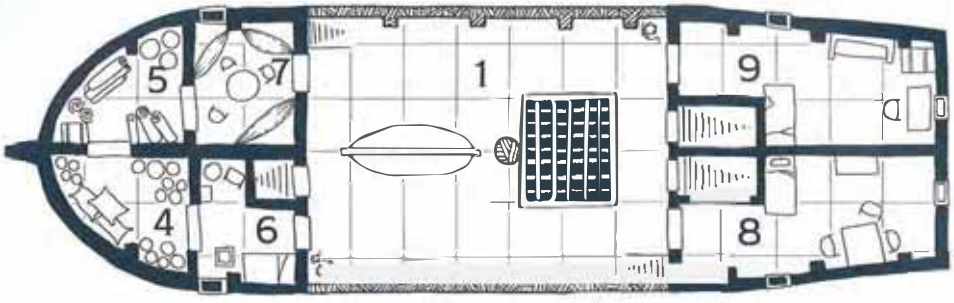
Die Echsenmenschen in Bereich 7 helfen nicht bei der Verteidigung des Schiffs, solange sie nicht direkt von den Handlungen der Charaktere bedroht werden.

Im Fall des Ergebens

Falls der Kapitän des Schiffs, der Erste Offizier, der Bootsmann und der Schiffsmagier alle getötet wurden oder geflohen sind, und wenn die Charaktere dann der überlebenden Besatzung und den Echsenmenschen zusammen zahlenmäßig überlegen sind, bieten die Schmuggler an, den Charakteren das Schiff zu übergeben. Sie suchen die vorteilhaftesten Bedingungen, die sie kriegen können, aber ihre Mindestforderungen werden ihr Leben und ihre Freiheit sein, sowie das Beiboot des Schiffs zur Flucht. Falls die Charaktere diese Bedingungen ablehnen, bieten die Schmuggler Informationen im Austausch für Schätze an. Ihre Mindestforderung in diesem Fall sind 100 GM, damit sie den Ort des geheimen Waffenlagers preisgeben, sowie die Tatsache, dass sie diese Waffen an die Echsenmenschen liefern sollten. Sie kennen den genauen Ort des Treffpunkts nicht, nur, dass er sich etwa 15 km die Küste westlich des Geisterhauses entlang befindet, in der Nähe der Mündung eines kleinen Flusses. Für eine weitere Summe von 50 GM geben sie die Anwesenheit des meereselfischen Gefangenen in Bereich 14 preis.



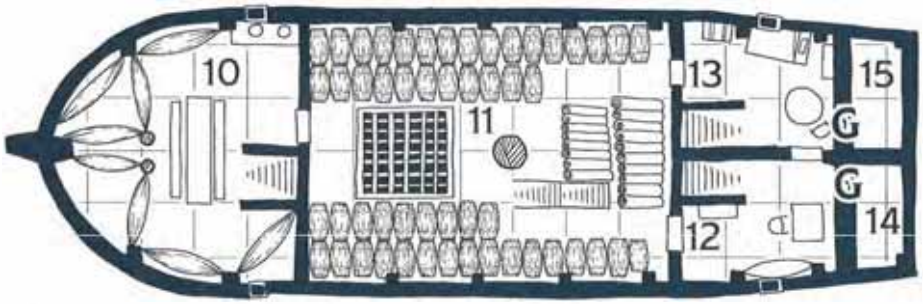
Vorder- und Achterdeck



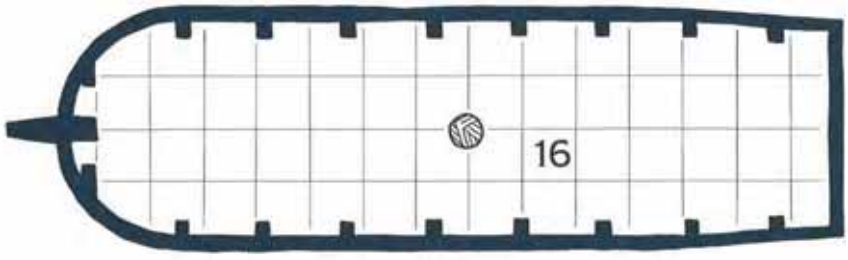
Hauptdeck

1 Feld = 1,50 m

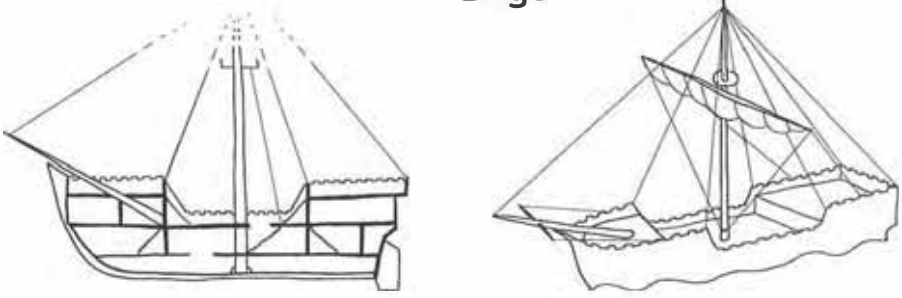
- Tür / Luke
- Offenes Bullauge
- Geschlossenes Bullauge
- Geheimtür
- Tuchrolle
- Waschnbecken oder Wanne
- Seilrolle
- Stuhl / Sessel
- Fass / Tonne
- Koje
- Hängematte



Laderaum



Bilge



Takelagepläne

Karte 2.3: Seegeist

Das Schmugglerschiff

Der Name des Schiffes, *Seegeist*, ist beidseitig auf den Bug gemalt. Es hat eine Länge von beinahe 27 m, eine Breite von 8 m, einen Tiefgang von 2,50 m, und es erhebt sich über der Wasserlinie 3 m zur Oberkante der Reling seines Hauptdecks und 5 m bis zur Oberkante sowohl des Vorder- als auch des Achterdecks. Ein Beiboot ist kopfüber auf dem Hauptdeck vertäut.

Normale Türen sind 2 m hoch, 1 m breit und bestehen aus einer stabilen Holzkonstruktion. Alle sind typischerweise geschlossen, aber nicht abgesperrt, und alle können ohne besondere Anstrengung geöffnet werden.

Die Treppen, die von Bereich 1 zu den Bereichen 12 und 13 hinabführen, werden durch eine stabile hölzerne Trennwand geteilt und bilden holzummantelte Niedergänge, die sie von den Bereichen 8 und 9 abschotten. Die Treppe von Bereich 1 nach Bereich 10 ist ebenso von hölzernen Trennwänden umschlossen und von Bereich 6 abgeschottet. Alle umschlossenen Bereiche haben eine Deckenhöhe von 2,50 m, außer in der Bilge (Bereich 16), die 1 m hoch ist. Die Laderaumluke in Bereich 1 ist geschlossen, aber nicht dichtgemacht. Die Luke zur Bilge in Bereich 11 ist geschlossen und nur von der Seite des Laderaums verriegelt.

Schiffsbereiche

Die folgenden Orte sind auf Karte 2.3 gekennzeichnet.

1. Hauptdeck

Obwohl das Licht bestenfalls dämmrig ist, könnt ihr Einzelheiten auf dem Hauptdeck des Schiffs erkennen. In der Mitte, vor dem Mast, ist eine Galivante mit Leinen auf dem Deck vertäut.

Achtern des Masts befindet sich eine Luke zu den Bereichen unter Deck und eine Strickleiter, die zum darüberliegenden Krähennest führt.

Zwei menschliche Gestalten lehnen mittschiffs an der Reling und starren in Richtung der Küste. Zwischen ihnen, auf Höhe des Decks, liegt eine Rolle von Segeltuch oder Tau.

Am Bug und am Heck, unter den Vorder- und Achterdecks, zeichnen sich vage die Umrisse von Türen ab. Ihr könnt auch steile Leitern sehen, die zu den Vorder- und Achterdecks führen, achteraus an Backbord, am Bug an Steuerbord.

Die Luke führt zum Laderaum (Bereich 11) darunter. Zwischen den beiden Gestalten liegt eine 7,50 m lange Strickleiter bereit, um an der Bordwand heruntergelassen zu werden. Zwei 7,50 m lange Leinen liegen ebenfalls säuberlich zusammengerollt an gegenüberliegenden Kanten des Decks.

Die beiden Gestalten sind der Blutige Björn (**Pirat, Erster Offizier**; siehe Anhang C) und ein Besatzungsmitglied (**Bandit**).

2. Vorderdeck

Ein riesiger Umriss in der Mitte des Decks muss die Ankerwinde des Schiffs sein. Von diesem führt die Ankerkette durch ein Loch für die Kette an der Backbordseite des Bugs.

Neben dem Bugspriet steht eine menschliche Gestalt. Er scheint nach Steuerbord Ausschau zu halten.

Die Arme der Winde können entfernt und als Knüppel verwendet werden. Sie wurden im Spill belassen, auf ausdrücklichen Befehl des Kapitäns, der einen schnellen Abgang hinlegen möchte, sollte dies sich als notwendig erweisen.

Die Gestalt ist ein einzelnes Besatzungsmitglied (**Bandit**), der nach jeglichem Signal von der Küste Ausschau hält.

3. Achterdeck

Die Ruderpinne ist das hervorstechendste Merkmal dieses Bereichs, sie erhebt sich etwa 2 Meter vom Heck entfernt und hat einen horizontalen Hebel von etwa 2 Meter Länge. An dieser Pinne steht eine menschliche Gestalt auf der Steuerbordseite und blickt landwärts.

An der Steuerbordreling lehnen drei menschliche Gestalten und schauen in Richtung Küste. Die dem Heck am nächsten stehende hält auf Schulterhöhe etwas in ihrer Hand; gelegentlich stellt sie daran irgendetwas ein.

Die an der Pinne lehnende Gestalt ist ein Besatzungsmitglied (**Bandit**). Die anderen, von vorne nach achtern, sind Punketah (**Piraten-Schiffsmagier**; siehe Anhang C), der Schiffskapitän Sigurd „Schlangenauge" (**Piratenkapitän**; siehe Anhang C) und ein weiteres Besatzungsmitglied (**Bandit**). Letzterer hält eine Blendlaterne mit einer Blende über der Linse; von Zeit zu Zeit bewegt das Besatzungsmitglied die Linse und schickt das vereinbarte Signal hinaus.

4. Kombüsen-Vorratskammer

Von in die Decke getriebenen Eisenhaken hängen drei lange Wurstketten, ein großer Schinken und ein dickes Stück Fleisch. An der Bordwand stehen drei Säcke. An das Schott neben der Tür sind ein Fass und ein Tonkrug gelehnt. Gegen das andere Schott sind ein großes und ein kleines Fass sowie ein weiterer Tonkrug angelehnt. Es gibt im letzteren Schott eine etwa 1 Meter im Quadrat messende Öffnung, deren Unterkante sich etwa 1 m über dem Deck befindet.

Der Bereich ist unbesetzt.

Das Fleisch ist gepökeltes Rindfleisch; die Säcke enthalten getrocknete Bohnen; die Fässer enthalten Mehl, Salz und Bier; und die Krüge enthalten Honig und Olivenöl. Die Nahrungsvorräte sind vergleichsweise frisch, jedoch ist nichts davon besonders appetitanregend.

5. Materiallager des Schiffs

Zwei aufgerollte Leinen und drei Ballen Segeltuch liegen neben einer großen Kiste auf dem Deck. Ein großes Holzfass steht neben sechs Holzplanken. In einem an dem Schott neben der Tür befestigten Holzgestell hängen zwei Hämmer mit Metallköpfen, zwei Holzschlägel, zwei Sägen und ein Querbeil. Es gibt eine etwa 1 Meter im Quadrat messende Öffnung, deren Unterkante sich etwa 1 Meter über dem Deck befindet, im anderen Schott.

Der Bereich ist unbesetzt.

Jede Leine ist 30 m lang. Die Kiste enthält Kupfernägel, und das Fass ist zu drei Vierteln mit hartem, eingetrocknetem Teer gefüllt. Diese Materialien werden benutzt, um regelmäßige Reparaturen am Schiff vorzunehmen.

6. Schiffskombüse

Ein kruder Metallherd, nicht entzündet, lehnt an der Bordwand. Er hat einen einstellbaren Metallabzug, der durch eine Abzugsöffnung geschoben werden kann, wenn sie geöffnet ist. Neben dem Herd befindet sich ein offener Metallkübel, der Feuerholz enthält und daneben ein großer Holztisch. Dieser ist fest mit dem Deck verbunden und hat eine dicke Tischplatte, die von sich kreuzenden Schnittspuren übersät ist. Der Tisch hat eine große Schublade.

Von in die Bordwand über dem Tisch eingelassenen Haken hängen zwei eiserne Bratpfannen, zwei Töpfe und eine Kasserolle. Am gegenüberliegenden Schott lehnt ein großes, mit klarer Flüssigkeit gefülltes Fass. Daneben steht ein Holzschrank. Am Schott neben der Tür zum Bug steht ein Holzstuhl mit aufrechter Lehne, und von der Mitte der Decke hängt eine nicht entzündete abdeckbare Laterne.

Es gibt hier nichts von signifikantem Wert, und der Bereich ist unbesetzt.

Die Schublade, die nicht abgeschlossen ist, beinhaltet eine Auswahl von Metzgermessern, -sägen und -beilen. Das Fass enthält Wasser, während der Schrank eine Ansammlung von Blechtassen, großen und kleinen Blechtellern, Servierbrettern aus Holz und eine metallene Schöpfkelle beinhaltet.

7. Quartiere der Echsenmenschen

Ein charakteristischer Geruch erinnert euch an eine Marsch oder einen Sumpf – nicht übelriechend, nicht drückend, aber ganz sicher bemerkbar.

In der Mitte des Bereichs steht ein Holztisch, der am Deck befestigt ist. Auf dem Tisch steht ein silberner Krug, der halb mit einer roten Flüssigkeit gefüllt ist; daneben befinden sich drei Zinnbecher. Um den Tisch stehen drei Holzstühle mit aufrechter Lehne, und eine nicht entzündete abdeckbare Laterne hängt von der Decke darüber.

Im Halbdunkel könnt ihr drei Hängematten sehen – an jedem Ende der Kabine ist eine zwischen den Schotten und einer der Spanten des Schiffs aufgehängt, und die dritte hängt in der Ecke der Kabine von der Tür achteraus zum mittleren Schott. Jede Hängematte ist von einer schuppigen Gestalt besetzt.

Eine kleine Truhe oder Kiste irgendeiner Form ruht unter der am weitesten vorn hängenden Hängematte. Es scheinen Waffen unter jeder der Hängematten zu liegen.

Drei **Echsenmenschen**krieger besetzen die Hängematten. Die Truhe und ihr Inhalt sind ihr Eigentum. Die Echsenmenschen wurden vom Häuptling ihres Clans zur Verfügung gestellt, um sicherzugehen, dass die geschmuggelten Waffen in Bereich 15 auch bei ihrem Unterschlupf ankommen. Wenn sie die Charaktere bemerken, gehen sie erst einmal davon aus, dass sie Schmuggler sind und behandeln sie auch so. Sie verlangen in einer Kombination aus Drakonisch und gebrochener Gemeinsprache zu wissen, wann die Waffen an ihre Verwandten ausgeliefert werden.

Ein **Pseudodrache** namens Bimz schläft in einem kleinen Nest hinter der Truhe. Er ist der Gefährte eines der Echsenmenschen und greift in den Kampf ein, um seinen Herren zu schützen.

Kämpfe in diesem kleinen Raum werden von seiner Größe und den niedrigen Decken behindert. Mit zweihändigen Waffen ausgeführte Angriffe haben in diesem Raum einen Nachteil.

Entwicklung. Falls Bimz noch lebt, wenn sein Herr stirbt, beendet er seine Angriffe und zieht sich in sein Nest zurück. Er kämpft nur dann weiter, wenn er verfolgt wird. Nachdem die verbleibenden Echsenmenschen erledigt sind, wählt Bimz einen der Charaktere aus und geht mit diesem Individuum eine Bindung ein. Bimz zieht es vor, mit einem Gruppenmitglied eine Bindung einzugehen, das ihn nicht direkt angegriffen hat, guter Gesinnung ist und auch seinen Echsenmenschen-Herren nicht direkt angegriffen hat. Wenn kein Charakter diese Bedingungen erfüllt, wird derjenige reichen, der die meisten Bedingungen erfüllt. Alternativ können die Charaktere sich einen Wettkampf mit Charismawürfen liefern (der höchste gewinnt) um zu bestimmen, mit wem Binz eine Bindung eingeht.

Schätze. Ein silberner Krug auf dem Tisch enthält Wein und ist 25 GM wert.

Die Truhe ist abgesperrt und kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Der Schlüssel zur Truhe liegt unter einer Hängematte; er kann von jemandem bemerkt werden, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt, oder von einem Charakter, der die Hängematte sorgfältig untersucht.

In der Truhe befindet sich auch eine Giftnadel-Falle. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12, um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Truhe zu öffnen, ohne die Falle zu entschärfen oder bei der Entschärfung zu scheitern, löst die Falle aus.

Wird sie ausgelöst, schießt die Falle einen kleinen vergifteten Pfeil aus dem Schloss ab. Jedwede Kreatur, die vor dem Schloss steht, wird automatisch von der Nadel getroffen und erleidet 1 Stichschaden sowie 4 (1W4 + 2) Giftschaden.

Die Truhe enthält zehn Elektrumbarren, die jeweils 100 EP wert sind. Diese Barren sind ein weiterer Teil der Bezahlung für die Waffenlieferung und sollen bei Abschluss der Lieferung übergeben werden.

8. Punketahs Kajüte

Dies scheint eine der Offizierskabinen zu sein. Das Mobiliar und die Ausstattung sind von guter Qualität, und die Kajüte ist sauber.

Eine einzelne Koje mit Bettbezügen steht mit dem Kopfende gegen ein Schott, das entlang der Mittellinie des Schiffs verläuft.

Ein polierter Holztisch steht am Deck befestigt in der Mitte des Raums. Auf dem Tisch ist eine silberne Schüssel, die eine Auswahl von Obst enthält, eine silberne Karaffe, die halb mit einer hellroten Flüssigkeit gefüllt ist und ein silberner Kelch. Am Tisch stehen zwei Holzstühle mit aufrechter Lehne und ein gepolsterter Ledersessel.

Auf dem Deck achteraus steht eine hölzerne, mit Messingbändern versehene Truhe. Daneben steht ein Paar auf Hochglanz polierter schwarzer Lederstiefel. Von der Mitte der Decke, über dem Tisch, hängt eine nicht entzündete abdeckbare Laterne.

Diese Kajüte ist das private Quartier von Punketah, dem Schiffsmagier. An einem Haken hinter der Tür hängt eine kastanienbraune Robe ohne besonderen Wert.

Werden die Stiefel in Kombination mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 untersucht,

geben sie ein kleines verstecktes Fach in einem der Absätze preis. Das Fach enthält den Schlüssel zur Truhe.

Schätze. Die Truhe ist abgeschlossen und kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt.

In der Truhe befindet sich auch eine Giftgas-Falle. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12, um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Truhe zu öffnen, ohne die Falle zu entschärfen oder bei der Entschärfung zu scheitern, löst die Falle aus.

Wenn die Falle ausgelöst wird, stößt sie eine Wolke übelriechenden Gases in einem Radius von 1,50 m um die Truhe herum aus. Kreaturen, die von der Wolke erwischt werden, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst erleiden sie für 1W4 Minuten den Zustand Bewusstlos.

Die Truhe beinhaltet Kleidungsartikel, einen ledernen Geldbeutel, der 50 GM enthält sowie eine *Zauberschriftrolle* mit *Windstoß*. Sie beinhaltet auch Punketahs Zauberbuch, auf dessen Seiten all die Zaubersprüche niedergeschrieben sind, die er vorbereitet hat.

9. Kapitänskajüte

Diese Kajüte ist sauber, und ihr Mobiliar in gutem Zustand.

Eine einzelne Koje mit Bettbezügen steht mit dem Kopfende gegen ein Schott, das entlang der Mittellinie des Schiffs verläuft. Daneben ist eine Holzwand, die die Ecke neben dem Hauptdeck abtrennt.

Ein Schreibtisch steht an der Bordwand achteraus; er hat auf jeder Seite eine Schublade und obenauf drei Ablagefächer. Ebenfalls auf der Schreibfläche, gleich vor den Ablagefächern, liegen ein Tintenfass, zwei Federkiele, ein kleines Messer und ein Zinngefäß, das einem Pfefferstreuer ähnelt. Unter den Tisch ist ein Holzstuhl mit aufrechter Lehne geschoben, und daneben befindet sich eine hölzerne, mit Messingbeschlägen versehene Truhe.

An die Bordwand an Steuerbord steht eine gepolsterte Ledercouch. Davor liegt ein Bärenfellteppich auf dem Deck, während unter der Couch eine große Metallkiste gesehen werden kann. Eine nicht entzündete abdeckbare Laterne hängt von der Decke.

Ein grauer Mantel (ohne besondere Eigenschaften) hängt von einem Haken an der Rückseite der Tür. Die Holztruhe neben dem Schreibtisch ist unverschlossen. Sie enthält Kleidungsartikel, einschließlich eines oft getragenen, bequemen Paars Pantoffeln.

Schreibtisch. Von den Ablagefächern auf der Schreibfläche neben dem Zinnbehälter (der fast ganz mit feinem Sand gefüllt ist) ist eines leer, und ein anderes enthält Rechnungen und Belege für verschiedene Artikel von Schiffsmaterialien. Das letzte enthält mehrere Briefe persönlicher und intimer Natur von drei verschiedenen Frauen in drei verschiedenen Häfen (von denen jede fälschlicherweise davon ausgeht, sie sei Frau Sigurd „Schlangenauge") sowie ein merkwürdiges, von Fehlern wimmelndes Dokument, das einen weiteren Vorrat an Eisenwaren „entsprechend vorheriger Lieferungen und zu den vereinbarten Konditionen" erbittet. Die Unterschrift hier hat die Gestalt eines Piktogramms und zeigt eine Echse mit herausgestreckter gespaltener Zunge.

Dieses letzte Dokument ist eine Bestellung weiterer Waffen von den Echsenmenschen. Du solltest hier Vorsicht walten lassen und das Dokument nicht allzu explizit machen – die Echsenmenschen würden nicht wollen, dass das Dokument in die falschen Hände fällt und haben so viel wie möglich von der tatsächlichen Bedeutung der Bestellung verborgen – beispielsweise nützen sie Worte wie „Ware" anstatt „Waffen".

Die beiden Schreibtischschubladen sind verschlossen; ein Charakter, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt, kann eine Schublade öffnen. Der Schlüssel zu beiden Schubladen befindet sich in einem Beutel am Gürtel von Käpt'n Sigurd.

Die erste Schublade enthält zwei *Heiltränke*, eine Dosis Gegengift und den Schlüssel, der die Ketten öffnet, die Ozeanus in Bereich 14 gefangenhalten.

Die zweite Schublade enthält sieben Karten verschiedener Gegenden auf See und an der Küste, die von professionellen Kartographen angefertigt wurden. Unter diesen liegt eine weitere, krude gezeichnete Karte. Diese Karte weist darauf hin, dass der Treffpunkt mit den Echsenmenschen auf einem kleinen Kap neben einem Fluss in den Gezeitenmarschen 15 km südwestlich der Stadt Salzmarsch liegt.

Der Bärenfellteppich verdeckt eine Luke im Boden, die Zugang zu Bereich 13 erlaubt.

Schätze. Die Truhe unter der Couch ist verschlossen und kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. In der Truhe befindet sich auch eine Schwingklingenfalle. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12, um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Truhe zu öffnen, ohne die Falle zu entschärfen oder bei der Entschärfung zu scheitern, löst die Falle aus.

Wenn die Falle ausgelöst wird, schwingt eine kurze Sensenklinge aus dem Truhenboden und bedroht jede Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m vor der Truhe befindet. Diesen Kreaturen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 7 (2W6) Hiebschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

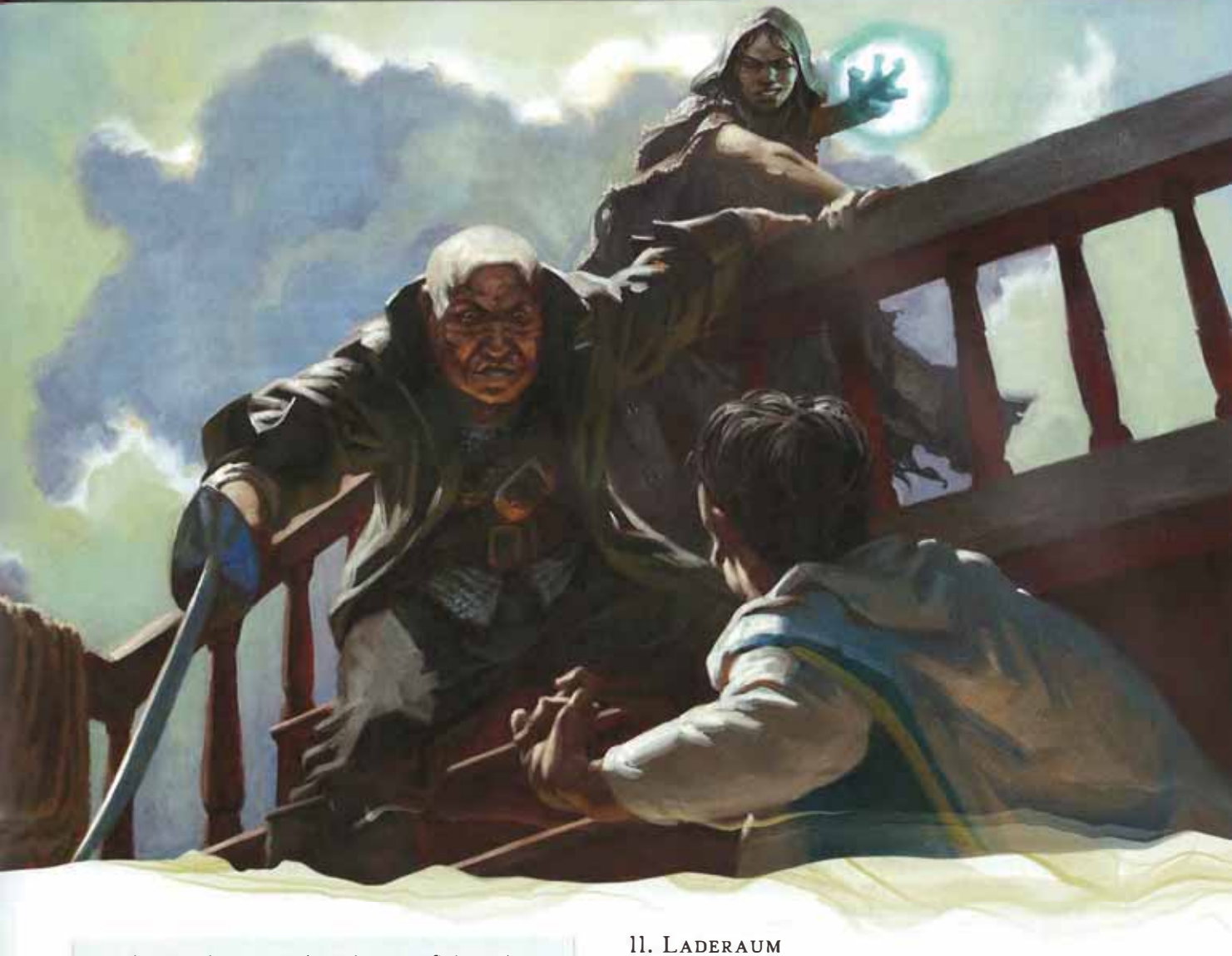
Die Truhe enthält zehn Elektrumbarren, die jeweils 100 EM wert sind. Dies ist Teil der Bezahlung, die von den Echsenmenschen für die geschmuggelten Waffen in Bereich 15 geleistet wurde.

10. Besatzungsquartiere

Verschiedene unangenehme Gerüche humanoider Bewohner wetteifern hier miteinander. Diese Besatzungsquartiere füllen den gesamten vorderen Teil dieses Decks aus.

Ein Niedergang führt von einem Punkt etwa 2 Meter vom Schott entfernt nach oben. Daneben, mehr nach Steuerbord, ist eine Tür.

Entlang der Umfassung der Kabine sind acht Hängematten zwischen Haken in den Schotten und Stützpfeilern aufgehängt. Nach der Art zu urteilen, wie sie hängen, scheinen die Hängematten gegenwärtig unbesetzt zu sein. Unter jeder Hängematte befindet sich eine Seekiste mit Messingbeschlägen – die meisten sind geschlossen, aber bei zweien steht der Deckel offen, und sie scheinen Kleidung zu enthalten.



In der Mitte der Kajüte steht ein langer, einfacher Holztisch mit einer Bank an jeder der beiden längeren Seiten. Sie scheinen alle in einem Versuch, alles an Ort und Stelle zu halten, fest mit dem Deck verbunden zu sein.

Der Tisch ist fleckig und überladen. In einem großen Blechkübel darunter ist ein unordentlicher Haufen dreckiger Blechteller und -becher wackelig aufgestapelt. Über dem Tisch hängt von der Decke eine nicht entzündete abdeckbare Laterne.

An der Steuerbordseite ist ein Bereich mit billigen, dreckigen Stoffgardinen abgehängt worden.

Der mit Gardinen abgehängte Bereich enthält zwei große Blechkübel, die nebeneinander auf dem Boden stehen. Beide sind leer, aber sie sind fleckig und geben einen üblen Geruch ab.

Die Seekisten enthalten Kleidung und andere persönliche Habseligkeiten. Die Gewänder sind alle fleckig, schmutzig und in schlechtem Zustand. Unter den verbleibenden Gegenständen sind die folgenden von geringem Interesse:

- Ein Stapel abgenutzter, fettiger Spielkarten (Untersuchung enthüllt, dass das Spiel zwei Pikasse enthält).
- Zwei Sätze von Würfeln, einer davon gezinkt.
- Ein Buch mit dem Titel *Grogschuppen*, der Schänken und Gasthäuser entlang der Küste beschreibt, die sich für Piraten eignen.

11. Laderaum

Laternenlicht erlaubt den Blick auf einen aufgeräumten Laderaum. Durch die Mitte verläuft der Fuß des Großmastes; daneben führen schmale Holzstufen zur Luke darüber. Am Schott achteraus liegen Tuchballen, gestapelt und mit Seilen durch auf dem Deck befestigte Klammern zu ihrer Sicherheit vertäut. Auf jeder Seite ist eine große Anzahl kleiner Fässer aufgestapelt, die ebenfalls mit Seilen am Deck gesichert sind.

Eine Laterne, gleich vor dem Großmast angebracht, hängt von der Decke und bietet helle Beleuchtung. Die Charaktere können die einfache Holzluke sehen, die vor dem Mast Zugang zur Bilge erlaubt.

Vier Besatzungsmitglieder (**Banditen**) unter der Aufsicht des Fauligen Frithoff (**Piraten-Bootsmann**; siehe Anhang C) wandern im Laderaum herum, sichern die Fracht und machen Inventur. Sie tratschen währenddessen über alle möglichen Arten lasterhafter Eroberungen. Sobald sie sich der Gruppe bewusst werden, greifen sie umgehend an.

Schätze. Der Laderaum enthält die folgende Fracht:

50 Tuchballen (jeweils 50 GM)
40 Fässer Branntwein (jeweils 10 GM)
40 Fässer guten Weins (jeweils 7 GM)
1 große Truhe Bergbauwerkzeuge hoher Qualität (200 GM)

12. Bootsmannskajüte

In der Mitte der Kajüte befindet sich ein einfacher Holztisch, auf dem eine Zinnkanne und ein Zinnbecher stehen. Neben dem Tisch ist ein Holzstuhl, und über dem Tisch hängt eine nicht entzündete abdeckbare Laterne.

Ebenfalls von der Decke hängt achteraus in der Kabine ein großer Käfig, in dem ein scheinbar schlafender Papagei sitzt. Neben der Bordwand hängt eine unbesetzte Hängematte. Darunter ist eine hölzerne Seekiste mit Messingbeschlägen.

Die Kanne ist voll mit einem sauren, hochprozentigen Apfelwein.

Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12, um die Geheimtür zu Bereich 14 zu finden.

Cuppa der Papagei. Wenn irgendjemand die Kajüte betritt, erwacht der Papagei augenblicklich, kreischt, wiederholt mehrmals „Dukaten!", kreischt nochmals und verstummt dann. Seine Schreie alarmieren oder warnen die Schmuggler nicht, die an den lärmenden Vogel gewöhnt sind.

Entwicklung. Der Gefangene in Bereich 14 könnte die Charaktere in der Bootsmannskajüte hören. Ozeanus schreit, um ihre Aufmerksamkeit zu erregen, wenn er jemanden auf Aqual oder Elfisch sprechen hört.

Schätze. Die Seekiste ist unverschlossen und enthält schmuddelige Gewänder ohne Wert. Die Gewändern verbergen einen verschlossenen (aber nicht durch eine Falle gesicherten) Eisenkasten. Der Schlüssel zum Kasten befindet sich in einer Gürteltasche des Fauligen Frithoff. Der Kasten kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Er enthält 200 SM, einen Speer, einen Dolch und die Überreste einer Armbrust. Die Waffen gehören Ozeanus, dem Meereselfen, der ein Bereich 14 gefangen gehalten wird. Die Armbrust ist irreparabel beschädigt.

13. Kajüte des Ersten Offiziers

Diese Kajüte nimmt die halbe Achtersektion auf diesem Deck ein; ein Schott verläuft entlang der Mittellinie des Schiffs. Entlang dieses Schotts befindet sich ein umschlossener Niedergang in Richtung des Bugs. An dessen Fuß führt eine Tür im zentralen Schott zum anderen Teil des Hecks. An dieser Tür hängt ein dunkelblauer Mantel.

Eine einzelne Koje, deren Bettlaken zu einem Haufen aufgetürmt sind, steht an der Bordwand. An ihrem Fußende ist eine hölzerne Seekiste mit Messingbeschlägen, deren Deckel geschlossen ist. Unter der Koje befindet sich ein Messingkasten, ebenfalls verschlossen.

In der Mitte der Kajüte ist ein einfacher Holztisch am Deck befestigt. Darauf liegen zwei Bücher, eines aufgeschlagen und gegen das andere gelehnt. Neben dem Tisch ist ein Holzstuhl. Von der Decke über dem Tisch hängt eine nicht entzündete abdeckbare Laterne.

Gleich achteraus des Hakens, der die Laterne hält, befindet sich eine Luke, welche auf jeder Seite 1 Meter misst.

Der Mantel hat keine besonderen Eigenschaften und keinen signifikanten Wert.

Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12, um die Geheimtür zu Bereich 15 zu finden.

Bücher. Auf dem Tisch liegen die folgenden Bücher (jeweils 10 GM wert):

Prinzipien der Navigation von Da Korma (aufgeschlagen)
Rechtliche Unterscheidungen bei Kaperbriefen von Tazaar (geschlossen)

Schätze. Die Seekiste ist weder verschlossen, noch ist sie mit Fallen gesichert. Sie enthält einige Gewänder und ein Paar Stiefel, größtenteils recht alt, aber einigermaßen sauber.

Der Messingkasten unter der Koje ist abgeschlossen. Der Schlüssel zum Kasten ist in der Gürteltasche des Blutigen Björn. Er kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Der Kasten enthält 500 SM.

14. Geheime Brig (Arrestzelle)

Ein dunkler, beengter Bereich, der bestenfalls 1,20 Meter breit und zwischen das Schiffsheck und die angrenzende Kabine gezwängt ist, scheint eine Arrestzelle zu sein. Eine schlanke humanoide Gestalt kauert, an die Bordwand gekettet, in der gegenüberliegenden Ecke.

Die Gestalt ist die eines Meereselfen; der Schlüssel, um seine Ketten aufzusperren, kann in der Schublade im Schreibtisch des Kapitäns gefunden werden (siehe Bereich 9). Beweisen die Charaktere Freundschaft und befreien ihn, hat ihnen **Ozeanus** (siehe Bereich C) eine interessante Geschichte zu erzählen und

Ein Gefangener aus der Tiefe

Angenommen, dass die Charaktere sich mit Ozeanus anfreunden und einen Weg finden, mit ihm zu kommunizieren, liefert der Elf ihnen die folgenden Informationen.

Wie er eingesperrt wurde. Ozeanus ist ein Mitglied des Stamms von Manaan, der eine Unterwassersiedlung etwa 30 km südöstlich von Salzmarsch bewohnt. Er wurde seiner Waffen und seiner Rüstung beraubt, als er eingesperrt wurde, hat aber trotz Blutergüssen und Hunger keine schweren Verletzungen davongetragen, und sein Geist ist unverzagt.

Sein Stamm hat aus der Entfernung von den regelmäßigen nächtlichen Reisen der *Seegeist* entlang einer angeblich verlassenen Küstengegend Notiz genommen. Da ihnen dieses Verhalten verdächtig erschien, befahl der Stammeshäuptling Ozeanus, diese Gegend im Auge zu behalten, sich an Bord zu stehlen, als das Schiff ankam und dem Schiff bis zu seinem Ursprungshafen zu verfolgen, um über diese Vorgänge herauszufinden, was er konnte. Dies tat Ozeanus, und im Heimathafen des Schiffs wurde er Zeuge des Verladens eines kleinen Waffenarsenals. Er wurde dann entdeckt, bewusstlos geschlagen und gefangengenommen. Er erwachte einige Zeit später und war in diesem Raum an die Bordwand des Schiffs gekettet.

Seit seiner Gefangennahme. Er ist sich unsicher, wie lange er ein Gefangener war oder was sein Schicksal sein sollte. Er weiß weder etwas von den Echsenmenschen an Bord (er hat sie nicht gesehen), noch wissen er oder irgendein Mitglied seines Stammes, für wen die Waffen bestimmt sind.

Während seiner Gefangenschaft wurde ihm dreimal unappetitliches Essen gebracht und ein Becher brackigen, abgestandenen Wassers etwa sechsmal. Bei jeder Gelegenheit war der Überbringer ein großer Rüpel mit einem Haken an Stelle seiner linken Hand (der Bootsmann, doch Ozeanus weiß das nicht). Abgesehen von diesen Visiten wurde er sich selbst überlassen.

wird die Charaktere bei ihrem Vorhaben nach besten Fähigkeiten unterstützen. Ozeanus spricht Aqual und auch Elfisch.

Wird er dazu aufgefordert, schließt er sich den Charakteren enthusiastisch an und bleibt den ganzen Abschluss dieses Abenteuers über bei ihnen. Er wird, so er darum gebeten wird, für weitere Abenteuer bei den Charakteren verweilen (davon ausgehend, dass sie mit *Gefahr am Dunwasser* und möglicherweise auch *Der letzte Feind* weitermachen). Unter diesen Umständen könntest du einen der Spieler bitten, Ozeanus zu spielen. Er wird jederzeit so kooperativ wie möglich sein und dabei eine vollständige Rolle als NSC in den Vorhaben der Gruppe spielen (er wird selbstverständlich einen normalen Anteil an den Schätzen erwarten). Danach wird er sie widerstrebend verlassen, um nach Hause zurückzukehren.

15. Das geheime Waffenlager

> Dieser beengte, an der breitesten Stelle gerade einmal 1,20 Meter breite Bereich ist zwischen der angrenzenden Kajüte und dem Heck des Schiffs eingeklemmt. Er enthält acht große, unregelmäßig geformte Bündel, die in Öltuch eingeschlagen und mit leichten Leinen verschnürt sind. Diese sind willkürlich auf dem Deck aufgestapelt, als ob sie beiläufig von der Tür aus hineingeworfen worden wären.

Dies ist der Ort, an dem die Waffen während ihrer Reise zu den Kunden (den Echsenmenschen) untergebracht sind. Die acht Bündel hier enthalten die folgenden Ausrüstungsstücke:

10 Morgensterne
10 Langschwerte
10 Schilde
20 Wurfspeere
1 Schild, auf dessen Vorderseite das Bild einer Echse mit herausgestreckter gespaltener Zunge prangt

Auf keinem der nicht zusammenpassenden Bündel gibt es irgendeine Art von Kennzeichnung und es ist auch nichts anderes in diesem Bereich gelagert.

16. Bilge

> Von der Luke aus könnt ihr ein wenig davon sehen, was in der Dunkelheit darunter liegt. Dieser Bereich erstreckt sich über die gesamte Breite des Schiffs, und nach allem, was ihr sehen könnt, die gesamte Länge, denn es sind keine Schotten in Sicht. Was der Boden des Schiffs sein muss, ist mit einer dicken Schicht feuchten Sands bedeckt (vermutlich Ballast), bedeckt von einer etwa 3 Zentimeter hohen Lache aus grünem, fettigem Wasser.
>
> Ein wuselndes Geräusch aus Richtung des Hecks lässt darauf schließen, dass es etwas Leben hier unten gibt – welches sich vielleicht von dem Unrat ernährt, der gelegentlich von der faulen Besatzung hier hineingeworfen wird, denn es befinden sich Müllhaufen unmittelbar unter der Luke, die kleine Inseln im übel riechenden Wasser gebildet haben. Eine besonders große hat sich am Fuß des Mastes angesammelt.
>
> Während ihr euer Licht hin und her bewegt, fällt euch eine gelbe Spiegelung in einem der Unrathaufen ins Auge.

Eine Anzahl von Ratten fristet hier eine prekäre Existenz, aber sie sind von der normalen Art und harmlos. Die Bilge bietet nur 1,20 m lichte Höhe.

Zwei **Schwärme von Fäulnismaden** (siehe Anhang C) leben in der Unratinsel um den Mast herum. Eine Goldmünze unter dem Müll ist die Quelle der Spiegelung. Die Fäulnismaden greifen jeden an, der in ihre Nähe kommt.

Schätze. In der Unratinsel mit den Fäulnismaden können armselige 2 GM gefunden werden.

Abschluss

Falls die Charaktere ihre Mission erfolgreich abgeschlossen haben, ist die seefahrende Seite der Schmuggeloperation außer Betrieb gesetzt worden. Die Auswirkungen davon werden im folgenden Abschnitt, „Schmuggelware", diskutiert.

Zusätzlich haben die Charaktere einige oder alle der folgenden Informationen erlangt:

- Zusätzlich zum Schleichhandel versorgen die Schmuggler eine Echsenmenschenkolonie mit Waffen.
- Die Echsenmenschenkolonie liegt innerhalb von 15 km um Salzmarsch.
- Dieser Waffenschmuggel scheint schon über einige Monate gegangen zu sein.

Falls sie genügend Informationen haben, sollten die Charaktere schlussfolgern können, dass die Echsenmenschen einen Angriff planen, entweder auf Salzmarsch oder auf einen anderen, unbekannten Ort. Werden der Stadtversammlung diese Informationen vorgelegt, wird sie bestimmt weitere Verwendung für die Gruppe haben.

Natürlich kennen die Charaktere nicht die Wahrheit hinter der Notwendigkeit für die Echsenmenschen, Waffen zu erwerben. Um die Wahrheit herauszufinden, muss sich die Geschichte weiter entfalten. Siehe Kapitel 3, *Gefahr am Dunwasser*.

Schmuggelware

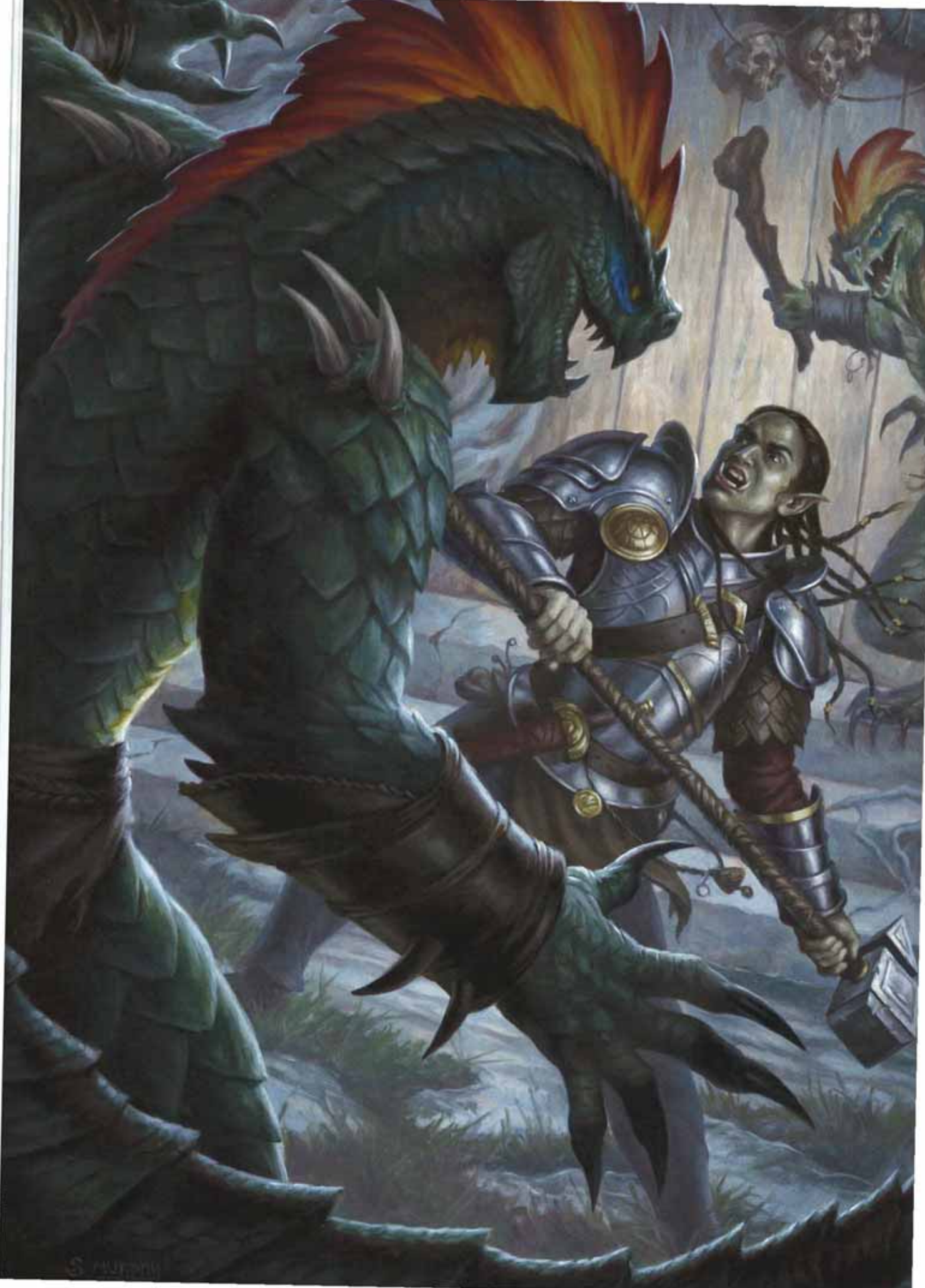
Die Schmuggler sind sehr erfolgreich. Ihre Haupteinnahmequelle ist der Verkauf gestohlener Waren, besonders solcher, die mit einem königlichen Siegel oder ähnlichen Kennzeichen markiert sind, die Handel mit gesetzestreuen Kaufleuten unmöglich machen würden. Sie nehmen auch Waren von Schiffen auf, die sie überfallen haben, üblicherweise Gewürze, Waffen, Gifte und andere Konterbande, die in dieser Region entweder illegal oder hoch besteuert ist. Gegenwärtig ist der Laderaum des Schiffs mit Bergbauausrüstung und Branntweinfässern vollgestopft, die von einem königlichen Transport gestohlen wurden. Dieser war für eine von der Krone finanzierte Bergbauoperation in dieser Region gedacht, zusammen mit Seide, die ursprünglich für eine königliche Handelsmission bestimmt war.

Falls die Charaktere den Schmugglerring zerschlagen, steht es ihnen frei, folgenlos alle anderen Schätze zu behalten, die sie auch finden mögen, aber der derzeitige Inhalt des Laderaums muss sorgfältig behandelt werden.

Vertreter der Krone in Salzmarsch werden 200 GM für die Wiederbeschaffung der Seide und des Branntweins bezahlen, die unter dem Haus gelagert sind (in Bereich 27) und 500 GM für die Handelsgüter an Bord der *Seegeist* (die Waren in Bereich 11 und die Waffen in Bereich 15).

Königliche Agenten könnten auch Anspruch auf das Schmugglerschiff erheben. Nach deiner Wahl aber, so die Charaktere sich begierig erwiesen haben, der Krone beizustehen, wird ihnen das Schiff geschenkt und die Dienste eines Kontingents von Matrosen zugesichert, um es ein Jahr lang zu bemannen.

Falls die Charaktere die Handelsgüter behalten und versuchen, sie offen in der Region zu veräußern, finden sie keine Käufer. Solch ein Versuch bringt ihnen einen schlechten Ruf ein, dessen Effekt dir überlassen bleibt.



Kapitel 3: Gefahr am Dunwasser

Die Entdeckung, dass eine Echsenmenschenkolonie in der Nähe der kleinen Fischerstadt Salzmarsch liegt und Waffen ankauft, die nach Echsenmenschenstandards als hochentwickelt gelten, hat die Stadtversammlung von Salzmarsch alarmiert.

Sehr beunruhigt und voller Sorge berufen die Stadträte eine Krisensitzung ein. Dieses Abenteuer wurde für eine Gruppe von vier bis sechs Charakteren der 3. Stufe entwickelt.

Hintergrund

Die Charaktere müssen nicht zwingend *Das finstere Geheimnis von Salzmarsch* abgeschlossen haben, bevor sie *Gefahr am Dunwasser* spielen. Falls sie nach den Ereignissen des vorherigen Abenteuers in Salzmarsch ankommen, erfahren sie die folgenden Informationen von den Städtern:

- Ein Schmugglerring, der von einem verlassenen Haus aus operiert hat, wurde zerschlagen.
- Die Schmuggler wurden erschlagen oder ins Gefängnis geworfen.
- Die Schmuggler haben einen Echsenmenschenstamm mit Waffen versorgt, der eine Kolonie nahe Salzmarsch aufgebaut hat.

Wenn die Stadträte herausfinden, dass eine erfahrene Abenteurergruppe in der Stadt angekommen ist, schicken sie den Charakteren eine Botschaft, in der sie sie zu einem Treffen einladen. Die Versammlung hofft, sie anzuheuern, um den Bau der Echsenmenschen zu untersuchen und herauszufinden, warum die Kreaturen sich selbst bewaffnen. Die oberste Priorität der Versammlung im Zusammenhang dieses Abenteuers ist es, die Stadt vor einer möglichen Attacke der Echsenmenschen zu beschützen.

Einer kruden Karte nach zu urteilen, die an Bord des Schiffs der Schmuggler gefunden wurde, und aufgrund von Informationen, die vom Meereselfen Ozeanus geliefert wurden, scheint es wahrscheinlich, dass die Echsenmenschen sich auf einen Krieg vorbereiten. Die Ratsmitglieder fürchten die Möglichkeit, dass sich ein Angriff gegen ihre Stadt richten könnte, auch wenn sie hoffen, dass es nicht der Fall sein wird.

Abenteurer gesucht

Der Standort der Echsenmenschenkolonie ist vorläufig als ein Küstenkap identifiziert worden, das etwa 15 km südwestlich von Salzmarsch an einen kleinen Fluss angrenzt, den Dunwasser. Die Versammlung hält es für essentiell, dass eine Spähergruppe dorthin ausgesandt wird, um die Gegend auszukundschaften und die Stärke und Größe der Kolonie sowie die Absichten der Echsenmenschen festzustellen. Die Charaktere (egal, ob sie Veteranen des vorherigen Abenteuers sind oder nicht) werden darum gebeten, diese Mission zu übernehmen.

Der Vorsitzende der Versammlung weist die Charaktere nachdrücklich darauf hin, dass sie nicht notwendigerweise feindselig handeln müssen – tatsächlich genau das Gegenteil. Ihr Auftrag besteht in Informationsbeschaffung, mit der zusätzlichen Hoffnung, dass sie mit dem Wissen zurückkehren können, was die Echsenmenschen vorhaben. Eine Belohnung von 700 GM wird für den erfolgreichen Abschluss der Mission geboten.

Die wahre Bedrohung

Die Leute von Salzmarsch sind sich ebenso wie die Charaktere zu Beginn des Abenteuers der wahren Situation nicht bewusst. Die Echsenmenschen bereiten sich nicht auf einen Krieg gegen Salzmarsch vor, sondern gegen eine sehr viel unheilvollere Präsenz: die Sahuagin.

Vor knapp über einem Jahr wurde eine Echsenmenschenkolonie durch eine Invasion der Sahuagin aus ihrer Heimat vertrieben. Auf der Suche nach einer zeitweiligen Unterkunft, stellten sie eine alte Echsenmenschenfestung wieder her, die jahrzehntelang verlassen war.

Die Echsenmenschen waren entschlossen, ihre Heimat zurückzuerobern. Sie haben geschäftig Waffen angekauft und mit anderen aquatischen Völkern in der Gegend eine Allianz ausgehandelt. Die Hauptabsicht der Echsenmenschen ist es, eine Armee aufzustellen, um die Sahuagin aus der Gegend zu verjagen. Eben dadurch hoffen sie, die Sahuagin davon abzuhalten, jemals wieder in die Region einzudringen.

Die Echsenmenschen sind nur nicht mit einem Angebot der Allianz auf Salzmarsch zugegangen, weil Othokent, ihre Königin, Menschen und andere an Land lebende Völker in einer weitgehend unter Wasser zu schlagenden Schlacht für wenig nützlich hält.

Botschafter der Koalinth, der Locathah und des Meervolks weilen im Bau der Echsenmenschen. Die Meereselfen wurden aufgrund langjähriger Streitigkeiten zwischen ihnen und den Koalinth nicht gebeten, sich der Allianz anzuschließen – selbst konfrontiert mit der Bedrohung durch die Sahuagin ist zwischen diesen beiden Völkern keine Kooperation möglich. Die Echsenmenschen kamen zum Schluss, dass die Koalinth der stärkere Stamm sind, und luden sie anstatt der Elfen zur Teilhabe ein.

Mitglieder dieser vier Völker sind zusammengekommen und haben über ihre früheren Rivalitäten und Meinungsverschiedenheiten hinweggesehen, um einen Kooperationsvertrag auszuhandeln. Aber selbst während die Echsenmenschen sich bemühen, die Allianz im Angesicht eines gemeinsamen Feindes zusammenzuhalten, beginnt sich die Bande aufzulösen.

Wie die Charaktere ihre Mission durchführen und welche Art von Beziehung sie mit den Echsenmenschen im Namen von Salzmarsch aufbauen wird entscheiden, ob die Koalition irgendeine Aussicht auf Erfolg hat.

Freund aus der Tiefe

Falls die Charaktere in *Das finstere Geheimnis von Salzmarsch* Ozeanus aus seiner Zelle an Bord der *Seegeist* befreit haben, bietet der Elf an, sich ihnen auf ihrer Expedition zum Bau der Echsenmenschen anzuschließen. Seine Fähigkeiten im Kampf und sein Wissen über die Meere und die dunklen Dinge, die dort leben, könnten sich für die Gruppe als unbezahlbar erweisen. Er erkennt und identifiziert die Sahuagin-Überreste im Bau. Er erhält einen gleichen Anteil sowohl an Schätzen als auch an Erfahrungspunkten.

Alternativ kann Ozeanus sich zuvor mit der Stadtversammlung verbündet haben und bietet an, sich den Charakteren anzuschließen, wenn sie zum Bau der Echsenmenschen aufbrechen.

Was er will. Ozeanus will die Wahrheit hinter dem Kauf von geschmuggelten Waffen und Rüstungen durch die Echsenmenschen herausfinden. Wie die Stadtversammlung auch sieht er die Echsenmenschen anfänglich als eine mögliche Bedrohung.

Politik bei den Echsenmenschen

In der sozialen Struktur des Baus der Echsenmenschen operieren zwei politische Gruppen. Auf der einen Seite gibt es die dominanten Progressiven, die von Königin Othokent angeführt werden. Sie wird von einem Unterhäuptling namens Ihrtos, mehreren Offizieren und vielen Kriegern unterstützt. Ihre progressive Haltung wird von der Weisheit des betagten Echsenmenschenministers Sauriv inspiriert und vorangetrieben.

Dieser Gruppe gegenüber stehen (größtenteils verdeckt, denn die Herrschaft der Königin bleibt weiterhin absolut) die Traditionalisten, die von den Schamanen angeführt werden. Die Schamanen glauben, dass es gegen den heiligen Willen ihrer Gottheit, Semuanya, verstößt, sich mit anderen Völkern zu verbünden und zu vermischen, und dass nichts Gutes daraus erwachsen kann. Folglich hassen und misstrauen die Schamanen dem Minister, Sauriv, den sie als den vornehmlichen Initiator dieser Bemühungen ansehen, die der Natur zuwiderlaufen. Sie wagen es jedoch nicht, offen gegen ihn vorzugehen, da er das Vertrauen und Wohlwollen der Königin genießt.

Falls die Echsenmensch-Königin im Verlauf dieses Abenteuers getötet wird, folgt ihr der Unterhäuptling nach. Falls der Unterhäuptling ebenfalls getötet wird, geht die Nachfolge auf einen der Kriegeroffiziere über. Falls diese alle erschlagen werden, fällt die Nachfolge an den ältesten überlebenden Schamanen. In diesem Fall hetzt der Schamane gegen die Allianz, steigt mit den Echsenmenschen aus ihr aus, opfert den betagten Echsenmenschenminister der Echsenmenschengottheit Semuanya und führt den Rest des Stamms in die Tiefen des Moors jenseits der Reichweite der Sahuagin. Falls alle namhaften Echsenmenschen erschlagen werden, driften überlebende Stammesmitglieder einfach ins Moor und nehmen all ihre Besitztümer mit sich. Es wird dann keine Chance auf eine Allianz gegen die Sahuagin geben, an der die Echsenmenschen beteiligt sind.

Einsatzregeln

Wenn die Charaktere die Wahrheit über die Echsenmenschen und die Sahuagin erfahren, tun sie das idealerweise, bevor sie den Bewohnern des Baus und den Plänen der Echsenmenschen für die Allianz gegen die Sahuagin irreparablen Schaden zugefügt haben. Damit ihre Mission auch nur den Hauch einer Chance auf Erfolg hat, müssen die Charaktere schlussendlich eine Audienz bei der Königin erlangen – oder gewaltsam in diese hineingedrängt werden. Selbst wenn ihre anfängliche Reaktion keine freundliche ist, haben die Charaktere vielleicht immer noch eine Chance, die Echsenmenschen für sich zu gewinnen und sie dafür empfänglich zu machen (falls die Charaktere das vorschlagen), Salzmarsch in die Allianz aufzunehmen.

Die Interaktion zwischen den beiden Seiten vor dem Hintergrund des ersten Kontakts zwischen den Echsenmenschen und potentiell freundlichen Menschen zu bewältigen, kann schwierig sein. Obwohl es immer am besten ist, dem Rollenspiel seinen Lauf zu lassen, insbesondere, falls die Charaktere sich mit Kämpfen zurückhalten und einen guten ersten Eindruck machen, werden die Dinge sich vielleicht nicht ganz so simpel entfalten. Hier sind ein paar Richtlinien, wie man diesen Aspekt des Abenteuers in den Griff bekommen kann.

Prozedere

Die Echsenmenschen stehen den Charakteren, und daher auch Salzmarsch, zu Beginn gleichgültig gegenüber. Benutze Punkte, um den Fortschritt der Charaktere zum Abschluss einer Allianz aufzuzeichnen. Die Charaktere beginnen das Abenteuer mit 0 Punkten. Dieser Punktestand wird jedes Mal angepasst, wenn sie mit Echsenmenschen interagieren, aber die Ergebnisse werden erst offenbar, wenn die Charaktere die Echsenmensch-Königin treffen. Sie können dann mehr Punkte durch Diplomatie verdienen und dadurch, dass sie die Stärke und Sicherheit des Stammes erhöhen.

Die Allianz wird besiegelt, falls die Charaktere 50 oder mehr Punkte erreichen. Zu diesem Punkt sind die Echsenmenschen ihnen gegenüber freundlich gesinnt. Sie werden eingeladen, die Königin ein zweites Mal zu besuchen, und während dieser Besprechung können die Fundamente für den Beitritt von Salzmarsch zur Allianz gelegt werden.

Die Echsenmenschen werden unwiderruflich feindselig, wenn die Gesamtzahl der Punkte der Charaktere auf 0 oder weniger fällt, nachdem die Königin ihnen sogar Chancen auf Diplomatie und zur Verbesserung ihres Standes anbietet. Falls dies geschieht, nachdem die Echsenmenschen ihnen eine zweite Chance gegeben haben, scheitert die Mission der Charaktere.

Die Königin treffen

Das Punktesystem startet, wenn das Abenteuer beginnt, aber seine Auswirkungen werden nicht offensichtlich, bevor die Charaktere die Königin zum ersten Mal treffen. Dies geschieht am wahrscheinlichsten, nachdem sie einer Gruppe Echsenmenschen begegnen, ohne gegen sie zu kämpfen, woraufhin sie in Gewahrsam genommen werden und vor die Königin gebracht werden. Wenn dies geschieht, bestimme den derzeitigen Punktestand der Charaktere, indem du die Tabelle Anfängliche Einstellung benutzt und ihnen Vorteile und Abzüge je nach dem gibst, was sie bisher getan haben. Die Charaktere könnten zu diesem Zeitpunkt einen negativen Punktestand haben, wenn sie sich vor ihrer Audienz feindselig gegenüber den Echsenmenschen verhalten haben.

Über das Original

Dave J. Brown und Don Turnbull setzten die Salzmarsch-Serie in diesem Klassiker fort. Sie verdoppelten in ihrem Werk den Einsatz bei der Vorliebe von TSR UK für Erkundung und Interaktion, und dieses Szenario fordert von den Charakteren, als Botschafter bei einer Echsenmenschenkolonie zu fungieren.

Während solche Abenteuer mit Fokus auf Rollenspiel heute die Norm sind, war dieses Abenteuer zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung (1982) das erste, welches Interaktion zur absoluten Voraussetzung für Erfolg machte, statt nur zu einer Option von vielen.

Othokent ist sehr weltgewandt für einen Echsenmenschen. In ihrer Jugend hat sie einige Jahre damit verbracht, die Moore in der Nähe zu erkunden. Sie fand die menschliche Gesellschaft interessant und beobachtete im Geheimen Karawanen und Dörfer. Sie weiß von der Außenwelt, schützt aber im Versuch, die Charaktere bei einer Lüge zu ertappen, Unwissenheit vor. Sie respektiert diejenigen, die ihr Respekt erweisen und ihr Volk als Gleichwertige behandeln, anstatt als primitive Narren, die man mit Spott oder Herablassung behandeln kann. Ihre Erfahrung mit Menschen sagt ihr, dass sie nützliche Verbündete abgeben, aber sie weiß auch, dass sie doppelzüngig sein können.

Während dieses Treffens macht die Königin klar, was sie vom bisherigen Verhalten der Charaktere hält. Sie gibt ihnen viel Anerkennung dafür, keine Echsenmenschen getötet zu haben (so das der Fall ist), oder sie weist sie dafür zurecht, unnötigerweise die Leben von Echsenmenschen genommen zu haben. Wenn unter den Opfern der Charaktere Schlüpflinge sind, ist die Königin der Rage nahe und macht daraus kein Geheimnis. Umgekehrt steigt ihre Einschätzung der Charaktere steil an, wenn sie mit Schlüpflingen im Schlepptau eintreffen.

Wenn die Charaktere während ihrer Zeit im Bau Schätze angehäuft haben, entweder von Opfern oder aus unbesetzten Bereichen, verlangt die Königin ihre Rückgabe. Sie ist nicht nachtragend, solange die Charaktere die Schätze zurückgeben.

Wenn die Mission nicht dadurch ruiniert wird, wie die Charaktere sich vor dieser ersten Audienz betragen, erlaubt die Königin ihnen, sich eine kurze Zeit lang im Bau herumzubewegen, um allen Bewohnern die Chance zu geben, sich ihr eigenes Urteil zu bilden. Über diesen Punkt hinaus gibt es nur zwei Wege, auf denen die Charaktere ihren Punktestand verbessern können. Sie können gelungene Charismawürfe ablegen (siehe „Freundschaftsbesuch" weiter unten), und sie können vielleicht dadurch den Ausschlag geben, dass sie der Königin einige ihrer Wertgegenstände oder ihre Dienste anbieten.

Anfängliche Einstellung

Die Charaktere haben ...	Abzug oder Vorteil
Erwachsene Echsenmenschen getötet	–1 pro Opfer
Schlüpflinge getötet	–10 pro Opfer
Schätze von Echsenmenschen gestohlen	–1 pro GM Wert, solange nicht zurückgegeben
Sich beim Eindringen von See her erwischen lassen	–5
Keine Echsenmenschen getötet	+15
Bei der Ankunft Schlüpflinge dabei	+10

Freundschaftsbesuch

Nachdem die Charaktere die Königin kennengelernt haben, gibt sie ihnen 24 Stunden, um ihren Wert zu beweisen und das Vertrauen der Echsenmenschen zu gewinnen, indem sie Bewohner des Baus besuchen und mit ihnen interagieren. Gelungene Charismawürfe während dieser Aktivitäten können die Punkte der Charaktere erhöhen und dabei helfen, die Echsenmenschen zu einer Allianz mit Salzmarsch zu bewegen. Für das bestmögliche Ergebnis müssen die Charaktere die meisten oder alle der Bewohner des Baus für sich gewinnen, einschließlich seiner beiden wichtigsten Bewohner.

Um sich das Vertrauen eines NSC (Sauriv oder Othokent) oder einer Gruppe (Gemeine, Schamanen, andere Echsenmenschen, Locathah oder Meervolk) zu verdienen, müssen einer oder mehrere Charaktere ihre guten Absichten gegenüber diesem Individuum oder dieser Gruppe durchgehend für mindestens 3 Stunden zeigen. Am Ende dieses Zeitraums kann dann ein Charakter versuchen, einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) abzulegen, dessen SG von der fraglichen Gruppe oder dem Individuum abhängt (siehe die untenstehende Tabelle). Bei einem gelungenen Wurf verdienen die Charaktere sich einen Fortschritt zum Erreichen der Allianz. Bei einem misslungenen Wurf verlieren sie zwar keinen Fortschritt, aber der Charakter, der den Wurf abgelegt hat, kann ebenso wie jeder, der bei dem Wurf geholfen hat, nicht wieder versuchen, das Vertrauen dieser Gruppe oder des Individuums zu erlangen.

Vorteile durch Charismawürfe

Leistung	SG	Vorteil
Vertrauen von Gemeinen gewinnen	10	+5
Vertrauen anderer Echsenmenschen gewinnen	15	+5
Vertrauen von Schamanen gewinnen	20	+10
Vertrauen von Locathah gewinnen	15	+5
Vertrauen von Meervolk gewinnen	15	+5
Vertrauen von Sauriv geweinnen	10	+10
Vertrauen von Othokent gewinnen	15	+15

Falls die Charaktere ihren Punktestand mit einer genügenden Anzahl von gelungenen Würfen auf 50 Punkte erhöhen können, werden die Beziehungen zu den Echsenmenschen freundschaftlich, und eine Allianz kann geschlossen werden. Wenn sie am Ende der 24 Stunden noch zu wenige Punkte haben, gibt es ein paar Wege (siehe weiter unten), mit denen sie die benötigte Zahl erreichen können.

Bestechung

Wenn die Charaktere ihre Gelegenheiten ausgeschöpft haben, um die Echsenmenschen zu beeindrucken, aber noch nicht die benötigten 50 Punkte haben, könnte Othokent zur Kooperation willens sein, wenn die Charaktere ihr einen Tribut aus ihren persönlichen Schätzen anbieten (Beute aus dem Bau nicht eingeschlossen). Für alle 10 GM in Münzen, Edelsteinen und anderen Wertgegenständen, die sie anbieten, erhalten die Charaktere 1 Punkt. Magische Verbrauchsgegenstände bringen 5 Punkte und permanente 10 Punkte, vorausgesetzt, die Gegenstände haben direkte Anwendung im Kampf gegen die Sahuagin.

Das Krokodil töten

Ein anderer Weg, auf dem sich die Charaktere Punkte verdienen können, ist es, Monster im Moor zu besiegen, welche die Echsenmenschen bedrohen und somit sowohl ihre Fähigkeiten als auch ihre guten Absichten unter Beweis zu stellen.

Im Besonderen ist das große Krokodil namens Tausendzahn ein anhaltendes Problem für den Stamm. Wenn die Charaktere noch keine 50 Punkte zusammen und keine Optionen mehr haben, kannst du die Königin diese Gelegenheit zur Sprache bringen lassen. Siehe „Epilog: Krokojagd" am Ende des Abenteuers. Das Erschlagen des Krokodils bringt den Charakteren 10 Punkte ein.

Die Echsenmenschen haben auch noch andere Feinde im Sumpf. Wenn die Charaktere es mit ihrem Versuch ernst meinen, die Mission erfolgreich abzuschließen, aber dem Pech (niedrigen Würfelwürfen) zum Opfer gefallen sind, kannst du für sie arrangieren, ein paar Punkte in letzter Minute zu erhalten, indem sie einige dieser Kreaturen aufspüren und besiegen. Du kannst Begegnungen im Moor ganz nach deinem Ermessen in Szene setzen, in denen es um Trolle, Oger oder Bullywugs geht. Die Charaktere verdienen sich 2W6 Punkte für jeden erschlagenen Troll, 1W6 für jeden Oger und 1W6 für jeweils drei Bullywugs.

Ausschlusskriterien

Egal, wie sie sich ansonsten betragen, wird die Mission der Charaktere scheitern oder zumindest ernsthaft gefährdet sein, wenn sie irgendeine dieser Taten begehen.

Die Sahuagin befreien. Wenn irgendwelche Echsenmenschen die Sahuagin (aus der Zelle in Bereich 43a) zu irgendeinem Zeitpunkt in Begleitung der Charaktere sehen, schließen sie daraus, dass die Charaktere sich mit ihren Feinden verbündet haben oder von ihnen in die Irre geführt wurden. Die Echsenmenschen greifen die Sahuagin ohne zu zögern an (und die Charaktere wären gut beraten, nicht einzugreifen).

Die Charaktere erhalten einen sofortigen Abzug von –2W6 Punkten, wenn dies passiert, und der SG aller Charismawürfe im Abschnitt „Freundschaftsbesuch" wird um 2 erhöht. Im Anschluss behandeln die Echsenmenschen die Charaktere mit kalter Feindseligkeit. Selbst wenn die Charaktere ihren Fehler eingestehen, werden die Echsenmenschen und ihre Verbündeten den Charakteren gegenüber argwöhnisch bleiben. Eine Allianz zu schmieden wird sehr viel schwerer.

Königin Othokent töten. Falls die Charaktere die Königin töten, kann keine noch so große Entschädigung ihre Handlungen sühnen. Jeder andere überlebende Echsenmensch im Bau greift zu den Waffen, um die Eindringlinge zu überwältigen und niederzumachen – und selbst wenn sie tatsächlich entkommen, ist ihre Mission ein einziger Fehlschlag. Die Allianz zwischen Salzmarsch und den Echsenmenschen wird wahrscheinlich niemals zustande kommen, egal, welche Reparationen die Gemeinschaft anbietet.

Minister Sauriv töten. Der Einfluss des betagten Echsenmenschenministers hat den Stamm vor dem Auseinanderbrechen aufgrund ideologischer Differenzen (siehe „Politik bei den Echsenmenschen" weiter oben) bewahrt. Wenn die Charaktere ihn töten, anstatt zu versuchen, mit ihm zu kommunizieren, fällt der Rest des Stamms genauso über sie her, als hätten sie die Königin getötet. Nachdem die Eindringlinge niedergemacht oder vertrieben wurden, verfällt der Stamm in interne Streitigkeiten, während die Schamanen mehr Unterstützer ihres Standpunkts zu versammeln versuchen. Es gibt keine Chance mehr, dass Salzmarsch zum Verbündeten der Echsenmenschen werden könnte, und falls den Schamanen ihre Machtübernahme gelingen sollte, werden sie den Stamm ebenfalls aus allen Diskussionen über eine Allianz mit anderen Völkern zurückziehen.

Echsenmenschen spielen

Dieses Abenteuer gibt den Charakteren Gelegenheiten für umfangreiche Interaktion mit einer Vielzahl von Echsenmenschen. Die Echsenmenschen sind im Allgemeinen vorsichtig bei Fremden, sind aber neutraler Gesinnung und weit davon entfernt, unterbelichtet oder blutrünstig zu sein. Hier sind ein paar Ressourcen, die du nutzen kannst, um den Erfahrungen der Gruppe mit den Echsenmenschen ein wenig Würze zu verleihen, indem du den Bewohnern des Baus Tiefe und Dreidimensionalität gibst. Sie wurden entwickelt, um dir bei der Vorbereitung des Abenteuers zu helfen und dich in die Lage zu versetzen, unverwechselbare Echsenmenschen-NSC aus dem Stegreif zu erschaffen.

Persönlichkeiten

Benutze, um die Echsenmenschen im Bau anzupassen, die Persönlichkeitsmerkmale, Ideale, Bindungen und Makel aus den Charakterhintergründen in Kapitel 4 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)* als Ausgangspunkt. Der Hintergrund Tempeldiener ist ideal für Schamanen, der Hintergrund Soldat für Krieger und die Hintergründe Einsiedler und Sonderling für Gemeine. Falls das Ergebnis eines Würfelwurfs unangebracht erscheint, so wie das Merkmal „Von Wölfen aufgezogen" beim Hintergrund Sonderling, würfle erneut.

Zusätzlich kannst du die untenstehende Tabelle Eigenarten von Echsenmenschen benutzen, um eine persönliche Eigenart für einen Echsenmenschen festzulegen oder eine einzigartige Schrulle zu inspirieren.

Eigenarten von Echsenmenschen

W8	Eigenart
1	Du hasst Verschwendung und siehst keinen Grund, gefallene Feinde nicht zu durchstöbern. Finger sind schmackhaft und tragbar!
2	Du schläfst am besten, während du größtenteils im Wasser liegst – besonders in warmem, stehendem Wasser.
3	Geld ist für dich bedeutungslos.
4	Du denkst, dass es nur zwei Arten von Humanoiden gibt: Echsenmenschen und Fleisch.
5	Du hast gelernt, zu lachen. Du benutzt dieses Talent als Antwort auf alle emotionalen Situationen, um dich besser bei deinen Kameraden einzufügen.
6	Du verstehst immer noch nicht, wie Metaphern funktionieren. Das hält dich nicht vom Versuch ab, sie bei jeder Gelegenheit zu benutzen.
7	Du schätzt die weichen Humanoiden, die gemerkt haben, dass sie Kettenpanzer und Schwerter brauchen, um mit den Gaben mitzuhalten, mit denen du geboren wurdest.
8	Du genießt es, deine Nahrung zu dir zu nehmen, während sie noch roh ist und zappelt.

Namen von Echsenmenschen

Die Namen von Echsenmenschen stammen aus der drakonischen Sprache. Sie benutzen einfache Beschreibungen, die vom Stamm auf Grundlage bemerkenswerter Taten oder Handlungen eines Individuums verliehen werden. Garurt kann als „Axt" übersetzt werden, ein Name, der einem Echsenmenschenkrieger gegeben wurde, der einen Ork besiegt und die Waffe seines Feindes in Besitz genommen hat. Eine Echsenmenschenfrau, die sich gerne im Röhricht versteckt, um einem Tier aufzulauern, könnte Achuak genannt werden, was „grün" bedeutet, um zu beschreiben, wie sie mit den Pflanzen verschmilzt. Junge Echsenmenschen bekommen oft einen Namen von einem der Ältesten in der Gemeinschaft, nehmen aber einen Erwachsenennamen an, nicht lange nachdem sie ihr erstes Jahrzehnt erreicht haben.

Echsenmenschen machen bei ihren Namenskonventionen keinen Unterschied zwischen männlich und weiblich, und eine beliebige Anzahl von Individuen kann denselben Namen tragen. Die Tabelle Echsenmenschennamen enthält eine Anzahl von Beispielen, die alle für beide Geschlechter verwendet werden können.

Weil jeder Name eine Bedeutung über seine Benutzung als Bezeichnung hinaus hat, kannst du den Namen eines Individuums als Ausgangspunkt für seine Beschreibung verwenden. (Die Bedeutung jedes Namens in der Gemeinsprache ist in Klammern angegeben.) Jemand namens Kosj könnte außergewöhnlich dürr sein, während ein als Usk titulierter Echsenmensch Reste von Plattenrüstungen tragen könnte, die er von einem Feind erbeutet hat.

Echsenmenschennamen

W20	Name	W20	Name
1	Achuak (grün)	11	Kothar (Dämon)
2	Aryte (Krieg)	12	Litrix (Rüstung)
3	Baeshra (Tier)	13	Mitrik (Lied)
4	Darastrix (Drache)	14	Throden (viele)
5	Garurt (Axt)	15	Thurkear (Nacht)
6	Jhank (Hammer)	16	Usk (Eisen)
7	Kepesk (Sturm)	17	Valignat (Verbrennung)
8	Kethend (Juwel)	18	Vargach (Schlacht)
9	Korth (Gefahr)	19	Vutha (schwarz)
10	Kosj (klein)	20	Vyth (Stahl)

Übersicht über das Abenteuer

Das Abenteuer wird sich wahrscheinlich wie folgt entfalten.

Die Charaktere treffen sich mit der Stadtversammlung von Salzmarsch, die sie anheuert, um den Bau der Echsenmenschen auszukundschaften. Entweder zur See oder an Land reisen die Charaktere zu dem Kap, um den Bau der Echsenmenschen zu erreichen. Die Charaktere betreten den Bau und erkunden ihn.

Durch Interaktion mit den Echsenmenschen oder ihren Gästen können die Charaktere sich entweder die Feindschaft oder den Respekt der Echsenmenschen verdienen. Wenn sie vorsichtig und ohne gewaltsames Ansinnen vorgehen, werden sie wahrscheinlich zu einer Audienz vor Königin Othokent gebracht. Abhängig davon, wie sie sich bis zu diesem Zeitpunkt betragen haben, könnte es den Charakteren möglich sein, ihren Ruf beim Stamm zu verbessern, indem sie ihre diplomatischen Fähigkeiten nutzen.

Der bestmögliche Ausgang ist, dass die Charaktere mit den Echsenmenschen Freundschaft schließen und Othokent sie (und Salzmarsch) einlädt, der Allianz beizutreten. Wenn die Charaktere dies nicht durch Akte der Reue und Überzeugung erreichen können, könnten sie fähig sein, die Situation zu retten, indem sie den Echsenmenschen Schätze anbieten. Zudem hat der Stamm ein großes Problem draußen im Moor, und die Charaktere könnten sich möglicherweise dadurch beweisen, dass sie sich um die Sache kümmern und sich auf diese Weise Othokents Dankbarkeit verdienen.

Wahre Beweggründe

Stelle sicher, dass du den Charakteren nicht vorzeitig enthüllst, dass die Echsenmenschen keine echte Bedrohung für Salzmarsch und seine Einwohner darstellen, oder dass die gerade erworbenen Waffen nicht für den Einsatz gegen die Menschheit und ihre Verbündeten gedacht sind. Von den Charakteren wird erwartet, dass sie die wahren Absichten der Echsenmenschen durch die verschiedenen Hinweise im Abenteuer entdecken, während sie es durchspielen. Solange ihre Mission nicht zu einem vollkommenen Fehlschlag wird, müssen sie irgendwann gewahr werden, dass sich ein Krieg zwischen den Echsenmenschen (sowie ihren Verbündeten) und den Sahuagin zusammenbraut.

Solange nicht in einem bestimmten Begegnungsbereich anders angegeben, dürfen die Charaktere nicht über den Namen oder die Natur der Sahuagin Bescheid wissen. Stattdessen solltest du nur eine allgemeine körperliche Beschreibung dieser Kreaturen abgeben, wenn es zu einer Begegnung kommt. Falls Ozeanus sich bei der Gruppe befindet, erkennt er andererseits jeden Sahuagin auf den ersten Blick. Er besitzt ein allgemeines (voreingenommenes) Wissen bezüglich ihrer Natur und identifiziert solche Kreaturen bereitwillig für die Charaktere.

Reise zum Bau

Die Nebenkarte auf Karte 3.1 zeigt den Ort der Echsenmenschenkolonie und der Landmarken in der Nähe. (Sogar, falls die Charaktere *Das finstere Geheimnis von Salzmarsch* nicht durchgemacht haben, erhalten sie trotzdem die Karte – sie wurde der Stadtversammlung von den Individuen übergeben, die die Schmuggler besiegt haben.)

Die Charaktere können zwischen zwei Reisewegen zum Bau wählen.

Zur See

Die Entfernung von Salzmarsch zum Bau beträgt etwa 15 km Luftlinie, und eine Seereise würde unter normalen Bedingungen etwa drei Stunden dauern.

Das Abenteuer verorten

In der Kampagnenwelt Greyhawk, in der sich die Stadt Salzmarsch befindet, ist der Bau der Echsenmenschen ein Küstenkap, das an den Fluss Dunwasser angrenzt.

Hier sind Vorschläge dafür, wo du dieses Abenteuer in anderen Kampagnenwelten unterbringen kannst.

Eberron. Das Auftauchen von Echsenmenschen nahe Salzmarsch im Basura-Sumpf gefährdet den Zugang der Stadt zu profitablen Masthinpflanzentrieben und Drachensplittern. Der unsichere Frieden droht zu zerbrechen, und der Konflikt zwischen Siedlern und Echsenmenschen wieder aufzuflammen. Eine Allianz in Q'barra kann grundverschiedene Fraktionen umfassen, da komplexe Agenden die Cyran-Diaspora, drachengezeichnete Häuser und sogar die Inspirierten zusammenbringen.

Die Vergessenen Reiche. Ein Bau der Echsenmenschen ist nahe der Stadt Salzmarsch entdeckt worden und bedroht die Stadt und den Verkehr auf der Hohen Straße. Die Zwerge der Dornenfeste am Südende des Totensumpfs könnten besorgte Verbündete sein oder distanziert und vorsichtig bleiben, weit argwöhnischer gegenüber der Intrigen der Familie Margaster in Waterdeep als gegenüber einer Handvoll Echsenmenschen im Sumpf. Eine Begegnung im Moor mit den Untoten des Totensumpfs könnte den Bullywug-Hinterhalt ersetzen. Als alternativer Handlungsort funktioniert Dolchfurt im Süden von Waterdeep, da es bereits eine Geschichte mit den Echsenmenschen hat.

Mystara. Echsenmenschen sind in der Blight Marsh von Karameikos entdeckt worden. Da die Marsch an der Grenze zu den Five Shires liegt, könnte das Volk der Halblinge eine größere Rolle in der Allianz spielen. Baron von Hendriks aus Fort Doom könnte von den Echsenmenschen wissen und sie sogar indirekt unterstützen. Als Alternative kannst du die Abenteuer im anderen Hafen von Darokin ansetzen. Port Tenobar ist größer als Salzmarsch, jedoch ein gutes Stück zwielichtiger, und der weitläufige Malpheggi Swamp ist ein ausgezeichneter Ort für Echsenmenschen und andere Kreaturen, um sich zu verstecken.

Falls die Charaktere zu See reisen möchten, stellt die Versammlung ihnen ein modifiziertes Kielboot mit zwei Riemenpaaren und einem umlegbaren Mast zur Verfügung, welches groß genug ist, um die Charaktere und jede vernünftige Menge Ausrüstung aufzunehmen, die sie mitnehmen möchten. Navigation und Antrieb des Fahrzeugs werden von zwei Mitgliedern der Stadtwache (**Wachen**) übernommen, die von der Versammlung abgestellt werden, um das Boot zu segeln oder zu rudern. Die Wachen gehen nicht von Bord, wenn die Charaktere ihr Ziel erreichen, und bleiben stattdessen beim Boot, um es unter ihrer Kontrolle zu behalten und die Rückfahrt der Gruppe zu sichern.

Solange sie auf See sind, sehen die Charaktere, als sich ihr Boot dem Kap nähert, einen vielbenutzten und relativ trockenen Trampelpfad (am auf der Karte mit *A* markierten Punkt), der von der Küste wegführt. Er verschwindet in das Innere des Marschlands.

Sobald sie sich der nördlichen Küstenlinie des Kaps auf 12 m genähert haben, erspäht die Gruppe einen weiteren Trampelpfad, der bis zur halben Höhe des Kaps hinaufführt, wo er hinter einem Gebüsch aus hohem Gras und bunt blühenden Sträuchern verschwindet (und zum versteckten, auf der Karte mit *D* markierten Eingang führt.

Während sie sich von See her nähern, nehmen sie auch von einem im Meer gelegenen, 4,50 m breiten und 2 m hohen Höhleneingang an der nordöstlichen Spitze des Kaps Notiz (auf der Karte mit *E* markiert). Eine vorsichtige Annäherung an den Höhleneingang von See her bleibt unbemerkt, bis die

Charaktere von Bord gehen und den Eingangstunnel betreten. Sobald sie sich in Bereich 49 befinden, werden sie wahrscheinlich umgehend entdeckt.

An Land

Die Reise über Land dauert aufgrund des schwierigen Geländes länger. Dutzende Trampelpfade folgen einer in etwa parallel zur Küste und etwa 100 bis 400 m von ihr entfernt verlaufenden Route. Aufgrund des Terrains wird die Gruppe etwa 12 Stunden brauchen, um von Salzmarsch zur Furt über den Dunwasser (auf der Karte mit *B* markiert) zu reisen. Diese Zeitangabe berücksichtigt keine Rasten, erlaubt aber langsame Bewegung zu Zeiten, wenn der Nebel die Sicht beeinträchtigt. Solange die Charaktere sich mit dieser Geschwindigkeit fortbewegen, können sie der Route problemlos folgen – es besteht kein Risiko, vom Weg abzukommen.

Von der Furt aus können die Charaktere in der Entfernung den Eingang zur Höhle der Riesenechsen sehen (auf der Karte mit *C* markiert, Bereich 22 des Baus).

Der Bullywug-Hinterhalt

Falls die Route der Charaktere durch das Moor führt, werden sie irgendwann nahe am zeitweiligen Bau einer Bande Bullywugs vorbeikommen. Bullywugspäher patrouillieren die Gegend und werden, so sie nicht bemerkt werden, zur größeren Gruppe zurückkehren und einen Hinterhalt organisieren, nachdem sie die Abenteurer entdeckt haben.

Bullywugs auf der Durchreise. Die Bullywugs sind eine umherziehende Bande, haben hier aber ein verteidigtes Lager aufgeschlagen, weil sie zufällig auf einen beträchtlichen Schatz gestoßen sind. Anstatt mit ihrer Entdeckung eine Reise durch den Sumpf zu riskieren und sich so gegenüber Banditen oder Briganten verwundbar zu machen, lagerten sie hier, um den Schatz zu bewachen, bis ihr Großkönig von ihrem Bau herbeireisen konnte, um eine Entscheidung bezüglich der Schätze zu treffen. Der Bau liegt 15 km entfernt tief im Sumpf.

Bullywug-König. Der König, Gulpa'Gor, traf in der Nacht ein, bevor die Gruppe ins Moor aufbrach. Er und sein Berater, Arrp, inspizierten den Schatz. Wenn der König von der Anwesenheit der Gruppe erfährt, inszenieren er und Arrp einen Wettbewerb um zu sehen, wer die schmackhaften Störenfriede abfangen kann.

Froschwellen. Die Gruppe wird von drei Wellen von Bullywugs angegriffen:

Welle 1. Sechs **Bullywugs** versuchen, die Charaktere zu überraschen. Sie springen zum Angriff aus dem schlammigen Wasser.

Welle 2. Arrp (**Bullywug-Krächzer**; siehe Anhang C) und zwei **Bullywugs** treffen ein, kurz nachdem die erste Welle besiegt wurde. Sie machen eine große Schau aus dem Kampf gegen die Charaktere, und Arrp grinst zum König hinüber, wann immer er im Kampf einen Erfolg verzeichnen kann.

Welle 3. Gulpa'Gor (**Königlicher Bullywug**; siehe Anhang C) trifft auf dem Rücken einer **Riesenkröte** ein, kurz nachdem Arrp und seine Wachen erschlagen wurden.

Der König versucht mittels harschem Quaken und aggressiven Gesten mit der Gruppe zu kommunizieren und gibt mit seinem Können in der Schlacht an. Ein Dutzend weitere Bullywugs erscheinen am Rand des Schlachtfelds, nähern sich aber nicht weiter. Eine ebenso aggressive Antwort der Charaktere, verbal oder durch Gesten, und ein gelungener Wurf auf Charisma (Einschüchtern) oder Charisma (Überzeugen) gegen SG 16 bewegt den König zum Rückzug gefolgt von seinen verbleibenden Kriegern.

Falls der König angegriffen oder zur Attacke angestachelt wird (bei einem misslungenen Wurf), greifen die anderen Bullywugs nicht ein. Sein Reittier ist für den Kampf abgerichtet und greift den nächsten Feind an, wenn man es unabhängig handeln lässt. Gulpa'Gor versucht die Charaktere vom Rücken seiner Kröte aus aufzuspießen, befiehlt ihr, wenn nötig, sich zu bewegen, lässt sie aber die meiste Zeit über tun, was sie will. Die verbleibenden Bullywugs flüchten ins Moor, falls ihr Anführer stirbt.

Schätze. Der Schatz der Bullywugs besteht aus 325 PM und einem *Taucherhelm* (siehe Anhang B), in welchem sich die losen Münzen befinden. Er kann ohne Schwierigkeiten in der Nähe gefunden werden, nachdem die Charaktere sich um alle Bullywugs gekümmert haben.

Bau der Echsenmenschen

Die Echsenmenschen in dieser Kolonie sind weiter entwickelt als andere ihrer Art, wie von ihrer Fähigkeit zum Benutzen hochentwickelter Waffen bewiesen wird sowie von ihrer Bereitschaft, sich mit anderen Völkern zu verbünden, wenn die Umstände das erfordern. Sie liegen jedoch immer noch hinter intelligenteren Völkern zurück. Ihre Bauweise ist äußerst simpel und nutzt nur einfache Materialien; die meisten Böden, Wände und Decken bestehen aus gestampfter Erde und das Mobiliar ist spartanisch.

Allgemeine Merkmale

Im Bau sind alle Korridore 3 m breit mit 3,50 m hohen Decken. Alle Räume haben ebenfalls 3,50 m hohe Decken, außer die Bereiche 10, 11, 12, 22, 24, 25, 36 und 40, wo sie 4,50 m hoch sind. Zur Höhe der Meereshöhlen (Bereiche 49, 50, 51 und 52) siehe die Bereichsbeschreibungen.

Die Türen im Bau sind geschlossen und nicht abgesperrt, außer wo anderweitig notiert. Alle Tore und Türen (außer denen in den Bereichen 42 und 43, die aus solidem Holz mit Eisenbeschlägen bestehen) sind von stabiler hölzerner Machart, 1,50 m breit und 2,50 m hoch (solange nicht anders vermerkt). Die 3 m breiten Pfade durch die Bereiche 22, 49, 50, 51 und 52 sind aus Stein gebaut; sie reichen in diesen Bereichen 30 cm über die Wasseroberfläche hinaus.

Gefahren im Moor

Zusätzlich zum Bullywug-Hinterhalt und allen Zufallsbegegnungen, die die Gruppe während der Überlandreise macht, können die folgenden Gefahren in der Wildnis nach deinem Ermessen verwendet werden:

Sumpfgrube. Eine Sumpfgrube ist ein 3 m im Quadrat messendes Loch, 3 m tief, welches von einer dünnen Matte aus getrocknetem Schlamm und Blättern bedeckt wird. Es benötigt einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 14, um die Sumpfgrube zu bemerken; Charaktere, die in Überlebenskunst geübt sind, erhalten auf diesen Wurf einen Vorteil. Kreaturen, denen es nicht gelingt, die Grube zu bemerken, fallen hinein und erleiden den normalen Sturzschaden. Ihnen muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst werden sie vom Schlamm in der Grube festgesetzt. Eine festgesetzte Kreatur kann sich selbst befreien, indem sie eine Aktion aufwendet.

Grüner Schleim. Flecken Grünen Schleims (siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*) umhüllen die Äste toter Bäume über den Köpfen der Charaktere. Der Schleim fällt auf Kreaturen, die darunter vorbeigehen.

Treibsand. Siehe „Gefahren in der Wildnis" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*.

Liste der Echsenmenschen

Bereich	Zu Beginn dort befindlich	Bemerkungen
2	5 **Echsenmenschen**	Diese Wachen werden von Lärm in 1 alarmiert. Werden sie konfrontiert, versucht eine der Wachen nach 3 zu flüchten, um Hilfe zu holen.
3	3 **Echsenmenschen**, 1 **Echsenmensch-Schuppenschild***	Falls eine Wache aus 2 entkommen ist, gehen diese Wachen nach 2. Falls nicht, bleiben sie hier, bis sie von Lärm in der Nähe alarmiert werden.
5	1 **Echsenmensch-Schuppenschild***	Dieser Offizier wird von Lärm in 3 alarmiert. Die Wachen in 2 und 3, falls sie noch anwesend sind, schließen sich dem Offizier in diesem Raum an, wenn sie Kampfgeräusche hören.
7	5 Echsenmensch-Gemeine*	Die Küchenarbeiter fliehen nach 9, wenn man es ihnen erlaubt.
9	4 **Echsenmenschen**, 1 **Echsenmensch-Schuppenschild***, 1 **Echsenmensch-Schamane**	Diese Wachen gehen nach 7, falls ein Gemeiner entkommt, um sie vor den Charakteren in diesem Raum zu warnen. Ansonsten bleiben sie hier.
10	5 **Echsenmensch-Gemeine***	Die Bankettarbeiter entkommen nach 29, wenn man sie lässt. Die Charaktere könnten sie begleiten.
11	2 Schlüpflinge	Freundliche Schlüpflinge (Nichtkämpfer) krallen sich an den Charakteren fest, wenn sie nicht davon abgehalten werden.
12	2 Amphisbaenen*, 1 **Echsenmensch-Schamane**	Der Schamane versucht, nach Westen zu fliehen. Falls er das schafft, eilt er nach 20, um Hilfe zu suchen.
20	2 **Echsenmenschen**, 1 **Echsenmensch-Schamane**	Diese Echsenmenschen gehen nach 12, um der Bedrohung zu begegnen, falls sie vom Schamanen alarmiert werden, der aus diesem Bereich entkommen ist.
22	6 Rieseneidechsen	Die Rieseneidechsen bleiben hier, bis man ihnen begegnet. Weder Lärm noch andere Störungen werden die Reptilien woanders hinlocken.
23	3 **Echsenmenschen**	Diese Echsenmenschen gehen nach 22, falls sie von Kampfgeräuschen dort alarmiert werden. Sie gehen nach 24, falls ein Gemeiner aus diesem Raum entkommt und hier eintrifft.
24	20 **Echsenmenschen-Gemeine***, 13 Schlüpflinge	Diese Echsenmenschen beschützen Schlüpflinge (Nichtkämpfer) und bewachen den Eingang zu 25. Falls ein Kampf ausbricht, versuchen zwei Gemeine nach 23 zu fliehen und Hilfe zu holen.
25	3 Schlüpflinge	Die Schlüpflinge (Nichtkämpfer) bleiben hier.
26	5 **Riesengiftschlangen**	Die Schlangen bleiben hier.
27	1 **Echsenmensch**, 1 **Echsenmensch-Reißer***	Diese Echsenmenschen bewegen sich auf das Tor zu, falls sie von Lärm in diesem Bereich alarmiert werden. Ansonsten bleiben sie hier.
29	4 **Echsenmenschen**, 1 **Echsenmensch-Reißer***, 1 **Echsenmensch-Schuppenschild***	Diese Echsenmenschen gehen nach 10, falls ein Gemeiner entkommt und sie vor den Charakteren in diesem Raum warnt. Ansonsten bleiben sie hier.
32	3 **Echsenmenschen**, 1 **Echsenmensch-Schuppenschild***	Diese Echsenmenschen bleiben hier, bis man ihnen begegnet.
35	2 **Echsenmensch-Gemeine***	Diese Gemeinen versuchen nach 36 zu fliehen, falls sie angegriffen werden.
38	Sauriv (Echsenmensch-Adeliger)	Der Minister (Nichtkämpfer) bleibt hier, solange die Charaktere nicht dabei scheitern, sein Vertrauen zu gewinnen. Falls das passiert, versucht er, nach 40 zu fliehen.
40	1 **Echsenmensch-Königin**, 1 **Echsenmensch-Unterhäuptling***, 2 **Echsenmensch-Schuppenschilde***, 1 **Echsenmensch-Reißer***, 8 **Echsenmenschen**	Diese Echsenmenschen bleiben hier, bis man ihnen begegnet. Sie sind nicht gewillt, die Verteidigung der Königin durch Verlassen des Raums zu gefährden.
42	3 **Echsenmenschen**, 1 **Echsenmensch-Schuppenschild***	Diese Wachen gehen zum Tor bei 41 (Norden)), um auf Lärm dort zu reagieren. Ansonsten bleiben sie hier, bis ihnen begegnet wird. Falls das passiert, versucht einer nach 44 zu fliehen, um Verstärkung zu holen.
43a	1 **Sahuagin**	Der Sahuagin bleibt hier, solange die Charaktere ihn nicht befreien.
43e	1 **Echsenmensch-Gemeiner***	Der Gemeine bleibt hier, solange die Charaktere ihn nicht befreien. Falls das passiert, versucht er, nach 44 zu fliehen.
44	2 **Echsenmenschen**, 1 **Echsenmensch-Schuppenschild***	Diese Wachen gehen nach 42, 48 oder 52, falls sie von der Gegenwart der Charaktere in diesen Bereichen alarmiert werden. Ansonsten bleiben sie hier, bis man ihnen begegnet.
48	4 **Echsenmenschen**	Diese Wachen gehen zum Tor bei 41 (Süden), um auf Lärm dort zu reagieren. Falls sie Kampfgeräusche in 52 hören, gehen drei dorthin und einer geht nach 44, um weitere Hilfe zu holen.
49	4 **Echsenmenschen**	Falls diese Echsenmenschen auf Eindringlinge aufmerksam werden, geht einer nach 42 oder woanders hin und sucht nach Verstärkung. Ein anderer geht nacheinander nach 50, 51 und 52, um die Bewohner dort zu alarmieren.
50	3 **Koalinth***, 1 **Koalinth-Truppführer***	Die Koalinth gehen nach 49, falls sie durch die Anwesenheit von Eindringlingen dort alarmiert werden, und sind begierig, ihre Echsenmenschenverbündeten zu unterstützen.
51	4 **Locathah***, 1 **Locathah-Jäger**, 5 **Riesenseeaale***	Die Locathah und ihre Aale gehen nach 49, falls sie durch die Anwesenheit von Eindringlingen dort alarmiert werden.
52	3 **Meervolk**, 1 **Meervolk-Ausschlachter***	Das Meervolk geht nach 49, falls es durch die Anwesenheit von Eindringlingen dort alarmiert wird, und kooperiert mit seinen Verbündeten.

* Siehe Anhang C

Echsenmenschen, die Gemeinsprache sprechen

Manche Echsenmenschen können lernen, Gemeinsprache zu verstehen und zu sprechen. Dieses Abenteuer beinhaltet viele dieser Individuen, was das Potential für die Gruppe bietet, ohne die Notwendigkeit magischer Hilfe zu kommunizieren (immer angenommen, dass keiner der Charaktere Drakonisch beherrscht).

Wenn die Königin oder andere Echsenmenschen mit den Charakteren sprechen, behalte im Kopf, dass Gemeinsprache keine Muttersprache ihres Volks ist, und ihre Mentalität in einem Sprechmuster resultiert, das sich von dem anderer Gemeinsprache sprechender Humanoiden unterscheidet.

Echsenmenschen benutzen selten Metaphern oder komplexe Sätze. Ihre Aussagen sind beinahe immer wörtlich – stockend, aber nicht primitiv. Sie können die Bedeutung eines Idioms aufschnappen, aber nur mit einigen Schwierigkeiten.

Namen verwirren sie, außer die Namen sind beschreibend. Sie neigen dazu, ihre eigenen Namenskonventionen auf andere Kreaturen anzuwenden und dabei Worte aus der Gemeinsprache zu benutzen.

Echsenmenschen benutzen aktive Verben, um die Welt zu beschreiben. Ein Echsenmensch in kaltem Wetter könnte sagen, „Dieser Wind bringt Kälte", anstatt „Mir ist kalt." Echsenmenschen neigen dazu, Konzepte in Form von Handlungen anstatt Effekten auszudrücken.

Alle Pfeiler bestehen aus Holz, haben einen Durchmesser von 1 m und sind auf Steinsockeln montiert, um hölzerne Deckenbalken zu stützen.

Alle Kammern im Bau werden von in Eisenhalterungen an den Wänden steckenden Fackeln hell erleuchtet, außer in den Bereichen 22, 26 und 47, die unbeleuchtet und dunkel sind. Die Korridore, die zwischen den Räumen verlaufen, sind jedoch nicht beleuchtet, mit Ausnahme des Steinpfads, der um die Ränder der Bereiche 49 bis 52 herumführt.

Kommunikation und Veranlagung

In diesem Abenteuer können die Königin, der Unterhäuptling Ihrtos , die Schamanen und die Schuppenschilde die Gemeinsprache sprechen und verstehen. Der betagte Echsenmenschenminister Sauriv spricht fließend Gemeinsprache und kann sie lesen. Alle anderen Echsenmenschen sprechen nur Drakonisch und können nicht lesen.

Die Echsenmenschen in dieser Kolonie sind nervös und gereizt; sie fürchten sich vor einer unmittelbar bevorstehenden Invasion der Sahuagin. Zusätzlich wurde der Bau ein paar Wochen vor Beginn dieses Abenteuers von einer Gruppe von Menschen und Halbogern überfallen, die alle besiegt wurden, jedoch zum Preis vieler Echsenmenschenleben.

Mit Ausnahme des Ministers in Bereich 38 sind alle Echsenmenschen den Charakteren gegenüber zu Beginn etwas argwöhnisch (obwohl die Eindringlinge offensichtlich keine Sahuagin sind). Sie greifen nicht sofort und unvermittelt an, solange die Charaktere nicht bei einer Handlung gesehen wurden, die ihre Feindseligkeit provoziert. Aber die Charaktere werden barsch konfrontiert und – so lange sie sich keine passende Geschichte ausdenken – mit Worten oder Gesten aufgefordert, zu gehen oder sich zu ergeben. Ihre Weigerung, dies zu tun, ruft automatisch eine Attacke hervor.

In solch einer Attacke ist es die oberste Priorität der Echsenmenschen, die Eindringlinge zurückzuschlagen anstatt sie zu töten, aber sie kämpfen bis zum Tod, wenn sie provoziert werden. Sind die Charaktere einmal als eine Bedrohung identifiziert, ist der einzige Weg, die Aggression der Echsenmenschen zu beruhigen, einen Waffenstillstand auszurufen und mit der Königin zu verhandeln. Siehe „Verhandeln und ergeben" weiter unten.

Falls der gesamte Bau einen massiven Angriff auf die Gruppe starten sollte, würden die Charaktere schnell übermannt werden. Deine Aufgabe ist es hier, eine Balance zu finden und auf die Handlungen der Gruppe dementsprechend zu antworten. Falls die Charaktere versuchen, mit den Echsenmenschen zu kommunizieren, sogar während einer Schlacht, denk darüber nach, den Kampf anzuhalten und den Charakteren zu gestatten, sich in ihren sozialen Fertigkeiten zu üben. Die Königin braucht Verbündete im kommenden Krieg und zieht es vor, Gewalt zu vermeiden, besonders, wenn ihr das dabei hilft, sich mit starken Kriegern zu verbünden.

Verhandeln und Ergeben

Die Echsenmenschen sind nicht besonders freundlich zu Eindringlingen. Solange niemand in der Gruppe Drakonisch spricht oder die Charaktere einen der Bewohner treffen, die Gemeinsprache sprechen, verschwenden die Echsenmenschen keine Zeit damit, sich zu fragen, was die Charaktere in ihrem Bau zu suchen haben. Sie stoßen drohend mit ihren Waffen in Richtung der Charaktere und greifen nach 2 Runden an, solange die Charaktere nicht ihre nicht-feindseligen Absichten vermitteln können. Falls die Charaktere nicht mit Worten kommunizieren können, könnten sie dies mit beruhigenden Gesten erreichen, beispielsweise durch das Wegstecken ihrer Waffen. Sie werden ihren ganz sicher ihre Botschaft herüberbringen, wenn sie ihre Waffen in einer Geste der Unterwerfung niederlegen. In diesem Fall werden die Charaktere gefesselt und als Gefangene genommen, um eine Audienz bei der Königin zu erwarten.

Einwohner

Der Bau der Echsenmenschen ist ein dynamischer und lebendiger Ort voller Krieger, Gemeiner und Anführer. Die Handlungen der Charaktere bei der Erkundung des Baus beeinflussen den Zustand des Orts. Zögere nicht, auf ihre Aggressivität mit bedeutenden Schwierigkeiten als Konsequenz ihrer unüberlegten und gedankenlosen Handlungen zu antworten.

Belohne die Charaktere auf der anderen Seite für sorgfältige Planung, Rücksichtnahme und Versuche, Handlungen durchzuführen, die keine Kämpfe beinhalten. Die größte Furcht der Echsenmenschen sind die Sahuagin, und je schneller die Charaktere diese Tatsache erkennen, desto besser.

Die Echsenmenschenbevölkerung ist in der Tabelle Liste der Echsenmenschen zusammengefasst, welche auch Informationen dazu bietet, wie die Bewohner verschiedener Bereiche reagieren können, während sich das Abenteuer entwickelt.

Patrouillen im Bau

Die Echsenmenschen patrouillieren die Korridore ihres Baus regelmäßig. Solange die Charaktere nicht besonders heimlich und vorsichtig vorgehen, werden sie mit Sicherheit irgendwann einer Patrouille begegnen. Eine Patrouille der Wachen besteht aus zwei **Echsenmenschen**, von denen einer eine Fackel trägt (denn die Korridore sind normalerweise unbeleuchtet), und einem **Echsenmensch-Schuppenschild** (siehe Anhang C).

Würfle immer nach 10 Minuten, die die Charaktere in den Korridoren verbringen, einen W12. Bei einer 12 stoßen die Charaktere auf eine Patrouille der Wachen.

Ein Mitglied jeder Patrouille der Wachen trägt einen Schlüssel bei sich, der beide Tore in Bereich 41 öffnet.

Bereiche im Bau

Die folgenden Orte sind auf Karte 3.1 gekennzeichnet.

1. Nordeingang

Mit einem gelungenen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) oder Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 13 können die Charaktere Fährten folgen, die durchs Moor zu der Tür führen. Folgen sie den Fährten, entdecken die Charaktere automatisch diese Tür. Ansonsten benötigt das Bemerken der Tür einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14.

Sowie die Tür bemerkt wurde, lies vor:

> Gebüsch und hohes Gras verbergen eine große, stabile Holztür.

Die Tür ist unverschlossen. Wird die Tür geöffnet, ohne dass man dabei Lärm macht, werden die Wachen in Bereich 2 nicht auf die Eindringlinge aufmerksam.

2. Wachstube

Falls die Gruppe die Wachen nicht alarmiert hat, faulenzen hier Echsenmenschen auf Bänken und unterhalten sich. Modifiziere die untenstehende Beschreibung wie nötig.

> Dieser Raum ist kahl, bis auf zwei Holzbänke, die an den längeren Wänden gegenübergestellt wurden. Eine Handvoll Echsenmenschen steht Wache und ist bereit, loszuschlagen.

Hier sind fünf **Echsenmenschen** im Dienst. Falls die Charaktere im nahen Korridor Lärm machen, kommt eine der Wachen heraus, um nachzusehen. Sobald sie Eindringlinge sieht, ruft sie nach ihren Kameraden und konfrontiert dann die Charaktere. Die Wache verlangt auf Drakonisch, dass sich die Charaktere zurückziehen. Die anderen Wachen schließen sich umgehend an.

Entwicklung. Falls ein Kampf ausbricht, versucht eine Wache zur Kaserne (Bereich 3) zu rennen. Falls die Wache davonkommt, beziehe dich auf den Abschnitt „Entwicklung" in Bereich 3.

3. Kaserne

Die Echsenmenschen hier schließen sich wahrscheinlich während jeder Störung den Wachen in Bereich 2 an. Falls sie nicht alarmiert wurden, führen die vier eine letzte Überprüfung ihrer Ausrüstung durch, bevor sie sich zu einer Patrouille aufmachen. Modifiziere die untenstehende Beschreibung wie nötig.

> Dreizehn Strohmatratzen wurden im ganzen Raum an den Wänden ausgelegt. Neben jeder befindet sich eine geschlossene Holztruhe. In der Mitte des Raums steht ein langer Holztisch mit zwei Holzbänken daneben.
>
> Vier Echsenmenschen scheinen ihre Waffen zusammenzusammeln und sich bereitzumachen, diesen Bereich zu verlassen.

In diesem Raum formieren sich drei **Echsenmenschen** um einen Offizier (**Echsenmensch-Schuppenschild**; siehe Anhang C), um im Bau auf Patrouille zu gehen.

Entwicklung. Falls die Echsenmenschen in diesem Raum alarmiert wurden, verlassen sie ihn nach Süden und hoffen, die Charaktere in Bereich 2 in die Zange zu nehmen.

Falls es in diesem Raum zu einem Kampf kommt, hört der Echsenmenschenoffizier in Bereich 5 die Schlacht und mischt sich so schnell wie möglich ein.

Schätze. Die Truhen sind unverschlossen und enthalten persönliche Habseligkeiten. Bei einer gründlichen Durchsuchung finden sich die folgenden Gegenstände: 100 SM, ein Dolch in einer Knochenscheide, ein hölzerner Schlägel, eine grob geschnitzte Schilfflöte und ein grob gefertigter Zinnbecher mit dem in die Seite gekratzten Symbol von Semuanya (einem Reptilienei).

Der Offizier trägt den Schlüssel zur Truhe in Bereich 4 in einer Gürteltasche bei sich.

4. Offiziersquartiere

> Ein Holztisch mit zwei Holzstühlen steht in der Mitte des Raums. Eine Holzschüssel, die Äpfel enthält, steht auf dem Tisch. An der Westwand steht am Fußende eines Einpersonenbetts eine Holztruhe mit Messingbeschlägen.

Dieser Raum dient als Quartier für den Offizier in Bereich 3.

Schätze. Die Truhe ist abgeschlossen, kann aber von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt, oder der den Schlüssel hat. Sie enthält persönliche Besitztümer, einen Morgenstern, eine Lederbörse mit 50 EM sowie einen Brocken veilchenfarbenen Kristalls. Der letzte Gegenstand erscheint wertvoll, ist aber tatsächlich wertlos.

5. Offiziersquartiere

> Ein Holztisch an der Nordwand ist mit einem Steingutkrug voll Apfelwein und einem Holzbecher gedeckt. Ein Holzstuhl steht an dem Tisch. An der Westwand steht ein Bett, gegen dessen Fußende eine Holztruhe mit Messingbeschlägen lehnt. Ein Echsenmenschenkrieger mit einem Schuppenpanzer sitzt mit dem Gesicht zur Tür auf dem Bett und schärft sein Schwert mit einem Schleifstein.

Der Offizier (**Echsenmensch-Schuppenschild**; siehe Anhang C) springt kampfbereit auf, sobald die Charaktere eintreten.

Entwicklung. Falls die Charaktere bis zu diesem Zeitpunkt Kämpfe vermieden haben, schließen sich die Echsenmenschen in Bereichen 2 und 3 dem Offizier in diesem Raum an, wenn sie Kampfgeräusche hören.

Schätze. Die Truhe ist abgeschlossen, kann aber von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt, oder der den Schlüssel hat. Sie enthält persönliche Besitztümer, eine Börse mit 25 EM, einen Dolch in einer Scheide und eine Lederpeitsche. Der Offizier hat den Schlüssel zur Truhe bei sich und trägt einen silbernen Halsreif (15 GM).

6. Waffenkammer

> Schilde aller Größen hängen hier an den Wänden, und Wurfspeere sind in Holzgestellen an der Nordwand aufgereiht. Drei große Holztruhen, alle geschlossen, säumen die Ostwand.

Die unverschlossenen Truhen enthalten die folgenden Waffen:

10 Knüppel
10 Langschwerter
10 Morgensterne

1 Feld = 3 Meter

Tür
Doppeltür
Geheimtür
Treppen
Wasser
Sumpf
Feuergrube
Pfeiler
Thron
geheime Falltür
Altar
Vorhänge
Tor
Fallgrube

Maßstab 30m 60m
Sumpf
60' Höhenlinie
Trampelpfad
Eingang zum Bau

Dunwater River
Azure Sea
80'
60'
40'
20'

7. Küche

Falls die Charaktere im Korridor neben der Tür zu diesem Raum anhalten, nehmen sie einen Geruch in der Luft wahr; der sie an kochendes Fleisch erinnert, jedoch auch etwas Stechendes an sich hat. Dieser Duft wird von bratenden Kadavern verströmt. Sogar, wenn sie nicht explizit anhalten, um zu horchen, können die Charaktere knatterndes, gedämpftes Klappern hören, während die Echsenmenschen die Spieße drehen und sich ihren sonstigen Aufgaben widmen.

Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies vor:

> Warme Luft strömt sanft durch den Durchgang. An einem Ende des Raums befindet sich eine große Feuergrube, in welcher ein Kohlebett brennt. Darüber hängen mehrere halbgekochte, gehäutete Tierkadaver. Sie hängen an Spießen, die von vier unbewaffneten Echsenmenschen gedreht werden. Ein fünfter Arbeiter beträufelt die Kadaver mit einer Flüssigkeit, die er aus einem Holzeimer löffelt. In der Mitte des Raums steht ein langer Holztisch, der mit einer Auswahl von Messern, rohem Fleisch und Knochensplittern übersät ist.
>
> Auf dem Boden unter dem Tisch liegen einige unbehandelte Häute; neben dem Tisch stehen zwei große Holzkübel.
>
> An der Südwand lehnt ein großer Holzschrank; seine Böden sind mit Tontöpfen, Schüsseln, Schalen und Trinkbechern vollgestapelt. An der Westwand stehen drei große Holzfässer. An der Ostwandbefindet sich eine offene Holztonne, die eine weiße, kristalline Substanz enthält, sowie drei Holzkübel. Ein großer Eisenkessel, gegenwärtig leer, hängt von der Decke und schwingt über der Feuergrube.

Die fünf **Echsenmensch-Gemeinen** (siehe Anhang C) kämpfen nur, wenn man sie in die Ecke drängt. Ansonsten flüchten sie zur nächstgelegenen Kaserne (Bereich 9), deren Insassen sich so schnell wie möglichzur Küche begeben.

Falls die Charaktere die Gemeinen von ihren guten Absichten überzeugen, beispielsweise dadurch, dass sie Geschenke anbieten und keine Waffen ziehen, führen die Echsenmenschen sie zu Bereich 9.

Die Flüssigkeit zum Beträufeln ist ein gewürztes Öl. Zwei der Fässer enthalten Süßwasser, das dritte ist halb voll mit Salzlake. Die Tonne enthält Salz. Zwei der Kübel an der Ostwand enthalten Kräuter und der dritte ausgelassenes Tierfett. Alle Gegenstände in diesem Raum sind der Örtlichkeit angemessen – keine sind wertvoll oder von mehr als nur flüchtigem Interesse.

Kadaver. Die Kadaver sind die eines Sahuagin und eines Hais. Falls Ozeanus bei der Gruppe ist, kann er den Sahuagin-Kadaver als das identifizieren, was er ist. Ansonsten befähigt ein gelungener Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen oder Naturkunde) gegen SG 16 einen Charakter zu der Schlussfolgerung, dass der Kadaver zu irgendeiner Art humanoider Meereskreatur gehört. Die Häute unter dem Tisch stammen von diesen Kreaturen, und die Kübel enthalten ihre Eingeweide und essbaren Organe.

8. Vorratslager

> Von in die Decke eingelassenen Haken hängen sechs Kadaver verschiedener Formen und Größen. An der Südwand stehen vier offene Fässer und ein Weidenkorb ohne Deckel. An der Westwand stehen drei große Tonkrüge, eine Holztruhe und ein versiegeltes Fass. An der Ostwand steht ein großer Holzkäfig, in dem ein Dutzend gereizter Wasservögel vor sich hin kreischen.

Die offenen Fässer enthalten Äpfel, Birnen, gemischte Nüsse und den in Salzlake eingelegten Kadaver einer Riesenwürgeschlange. Der Weidenkorb beinhaltet Wildkirschen.

Die drei Krüge sind mit hellem, genießbarem Öl gefüllt. Die Truhe ist voller Wildkräuter, und das versiegelte Fass ist voller Salz. Die Wasservögel stellen keine Bedrohung dar.

Kadaver. Die Kadaver umfassen die eines Mantarochen, eines Riesenfroschs, eines ausgewachsenen Hobgoblins, zweier Haie und eines Riesenflusskrebses. In der Flanke eines der Haie steckt eine größtenteils zertrümmerte Panzerplatte. Die Platte besteht aus Korallen und Holz und scheint in die Kreatur hineingetrieben worden zu sein. Falls Ozeanus bei der Gruppe ist, identifiziert er den Panzer des Hais als von den Sahuagin gefertigt, und erklärt, dass Tiere wie dieses den Sahuagin als Kriegstiere dienen (siehe der Eintrag „Panzerhai" in Anhang C). In seiner Abwesenheit kann ein Charakter mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 14 dieselbe Information in Erfahrung bringen.

9. Kaserne

> Fünfzehn Strohmatratzen sind im Raum verteilt, an jedem Fußende steht eine kleine Holztruhe. Ein langer Tisch mit Bänken an jeder Seite ist in der Mitte des Raums.
>
> Vier Echsenmenschenkrieger nehmen von einem schwer gepanzerten Offizier Befehle entgegen. Ein weiterer, in eine Robe gekleideter Echsenmensch steht etwas abseits und beobachtet die Versammlung.

Falls sie nicht woanders hin gerufen wurden, bereiten sich in diesem Raum vier **Echsenmenschen**, ein **Echsenmensch-Schuppenschild** (siehe Anhang C) und ein **Echsenmensch-Schamane** auf eine Patrouille vor.

Falls die Gruppe in Begleitung freundlicher Echsenmenschen hier ankommt, drängt der Schamane die Wachen anfänglich zum Angriff. Ein gelungener Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 durch einen Charakter verhindert einen Kampf, und stattdessen nehmen die Echsenmenschen die Charaktere in Gewahrsam und bringen sie zu einem Treffen mit der Königin.

Schätze. Die Truhen sind unverschlossen und enthalten persönliche Besitztümer. Fünf der Truhen enthalten jeweils eine Börse mit 6 SM. Drei der anderen Truhen enthalten einen Schleifstein, einen Dolch in einer Scheide und ein grobschlächtig holzgeschnitztes Krokodil.

10. Bankettsaal

> Fünf unbewaffnete Echsenmenschen bereiten diesen Bereich für ein Festmahl vor. Sie decken Tische mit hölzernem und steinernem Geschirr.
>
> Mehrere lange Holztische sind mit den Enden aneinander in der Mitte des Saals aufgestellt. Entlang jeder Seite verlaufen Holzbänke. Am Nordende der Tische steht ein großer Holzstuhl; vier etwas kleinere Stühle flankieren ihn, zwei zu jeder Seite, und zeigen zum Tisch hin. Auf den Tischen stehen Steinguttöpfe, Krüge, Teller und Becher, fünf Tassen und geflochtene Körbe verteilt. An den West- und Ostwänden befinden sich hohe Holzschränke.

Die fünf **Echsenmenschen-Gemeinen** (siehe Anhang C) kämpfen nur, wenn man sie in die Ecke drängt. Ansonsten flüchten sie zur nächstgelegenen Kaserne (Bereich 29), deren Insassen sich in der kürzestmöglichen Zeit zum Bankettsaal begeben.

Die Schränke enthalten zusätzliche Tassen, Servierteller, Schüsseln und so weiter.

11. Thronsaal

Zwei Reihen von drei Pfeilern flankieren einen zentralen Bereich, in dem zwei Echsenmenschenschlüpflinge spielen. Am gegenüberliegenden Ende des Saals steht ein hölzerner Thron auf einem niedrigen Steinpodium. Schnitzereien von Reptilien schmücken den Thron, und das Glitzern reflektierten Lichts deutet auf die Anwesenheit von Edelsteineinlagen hin.

Die Köpfe mehrerer Kreaturen hängen an den Wänden. Sie sind auf Holzplaketten befestigt, um als Trophäen zur Schau gestellt zu werden.

Die Schlüpflinge, ein männlicher und ein weiblicher, sind aus Bereich 24 hierher gewandert. Sie besitzen keine Schätze und sind vollkommen harmlos. Bei der Begegnung mit den Charakteren legen sie große Neugier auf diese merkwürdigen Wesen an den Tag. Solange sie nicht nachdrücklich davon abgehalten werden, heften sie sich den Charakteren an die Fersen, folgen ihnen wo immer sie hingehen und entwickeln sich zu merkwürdig liebenswerten Plagegeistern.

Reptilienthron. In den Thron sind die Abbilder von Schlangen und Eidechsen geschnitzt. Zwanzig durchscheinende, blaugrüne Steine wurden eingelassen, um die Augen dieser Kreaturen darzustellen. Diese sind aus wertlosem Quarz, obwohl sie für das ungeübte Auge durchaus wertvoll erscheinen. Ein Charakter, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, erkennt ihre wahre Natur.

Ein versteckter Hohlraum unter dem Thron kann von jemandem entdeckt werden, dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 gelingt. Das Fach enthält den Schlüssel zu der Truhe in Bereich 26.

Hinter dem Thron öffnet sich eine geheime Falltür in einen vertikalen Schacht, der 1,50 m im Quadrat misst und 6 m tief ist. Die Tür erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 14, um bemerkt zu werden. In eine Seite des Schachts sind eiserne Handläufe eingelassen. Er führt hinab zu einem 3 m breiten und 3 m hohen Tunnel, der zu einem anderen, identischen Schacht verläuft, welcher zu Bereich 34 hinauf führt. Der Tunnel und die Schächte haben weder Beleuchtung noch Bewohner.

Trophäenköpfe. Die Trophäenköpfe sind wie folgt von Norden nach Süden

Westwand: Riesenflusskrebs, Aaskriecher, Flusspferd, Hobgoblin, Sahuagin.
Ostwand: Braunbär, Löwe, Hai, Riesenfrosch, ein weiterer Hai.

Du kannst wahlweise die Kreaturen nicht benennen, sondern einfach detaillierte körperliche Beschreibungen abgeben und

Wertvolle Plagegeister

Die Anwesenheit der zwei Echsenmenschenschlüpflinge in der Gesellschaft der Charaktere könnte Probleme bereiten, aber sie kann auch hilfreich für den Erfolg der Mission sein – weil sie die Echsenmenschen im Bau innehalten lässt, anstatt sofort anzugreifen. Während dieser Zeit können die Charaktere die Gelegenheit ergreifen, mit den Echsenmenschen in Dialog zu treten, so dass Feindseligkeiten vermieden werden können.

den Spielern die Identifizierung überlassen. Falls Ozeanus die Gruppe begleitet, kann er die Haie, den Riesenfrosch, den Riesenflusskrebs und den Sahuagin identifizieren.

12. Tempel

Ein süßer Duft hängt in der Luft dieses Ortes der Anbetung. Am gegenüberliegenden Ende kauert ein Echsenmensch vor einem Steinaltar. Zu beiden Seiten des Altars befinden sich kleine entzündete Weihrauchbrenner, während in seiner Mitte ein Armleuchter vier entzündete Kerzen hält.

Über dem Altar ist die Südwand mit einem Meeresfresko eines Echsenmenschen geschmückt, der einen Knüppel schwingt.

Blaue und grüne Vorhänge bedecken die Ost- und Westwände.

Das Wandgemälde stellt Semuanya dar, die Echsenmenschengottheit. In dem Knüppel auf dem Wandgemälde stecken scharf aussehende Muscheln.

Ein einzelner **Echsenmensch-Schamane** betet am Altar in diesem Raum. Zwei **Amphisbaenen** (siehe Anhang C) dienen hier als Wachen und leben in dem hohlen Altar.

Entwicklung. Nur die Schamanen, die Königin und der Unterhäuptling wissen von den Amphisbaenen. Die schlangenartigen Monster greifen alles im Umkreis von 3 m um den Altar herum an, mit Ausnahme der zuvor erwähnten Individuen.

Wenn die Charaktere eintreten, meditiert der Schamane. Er wird von Kampfgeräuschen oder allen direkten Versuchen, mit ihm in Kontakt zu treten, aufgeschreckt. Solange er nicht in die Ecke gedrängt wird, flüchtet er nach Bereich 20 und kehrt mit den Insassen dieses Raums zurück. Falls sie weg sind oder erschlagen wurden, flüchtet er und ward nie mehr gesehen. Falls er nicht entkommen kann, kämpft er an der Seite der Amphisbaenen.

Schätze. Zwei Dreizacke und zwei gefaltete Netze sind von den Sahuagin eroberte Kriegstrophäen und wurden Semuanya zum Opfer gebracht. Der Armleuchter ist 25 GM wert. Die silbernen Weihrauchbrenner auf dem Altar sind jeweils 10 GM wert.

13. Sakristei

Sieben geschnitzte Holzmasken, die Krokodils- und Schlangengesichter darstellen, hängen an den Wänden dieses Raums. Die Masken sind mit blauen und grünen Federn geschmückt. An der Westwand steht eine Eisentruhe mit geschlossenem Deckel.

In einer der Masken ist der Schlüssel zur Truhe in Bereich 18 versteckt. Er wird von jedwedem Charakter gefunden, der die Masken inspiziert und dabei einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 ablegt.

Truhe. Die Truhe ist unverschlossen, aber mit einer Giftgasfalle versehen. Es erfordert einen gelungen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12, um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Falle wird ausgelöst, falls die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen oder die Entschärfung misslingt.

Wenn sie ausgelöst wird, erfüllt die Falle den gesamten Raum mit stinkendem grünem Gas. Kreaturen, die das Gas erwischt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, ansonsten husten und würgen sie 1W4 Minuten lang lautstark; wer vom Gas betroffen ist, zieht sehr wahrscheinlich die Aufmerksamkeit wandernder Patrouillen und Baubewohner in der Nähe auf sich.

Schätze. Die Truhe enthält die folgenden Gegenstände: einen silbernen Gong mit Klöppel (25 GM), fünf Silberglocken (jeweils 4 GM), einen großen silbernen Kelch (50 GM) und ein gekrümmtes hölzernes Horn.

14–17. Schamanenquartiere

Diese Räume sind sehr ähnlich, wenn auch nicht identisch. Die folgende Beschreibung genügt für jeden davon.

Dieser kahle, zellenartige Raum enthält einen schmucklosen Holztisch mit Stuhl, eine Strohmatratze und eine kleine Holztruhe.

Das Mobiliar variiert von Raum zu Raum ein wenig. Alle Truhen sind unverschlossen. Jede enthält persönliche Habseligkeiten und eine kleine Elfenbeinstatue von Semuanya. Diese haben keinen Wert, werden aber von den Schamanen als sehr wertvoll angesehen.

Schätze. Die Truhen in diesem Raum enthalten verschiedene Gegenstände. In einer Truhe sind ein Holzknüppel und eine Lederbörse mit 10 EM. Eine andere beinhaltet eine silberne Gürtelschnalle (5 GM), eine Lederbörse mit 20 SM und eine lange, farbenfrohe Vogelfeder (wertlos). In einer dritten Truhe ist eine Lederbörse mit 7 EM, und die letzte beinhaltet einen Ballen blaugrünen Tuchs (wertlos) und einen Beutel mit 25 SM.

18. Wohnstube des Oberschamanen

Ein Holztisch mit zwei Stühlen wurde an die Südwand gestellt. Auf dem Tisch sind eine Karaffe, ein Becher und ein Weidenkorb. Ein kleinerer Tisch steht an der Nordwand; darauf thront ein nicht entzündeter Weihrauchbrenner.

Der Schlüssel zu der Truhe hier liegt in einer Maske in Bereich 13.

Eine Untersuchung des Weihrauchbrenners gibt einen kleinen Schlüsselpreis, der die Truhe in Bereich 19 aufschließt.

Schätze. Die Karaffe, der Becher und der Weihrauchbrenner sind aus Silber und jeweils 10 GM, 3 GM und 5 GM wert. Die Truhe enthält 20 GM und einen *Trank der Wasseratmung*.

19. Schlafstube des Oberschamanen

Ein einzelnes Feldbett ruht an der Südwand mit einer Eisentruhe, die an sein Fußende geschoben wurde. Eine große Holzschnitzerei eines Echsenmenschen, der einen Knüppel schwingt, hängt an der Ostwand.

Der Schlüssel zur Truhe in diesem Raum ist in Bereich 18 versteckt. Die Holzschnitzerei an der Wand hat keinen Wert.

Truhe. Die Truhe ist verschlossen und kann entweder mit dem in Bereich 18 gefundenen Schlüssel geöffnet werden oder von einem Charakter, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Die Truhe ist mit einer Giftnadelfalle gesichert. Es erfordert einen gelungen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG12,

um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Falle wird ausgelöst, falls die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen oder die Entschärfung misslingt.

Wenn sie ausgelöst wird, verschießt die Falle einen kleinen Giftpfeil aus dem Schloss. Jedwede Kreatur, die vor dem Schloss steht, wird automatisch von der Nadel getroffen und erleidet 1 Stichschaden sowie 4 (1W4 + 2) Giftschaden.

Schätze. Die Truhe enthält das persönliche Vermögen des Oberschamanen: eine Silberfigur von Semuanya (25 GM), ein Ledersäckchen mit 50 EM und eine *Perle der Macht*.

20. Wohnstube des Schamanenhäuptlings

Falls der Schamane in Bereich 12 entkommen ist und die Schamanen hier alarmiert hat, ist niemand in diesem Raum. Benutze ansonsten die untenstehende Beschreibung.

> Ein Holztisch an der Südwand trägt eine hölzerne Obstschale. Eine Holzbank steht an der Nordwand und in der Mitte des Raumes steht der Bank zugewandt ein hölzerner Stuhl.
>
> Drei Echsenmenschen in Roben rezitieren einen zischenden Gesang.

Ein **Echsenmensch-Schamane** leitet zwei Schüler (**Echsenmenschen**) bei einem kurzen Gebet zu Semuanya an.

Falls die Gruppe in Begleitung freundlicher Echsenmenschen hier ankommt, drängt der Schamane die Wachen anfänglich zum Angriff. Ein gelungener Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 durch einen Charakter verhindert einen Kampf, und stattdessen nehmen die Echsenmenschen die Charaktere in Gewahrsam und bringen sie zu einem Treffen mit der Königin.

Schätze. Der Schamane trägt ein goldenes Halsband, welches polierte Perlen zieren (100 GM).

21. Schlafstube des Schamanenhäuptlings

> Ein einzelnes Feldbett steht an der Westwand, an seinem Fußende eine Eisentruhe. Gegenüber, an der Ostwand, steht ein kleiner Holztisch. Darauf befinden sich zwei aus Silber gefertigte Gegenstände, eine Statuette eines Echsenmenschen und ein Weihrauchbrenner.

Der Schlüssel zu der Truhe in diesem Raum ist mit einem Klümpchen klebrigen Harzes an der Unterseite des Tischs befestigt.

Truhe. Die Kiste ist verschlossen und kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Die Truhe ist mit einer Schwingklingenfalle gesichert. Es erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12, um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Falle wird ausgelöst, falls die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen oder die Entschärfung misslingt.

Wenn sie ausgelöst wird, schwingt eine sensenförmige Klinge nach oben und trifft jedwede Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m um die Vorderseite der Truhe herum befindet. Jede betroffene Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet sie 7 (2W6) Hiebschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Schätze. Der Weihrauchbrenner ist 5 GM wert und die Silberstatue 50 GM. Die Truhe enthält die folgenden Gegenstände: einen Ballen grünen Samttuchs (5 GM), einen großen Ledersack, der 200 EM beinhaltet, eine Semuanya darstellende Elfenbeinfigurine (25 GM) und eine kleines, gepolstertes Holzkästchen, das zwei Dosen Gegengift enthält (100 GM).

22. Höhle der Rieseneidechsen

Falls die Gruppe direkt aus dem Moor hier ankommt, lies vor:

> Ein Höhleneingang gähnt 9 Meter breit und 7,50 Meter hoch. Der moorige Untergrund wird nahe der Höhle zu Matsch, und die Fährten von großen Kreaturen führen hinein und heraus. Innerhalb der Höhle besteht der Boden aus dickem Schlamm, und es ist euch unmöglich, euch mit normaler Geschwindigkeit fortzubewegen.
>
> Die Höhle erreicht eine Höhe von etwa 12 Metern. An der gegenüberliegenden Seite der Höhle verbindet ein schmaler Steinpfad zwei bogenförmige Eingänge, die tiefer in die Hügelflanke hineinführen, einer in der nordöstlichen Ecke der Höhle und der andere in der südöstlichen Ecke. Eine plötzliche Bewegung im Schlamm ist die einzige Warnung, die ihr bekommt, bevor sechs Gestalten daraus hervorspringen.

Falls die Gruppe aus dem Inneren des Baus der Echsenmenschen ankommt, lies vor:

> Auf einem schmalen Steinpfad, der entlang der Ostwand verläuft, betretet ihr eine riesige Höhle. Der Pfad verbindet zwei Tunneleingänge – einen in der südöstlichen Ecke und einen in der nordöstlichen. An der gegenüberliegenden Seite der Höhle befindet sich ein klaffendes Loch, 9 Meter breit und 7,50 Meter hoch, das ins Moor und ins Freie hinaus führt.
>
> Außer mit dem Steinpfad ist der Boden mit dickem Schlamm bedeckt; Fährten weisen darauf hin, dass hier einige große Kreaturen hin- und hergelaufen sind. Plötzlich gibt es Bewegung im Schlamm, und sechs große Reptiliengestalten stürmen auf euch zu.

Mit Ausnahme des Grubenrands im Westen ist dieser Bereich schwieriges Gelände. Der Schlamm ist hier 40 cm tief.

Sechs **Rieseneidechsen** haben in dieser schlammgefüllten Höhle ihren Schlupfwinkel. Sie sind von den Echsenmenschen als Wacheidechsen abgerichtet worden und greifen Eindringlinge augenblicklich an. Jeder erwachsene Echsenmensch kann die Eidechsen zurückpfeifen. Die Rieseneidechsen können (und werden) den Höhleneingang passieren, um Charaktere ins Moor hinaus zu verfolgen.

Entwicklung. Ein Kampf in diesem Bereich alarmiert die Echsenmenschen in Bereich 23.

Schätze. Etwa 1,50 m nördlich der Mitte der Südwand befindet sich eine teilweise im Schlamm begrabene Brustplatte – sehr mitgenommen und verbogen und mittlerweile von der restlichen Ritterrüstung getrennt, zu der sie einmal gehörte. Unter der Brustplatte liegt ein Langschwert im Schlamm begraben.

Diese Gegenstände waren das Eigentum eines Mitglieds einer Truppe unerfahrener Abenteurer, die vor einigen Wochen in den Bau eindringen wollten und bei dem Versuch getötet wurden. Die Brustplatte ist zu mitgenommen, um irgendeine nützliche Funktion zu erfüllen, aber die Waffe ist ein *Langschwert +1*.

23. Wachstube

Solange die Kampfgeräusche in Bereich 22 nicht magisch unterdrückt werden, stürmen die Echsenmenschen in diesem Raum unverzüglich dorthin, um den Rieseneidechsen zu helfen. Passe die untenstehende Beschreibung an, falls sie sich nicht zu diesem Bereich begeben haben.

> Dieser kahle Raum weist nur eine Holzbank auf, die an der Westwand steht.

Drei **Echsenmenschen** schieben in diesem Raum Wache. Sie halten ihre Ohren nach ungewöhnlichen Geräuschen offen, die von Norden oder Süden kommen. Falls die Wachen sich nicht woanders hin begeben haben, sitzen sie auf der Bank, reden und haben ihre Waffen in Griffweite.

24. Kinderstube

> Geschäftiges Treiben erfüllt diesen Raum, und er ist recht laut – hier mischen sich über ein Dutzend ausgewachsene Echsenmenschen und Schlüpflinge untereinander und spielen. Dies scheint eine große Kinderstube zu sein, in der ausgewachsene Echsenmenschen und Schlüpflinge in kleinen Gruppen verteilt sind. Die Jungen spielen oder schlafen, während die Erwachsenen plaudern, trinken und ihre Körper ölen.
>
> Strohmatratzen sind über den Boden verteilt. Holztische tragen Steingutbecher, Tassen, Krüge und Tonschalen, die mit Wildblumen gefüllt sind. Neben den Tischen stehen Stühle und hier und da hölzerne Hocker.

Hier gibt es 20 **Echsenmenschen-Gemeine** (siehe Anhang C) und 13 Echsenmenschen-Schlüpflinge. Die Schlüpflinge kämpfen nicht und stellen keine Bedrohung für die Gruppe dar.

Falls die Schlüpflinge aus Bereich 11 den Charakteren folgen, verlassen sie die Gruppe und stürmen zum Spielen zu den anderen Schlüpflingen, wenn die Gruppe hier ankommt.

Aufgrund des allgemeinen Tumults ist es unwahrscheinlich, dass sie von der Ankunft der Charaktere Notiz nehmen, aber ihre Anwesenheit wird sicher bemerkt werden, falls sie den Raum betreten.

Selbst wenn von ihrem Eindringen Notiz genommen wird, werden die Charaktere nicht mit Feindseligkeit begrüßt, solange sie keine aggressiven Handlungen unternehmen. Die ausgewachsenen Echsenmenschen verteidigen ihre Schlüpflinge und Besitztümer und tun dabei ihr Möglichstes, die Charaktere vom Betreten des Bereichs 25 abzuhalten. Falls ein Kampf ausbricht, versuchen zwei ausgewachsene Echsenmenschen, den Raum durch die Osttür zu verlassen und die Wachen in Bereich 23 zu finden.

Falls die Charaktere gehen, ohne etwas anderes zu tun als zu beobachten, verfolgen die Erwachsenen sie nicht. Aber falls die Charaktere aggressive Handlungen durchführen (Kämpfen, Plündern oder auch nur Drohen) und irgendwelche Erwachsenen am Leben sind, wenn die Charaktere aufbrechen, versuchen ein oder zwei Erwachsene, unbemerkt zum nächstgelegenen Raum zu schleichen, in dem sich Krieger aufhalten.

25. Bruthöhle

> Es ist hier merklich wärmer und ein etwas miefiger Geruch zieht heraus. Der Boden des Raums besteht aus Schlamm, ist glatt und unbeschädigt, außer in der Nähe der Tür. Dort krabbeln drei winzige Reptiliengestalten zwischen etwas herum, das wie Bruchstücke von Eiern aussieht.

Im Schlamm in diesem Raum sind mehr als zweihundert Echsenmenscheneier vergraben. Drei in der Nähe der Tür sind soeben geschlüpft. Jeglicher Schlag wird diese Schlüpflinge töten – selbst unachtsames Hochheben könnte ihnen beträchtlichen Schaden zufügen. Ansonsten gibt es hier nichts Bemerkenswertes.

26. Tor und Schatzhöhle

Lies vor, während die Charaktere sich den Gang zu den Bereichen 26 und 27 entlangbewegen:

> Ein stabiles Holztor versperrt euren Weg, es reicht vom Boden bis zur Decke. Es hängt in Scharnieren an den Wänden und ist in der Mitte abgeschlossen.

Das Tor, welches den Zugang zu diesem Bereich und Bereich 27 erlaubt, ist normalerweise geschlossen und abgesperrt. Das Schloss des Tores kann mit einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 unter Verwendung von Diebeswerkzeug geöffnet werden, oder das Tor kann eingeschlagen werden (RK 15, 18 Trefferpunkte, Schadensschwellenwert 10). Wachen aus Bereich 27 stürmen vor, um alle Eindringlinge anzugreifen, die am Tor Lärm machen.

Zugang zu Bereich 26 erfolgt durch eine Geheimtür in der Westseite des Korridors. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14, um die Tür zu bemerken. Falls jemand die Tür öffnet und sehen kann, was dahinter liegt, lies vor:

> Ein 3 Meter im Quadrat messender Eingang verbreitert sich nach Osten und formt einen Raum von beträchtlicher Größe.

Der kurze Korridor, der in Bereich 26 hineinführt, ist der Ort einer Fallgrube. Die Falle liegt gut versteckt unter einem falschen Boden und erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16, um bemerkt zu werden. Kreaturen, die auf den falschen Boden treten, fallen durch ihn hindurch in eine Sumpfgrube (siehe der Textkasten „Gefahren im Moor") und erleiden dabei normalen Sturzschaden.

In der Grube befinden sich fünf **Riesengiftschlangen**, die alles angreifen, was hineinfällt.

Sobald ein Charakter den Bereich östlich der Sumpfgrube besetzt und weiter in den Raum hineinblicken kann, lies vor:

> Am gegenüberliegenden Ende der Kammer vor dir siehst du ein paar Säcke und eine große Truhe.

Die Truhe ist mit einer Giftnadelfalle gesichert. Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12, um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Falle wird ausgelöst, falls die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen oder die Entschärfung misslingt.

Wenn die Falle ausgelöst wird, wird ein kleiner vergifteter Pfeil aus dem Schloss herausgeschleudert. Jede Kreatur, die vor dem Schloss steht, wird automatisch von der Nadel getroffen und erleidet 1 Stichschaden sowie 4 (1W4 + 2) Giftschaden.

Schätze. Die Truhe und die Säcke enthalten das Vermögen des Baus. Die Truhe beinhaltet 1.700 EM, ein goldgebundenes Elfenbeinzepter (100 GM) und eine Goldkrone in Form einer zusammengerollten Schlange (250 GM). In den Säcken sind verschiedene Seiden und Häute (im Ganzen 100 GM).

27. Wachstube

> 9 Meter hinter dem Tor liegt ein kahler Raum mit einer Holzbank, die an der Ostwand steht.

Ein **Echsenmensch-Reißer** (siehe Anhang C) und ein **Echsenmensch** halten sich in diesem Bereich auf. Sie sind abkommandiert, vor der Schatzkammer des Baus (Bereich 26) Wache zu stehen. Sie öffnen das Tor nicht, solange ihnen nicht von der Königin oder dem Unterhäuptling das Gegenteil befohlen wird.

Die Wachen in diesem Bereich bewachen das Tor und die Geheimtür, die zu Bereich 26 führt. Sie verteidigen das Tor, falls sie irgendjemanden hören, der versucht, es anzugreifen, aber ein gelungener Versuch, das Schloss zu knacken, zieht ihre Aufmerksamkeit nicht auf sich.

28. Offiziersquartiere

> Ein schmuckloser Holztisch und ein Holzstuhl lehnen an der Südwand dieses Raums. Auf dem Tisch steht eine Holzschüssel. Ein einzelnes Bett steht an der Ostwand mit einer Holztruhe an seinem Fußende.

Die Truhe enthält persönliche Besitztümer, einen Dolch in einer Scheide und eine Börse mit 25 EM.

29. Kaserne

Passe die Beschreibung abhängig von der Anzahl der hier zu findenden Echsenmenschen an, wie unten angeführt.

> Etwa ein Dutzend Strohmatratzen liegen über den Boden verstreut, jede mit einer Holztruhe am Fußende. Am Südende des Raums ist mittig ein langer Tisch mit Holzbänken zu beiden Seiten aufgestellt. Ein paar Echsenmenschen haben auf Bänken oder Matratzen Platz genommen. Sie reden und pflegen ihre Waffen.

Vier **Echsenmenschen**, ein **Echsenmensch-Reißer** (siehe Anhang C) und ein **Echsenmensch-Schuppenschild** (siehe Anhang C) befinden sich in dieser Kammer und warten darauf, dass sie mit dem Patrouillendienst an der Reihe sind, wenn sie nicht bereits woanders hingerufen wurden.

Falls die Gruppe in Begleitung freundlicher Echsenmenschen hier ankommt, drängt der Schuppenschild die Wachen anfänglich zum Angriff. Ein gelungener Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 durch einen Charakter verhindert einen Kampf, und stattdessen nehmen die Echsenmenschen die Charaktere in Gewahrsam und bringen sie zu einem Treffen mit der Königin.

Schätze. Manche der Truhen enthalten persönliche Besitztümer und, zufällig verteilt, die folgenden Gegenstände:

- In jeder der fünf Truhen eine Börse mit 5 SM.
- Ein Muschelhalsband (kein Wert).
- Eine Zinntasse (kein Wert).
- Ein Klumpen rosafarbener Koralle (10 GM).
- Ein Ledersäckchen, das fünf unregelmäßig geformte Steine enthält (kein Wert).

30. Wohnstube des Unterhäuptlings

> Das Mobiliar in dieser behaglichen Kammer ist von hoher Qualität. Ein Holztisch steht in der Mitte des Raums mit vier Stühlen darum herum. Auf dem Tisch steht eine glänzende Schüssel. In der Südostecke steht ein kleines, geschlossenes Fass, auf dem eine nicht entzündete Laterne und ein Kelch ruhen.

Die Schüssel besteht aus purem Elektrum und ist 50 GM wert. Das Fass enthält Wein – recht angenehm für den menschlichen Gaumen. Der Kelch ist aus Silber gefertigt und ist 7 GM wert, und die Laterne ist eine normale abdeckbare Laterne.

31. Schlafstube des Unterhäuptlings

Ein einzelnes Feldbett, das an die Westwand geschoben ist, steht auf einem Teppich, der aus einem Löwenfell gefertigt wurde. In der Südwestecke des Raums befindet sich eine Holzkiste mit Eisenbändern, deren Deckel geschlossen und mit einem schweren Vorhängeschloss aus Metall gesichert ist.

Das Schloss an der Truhe kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Die Truhe ist mit einer Lähmungsgasfalle gesichert. Es erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12, um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Falle wird ausgelöst, falls die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen oder die Entschärfung misslingt.

Wenn sie ausgelöst wird, füllt die Falle den Raum mit Lähmungsgas. Kreaturen, die vom Gas erwischt werden, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst erleiden sie 1W4 Minuten lang den Zustand Gelähmt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jeder Minute wiederholen.

Schätze. Die Truhe enthält diese Gegenstände: fünf Ledergürtel mit perlenbesetzten Elektrumschnallen (jeweils 10 GM), ein Elektrumarmband (20 GM), eine Lederbörse mit 50 SM und ein Prismenkaleidoskop (wertlos).

32. Wachstube

Vier Echsenmenschen stehen in dieser Kammer Wache, bereit, sich Eindringlingen in den Weg zu stellen. In diesem Bereich gibt es keine Möbel außer einer Holzbank, die an der Ostwand steht.

Drei **Echsenmenschen** und ein **Echsenmenschen-Schuppenschild** (siehe Anhang C) stehen hier Wache. Die Wachen stellen sich allen sich nähernden Charakteren unverzüglich entgegen. Sie wurden eigens ausgewählt, um den Zugang zu den Gemächern ihrer Königin zu bewachen. Würfe auf Charisma (Einschüchtern) und Charisma (Überzeugen) gegen diese Wachen werden mit Nachteil abgelegt. Die Charaktere müssen eine überzeugende Geschichte vorweisen können, um Zugang zu Bereich 33 und darüber hinaus erlangen zu können; ansonsten müssen sie den Bereich sofort verlassen.

33. Wohnstube der Königin

Obwohl kaum opulent, scheint dieser Raum behaglicher eingerichtet zu sein als jeder andere, den ihr in dem Bau gesehen habt. Ein runder Tisch aus poliertem Holz mit vier um ihn verteilten Stühlen steht in der Mitte des Raums. Auf dem Tisch sind drei metallisch glänzende Ziergegenstände arrangiert – ein Serviertablett, eine Karaffe und ein Kelch.

In der Südostecke steht ein unbeholfen gepolsterter Sessel.

Die Gegenstände auf dem Tische sind aus Silber gefertigt. Das Serviertablett und die Karaffe sind jeweils 10 GM wert während der Kelch 5 GM wert ist. Alle drei sind mit einem einfachen Piktogramm graviert, das eine stolz dastehende Echse mit herausgestreckter gespaltener Zunge zeigt.

34. Schlafstube der Königin

Ein großes, schmuckvolles Bett, das mit dem Kopfende an der Mitte der Südwand steht, dominiert diese Kammer; auf ihm liegen ein paar Teppiche und Kissen verstreut. Neben dem Bett, auf der Ostseite, steht ein kleiner Tisch, auf dem sich eine krude gerahmte Zeichnung einer mächtig aussehenden Echsenmensch-Königin befindet.

In der Südostecke steht eine Eisentruhe, geschlossen und mit einem Vorhängeschloss versperrt. Daneben befindet sich ein großer, elegant geschnitzter Kleiderschrank aus Holz.

Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16, um die Geheimtür in der Südwestecke zu bemerken. Sie führt zu Bereich 11.

Die Truhe ist mit einer Nadelfalle gesichert. Es erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12, um die Falle zu bemerken. Ein gelungener Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Die Falle wird ausgelöst, falls die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen oder die Entschärfung misslingt.

Wenn die Falle ausgelöst wird, schießt eine kleine Nadel aus dem Schloss hervor. Jede Kreatur, die vor dem Schloss steht, wird automatisch von der Nadel getroffen. Die Nadel verursacht keinen Schaden und ist nicht vergiftet. Ein ängstlicher Charakter könnte etwas anderes annehmen; beschreibe ruhig vage Schmerzen, kurzzeitige Taubheit von Gliedmaßen und so weiter, um einen Charakter nervös zu machen, aber ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 10 gibt die Wahrheit preis.

Schätze. Die Truhe beinhaltet diese Gegenstände: einen Satz Lederriemen und -gürtel mit perlenbesetzten Goldschnallen (100 GM), ein mit Goldbändern verzierter Dolch mit Scheide (25 GM), ein Lederbeutel mit 25 GM, eine Flasche Duftöl (5 GM) und eine Jadefigurine von Semuanya (25 GM).

Der Kleiderschrank enthält eine edle Brokatrobe aus dickem rotem Tuch und mit Goldfaden verziert. Die Robe ist 100 GM wert und dient der Königin als Zeichen der Königswürde.

35. Empfangsstube der Königin

In der Mitte des Raums steht ein kreisförmiger Tisch aus poliertem Holz mit zwei Holzstühlen an jeder Seite. Auf jedem Stuhl sitzt über den Tisch gebeugt ein Echsenmensch. Auf dem Tisch steht ein quadratisches Spielbrett, auf dem sich schwarze und weiße Felder abwechseln, eine Silberschale, ein Dekanter und zwei Kelche.

Eine Couch mit Brokatpolsterung steht an der Südwand. An der Wand darüber hängt ein großer Glasspiegel in einem Holzrahmen. Die Couch wird von zwei Holztruhen flankiert.

So lange keine extremen Umstände vorherrschen (zum Beispiel wenn die Wachen in Bereich 32 einen strategischen Rückzug hierher angetreten hätten), halten sich hier zwei **Echsenmensch-Gemeine** auf und spielen am Tisch ein Spiel.

Diese Echsenmenschen versuchen, einen Kampf zu vermeiden und bevorzugen es, zu fliehen und im Becken in Be-

reich 36 Zuflucht zu suchen. Sie kämpfen, falls sie in die Ecke gedrängt werden oder falls sie die eindringende Gruppe beim Versuch sehen, Bereich 37 zu betreten.

Schätze. Eine Truhe beinhaltet die folgenden Gegenstände: einen Satz Lederriemen und -gürtel mit korallenbesetzten Silberschnallen (10 GM), eine Flasche mit Duftöl (5 GM), einen Seidenschal (3 GM) und eine Börse mit 50 EM.

Die zweite Truhe beinhaltet die folgenden Gegenstände: einen Silberspiegel (10 GM), eine Flasche mit Duftöl (5 GM), einen Ballen Seidentuch (20 GM) und eine Börse mit 50 EM.

Die Schale, der Dekanter und die beiden Kelche sind aus Silber gefertigt und sind respektive 10 GM, 5 GM und jeweils 3 GM wert.

36. Königliches Bad

Dieser kahle, steingeflieste Raum weist ein 6 Meter im Quadrat messendes Becken mit klarem Wasser in der Mitte vor. Für leichten Zugang führen Stufen in das Becken hinein.

Die Stufen in das Becken sind zwischen 5 und 15 cm hoch. Klares, warmes Wasser füllt das Becken, obwohl es den Charakteren nicht möglich ist, den Boden in der Mitte zu sehen, wo das Wasser 4,50 m tief ist. Falls die Echsenmensch-Gemeinen aus Bereich 35 hierher geflohen sind, verstecken sie sich dort unten.

37. Königliche Bruthöhle

Es ist in diesem Bereich merklich wärmer. Die Wände und die Decke dieses Raums sind wenig bemerkenswert, und der Boden ist mit Schlamm bedeckt.

Der warme Schlamm auf dem Boden ist 15 cm tief. Im Schlamm sind zwölf Echsenmenscheneier vergraben (an der Oberfläche nicht sichtbar). Diese sind die Eier der Königin, die für sie sehr wertvoll sind. Im Gegensatz zu den Eiern in der Bruthöhle (Bereich 25), könnten die Charaktere Erfolg haben, falls sie versuchen, diese Eier als Verhandlungsinstrument zu benutzen.

38. Stube des Ministers

Dies ist ein kleiner, komfortabler Raum. In der Mitte ist ein kreisförmiger Holztisch, auf dem ein zugeschlagenes Buch liegt. Auf einer Seite des Tischs sitzt ein betagter Echsenmensch in einem krude gepolsterten Sessel. Auf der anderen Seite steht ein leerer, schmuckloser Holzstuhl. In der Nordwestecke hält ein Messingdreifuß eine Messingschale voller heißer Kohlen. Der Raum ist warm und verraucht.

In dem Sessel sitzt, vertieft in die Lektüre einer Papyrusrolle, der führende Berater der Königin und bei weitem der intelligenteste Echsenmensch im Bau: der betagte Minister Sauriv. Der Minister kämpft nicht einmal zur Selbstverteidigung und kann ohne übergebührliche Mühe erschlagen werden. Seine erste Reaktion auf Eindringlinge, angenommen, dass er nicht sofort angegriffen wird, wird eine leichte Überraschung sein. Er wird sie fragen, wer sie sind, wo sie herkommen, wer sie geschickt hat und so weiter. Er weiß, dass sie keine Botschafter sind, denn er hat keine Vereinbarungen mit Menschen getroffen. Nichtsdestotrotz ist er liebenswürdig und bereit, zu reden.

Sauriv hat die Spielwerte eines Echsenmensch-**Adligen** mit diesen Änderungen:

- Sauriv ist rechtschaffen neutral.
- Seine Rüstungsklasse ist 13 (natürliche Rüstung).
- Er hat eine Schwimmbewegungsrate von 10 m und kann seinen Atem 15 Minuten lang anhalten.
- Er hat einen Weisheitswert von 18 (+4).
- Seine Fertigkeiten sind Täuschung +7, Motiv erkennen +6, Überzeugen +7.
- Sein passiver Wahrnehmungswert ist 14, und er hat einen Nachteil bei allen Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung).
- Er spricht Drakonisch und Gemeinsprache

Sauriv ist äußerst weise, und es ist seiner Inspiration zu verdanken, dass die Strategie entwickelt wurde, eine Allianz gegen die Sahuagin zu schmieden. Er hat den Kauf der Waffen arrangiert, die die *Seegeist* transportierte (wie in *Das finstere Geheimnis von Salzmarsch* beschrieben).

Seine Erscheinung verrät sein Alter. Seine Zähne und Krallen sind fleckig und stumpf, seine Sehkraft lässt nach und sein Gehör- und Geruchssinn haben ihre Schärfe verloren. Er trägt eine große Goldkette (200 GM) um seinen Hals.

Entwicklung. Bevor irgendeine Unterhaltung über die Allianz oder die Sahuagin stattfinden kann, muss der Minister überzeugt sein, dass die Charaktere nicht mit den Sahuagin verbündet sind. So lange die Charaktere andere Echsenmenschen nicht unnötig brutal behandelt haben und ein Charakter einen gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 10 ablegt, kommt er zu dieser Schlussfolgerung, Aber falls sie irgendeinen Echsenmenschen erschlagen haben, steigt der SG dieses Wurfs für jeden Toten um 2.

Bei einem gelungenen Wurf ist der Minister überzeugt, dass die Charaktere nicht mit den Sahuagin unter einer Decke stecken und gibt ihnen Informationen über den geplanten Angriff auf den Unterschlupf der Sahuagin. Weiterhin bietet er an, ein sofortiges Treffen der Charaktere mit der Königin zu arrangieren, mit dem Zweck, die Menschen in die Allianz zu bringen.

Bei einem misslungenen Wurf, oder falls die Charaktere sich nicht bezüglich ihres Verhältnisses zu den Sahuagin festlegen wollen (oder falls sie vorgeben, deren Freunde zu sein), erwähnt der Minister weder die Allianz noch den bevorstehenden Angriff. Stattdessen entschuldigt er sich und geht nach Bereich 40, um die Königin vor der Anwesenheit von Eindringlingen zu warnen. Wachen kommen nach Bereich 38 zurück, um die Charaktere zum Exerziersaal zu begleiten.

In diesem Fall endet die Mission der Charaktere im Scheitern, falls sie nicht kooperieren und Widerstand gegen Versuche leisten, sie in Gewahrsam zu nehmen. Die Königin befiehlt ihren Gefolgsleuten umgehend, die Gruppe zur Strecke zu jagen, sie zu töten oder gefangen zu nehmen – die Chance, einer Patrouille in den Korridoren des Baus zu begegnen, steigt von 1 zu 12 alle 10 Minuten (siehe „Patrouillen im Bau") auf 1 zu 2 alle 5 Minuten.

Lesestoff. Die Schriftrolle, die der alte Echsenmenschenminister durchliest, ist in Gemeinsprache verfasst und wurde vom örtlichen Locathah-Häuptling an die Echsenmensch-Königin geschickt. Sie identifiziert die derzeit im Bau befindlichen Locathah als Botschafter des Häuptlings und autorisiert sie, in allen die Allianz betreffenden Angelegenheiten in seinem Namen zu handeln. Sie enthält keine Details bezüglich der Natur der Allianz oder denjenigen, gegen die sich die Allianz richtet; das Wort „Sahuagin" wird an keiner Stelle benutzt.

Das Buch auf dem Tisch, *Machtpolitik* von Abel Mackie, ist in Gemeinsprache verfasst. Es diskutiert die schwierige und verschlagene Seite des politischen Lebens. Es kann für 5 GM verkauft werden.

Sauriv

Der kooperative Minister

Sauriv, der Echsenmenschenminister, bietet den Charakteren die direkteste Route, um eine friedliche Audienz bei der Königin sowie eine positive Lösung sowohl für Salzmarsch als auch für die Echsenmenschen zu erhalten. Im Gespräch mit den Charakteren sollte er sie sofort informieren, dass es die Sahuagin sind, die die wahre Bedrohung für die Region darstellen.

Was er will. Der Minister will, was die Königin will: eine starke Allianz, vereint zu dem Zweck, die Sahuagin in die Tiefe zurückzudrängen.

39. Schlafstube des Ministers

Ein einzelnes Bett steht an der Ostwand. Ein kleines Bücherregal mit fünf Büchern steht an der Südwand; daneben befindet sich ein alter Ledersessel. An der Westwand des Raums ist eine Eisentruhe mit einem verschlossenen Vorhängeschloss in der Klappe. Oben auf dem Deckel liegt ein einzelner Handschuh. Neben dem Bett steht ein hoher Kleiderschrank, die Tür halb geöffnet. Er scheint leer zu sein.

Jeder Charakter, der die Truhe inspiziert, bemerkt, dass ihr Schlüssel am hinteren Außenpaneel der Truhe mit einem Klumpen klebrigen Harzes befestigt ist. Der Klumpen ist bei Berührung giftig, und jeder Kreatur, die ihn mit ungeschützter Haut berührt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst erleidet sie 1 Stunde lang den Zustand Vergiftet. Der Handschuh oben auf der Truhe hat Spuren des giftigen Harzes an seinen Fingerspitzen, eine Tatsache, die für jeden offensichtlich ist, der den Handschuh in Augenschein nimmt.

Die fünf Bücher sind einige der Lieblingsbücher des Ministers:

Die Politik der Macht von Lucia Domici (5 GM), ein recht obskures Werk, die sich mit der durchtriebeneren Seite der Politik befasst.

Der Triumph der Diplomatie von Tyrons Scroot (5 GM), eine Geschichte der Erfolge des Autors auf dem Feld der Diplomatie.

Die okkulten Eigenschaften von Edelsteinen von Erzmagus Tenser (10 GM). Dieses Buch ist ein weiteres von Tensers Folianten zu seinem Lieblingsthema (Reichtum) und setzt sein zuvor erschienenes Buch *Die magischen Eigenschaften von Edelsteinen* (zu finden in Bereich 2 des Hauses in *Das finstere Geheimnis von Salzmarsch*) fort. Falls die Spieler ihre Charaktere dieses Buch lesen lassen wollen und nach seinen Inhalten fragen, lass deiner Vorstellungskraft freien Lauf! Das Buch lesen bringt keinen besonderen Vorteil für die Charaktere, und die meisten seiner Inhalte sind zu obskur, um vollständig verstanden zu werden.

Eine Grammatik der Echsen- und Gemeinsprache, verfasst von einem anonymen Autor (10 GM), die Einleitung beschreibt ihn jedoch als einen Druiden. Intensives Studium dieses Buches erlaubt dem Leser, Drakonisch zu lernen, die Muttersprache der Echsenmenschen. Du entscheidest den nötigen Zeitraum, um die Sprache zu erlernen. (Die Regeln für zwischen den Abenteuern in *Xanathars Ratgeber für Alles* liefern ein paar Richtlinien.)

Die Natur der Sahuagin von Professor Gaxm (15 GM). Dieser schlanke Band enthält eine detaillierte Beschreibung der Natur der Sahuagin. Falls Spieler ihre Charaktere das Buch lesen lassen und etwas über seine Inhalte wissen wollen, fasse die Passagen im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* zusammen, die die Sahuagin behandeln. Lasse dabei die Details der Spielwerte weg, wie beispielsweise Rüstungsklasse, Trefferwürfel und so weiter, und informiere die Spieler, dass der restliche Text im gleichen Tenor gehalten ist.

Schätze. Die Truhe ist abgesperrt und kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug gelingt. Sie beinhaltet diese Gegenstände: einen Ledersack mit 50 EM, ein Flasche mit Duftöl (5 GM), ein Samtsäckchen mit fünf Perlen (jeweils 3 GM) und eine kleine Phiole mit einfachem Gift (siehe Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*).

40. Exerziersaal

Dieser offene Bereich weist sechs vom Boden zur Decke reichende Säulen auf, die einen zentralen Bereich ohne Mobiliar abgrenzen. In diesem zentralen Bereich wurde der Erdboden dichter gestampft, als wären hier viele Füße darüber gelaufen. Mehrere Holzbänke stehen nahe den Nord- und Südwänden.

Eine große Matte ist an der Mitte der Ostwand befestigt worden. Daran ist eine große Gegnerattrappe mit dem Kopf einer fischartigen Kreatur angebracht.

Mehrere Echsenmenschen üben sich im Kampf gegeneinander oder schleudern Wurfspeere auf den Pappkameraden. Eine kräftig gebaute und große Echsenmenschenfrau steht bei mehreren der schwer gepanzerten Krieger. Sie beobachtet das Training durch zusammengepresste Augen. Ein weiterer Echsenmensch steht neben der Anführerin. Er ist in eine seetangfarbene Robe gekleidet und hält einen langen, polierten Zahn in der Hand.

Othokent, Ihrtos (**Echsenmensch-Unterhäuptling**) und zwei **Echsenmensch-Schuppenschilde** überwachen acht **Echsenmenschen** und einen **Echsenmensch-Reißer** beim

Training für die Schlacht (siehe Anhang C für alle außer den **Echsenmenschen**).

Othokent ist eine **Echsenmensch-Königin** mit diesen Änderungen:

- Ihre Gesinnung ist rechtschaffen neutral.
- Sie spricht Gemeinsprache ebenso wie Abyssisch und Drakonisch.

Falls die Charaktere diesen Bereich mit gezogenen Waffen betreten oder sich sonst irgendwie bedrohlich verhalten, werden die Echsenmenschen ohne Zögern angreifen. Die Echsenmenschen im Exerziersaal schützen die Königin aggressiv. Falls die Charaktere davon absehen, anzugreifen und der Königin eine Bitte um Verhandlungen zurufen, hält sie ihre Krieger zurück und tritt in Diskussionen mit ihnen ein.

Zielschießen. Das an die Matte geleinte Objekt ist eine Gegnerattrappe, die aus Tuch, Holz und Stroh zusammengebaut wurde. Ein verwesender Sahuaginkopf ist an dem zusammengeflickten Körper befestigt, der etwa die Größe eines echten Sahuagin hat.

Schätze. Keiner der Echsenmenschen hat Wertgegenstände dabei. Die Königin und der Unterhäuptling tragen die Schlüssel zu den Truhen in ihren Quartieren bei sich.

41. Dickes Tor

> Ein Holztor versperrt euch den Weg, das vom Boden bis zur Decke reicht. Es hängt an Scharnieren in den Wänden und in der Mitte verschlossen.

Eines dieser Tore befindet sich an jedem Ende des Korridors, der Zugang zum östlichen Abschnitt des Baus erlaubt. Das Schloss eines Tors kann mittels eines gelungen Geschicklichkeitswurfs gegen SG 20 unter Verwendung von Diebeswerkzeug geöffnet werden, oder das Tor kann eingeschlagen werden (RK 15, 18 Trefferpunkte, Schadensschwellenwert 10).

Falls ein Tor geöffnet oder eingeschlagen wird, bietet sich der Ausblick auf eine steile, nach unten führende Treppe.

Falls irgendwelche Bewohner des Baus durch eines der beiden Tore in den Bereich gehen wollen, den die Tore absperren, müssen sie unter normalen Umständen warten, bis eine Wachpatrouille auftaucht und das Tor aufschließt. Falls die Charaktere an eines dieser Tore klopfen oder anderweitig die Aufmerksamkeit derer auf der anderen Seite auf sich ziehen, werden die Echsenmenschen am nächsten Wachposten (Bereich 42 oder Bereich 48) innerhalb von 1W6 Runden herbeikommen, um nachzusehen.

Umgekehrt werden alle Echsenmenschen, die in den westlichen Teil des Baus gehen wollen, von einer Wachpatrouille zum Tor begleitet, und das Tor wird hinter ihnen geschlossen, nachdem sie weitergegangen sind.

42. Wachposten

> Vier Echsenmenschen stehen hier Wache. Eine Holztür mit eisemen Bändern befindet sich in der Südwestecke dieses Bereichs. Eine grob gezimmerte Holzbank steht daneben an der Südwand.

Vier **Echsenmenschen** und ein **Echsenmensch-Schuppenschild** (siehe Anhang C) halten hier Wache. Nahkämpfe in diesem Bereich werden von den Insassen von Bereich 44 nicht gehört, aber falls eine der Wachen entkommt, geht sie dorthin und ruft nach Hilfe.

Schätze. Die Wachen tragen keine Wertgegenstände bei sich. Der Schuppenschild verwahrt die Schlüssel zu den Zellen in Bereich 43 in seinem Gürtel.

43. Eingangshalle der Kerkerzellen

> Eine kurze, grob behauene Treppe führt in einen engen Ost-West-Gang, der an einer leeren, etwa 18 Meter entfernten Wand endet. Zu eurer Rechten sind fünf Türen mit Eisenbändern, alle geschlossen. Die Türen haben keine äußeren Auffälligkeiten, außer einem Schlüsselloch auf halber Höhe der linken Seite jeder einzelnen.

Die Zellentüren sind abgeschlossen, und die Schlüssel befinden sich im Besitz des Echsenmenschen-Schuppenschilds in Bereich 42. Ein Charakter, der einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 unter Verwendung von Diebeswerkzeug ablegt, kann ein Schloss öffnen. Jede der Türen kann mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 aufgestemmt werden oder eingeschlagen (RK 15, 18 Trefferpunkte, Schadensschwellenwert 10).

Kommunikation durch eine geschlossene Tür ist bestenfalls gedämpft, und es wird schwierig sein, mehr als eine bruchstückhafte Unterhaltung zwischen einem Gefangenen und einem Möchtegernretter zu führen. Einem Charakter muss ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingen, wann immer eine sinnvolle Kommunikation mit einem Gefangenen versucht wird.

43a. Wasserzelle der Sahuagin

> Da, wo ihr erwarten würdet, einen Boden zu sehen, ist stattdessen eine Wasseroberfläche. Auf halbem Weg durch den Raum erstreckt sich ein Metallgitter durch den Raum.
>
> Obwohl das Wasser nicht sonderlich klar ist, könnt ihr eine Gestalt unter der Oberfläche hinter dem Gitter herumschwimmen sehen.
>
> Oberhalb des Wassers ist die Zelle leer.

Die Zelle ist zweigeteilt: ein flacher Bereich und ein tiefer Bereich, die vertikal von einem Metallgitter getrennt werden. Das Gitter hängt an Scharnieren und ist abgeschlossen. Es kann mit dem Schlüssel zur Zelle geöffnet werden, oder von einem Charakter, der einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 unter Verwendung von Diebeswerkzeug ablegt.

Bevor er Zugang zum Gitter erlangen kann, muss jeder Charakter, der die Tür gewaltsam öffnet, einen gelungenen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, sonst stürzt er durch den Schwung nach vorne ins Wasser. Das Gitter verhindert, dass jemand, der in den flachen Teil des Wassers fällt, in die Tiefe kullert.

Ein **Sahuagin** wird im tiefen Teil dieser Zelle festgehalten. Die Kreatur spricht Gemeinsprache (aufgrund ihres Hintergrunds als Späher und Spion) und ist äußerst listig und subtil. Falls die Charaktere seine wahre Natur nicht erkennen, erzählt ihnen der Sahuagin, er wäre ein Triton, der von den bösen Echsenmenschen gefangen gehalten wird und bietet den Charakteren an, sie gegen ihre „gemeinsamen Feinde" zu unterstützen, wenn sie ihn freilassen. Selbst wenn die Charaktere ihn richtig identifizieren sollten (vielleicht, weil sie schon einmal einen gesehen haben), versucht er immer noch, sie zu überreden, ihn mitzunehmen, und bietet im Austausch für seine Freiheit Hilfe gegen die Echsenmenschen an. Er ist sehr überzeugend in seinen Argumenten und zögert nicht,

bezüglich seiner Fähigkeiten zu lügen, um sein Potential als möglicher Verbündeter hervorzuheben. Falls die Charaktere das Angebot des Sahuagin annehmen, lässt er sie bei erster Gelegenheit im Stich und kehrt zu seinem Stamm zurück. (Die Sahuagin müssen alle 4 Stunden ins Wasser zurückkehren, und er nutzt diese Tatsache als Ausrede für einen Fluchtversuch, wenn nötig). Während er sich bei der Gruppe befindet, bekämpft er jede feindselige Kreatur, die ihr begegnet, mit großer Wildheit.

Falls die Charaktere das Angebot des Sahuagins für eine Allianz ablehnen, greift er sie an und versucht, sich an ihnen vorbei zu drängen, um über die Meereshöhle in Bereich 29 zu entkommen. Er hat keine Waffen oder Schätze.

Ozeanus. Falls der Meereself bei der Gruppe ist, erkennt er den Sahuagin auf den ersten Blick und identifiziert ihn umgehend für die Charaktere. Ozeanus rät nachdrücklich davon ab, sich mit ihm zu verbünden und seine Unterstützung zu akzeptieren. Falls der Rest der Charaktere ihn überstimmt, versucht er an Ort und Stelle, den Sahuagin zu töten. Falls er nicht unterstützt oder unterbrochen wird, tötet Ozeanus den geschwächten Sahuagin in 2 Runden.

43B. Leere Wasserzelle

Diese Zelle ist identisch zu 43a, ist aber leer, und das vertikale Gitter ist offen.

43C–43D. Leere Zelle

Diese Zelle ist leer.

43E. Echsenmenschenzelle

> Ein einzelner Echsenmensch ist in dieser ansonsten kahlen Zelle eingesperrt.

Ein **Echsenmenschen-Gemeiner** (siehe Anhang C) ist hier für ein paar Tage als Disziplinarmaßnahme festgehalten worden. Er zischt und kauert sich in die Ecke, falls man sich ihm nähert. Er entkommt nach Bereich 44, falls er kann.

Entwicklung. Falls der Sahuagin bei der Gruppe ist, greift ihn der Echsenmenschen-Gemeine umgehend an.

44. Kaserne

> Drei Echsenmenschen sitzen auf Bänken um einen schmucklosen Holztisch in der Mitte dieses Raums. Elf Strohmatratzen mit einer Holztruhe neben jeder liegen entlang der Wände.

Zwei **Echsenmenschen** und ein **Echsenmensch-Schuppenschild** (siehe Anhang C) haben am Tisch Platz genommen und spielen ein Würfelspiel um Kupfermünzen.

Schätze. Der Echsenmensch-Schuppenschild trägt eine versilberte Halskette (10 GM). Der Pott für das Würfelspiel besteht aus 20 KM.

Die Truhen sind unversperrt. Sie enthalten eine Auswahl von Ledergürteln und -riemen, persönlichen Besitztümern und den folgenden, zufällig verteilten Gegenständen:

- Vier Börsen mit jeweils 6 SM
- Drei Ölflaschen (jeweils 3 SM)
- Einen Sack mit Muscheln (kein Wert)
- Eine solide Quarzkugel (kein Wert)
- Einen Dolch in einer Scheide (2 GM)

45–46. Offiziersquartiere

Diese Räume sind sehr ähnlich; die folgende Beschreibung genügt für beide, obwohl die Positionen der Möbel variiert werden können, falls gewünscht.

> Ein schmuckloser Holztisch und zwei Holzstühle stehen an der am weitesten von der Tür entfernten Wand. Auf einer Seite des Raums ist ein einzelnes Bett, einfach eine grobe Matratze, die auf einem Holzrahmen liegt. Am Fußende des Betts ruht eine Holztruhe.

Auf dem Tisch in Bereich 45 steht ein Holzteller, und auf dem Tisch in Bereich 46 ein Keramikkrug und ein Becher.

Schätze. Die Truhen sind unverschlossen und enthalten persönliche Besitztümer. Die Truhe in Bereich 45 enthält einen Dolch in einer Scheide (2 GM) und eine Börse mit 20SM. Die Truhe in Bereich 46 enthält eine Börse mit 15 SM und einen Klumpen unbearbeiteten Bernsteins (10 GM).

47. Müllhöhle

Im Gegensatz zum größten Teil des Baus ist dieser Bereich unbeleuchtet. Falls die Charaktere eine Lichtquelle benutzen oder über einen anderen Weg verfügen, im Dunklen zu sehen, lies vor:

> Der Raum riecht nach Verwesung. Auf dem Boden liegen kaputte und verrostete Waffen verstreut, verrottete Lederriemen, ein Haufen schimmliger Säcke, dreckige und zerschlissene Tücher in verschiedenen Farben sowie Holzstücke, die vielleicht einmal Möbel waren.

In der Südwestecke liegt inmitten eines Haufens schimmliger Säcke ein abgetragener Lederrucksack, der einem der Abenteurer gehörte, die an dem vorherigen erfolglosen Überfall beteiligt waren. Als seine Kameraden erschlagen wurden, befreite er sich, obwohl er tödlich verwundet wurde, aus dem Kampf und floh hierher, wo er im Anschluss verstarb. Die Echsenmenschen haben die Leiche entfernt, aber die Ausrüstung übersehen.

Schätze. Der Rucksack kann von einem Charakter entdeckt werden, der den Haufen durchwühlt und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Er enthält 5 GM, 11 SM, einen Topas (10 GM) und eine Entdeckerausrüstung mit allem Inhalt außer dem Proviant und dem Wasser.

48. Wachposten

Passe die untenstehende Beschreibung an, falls ein Kampf woanders die Kreaturen weggelockt hat.

> Vier Echsenmenschen stehen hier Wache. Eine Holzbank entlang der Südwand ist das einzige Mobiliar.

Vier **Echsenmenschen** sind hier stationiert. Diese Wachen hören alle Kampfgeräusche in Bereich 52. Falls dies passiert, gehen drei von ihnen unmittelbar zu diesem Bereich, und der vierte geht zu Bereich 44, um Verstärkung herbeizurufen.

49. Becken der Wachen

Dieses Becken und die drei südlich davon gelegenen (Bereiche 50, 51 und 52) sind teilweise von Fackeln beleuchtet, die in Fackelhalter an den Wänden neben dem Pfad gesteckt sind. Falls die Charaktere diesen Bereich von Norden her betreten,

liegt die Becken zunächst im Dunkelm, kommen aber in Sicht, sobald sich die Charaktere dem Ufer nähern.

Benutze die folgende Beschreibung teilweise oder ganz, abhängig davon, aus welcher Richtung die Charaktere sich nähern:

> Diese große, wassergefüllte Höhle ist in etwa kreisförmig und hat einen Durchmesser von 20 Metern. Sie ist durch eine Passage mit dem Meer verbunden. Die Passage misst an ihrer breitesten Stelle 4,50 Meter, und ihre Decke liegt höchstens 1,50 Meter über dem Meeresspiegel. Die Höhle ist auch durch eine 10 Meter breite Passage in der Südostecke mit einer anderen Höhle verbunden; die Decke ist auch hier nur 1,50 Meter über dem Wasser.
>
> Die Haupthöhle hat eine hohe Decke, die sich 7,50 Meter über dem Wasser erstreckt. Der größte Teil der Höhle scheint natürlichen Ursprungs, außer einer rauen Kante, die entlang der Südkante in den Fels gehauen wurde und mit der angrenzenden Höhle in Verbindung steht. Am Westrand des Absatzes wurde eine Öffnung in die Felswand geschlagen, um Zugang zu einer dahinterliegenden Passage zu ermöglichen. Neben dieser führen grob behauene Stufen hinab ins Wasser.
>
> Das Wasser ist klar. Hoher Seetang bedeckt den Grund, seine Wedel wiegen sich träge hin und her.

Vier **Echsenmenschen** verstecken sich im Seetang des Beckens.

Entwicklung. Die Echsenmenschen fürchten einen Angriff der Sahuagin in dieser Meereshöhle am meisten, daher sind die Wachen in Alarmbereitschaft und wurden rigoros auf eine Verteidigungsprozedur gedrillt. Die Prozedur folgt diesen Schritten:

- Eine Wache schwimmt zu den Stufen, macht sich auf, die Insassen der Bereiche 42, 44, 45, 46 und 48 zu alarmieren und mit ihnen so schnell wie möglich zurückzukehren.
- Eine zweite Wache schwimmt nach Bereich 50, um die Koalinth zu alarmieren, nach Bereich 51, um die Locathah zu alarmieren, und nach Bereich 52, um das Meervolk zu alarmieren. Jede dieser Gruppen von Kreaturen schwimmt unverzüglich nach Bereich 49, um sich den Eindringlingen in den Weg zu stellen. Sie treffen dort in schneller Folge ein.
- Die anderen beiden Wachen verstecken sich im Seetang und hoffen auf eine Gelegenheit, den Eindringlingen in den Rücken zu fallen.

50. Becken der Koalinth

Beschreibe die Passagen, die in diesen Bereich hinein- und aus ihm hinausführen abhängig davon, woher sich die Gruppe nähert:

> Diese überflutete Kaverne ist grob kreisförmig und hat einen Durchmesser von etwa 18 Metern. Das Wasser ist trübe, aber die Spitzen eines Tangbetts sind knapp unter der Oberfläche zu sehen. Ein Steinpfad folgt der Westwand etwa einen Meter über der Wasserlinie. Von diesem führt eine Steintreppe hinab ins Wasser.

Ein **Koalinth-Truppführer** und drei **Koalinth** ruhen im Tang, während sie sich darauf vorbereiten, den Bau zu verlassen (siehe jeweils Anhang C). Es erfordert einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14, um sie zu bemerken. Solange die Gruppe nicht von Echsenmenschen begleitet wird, greifen die Koalinth die Charaktere an, falls sie sie bemerken.

Entwicklung. Die Koalinth haben vor kurzem das Angebot der Königin einer Allianz gegen die Sahuagin ausgeschlagen.

Ein schwieriger Anfang

Falls die Charaktere sich von See her nähern und den Bau durch Bereich 49 betreten, stehen ihnen von Beginn an ernsthafte Gegenspieler gegenüber. Zum Glück für sie haben die Echsenmenschen besondere (nicht tödliche) Vorkehrungen gegen einen Sahuagin-Angriff getroffen. Die Reaktion der Echsenmenschen auf das Eindringen anderer Kreaturen ist es, sie mit ihren Knüppeln außer Gefecht zu setzen, statt sie unumwunden zu töten und dann die verdächtigen Fremden zur Befragung vor die Königin zu bringen.

Sie fühlen große Feindschaft gegenüber Elfen aller Art und machen es zu einer Priorität, sie anzugreifen.

Schätze. Der Koalinth-Truppführer trägt ein silbernes Armband (25 GM).

51. Becken der Locathah

Beschreibe die Passagen, die in diesen Bereich hinein- und aus ihm hinausführen abhängig davon, woher sich die Gruppe nähert:

> Diese geflutete natürliche Felsenhöhle ist grob kreisförmig und hat einen Durchmesser von etwa 21 Metern. Das Wasser ist klar, aber der Grund ist mit einer Masse von Seetang bedeckt, so dass die Tiefe nicht eingeschätzt werden kann.
>
> In die westliche Wand wurde einige Zentimeter über dem Wasser ein Pfad aus dem Stein geschlagen. Schmale Stufen führen vom Pfad abwärts ins Wasser ...

Ein **Locathah-Jäger**, vier **Locathah** und ihre fünf **Riesenseeaale** besetzen dieses Becken (siehe jeweils Anhang C).

Entwicklung. Die Locathah greifen die Charaktere nicht an, solange sie nicht den Sahuagin-Gefangenen mit ihnen

Koalinth-Truppführer

reisen sehen. Falls sie entweder in Bereich 50 oder Bereich 52 Kampfgeräusche vernehmen, antworten sie darauf und helfen bei der Verteidigung ihrer potentiellen Verbündeten. In diesem Fall lassen sie ihre Aal-Reittiere zurück.

Schätze. Der Locathah-Jäger trägt eine Lederbörse mit 20 GM bei sich.

53. Becken des Meervolks

Dieses Becken und die drei im Norden (Bereiche 49, 50 und 51) werden teilweise von in Halterungen angebrachten Fackeln beleuchtet.

Beschreibe die Passagen, die in diesen Bereich hinein- und aus ihm hinausführen abhängig davon, woher sich die Gruppe nähert:

> Diese geflutete, natürliche Felskaverne ist grob kreisförmig und hat einen Durchmesser von etwa 20 Metern.
>
> Farbenfrohe blaue und grüne Algenblüten bedecken die Oberfläche des Wassers und verbergen seine Tiefen.
>
> Von einem Steinpfad aus führt eine schmale Treppe hinunter ins Wasser.

Ein **Meervolk-Ausschlachter** (siehe Anhang C) und drei weitere Angehörige des **Meervolks** befinden sich unter den Algen.

Entwicklung. Das Meervolk verteidigt sich selbst, wenn es angegriffen wird, lässt ansonsten aber die Charaktere in Ruhe. Sie sind nur dann gewillt, den Grund für ihre Anwesenheit im Bau zu diskutieren (also eine Allianz auszuhandeln), falls die Charaktere mit freundlichen Echsenmenschen unterwegs sind oder falls ein Charakter einen gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 14 ablegt. Falls sie entweder in Bereich 50 oder Bereich 51 einen Kampf hören, antworten sie darauf und helfen bei der Verteidigung ihrer potentiellen Verbündeten.

Schätze. Der Meervolk-Ausschlachter trägt eine Lederbörse mit 20 GM bei sich.

Abschluss

Am Ende des Abenteuers gibt es zwei mögliche primäre Ausgänge. Benutze eines der folgenden Szenarien um zu bestimmen, was als nächstes geschieht.

EP-Belohnungen. Falls die Charaktere bei ihrer Mission erfolgreich waren und eine Allianz zwischen Salzmarsch und den Echsenmenschen geschlossen wird, erhalten die Charaktere 1.600 EP.

Falls sie sich ernsthaft bemüht haben, die Echsenmenschen zu beeindrucken, dabei aber hinter den Erwartungen zurückblieben, beträgt ihre Belohnung stattdessen 1.200 EP.

Formeller Abschluss der Allianz

Falls die Charaktere dabei erfolgreich waren, die Echsenmenschen zu beeindrucken, überdenkt Königin Othokent ihre bisherige Annahme bezüglich der Unfähigkeit der Menschen, wertvolle Hilfe leisten zu können. Sie stimmt einer Allianz mit Salzmarsch zu, was die Charaktere der Stadtversammlung berichten können.

Die Echsenmenschen schicken zwei der Gemeinsprache mächtige Schuppenschild-Offiziere namens Garurt und Vyth nach Salzmarsch, um die Charaktere als Botschafter zu begleiten. Die Echsenmenschen, von den Handlungen der Charaktere und ihren Versuchen, eventuelle Untaten wiedergutzumachen, die sie im Bau begangen haben, laden die Stadt ein, sich dem Angriff auf die Festung der Sahuagin anzuschließen. Sie werden von der Versammlung freundlich aufgenommen und sie stimmt der Allianz schnell zu, wenn die Stadträte von der Situation bezüglich der Sahuagin erfahren.

Die Stadtversammlung erkennt die Rolle der Charaktere in diesen Verhandlungen an und belohnt sie mit dem Gold, das ihnen bei dem anfänglichen Treffen versprochen wurde.

Nun könnte die Versammlung darauf aus sein, die Charaktere ein weiteres Mal anzuheuern – um einen Angriff auf die Sahuaginkräfte zu starten und deren Festung zu erkunden. Konsultiere Kapitel 6, *Der Letzte Feind*, um zu diesem Abenteuer aufzubrechen.

Mission schiefgegangen?

Da ihnen jeglicher Beweis für das Gegenteil fehlt, feiern die Einwohner von Salzmarsch die zurückkehrenden Charaktere anfänglich als Helden für die Schwächung oder Eliminierung der (angenommenen) Bedrohung durch die Echsenmenschen. Auch wenn alle Informationen, die die Charaktere vielleicht zurückbringen, in Wahrheit wenig Wert haben, ist die Versammlung zufrieden mit jedwedem Bericht, den sie erstatten, und verspricht, ihre Belohnung auszuzahlen.

In der Zwischenzeit, während die Charaktere sich erholen, trifft ein Kontingent des Meervolks in Salzmarsch ein und bittet um ein Treffen mit der Versammlung. Während dieser Sitzung erzählen sie, dass sie gerade vom Bau der Echsenmenschen kommen, der sich in einem Zustand von Verzweiflung bis zu vollständiger Zerstörung befindet. Sie erläutern die bevorstehende Bedrohung durch die Sahuagin und den Versuch der Echsenmenschen, sich zu bewaffnen und eine Allianz gegen die Seeteufel zu schmieden.

Die Stadträte erkennen, dass die Mission der Charaktere nicht so erfolgreich war, wie sie zuerst schien. Als Zeichen guten Willens teilen sie die grundlegenden Fakten der Mission der Charaktere und erklären, wie ihre Handlungen bei ihrer Rückkehr missverstanden wurden. Sie drücken auch ihr Interesse an einem Beitritt zur Allianz aus.

Das Meervolk entscheidet, nachdem sie sich von ihrer Bestürzung erholt haben, die Handlungen der Charaktere als ein ehrliches – wenn auch unzivilisiertes – Missverständnis anzusehen. Sie stimmen zu, die Hilfe der Stadt im drohenden Konflikt zu akzeptieren. Dann fordern sie die Versammlung auf, die Hilfe der Abenteuer wieder in Anspruch zu nehmen. Die Allianz braucht ein Team, das eine Mission durchziehen kann, die den Alliierten die Oberhand verschaffen könnte, noch bevor ein ausgewachsener Krieg ausbricht, und die Abenteurer haben sich möglicherweise dazu als fähig erwiesen.

Die nächsten Schritte in der Geschichte werden in Kapitel 6 beschrieben, *Der Letzte Feind*.

Epilog: Krokojagd

Entweder als Möglichkeit der Entschuldigung für einen schlechten ersten Eindruck bei den Echsenmenschen, oder um etwas zusätzliche Aufregung für kampfbegeisterte Charaktere zu bieten, schickt diese Begegnung die Gruppe in den Kampf gegen einen fürchterlichen Feind, der im tiefsten Dreck des Sumpfs haust. Königin Othokent beschreibt die Bedrohung und erzählt den Charakteren die Geschichte einer Kreatur, welche die Echsenmenschen Tausendzahn, den Verschlinger, nennen. Rollenspiele entweder eine Unterhaltung mit der Königin oder fasse die Unterhaltung unter Verwendung der folgenden Informationen zusammen:

- Als die Echsenmenschen zu diesem lange verlassenen Bau zurückkehrten, entdeckten sie bald, dass ein Riesenkrokodil im Moor in der Nähe herumstreifte.
- Krokodile sind diesem Stamm heilig, und sie betrachteten seine Anwesenheit als gutes Omen. Die Echsenmenschen haben viel Erfahrung mit Krokodilen und nahmen es daher nicht als gefährlich wahr.
- Ihre Selbstzufriedenheit wurde zerstört, als das Riesenkrokodil drei Mitglieder einer Echsenmenschenpatrouille

angriff und verschlang, die nahe seinem Schlupfwinkel rasteten.
- Die Echsenmenschen stehen der Problematik gegenüber, dass sie das Krokodil nicht angreifen können, da ihnen seine Art heilig ist.
- Seit dem ersten Angriff ist die Angelegenheit noch schlimmer geworden. Das Riesenkrokodil hat Echsenmenschen auf Routinepatrouillen des Moors angegriffen und dabei viele getötet und gefressen.
- Da der Schlupfwinkel des Krokodils in der Nähe einer möglichen Angriffsroute der Sahuagin liegt, wagen die Echsenmenschen nicht, die Gegend nicht zu patrouillieren.
- Es wäre keine Verletzung eines heiligen Tabus, wenn die Charaktere das Riesenkrokodil im Auftrag der Königin töten würden. Tatsächlich fordert die Königin, dass ihr der Kopf von Tausendzahn gebracht werde, sodass sie ihn ihrer Sammlung hinzufügen kann.

Falls die Gruppe zustimmt, das Krokodilproblem des Stamms zu lösen, bietet Königin Othokent ihnen eine Flasche mit abscheulich schmeckendem Sumpfwasser an, in das verschiedene Wurzeln gestampft wurden (ein *Trank der überlegenen Heilung*).

Schlupfwinkel des Verschlingers

Tausendzahns Tümpel liegt am Dunwasser, etwa 18 km landeinwärts vom Bau der Echsenmenschen.

Reise zum Tümpel

Die Reise durch das Moor ist eine gefährliche Angelegenheit. Die Charaktere können zwischen einer direkten Route über Land wählen oder einer mäandernden Route, die den Ufern des Flusses Dunwasser folgt.

Durch das Moor latschen. Das Moor ist schwieriges Gelände, was die Wanderung von 18 km zu einer Reise von 8 Stunden macht (eine normale Geschwindigkeit vorausgesetzt). Für jede Stunde, die die Charaktere auf diese Weise reisen, haben sie eine Chance von 50 Prozent, einer Zufallsbegegnung gegenüberzustehen (siehe die Tabelle Zufallsbegegnungen im Moor).

Zufallsbegegnungen im Moor

W8	Ergebnis
1	6 hungrige **Riesenfrösche**
2	1 **Troll**, der Krebse verspeist
3	2 **Kultfanatiker**, die ein Ritual durchführen
4	3 **Schwärme von Insekten (Wespen)**, die ihr Nest verteidigen.
5	1 **Druide** (böser Gesinnung) und 2 **Schwärme von Ratten**
6	4 **Echsenmenschen** (nicht aus dem Bau der Königin)
7	1 verletzter (Hälfte der Trefferpunkte) **Baumhirte**, der von 6 **Schwärmen von Ratten** bedrängt wird
8	2 **Oger**, die sich im Moor verlaufen haben

Während sie durch das Moor reisen, werden die Charaktere wahrscheinlich auch einer oder mehreren der Gefahren begegnen, die im Textkasten „Gefahren im Moor" beschrieben sind.

Dem Flussufer folgen. Der Fluss schlängelt sich beinahe 30 km weit durch das Moor, bevor er Tausendzahns Tümpel erreicht. Das Flussufer ist schwieriges Terrain, und es dauert 13 Stunden (bei normaler Geschwindigkeit), ihm vom Bau der Echsenmenschen bis zum Tümpel zu folgen. Die Route entlang des Flussufers bietet eine bessere Chance, Zufallsbegegnungen zu vermeiden. Für alle 3 Stunden, die die Charaktere entlang des Flussufers reisen, haben sie eine Chance von 50 Prozent, einer Zufallsbegegnung gegenüberzustehen.

Verschmutzter Tümpel

> Der Boden fällt in ein Gestrüpp aus Moorbäumen und eine Nebeldecke ab. Ihr patscht euren Weg durch das flache Tal entlang, und erreicht einen großen Tümpel brackigen Wassers. Der Tümpel hat einen Durchmesser von 18 Metern und wird von einem Dach aus Schlingpflanzen und krummen Ästen beschattet. Ein gurgelnder Strom an seinem Nordufer speist den Tümpel.
>
> Ein paar vergilbte Knochen sind im seichten Wasser sichtbar, und ihr seht einen großen, matschigen Hügel, der sich aus der Mitte des Tümpels erhebt.

Der Tümpel ist an seiner Mitte 2,50 m tief. Das Wasser ist durch die verrottenden Überreste von Tausendzahns Mahlzeiten verschmutzt, und jeder Kreatur, die mehr als einen Esslöffel davon verschluckt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst erleidet sie 1 Stunde lang den Zustand Vergiftet.

Zusätzlich zu **Tausendzahn** (siehe Anhang C) in seinem matschigen Hügel lauern zwei **Riesenwürgeschlangen** im Blätterdach der Schlingpflanzen und lassen sich auf nichtsahnende Kreaturen herabfallen, die zu lange am Ufer des Tümpels stehenbleiben. Ein Charakter, der einen passiven Wahrnehmungswert von 15 oder mehr hat, bemerkt die Schlangen, bevor sie angreifen.

Entwicklung. Tausendzahn schläft gegenwärtig in seinem matschigen Hügel. Seine Schnauze ist beinahe unsichtbar, dort, wo sie aus dem Wasser herauslugt. Falls eine beliebige Kreatur in seinen Tümpel hineinwatet, oder falls nahe des Tümpelufers laute Geräusche gemacht werden (beispielsweise durch einen Kampf mit Riesenschlangen), erwacht das Krokodil und gleitet durch das Wasser, um der Sache nachzugehen. Falls es einen Kampf mit den im Blätterdach lebenden Schlangen unterbricht, fliehen die Schlangen in die Bäume, um zu entkommen.

Kapitel 4: Bergungsaktion

Als ein seit Jahren verschollenes Schiff auf dem Meer treibend gesichtet wird, sieht sein ehemaliger Eigner eine letzte Chance, ein verlorenes Vermögen wiederzubeschaffen. Der frühere Eigner kann jedoch nicht wissen, dass das Schiff einen neuen Kapitän hat – einen unglückseligen Druiden, der durch Kannibalismus in den Wahnsinn getrieben wurde und von einer Horde giftiger Haustiere begleitet wird.

Bergungsaktion ist ein D&D-Abenteuer, das für vier bis sechs Charaktere der 4. Stufe entwickelt wurde.

Hintergrund

Der Händlerprinz Aubreck Drallion zählte sich einst zu den reichsten Leuten seiner Stadt. Seine Handelsflotte war eine der größten und erfolgreichsten ihrer Art, mit Hunderten Schiffen unter seiner Flagge, die Stürme, Piraten und Wassermonstern auswichen, um Waren um die ganze Welt zu tragen.

Dennoch kam Aubrecks Erfolg vielleicht zu schnell und zu einfach; obwohl seine Profite sich irgendwann stabilisierten, wurde sein Ehrgeiz immer größer. Vor Jahren berichteten seine Kontakte in den südlichen Dschungeln, dass er durch umfangreiche Investitionen in der Gegend ein Monopol für den Handel mit seltenen Gewürzen und Kräutern erlangen könnte. Aubreck ergriff die Gelegenheit, die er für unfehlbar hielt, und stürzte sich auf die Chance, noch reicher zu werden. Er verkaufte viele seiner Aktiva und wechselte die Erlöse in Eigentumsurkunden und Schuldscheindarlehen. Anschließend sicherte er diese beweglichen Vermögenswerte an Bord der *Kaiser der Wogen*, des führenden Schiffs in seiner Flotte.

Aubrecks Plan bestand darin, diese Urkunden in Bargeld zurückzutauschen, wenn das Schiff sein Ziel im Süden erreichte, doch das Schicksal brachte eine grausame Wendung, und die *Kaiser der Wogen* verschwand. Ein Sturm trennte das Schiff von seiner Eskorte, und man hörte nie wieder von ihm. Von dem finanziellen Verlust schwer angeschlagen, wurde Aubreck auf den Lebensstil eines gewöhnlichen Kaufmanns reduziert.

Das wahre Schicksal der *Kaiser der Wogen* ist nur wenigen bekannt. Das Schiff sank beinahe in dem Sturm, der es vom Kurs abtrieb, doch es blieb seetüchtig. Nachdem der Sturm nachgelassen hatte, warfen die überlebenden Mannschaftsmitglieder vor einer auf keiner Landkarte verzeichneten Insel den Anker. Als sie an Land gingen, um nach Nahrung und Wasser zu suchen, entdeckten sie, dass die Insel von Stämmen primitiver Menschen, Orks und Goblins bewohnt war. Diese wurden von grausamen Druiden beherrscht, die Lolth in ihrem Aspekt als Königin der Spinnen anbeteten. Die Druiden ließen die wenigen verbliebenen Matrosen prompt von ihren Untergebenen ins Jenseits befördern und beanspruchten das Schiff als Zeichen des Wohlwollens ihrer dunklen Göttin für sich.

Mit der Zeit zerbrach die Bevölkerung der Insel in zwei Fraktionen, von denen jede versuchte, die andere auszurotten. Eine Gruppe beanspruchte den Besitz des Schiffes für sich und benutzte es als Hauptquartier. Sie füllten es mit Vorräten und verteidigten es vor Angriffen der feindlichen Gruppe. Als der Krieg in seinen letzten Zügen lag, war das Schiff in Gefahr, von den landbasierten Kräften überrannt zu werden. Anstatt zu bleiben und die Sache auszukämpfen, lichteten die Kultisten an Bord des Schiffs als Antwort den Anker – und dank eines Winds vor der Küste durchpflügten sie die Wellen und ließen die Insel in der Ferne zurück.

Vor fünfzehn Tagen erhielt Aubreck die Nachricht, dass die *Kaiser der Wogen* in der südlichen See treibend gesichtet worden war, offenbar als Geisterschiff. Der Adelige verwendete prompt einen ordentlichen Batzen seiner Ersparnisse, um ein Schiff samt Besatzung anzuheuern und zu dem treibenden Wrack zu segeln. Aubreck glaubt, dass er seinen Stand wiederherstellen kann, falls er die Urkunden und Dokumente wiederbeschafft, die mit dem Schiff zur See fuhren. Nun sind alles, was er braucht, ein paar mutige Seelen, die mit jeglicher Bedrohung fertig werden, die sich an Bord der *Kaiser* präsentieren könnten und sein Vermögen zurückholen.

Übersicht über das Abenteuer

Bergungsaktion beginnt als Erforschungsabenteuer, in welchem die Charaktere an Bord der *Kaiser der Wogen* gehen und seine oberen Decks erkunden. Während sie sich in die unteren Decks des Schiffs vorwagen, wird dieses Abenteuer eher zu einem Dungeoncrawl in beengten, gefährlichen Räumen, wo Ungeziefer auf kurze Entfernung attackiert. Charaktere, die diese Bedrohungen überleben und weiter vordringen, finden die untersten Laderäume mit Seewasser geflutet vor und von Untoten befallen.

Während die Charaktere sich auf der Suche nach Aubrecks Ziel ihren Weg freikämpfen, erheben die Gefahren des Meeres ihren verspäteten Anspruch auf das Schiff in der Gestalt eines hungrigen Ältesten Oktopus . Diese Kreatur griff das Schiff einige Tage vor Ankunft der Charaktere erstmals an. Sein vorheriges Wüten konnte das Schiff nicht versenken, obwohl der Oktopus es schaffte, beinahe alle seiner lebendigen Insassen zu verschlingen oder zu ertränken.

Es wäre eine Übertreibung, zu behaupten, dass die *Kaiser* nun mit Minimalbesatzung liefe. Von all den Kultisten, die der Insel entkommen sind, ist an Bord nur noch ein einziger böser Druide am Leben. Der Halbork Krell Grohlg übt weiterhin seine Verehrung von Lolth an einem Schrein im Inneren des Schiffs aus und wird bei seiner Verteidigung durch verschiedene Arten von Spinnen, Schwärmen von Ungeziefer und anderen Monstrositäten unterstützt.

Der Höhepunkt des Abenteuers ist ein Rennen gegen die Zeit, während der Oktopus für seinen letzten Angriff zurückkehrt, die Decks fluten, das Schiff sinkt und Charaktere durch den zerfallenden Rumpf um ihr Leben laufen. Falls Krell oder seine Schergen noch am Leben sind, stellen sie ein zusätzliches Hindernis dar, weil sie auch nicht mit dem Schiff untergehen wollen.

Damit die Charaktere ihre Bezahlung von Aubreck erhalten können, müssen sie einen schweren Kasten aus dem Laderaum zurückbringen – wodurch sie gezwungen sein könnten, zwischen einer schnellen Flucht oder dem Erfüllen ihrer Mission zu wählen.

Das Abenteuer verorten

Bergungsaktion wurde so geschrieben, dass es in einer Küstenregion jeder Kampagnenwelt stattfinden kann. Aubrecks Geschichte als einstmals mächtiger Kaufmann macht eine größere bis große Hafenstadt zum besten Ausgangspunkt für das Abenteuer.

Abenteueraufhänger

Es ist relativ simpel, die Charaktere in dieses Abenteuer zu ziehen. Aubreck sucht verzweifelt nach Hilfe, ist aber noch nicht ganz bereit, seine Karten auf den Tisch zu legen. Er fürchtet, falls er die Nachricht von der Expedition zu weit verbreitet, dass andere Schatzsucher ihm bei der *Kaiser der Wogen* zuvorkommen könnten.

Denke als zusätzlichen Anreiz darüber nach, eine Legende in deine Kampagne einzufügen, die die *Kaiser der Wogen* mit einem magischen Gegenstand oder irgendeinem anderen Objekt in Verbindung bringt, welches die Charaktere suchen. Dieser Gegenstand könnte ein Teil des Schatzes sein, den Aubreck sucht, oder er könnte irgendwo an Bord verstaut sein.

Bergungsspezialisten gesucht

Aubreck hat seinen halborkischen Butler Vertheg damit beauftragt, eine passende Truppe von Abenteurern für seine dringende Mission zu finden. Der Butler ist groß, schlaksig und unbeholfen. An ihm fällt besonders der einzelne Hauer auf, der aus seinem Unterkiefer herausragt, sowie die Art, in der seine warzige Haut mit seiner feinen, ordentlichen Kleidung kontrastiert. Vertheg ist oft dafür verantwortlich, semilegale Geschäfte für Aubreck auszuführen, daher ist er gut vertraut mit der Sorte Wirtshäuser und Kneipen, in denen die Charaktere zu finden sein mögen.

Wenn die Charaktere zu Aubreck gebracht werden (einem männlichen menschlichen **Adligen**), bemerken sie schnell, dass er schon bessere Tage gesehen hat. Sein Herrenhaus ist groß, aber heruntergewirtschaftet, und seine Kleidung ist schon mindestens seit einem Jahr außer Mode. Er bindet sein eisengraues Haar in einem kurzen Pferdeschwanz zurück, und sein Schnauzbart ist ordentlich gepflegt.

Aubreck erläutert, dass das Schiff einen magischen Kasten trägt, die Schuldscheine und Eigentumsurkunden im Gesamtwert von 100.000 GM enthält. Er bietet den Charakteren eine Entlohnung von 10 Prozent (10.000 GM) an, wenn sie sie wiederbeschaffen. Als Geste des guten Willens bietet er ihnen eine Vorabzahlung von 200 GM an. (Selbst wenn sie ihr Bestes geben und trotzdem daran scheitern, den Kasten wiederzubeschaffen, kann er sich nicht leisten, ihnen mehr zu zahlen.) Er sagt, dass das Schiff kürzlich treibend gesichtet wurde, schätzungsweise fünf Tage von der Küste entfernt.

Der Adlige sorgt sich, dass jemand anderes die Ladung des Schiffs als Bergungsgut beanspruchen könnte, falls er nicht schnell handelt. Er hat bereits ein Schiff angeheuert, die *Seele des Winters*, und eine Besatzung, um eine Mission zu dem treibenden Wrack zu starten. Jetzt braucht er Abenteurer, die mitfahren und die *Kaiser* entern, sobald sie ankommen, dann den Kasten finden und sie zurückbringen.

Ärger auf dem Weg

Die Reise zum treibenden Wrack dauert 1W4 + 3 Tage. Falls du dem Törn etwas Würze verleihen willst, dann stolpert etwa auf halbem Weg eine Gruppe von Sahuagin über die *Seele des Winters* und versucht, sie zu entern.

Eine Bande von 18 **Sahuagin**, angeführt von einer **Sahuagin-Priesterin** und einem **Sahuagin-Baron**, wartet bis spät in die Nacht, um an Bord zu schlüpfen, indem sie längsseits schwimmen und dann zum Deck emporklettern. Sie versuchen, Mannschaft und Passagiere heimlich zu erschlagen, und hoffen es zu vermeiden, einen Alarm auszulösen. Ihr Plan ist es, das Schiff zu säubern und dann in der Nähe zu lauern, um jeden in einen Hinterhalt zu locken, der das treibende Wrack untersuchen will.

Die Sahuagin schlagen zuerst gegen Wachposten los. Typischerweise sind 1W4 + 4 Zwerge aus der Besatzung bei Nacht an Deck als Ausguck postiert. Falls sie erschlagen werden, teilen sich die Sahuagin anschließend auf, um die Kajüten unter Deck anzugreifen. Falls du keinen Zugang zu einem Musterdeckplan hast, nimm an, dass die Charaktere sich auf zwei Kajüten auf dem Unterdeck verteilt haben.

Die Sahuagin kämpfen, bis sechs oder mehr aus ihrer Gruppe erschlagen wurden. Wenn das passiert, ziehen sich die Überlebenden ins Wasser zurück und fliehen.

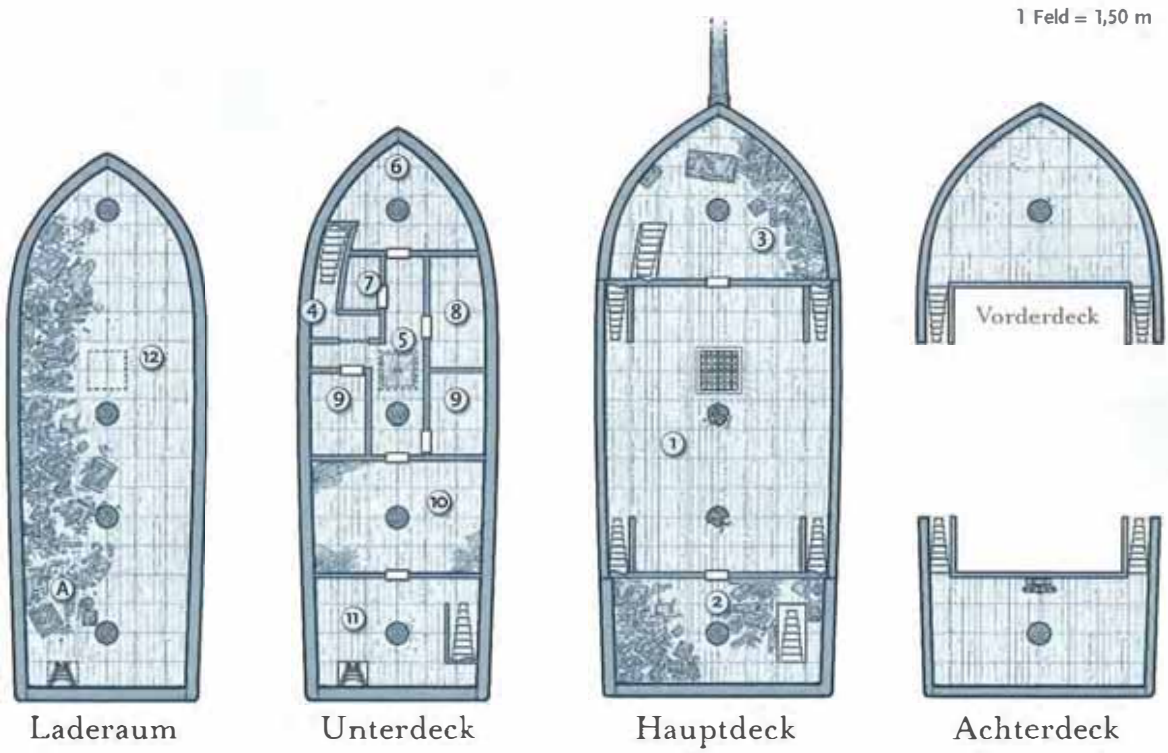
Aubreck beschreibt den Kasten als aus glänzendem blauem Metall gefertigt. Er ist in einer Holzkiste verpackt, in die ein großer Buchstabe *A* eingebrannt ist. Die Kiste kann leicht aufgestemmt oder aufgebrochen werden, aber der Kasten kann ausschließlich mit einem nur Aubreck bekannten Kennwort geöffnet werden. Er enthält Aubrecks ganze Urkunden und Schuldscheine, die immer noch in wasserdichten Hüllen versiegelt sind. Die Scheine wurden von einem rechtschaffen guten Tempel ausgestellt, der sie erst auszahlen wird, nachdem der ursprüngliche Eigentümer seine Erlaubnis gegeben hat. Ihr Wert wird Aubreck in die Lage versetzen, sein Geschäft wiederaufzubauen, sobald er sie für sich eingelöst hat.

Seele des Winters

Die *Seele des Winters* ist ein Segelschiff, das von einer Mannschaft kräftiger Zwerge unter dem Kommando ihres Kapitäns Wolgar Windrune (RN männlicher Zwergen-**Veteran**) navigiert wird. Damit die Charaktere seiner Besatzung nicht im Weg stehen, besteht er darauf, dass sie während der Reise in ihren Quartieren bleiben, einer beengten Kammer unter Deck. Die Mannschaft besteht aus dreißig Zwergen-**Wachen** , die alle während des Abenteuers an Bord der *Seele des Winters* bleiben, da sie für nichts als den Transport bezahlt wurden.

Über das Original

Entnommen aus *Dungeon* 123, ist Mike Mearls' Abenteuer „Salvage Operation" aus dem Jahr 2005 eine seltene Erzählung, die ganz auf See stattfindet. In dieser grauenhaften Geschichte kommen ein epischer Seeangriff eines titanischen Oktopus vor sowie ein Rennen, um von einem sinkenden, monsterverseuchten Schiff zu entkommen. Verwesung und Verfall sind (zusammen mit ein bisschen Dämonenanbetung) ständige Begleiter während dieses ungewöhnlichen Dungeoncrawls, wobei der Mut der Charaktere genauso oft auf die Probe gestellt wird, wie die Seetüchtigkeit der *Kaiser der Wogen*!



KARTE 4.1: KAISER DER WOGEN

Aubreck hat Material für die Mission der Charaktere an Bord des treibenden Wracks beschafft. Diese Ausrüstung, die sich bereits a Bord befindet, umfasst: beschlagene Lederrüstungen für alle Charaktere, die sie wollen, zwei leichte Armbrüste mit jeweils zwanzig Bolzen, fünf Rollen Seil von jeweils 15 Metern, zwei Enterhaken, zwölf Fackeln, zwei Heilerausrüstungen, sechs Phiolen Gegengift, zwei *Heiltränke* und zwei Säcke, um Schätze aus vom Schiff zu tragen.

Zustand des Schiffs

Nach mehreren Tagen auf See kommt die *Seele des Winters* in Sichtweite der verlassenen *Kaiser der Wogen*, und das zerschmetterte Wrack zeichnet sich drohend am Horizont ab. Wolgar Windrune bringt die *Seele des Winters* auf 150 Meter steuerbord längsseits des treibenden Wracks, nahe genug, um seine größeren äußeren Merkmale ausmachen zu können. Seine Masten wurden abgerissen, doch das Oberdeck scheint frei von Trümmern zu sein, als ob, was immer das Schiff getroffen hat, stark genug war, die Masten, Segel und Takelage fortzutragen. Seine Galionsfigur, einst ein majestätischer fliegender Engel, wurde zerhackt und entstellt.

Käpt'n Wolgar und die Matrosen an Bord der *Seele des Winters* bringen ihr Erstaunen zum Ausdruck, dass die *Kaiser* noch schwimmt. Jeder Charakter, der den Hintergrund Seemann oder Kenntnisse von Wasserfahrzeugen hat, bemerkt, dass das Schiff schwere Schäden am gesamten Oberdeck erlitten hat, die zu den Auswirkungen eines Taifuns oder eines Kaventsmanns passen würden. Das Schiff hat merkliche Schlagseite nach Backbord, was darauf hinweist, dass der Ballast der *Kaiser* verrutscht ist. Dennoch scheint die Krängung nicht schwer genug, um das Herumlaufen an Deck gefährlich zu machen. Das Schiff liegt tief im Wasser, was vermuten lässt, dass die Bilge und möglicherweise sogar das unterste Deck geflutet sind. Falls keine Charaktere passende Hintergründe oder Kenntnisse besitzen, kann Wolgar diese Fakten zu bedenken geben. Der Kapitän macht auch klar, dass er vermutet, dass das Schiff wahrscheinlich innerhalb der zehn Tage sinken würde, die notwendig wären, um es zurück in den Hafen zu schleppen.

Nicht alle der sichtbaren Schäden am Schiff sind auf Zeit und Wetter zurückzuführen. Mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 kann ein Charakter Einschlagschäden am Schiffsrumpf erkennen, die darauf schließen lassen, dass er vor kurzem von einer Hochseekreatur angegriffen wurde.

Der Kapitän befiehlt zwei Matrosen, die Charaktere in einem Ruderboot zur *Kaiser* überzusetzen. Die Matrosen bringen Seile und Enterhaken mit, um den Charakteren einfachen Zugang zum Hauptdeck zu ermöglichen. Es benötigt einen gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10, um die von Algen schlüpfrige Bordwand des Schiffs ohne ein Seil zu erklettern. Im Rumpf des Schiffs befinden sich keine Bullaugen oder größere Öffnungen, was das Hauptdeck oder das Achterdeck zu den einzigen Wegen hinein macht. Alle Bereiche auf dem Schiff sind in Karte 4.1 gekennzeichnet.

Die *Seele des Winters* kommt nicht näher als 150 Meter an das treibende Wrack heran. Nachdem sie die Charaktere zum Schiff gebracht haben, entfernen die Matrosen sich 60 Meter

Netze an Bord

Falls nicht anders vermerkt, ist das Unterdeck der *Kaiser* mit Schleiern von Spinnennetzen ausgefüllt. Bereiche, die mit Netzen gefüllt sind, sind leicht verschleiert. Fernkampfangriffe gegen Kreaturen in mit Netzen gefüllten Bereichen werden mit Nachteil ausgeführt. Zusätzlich sind die Kreaturen, die auf dem Schiff zu finden sind, geschickt darin, sich zwischen den Netzen zu verbergen. Als eine Aktion kann jede solche Kreatur Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) versuchen, um sich vor jedem Charakter zu verstecken, der weiter als 1,50 Meter von ihr entfernt ist. Viele dieser Kreaturen beginnen Begegnungen, wenn sie bereits versucht haben, sich zu verstecken. Würfle je nach Situation für jede Kreatur aus, ob sie beim Verbergen Erfolg hat.

weit vom Schiff und halten ihre Position. Dort warten sie darauf, dass die Charaktere mit dem Schatz aus dem Schiffsbauch wieder auf dem Oberdeck erscheinen.

Oberdeck

Das Hauptdeck der *Kaiser der Wogen* ist wahrscheinlich der erste Teil des Schiffs, den die Charaktere erkunden – und wird die letzte Etappe ihrer verzweifelten Flucht sein.

1. Hauptdeck

> Die oberen Decks der *Kaiser* neigen sich sanft zur Backbordseite des Schiffs. Das Vorderdeck und das Achterdeck sind leer, und kurze hölzerne Stümpfe sind alles, was von den Masten des Schiffs übrig ist. Die Doppeltüren, die zu Kajüten im Vorschiff und achtern führen, erscheinen intakt, genauso wie das Metallgitter im Deck, das Zugang zu den unteren Decks erlaubt. Vom rhythmischen Knirschen der arg verwitterten Planken des Schiffs abgesehen, scheint alles ruhig zu sein.

Dieser Bereich ist unbesetzt. Die Türen nach vorne und nach Achtern sind nicht versperrt (siehe jedoch Bereich 3), und das Steuerrad dreht sich frei und ungehindert. Ein Charakter, der einen gelungenen Intelligenzwurf gegen SG 10 ablegt, erkennt, dass das Rad nicht mehr mit dem Schiffsruder verbunden ist und nicht benutzt werden kann, um das Schiff zu steuern, bevor dieses nicht weitreichenden Reparaturen unterzogen wird.

Das Deck ist stellenweise von Blutflecken verunstaltet, was von jemandem bemerkt werden kann, der einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt. Ein gelungener Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 10 enthüllt daraufhin, dass die Flecken etwa drei Tage alt sind.

Durch das in das Deck eingelassene Gitter kann man eine Leiter sehen, die sich nach Bereich 5 hinab erstreckt, doch das Gitter ist zugerostet. Es kann mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) aufgerissen oder eingeschlagen werden (RK 15, 10 Trefferpunkte, Immunität gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden). Wer auch immer nach unten in Bereich 5 späht, nachdem das Gitter entfernt wurde, und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegt, bemerkt mehrere faustgroße Spinnen, die die Wände des Gangs darunter entlangkrabbeln. Die Spinnen huschen sofort vor Geräuschen oder Licht davon.

2. Altar für Lolth

> Ein ungeschlachter Steinaltar dominiert diese Kajüte. Fremdartige Markierungen bedecken seine Oberfläche, eingetrockneter Schlamm verkrustet den Boden darum herum, und humanoide Schädel umringen die Wand darüber, jeder auf einem Holzspieß angebracht. In den Ecken dieses Raumes häufen sich Müll und Trümmer – grobschlächtig geschnitzte Holzscheite, zerschlagene Möbel, zerrissene Säcke, zerschmetterte Kisten und kleine Haufen getrockneter Palmwedel. Eine Treppe führt Steuerbord achtern nach unten, und ein beißender Geruch erfüllt die Luft.

Diese Kammer war einst die Kapitänskajüte. Jetzt ist sie ein Schrein für Lolth, die Dämonenkönigin der Spinnen. Die Schädel sind rissig, verwittert und offensichtlich alt.

Unter dem Müll lauert eine Heerschar von Ungeziefer, die den Kultisten der Lolth heilig sind – Spinnen aller Größen und Arten. Falls irgendjemand außer dem Druiden Krell mehr als ein paar Augenblicke in diesem Raum verbringt, bricht eine **Riesenspinne** aus den Spinnweben an Backbord hervor, während ein **Atterkopp** an der Steuerbordseite auftaucht. Zur selben Zeit krabbeln vier **Schwärme von Insekten (Spinnen)** von unten durch das Deck. Jeder Charakter mit einem passiven Wahrnehmungswert von 14 oder weniger ist überrascht. (Denk daran, dass ein Schwarm sich in beengten Umgebungen im selben Bereich wie eine andere Kreatur aufhalten kann.)

Logbuch des Kapitäns. Ein Charakter, der die Trümmer im Raum durchsucht und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegt, findet das Schiffsmanifest und das Logbuch des Kapitäns, beide in Gemeinsprache verfasst.

Das Logbuch detailliert die letzte Fahrt des Schiffs, einschließlich eines Berichts über den schrecklichen Sturm, der die *Kaiser der Wogen* vom Kurs abbrachte und von ihrer Eskorte trennte. Dem Schiff gingen Proviant und Trinkwasser aus, daher war es gezwungen, vor einer nicht kartierten Insel Anker zu werfen. Der letzte Eintrag beschreibt einen Angriff von Orks, die Seite an Seite mit Goblins und monströsem Ungeziefer kämpften. Obwohl die Besatzung diesen ersten Angriff zurückschlug, erlitt sie schwere Verluste. Der letzte Eintrag zeichnet die Furcht des Kapitäns auf, dass dieser Angriff der Vorbote einer noch größeren Attacke gewesen sein könnte.

Schätze. Eine kleine Opfergabe an Lolth wird von Schlamm und Abfall auf dem Deck verborgen. Ein Durchsuchen der Kajüte legt einen kleinen Sack frei, der zehn rote Rubine (jeweils 100 GM) enthält.

3. Navigationsraum

Die Verbindungstür vom Hauptdeck zu diesem Raum wird von einer dicken Masse Spinnweben dahinter zugehalten. Sie kann mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 aufgestemmt oder eingeschlagen werden (RK 15, 18 Trefferpunkte, Immunität gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden, Resistenz gegen Hieb- und Stichschaden).

Schichten von Spinnennetzen füllen diesen Raum, so dass alles, was sich weiter als 3 Meter vom Eingang entfernt befindet, als kaum mehr als eine vage Gestalt erscheint. In den Netzen versteckt sind eine schmale Treppe nach unten und, in der Nähe des Bugs, ein Tisch und vier Stühle.

Das verwitterte Mobiliar hier ist wertlos, aber der Tisch ist noch immer mit Navigationstabellen und Seekarten bedeckt.

Eine **Riesenspinne** und ein **Atterkopp** lauern nahe der Decke über dem Tisch, vollkommen in Spinnweben und Dunkelheit verborgen. Sie greifen die erste Kreatur an, die die Tabellen und Karten in Augenschein nimmt, und erhalten dabei das Überraschungsmoment, solange die Kreatur keinen passiven Wahrnehmungswert von 17 oder höher hat.

Ein Kampf in diesem Bereich scheucht das hungrige Ungeziefer auf den darunterliegenden Decks auf. 1W4 Runden nach der ersten Attacke der Riesenspinne beginnt jede Runde ein **Schwarm von Insekten (Spinnen)** die Treppen aus Bereich 4 heraufzuhuschen und nutzt den gleichen Initiativewert wie die Riesenspinne. Die Schwärme folgen aufeinander, bis vier sich dem Kampf angeschlossen haben, solange der Durchgang von Bereich 4 nicht irgendwie blockiert wird. Jeder Schwarm greift die nächststehende Kreatur an.

Unterdeck und Laderaum

Die Kajüten unter dem Hauptdeck sind das Zuhause des Druiden Krell – und der mörderischen Kreaturen unter seiner Kontrolle.

4. Benetzter Durchgang

Dieser Bereich ist, im Gegensatz zum größten Teil des Unterdecks, nicht in Schichten von Spinnennetzen gehüllt (siehe der Textkasten „Netze an Bord"). Ein anders geartetes Netz erstreckt sich über den Durchgang zwischen dieser kleinen Kammer und dem Backbordende von Bereich 5 (an der mit einer gepunkteten Linie markierten Stelle). Dieses frisch gesponnene Netz ist schwierig zu entdecken. Ein Charakter, der sich mit einer Stange oder einer Waffe vortastet, oder der einen passiven Wahrnehmungswert von 17 oder höher hat, kann das Netz bemerken. Ansonsten stolpert der erste Charakter, der den Durchgang durchquert, hinein und erleidet den Zustand Festgesetzt, als ob er von der Netz-Attacke einer Riesenspinne getroffen worden wäre.

Falls sich irgendeine Kreatur im Netz verfängt, werden die Insassen von Bereich 5 in diesen Bereich gelockt und greifen unverzüglich an.

Schätze. Ein feines Silberarmband (250 GM) kann auf dem Boden an der Wand in der zum Bug gewandten Steuerbordecke dieses Bereichs gefunden werden.

5. Spinnennest

Der vom Bug zum Heck verlaufende Abschnitt dieses Gangs ist mit Schichten von Spinnennetzen gefüllt (siehe der Textkasten).

Ein **Atterkopp** lauert hier drin, er hat sich an der Decke über der Tür zu Bereich 6 festgeklammert. Zwei **Riesenwolfsspinnen** thronen auf beiden Seiten des Durchgangs aus Bereich 4. Sie greifen an und erhalten dabei das Überraschungsmoment gegen jede Kreatur, die einen passiven Wahrnehmungswert von 16 oder weniger hat, wenn irgendeine Kreatur sich in dem Netz im aus Bereich 4 hereinführenden Durchgang verheddert oder wenn irgendeine Kreatur Bereich 5 betritt, nachdem das Netz entfernt wurde. Sechs **Schwärme von Insekten (Spinnen)** liegen anderswo in diesem Bereich, von denen zwei pro Runde in den Kampf eintreten.

Falls die Charaktere diesen Durchgang von Bereich 10 aus betreten statt von Bereich 4 aus, warten die Spinnen, bis die Aufmerksamkeit der Charaktere auf das Gitter im Deck (siehe weiter unten) fokussiert ist, bevor sie angreifen.

Zugang zum Laderaum. Ein hölzernes Gitter deckt ein Loch im Deck ab, das hinunter nach Bereich 12 führt. Das Gitter ist sehr morsch und mit Netzen bedeckt, und seine unsichere Natur kann nur von einem Charakter bemerkt werden, der das Deck vor sich mit einer Stange abtastet oder der einen passiven Wahrnehmungswert von 14 oder höher hat. Ein Charakter, der das Gitter mit seinem ganzen Gewicht belastet, bricht hindurch und stürzt in den Frachtraum (Bereich 12). Der Sturz in das Wasser, das den Laderaum füllt, verursacht keinen Schaden, aber er erregt die Aufmerksamkeit der Grule im Laderaum. Das Gitter kann ohne Schwierigkeiten von jedem geöffnet oder durchbrochen werden, der seinen Zustand erkennt, bevor er sich darauf bewegt.

6. Proviantlager

> Dichte Spinnennetze füllen diesen Raum. Knochen, verschrumpelte Gliedmaßen von Humanoiden und Tieren und andere widerwärtige Überreste sind darin eingesponnen. Vier menschengroße Bündel hängen in der Masse der Spinnennetze, etwas weniger als 3 Meter in den Raum hinein, während kleine Spinnen überall herumhuschen.

Ein Charakter, der die eingesponnenen Bündel ein paar Augenblicke lang beobachtet und einen gelungenen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegt, bemerkt, dass sie gelegentlich auf eine Art und Weise erzittern und zucken, die nicht von der Bewegung der *Kaiser* verursacht wird. In ihnen befinden sich vier **Schlunddämonen** (siehe Anhang C), von der unheiligen Magie, die die Netze hier durchströmt, aus dem Abyss gezerrte Gefolgsleute. Krell und die anderen Kultisten hier haben viele Stunden damit verbracht, die Netze zu weihen und für Lolth Riten durchführten, und die Göttin hat sie mit diesen Gefolgsleuten belohnt. Krell hat sie immer noch nicht befreit, da er sich sorgt, dass er derzeit nicht stark genug ist, um sie zu befehligen.

Jeder Kokon kann mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 aufgerissen werden, oder er kann angegriffen werden (RK 10, 10 Trefferpunkte, Immunität gegen Hieb-, Gift- und psychischen Schaden). Wenn der erste Dämon freigesetzt wird, werden die anderen unruhig und können eine Aktion benutzen, um sich ihren Weg aus den Spinnennetzen frei zu reißen.

Schätze. Ein paar Knochen und Schädel von dargebrachten Opfern sind in den Spinnennetzen versteckt. Ein Charakter, der einen gelungenen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 ablegt, findet ein Paar goldener Ohrringe (200 GM) und eine mit Amethyst besetzte Schlingpflanzenhalskette (250 GM), die zwischen den Netzen versteckt sind.

7. Krells Kajüte

> Palmwedel sind in einer Ecke dieses Raums aufgehäuft und bilden ein krudes Bett. Daneben lehnen ein hölzerner Speer mit Steinspitze und ein länglicher Schild an der Wand. Der Schild trägt das Symbol eines humanoiden Schädels, aus dessen Augenhöhlen Spinnen krabbeln. Zwei verwitterte humanoide Schädel hängen von hölzernen Haken an der Wand.

Dieser Raum dient als Krell Grohlgs persönliches Gemach. Im Gegensatz zum größten Teil des Unterdecks ist es nicht mit Schichten von Spinnweben bedeckt. Seit die Attacke des Oktopus vor ein paar Tagen die anderen Kultisten getötet hat, hat er diesen Raum aufgegeben und verbringt den größten Teil seiner Zeit im Gebet in Bereich 10.

Jeder Charakter, der das Bett inspiziert, findet mehrere säuberlich abgenagte humanoide Knochen unter den Palmwedeln.

8. Kajüte des Ersten Offiziers

> Die zerschlagenen Trümmer eines Betts, eines Kleiderschranks und eines Schreibtisches bedecken den Boden dieses Raums. Dichte Spinnweben erstrecken sich vom Deck bis zur Decke und machen es unmöglich, die Wände dahinter klar zu sehen. Hunderte kleine Spinnen bewegen sich durch die Netze.

Alle Teile dieses Raums wurden von Schichten von Spinnweben verschlungen. Die Kajüte enthält nichts von Interesse, und die Spinnen stellen keine Bedrohung dar.

9. Spinnenkammern

> Dieser Raum ist voll mit zerschlagenem Mobiliar, kaputten Holzkisten und anderen Trümmern, alle mit dichten Lagen von Spinnweben überzogen.

Wenn die Türen dieser beiden netzgefüllten Räume geöffnet werden, huschen Hunderte winziger Spinnen in Deckung. Diese Bereiche enthalten nichts von Interesse.

10. Unheiliger Schrein

> Der Boden dieser Kammer ist mit in Blut geschriebenen Runden bedeckt. Ein Kreis wurde in die Holzplanken des Decks geschnitzt, und Spinnweben bedecken die Wände und die Decke. Zwei menschengroße Bündel, die an der Decke befestigt sind, winden sich, während Hunderte winziger Spinnen über sie schwärmen.

Krell Grohlg, der letzte Überlebende der Kultisten, die von der Insel entkommen sind, hat sich nach der ersten Oktopusattacke hierher zurückgezogen. Er greift beim ersten Anzeichen von Eindringlingen an – falls es sein Schicksal ist, für Lolth zu sterben, gedenkt er, so viele Charaktere wie möglich zu erschlagen.

Krell ist ein männlicher, halborkischer **Druide** mit diesen Änderungen:

- Krell ist chaotisch böse.
- Er hat dieses Volksmerkmal: Werden seine Trefferpunkte auf 0 reduziert, sinken sie stattdessen auf 1 Trefferpunkt (er kann dies aber nicht wiederholen, bis er eine lange Rast beendet hat). Er hat Dunkelsicht bis zu einer Entfernung von 18 Metern. Er spricht Gemeinsprache und Orkisch.
- Er hat einen Stärkewert von 18, der ihm einen Bonus von +4 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit seinem Kampfstab verleiht.
- Anstatt des Zaubers *Tierbote* hat er *Flammenkugel* vorbereitet.

Zusätzlich zu Krell enthält diese Kabine noch zwei **Riesenspinnen**, die in einer gegenüberliegenden Ecke lauern, sowie Krells **Phasenspinnen**-Haustier (namens Roil). Wenn die Charaktere nicht ungewöhnlich still waren, während sie sich ihren Weg durch das Schiff gebahnt haben, hat Krell sie in anderen Bereichen herumstreunen und Monster bekämpfen hören. Bevor der Kampf beginnt, hat er Zeit, *Shillelagh* auf den Kampfstab zu wirken, den er führt, *Rindenhaut* zur Verteidigung, und *Flammen erzeugen* zur Vorbereitung auf eine Konfrontation.

Die Phasenspinne verbringt ihre Zeit in der Äthergrenze. Sie versucht, Krells Feinde zu überfallen. Dabei bewegt sie sich unbemerkt durch die Wände, bevor sie die Materielle Ebene betritt, um einen Magier, Zauberer oder ähnlich verwundbaren Charakter anzugreifen. Die beiden Riesenspinnen versuchen, Krell zu beschützen. Eine kämpft vom Boden aus, während die andere sich an der Decke entlanghangelt und abwärts angreift, was beide großen Kreaturen in die Lage versetzt, gleichzeitig im Gefecht zu bleiben.

Feindseligkeiten beenden. Krell weiß, dass die *Kaiser* sich nicht ewig über Wasser halten wird. Er kann überzeugt werden, sie zusammen mit den Charakteren zu verlassen, anstatt sie zu bekämpfen, falls jemand aus der Gruppe einen gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 20 ablegt, um das Vertrauen des Druiden zu gewinnen. Ein orkischer oder halborkischer Charakter legt diesen Wurf mit Vorteil ab. Sobald Krell in Sicherheit ist, verdrückt er sich, um seine abscheulichen Anbetungen fortzusetzen.

Schätze. Alle zeremoniellen Gegenstände und Schätze der Kultisten werden in einer Holzkiste an der Backbordwand verwahrt. Die Kiste enthält *Zauberschriftrollen* mit *Windstoß* und *Schutz vor Gift*, einen *Trank des Heldenmuts*, einen *Trank der Wasseratmung*, einen *Umhang des Schutzes*, 507 GM und 199 SM.

11. Kombüse

Die Tür hier ist beschädigt und wird von rostigen Eisennägeln zugehalten. Sie muss mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 aufgestemmt oder eingeschlagen werden (RK 15, 12 Trefferpunkte, Immunität gegen Gift- und psychischen Schaden).

> Dem Herd an einer Wand dieses Raums zu urteilen war dies einmal die Kombüse. Jetzt ist der Bereich mit Knochen und Trümmern übersät. Schwer beschädigte metallene Messer und andere Küchengegenstände hängen von Haken in der Decke, während der erstickende Gestank verwesenden Fleischs die Luft erfüllt. Eine Treppe führt nahe dem Heck nach oben. Winzige Spinnen krabbeln über alles.

Die Kultisten haben diesen Bereich von Spinnweben freigehalten und zur Lagerung von Proviant verwendet. Dann, nachdem ihre Vorräte zur Neige gingen, verbarrikadierten sich einige von ihnen in diesem Raum, um die Kontrolle über die verbleibenden Vorräte zu erlangen. Als Antwort stürmten die restlichen Kultisten den Bereich, erschlugen die Rebellen und fügten ihre Leichname der Vorratskammer des Schiffs hinzu. Alles, was von den Rebellen noch übrig ist, sind Restfetzen, da der einzige Überlebende (Krell) den letzten von ihnen verspeist hat.

Falltür. Eine schimmlige Falltür in diesem Bereich führt nach unten in den Laderaum. Sie kann ohne Schwierigkeiten bemerkt werden (kein Wurf nötig). Ein Riegel ist durch ein Paar rostiger Klammern geschoben worden, um sie geschlossen zu halten. Die Kultisten benutzten diese Tür, um den Grulen darunter ihre Opfergaben zuzuwerfen, und sie hielten sie außerhalb dieser Zeiten geschlossen, um die Untoten an der Flucht zu hindern.

12. Laderaum

Dieses Deck erstreckt sich über die ganze Länge des Schiffs und weist weder Schotten noch Wände auf. Trübes, dunkles Meerwasser füllt es bis zu einer Tiefe von 1 Meter und schwappt gegen alte, schimmelnde Kisten, die an der Bordwand an Backbord auf einem Haufen liegen.

Das Wasser, das in diesem Bereich steht, ist schwieriges Gelände für mittelgroße Charaktere. Kleine Charaktere müssen schwimmen, während sie sich im Laderaum aufhalten.

Dieses Deck ist ein Gefängnis für vier **Grule** – ehemals eine Gruppe von Dieben, die sich als blinde Passagiere in den Laderaum stahlen, bevor die *Kaiser* zum letzten Mal aus dem Hafen auslief. Als das Schiff vom Sturm überrumpelt wurde, konnten sie nicht aus dem Frachtraum entkommen und verhungerten schließlich. Die Kultisten fanden die Untoten, als sie die Kontrolle über das Schiff übernahmen, sahen sie aber als Abgesandte ihrer dunklen Gottheit und fütterten sie mit lebenden Opfergaben.

Die Grule verstecken sich derzeit unter Wasser im Bug des Laderaums. Sie werden sich nicht zu erkennen geben, bis Charaktere diesen Bereich betreten und sich ihrer Position nähern, woraufhin die Untoten aus dem Wasser hervorstoßen. Jeder Charakter, dessen passiver Wahrnehmungswert bei 11 oder niedriger liegt, wird von den Grulen überrascht, wenn sie angreifen. Eine Kreatur, die von den Klauen des Gruls gelähmt wird, hält automatisch den Atem an, falls sie im Wasser zusammenbricht, läuft aber Gefahr, zu ertrinken, wenn sie nicht herausgezogen wird. Siehe „Ersticken" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*.

Schätze. Einer der Grule trägt ein silbernes Armband, das in Form einer verdrehten Zunge gefertigt ist (75 GM), und ein anderer trägt einen edelsteinbesetzten Gürtel (400 GM). Die Kisten und Kästen sind morsch, und die Waren in ihnen sind wertlos – mit einer Ausnahme.

Aubrecks Kasten. Als eine Aktion kann ein Charakter einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 versuchen, um eine Kiste zu bemerken, die mit einem stilisierten Buchstaben *A* gekennzeichnet ist. Eine weitere Reaktion ist nötig, um sie zu öffnen, was den Blick auf den Kasten darin freigibt.

Der blaue Metallkasten ist aus magisch verstärktem Eisen gefertigt, das unempfindlich gegen Rost und unverwundbar gegen jeglichen Schaden ist. Er hat weder Schloss noch Riegel und kann nicht auf normale Art geöffnet werden. Siehe „Aubrecks Schatz bewegen" zu Details, wie der Kasten getragen werden kann, nachdem der Älteste Oktopus angreift, und wie man den Schatz sicher von Bord der *Kaiser der Wellen* bringen kann.

Tod des Kaisers

Kurz nachdem die *Kaiser der Wellen* auf der offenen See treibend gesichtet wurde, begann ein enormer Ältester Oktopus, dem Schiff nachzustellen. Er hat das Schiff bereits einmal attackiert, und dieser Angriff hat den Zustand der *Kaiser* verschlechtert. Er hat ein paar Lecks geöffnet, die einen Wassereinbruch in den Laderaum verursacht haben. Im Glauben, dass das Schiff irgendwann schon sinken wird, wenn er nur lange genug wartet, blieb der Oktopus in der Gegend und lauert in 30 Metern Tiefe im Wasser. (Die Kreatur ist darauf fixiert, die *Kaiser* zu versenken, und beachtet weder die *Seele des Winters*, noch das Ruderboot, das in 60 Metern Entfernung vom treibenden Wrack auf die Charaktere wartet.)

Wenn sie Geräusche vom Kampf der Charaktere gegen die Grule in Bereich 12 hört, kommt die Kreatur für einen weiteren Angriff zurück. (Für den besten dramatischen Effekt solltest du das Wiederauftauchen des Oktopus mit der Entdeckung von Aubrecks Kasten durch die Charaktere zusammenfallen lassen.)

Der Oktopus stellt eine wahre Bedrohung für die Charaktere dar. Betone das Chaos, das im Schiff ausbricht, während die Kreatur angreift. Schwärme von Spinnen drängeln sich in Panik über die Decks und Wände und ballen sich zu immer größeren Massen zusammen. Das Schiff knirscht und krängt immer heftiger, während irgendetwas es von außen angreift. Seine Planken zerbersten und Wasser bricht durch die immer größer werdenden Risse im Rumpf ein. Nach nur wenigen Augenblicken können die Charaktere die Tentakel des Oktopus sehen, wie sie sich durch Brüche in der Bordwand schlängeln und alles greifen, dessen sie habhaft werden können. Gib den Charakteren von diesem Zeitpunkt an nicht mehr den Luxus, über die nächsten Handlungen ihrer Charaktere nachzudenken. Dränge sie dazu, schnelle Entscheidungen zu treffen und tu alles, was du kannst, um den Gedanken zu bestärken, dass sie mitten in einer panischen Flucht von einem sinkenden Schiff stecken.

Oktopusattacke

Die Attacke des Oktopus erschüttert und neigt das Schiff so gewaltig, dass es schwierig wird, sich durch das Schiff zu bewegen. Alle überlebenden Monster geraten in Panik und versuchen, das Schiff zu verlassen. Dabei attackieren sie die Charaktere, falls sie sich über den Weg laufen. Falls die Charaktere es zum Oberdeck schaffen, müssen sie die Matrosen an Bord des Ruderbootes der *Seele des Winters* herbeirufen und darauf warten, dass das Boot sie erreicht.

Bewegung

Bewegung ist verzwickt, während das Schiff hin- und herschaukelt. Behandle das Deck als schwieriges Gelände.

Treppen oder Leitern hinaufzusteigen erfordert einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10, solange ein Charakter keine eine Kletterbewegungsrate hat. Bei einem misslungenen Wurf erleidet ein Charakter den Zustand Liegend an der Stelle, an der er losgeklettert ist.

Rettung

Sobald die Charaktere Bereich 1 erreichen und um Hilfe rufen, versuchen die Matrosen auf dem Ruderboot, sie zu retten. Es dauert 10 Runden für das Ruderboot, die *Kaiser* zu erreichen.

Aufmerksame Charaktere könnten sich bewusst werden, dass der Oktopus seine Anstrengungen auf das Schiff konzentriert. Jeder, der über Bord springt oder das Ruderboot erreicht, ist sicher vor dem Oktopus, obwohl Monster an Bord des Schiffs, die die Charaktere im Wasser sehen, einfach folgen und versuchen könnten, über das Ruderboot herzufallen (siehe „Andere Monster" weiter unten).

Traktierende Tentakel

Der Oktopus richtet das Schiff übel zu, er versucht, Löcher hineinzuschlagen und macht sich über alle Kreaturen her, die er berührt. Die Tentakel schlagen flink zu und spießen durch die Flanken des Schiffs. Nur Glück kann die Charaktere davor bewahren, von ihnen getroffen zu werden.

Zu Beginn jedes Zugs eines jeden Charakters legt dieser Spieler einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet dieser Spieler durch das hektische Eindreschen der Tentakel 7 (2W6) Wuchtschaden.

Dieser Effekt gilt auch für die Monster an Bord des Schiffs. Um die Dinge einfach zu halten, nimm an, dass sie zu Beginn jedes ihrer Züge 3 (1W6) Wuchtschaden erleiden, anstatt Rettungswürfe für sie zu würfeln.

Den Oktopus Angreifen

Ein Charakter kann versuchen, den Oktopus zu vertreiben, indem er ihm Schaden zufügt. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um einen Nah- oder Fernkampfangriff auszuführen oder einen Zauberspruch zu wirken. Nimm an, dass alle Angriffswürfe treffen, aber keine kritischen Treffer sind, und ignoriere alle Effekte des Angriffs oder Zauberspruchs zu diesem Zweck, außer dem Schaden, der dadurch verursacht wird.

Falls der Gesamtschaden von allen Angriffen oder Zaubersprüchen, die während des Zugs des Charakters benutzt werden, 20 oder mehr beträgt, wird der Oktopus zeitweilig verlangsamt: keiner der Charaktere muss bis zum Ende des nächsten Zugs dieses Charakters einen Rettungswurf gegen die herumdreschenden Tentakel ablegen.

Andere Monster

Falls die Charaktere irgendwelche Monster an Bord des Schiffs am Leben gelassen haben, versuchen diese Kreaturen, die *Kaiser* zu verlassen, bevor sie untergeht. Krell und die Atterkopps sind intelligent genug, um sich in Sicherheit zu bringen. Sie hasten zum obersten Deck und springen ins Wasser. Sobald dann das Ruderboot eintrifft, versuchen sie es in ihre Gewalt zu bringen und zu fliehen.

Die Schlunddämonen in Bereich 6 brechen in Runde 2 aus und eilen zum Oberdeck. Sie greifen andere Kreaturen unterschiedslos an und interessieren sich nur dafür, Chaos zu verbreiten. Jeder von ihnen greift die nächststehende Kreatur an, die kein Dämon ist.

Das Ungeziefer an Bord flieht zu den oberen Decks und erreicht Bereich 1 bis Runde 3. Sie greifen die Charaktere an, sobald sie sie sehen, und kämpfen bis zum Tod.

Aubrecks Schatz bewegen

Der Metallkasten ist unhandlich und schwierig zu transportieren. Sobald der Älteste Oktopus angreift und das Schiff sich schrägstellt und volläuft, wird der Kasten schwer beweglich.

Einer oder mehrere Charaktere können versuchen, den Kasten zu tragen. Ein Charakter kann eine Aktion benutzen, um mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 den Kasten aufzuheben oder an jemand anderen weiterzugeben. Bei einem misslungenen Wurf lässt der Charakter den Kasten fallen.

Wie schnell sich jemand mit dem Kasten bewegt, basiert auf seinem Stärkewert, wie in der untenstehenden Tabelle angeführt.

Falls zwei Charaktere den Kasten tragen, bestimmt die Summe ihrer Stärkewerte, wie schnell sie sich bewegen können.

Stärke (gesamt)	Abzug auf Bewegungsrate
18 oder mehr	– 3 m
12 bis 17	– 6 m
8 bis 11	– 9 m
7 oder weniger	Kann den Kasten nicht bewegen.

Der Charakter mit der höheren Initiative bewegt sich während seines Zugs nicht und benutzt eine Aktion, um dem anderen Träger zu helfen. Während des Zugs des zweiten Charakters können beide Charaktere den Kasten eine Entfernung entsprechend der niedrigeren ihrer zwei Bewegungsraten weit bewegen.

Falls die beiden Träger jemals mehr als 1,50 Meter weit getrennt werden, oder falls einer oder beide den Zustand Liegend erleiden, lassen sie beide den Kasten fallen. Die Größe des Kastens verhindert es, dass mehr als zwei Charaktere ihn gleichzeitig tragen.

Abfolge der Ereignisse

Im Folgenden findet sich eine rundenweise Zusammenfassung davon, wie die Ereignisse ablaufen, während der Oktopus das Schiff versenkt.

Runde 1

Der Oktopus beginnt seine Attacke. Er umschlingt das Schiff und drischt mit seinen Tentakeln auf die Kreaturen an Bord ein, wie oben in „Traktierende Tentakel" beschrieben.

Runde 2

Das Gewicht und die sich windenden Tentakel lassen das Schiff 30 Grad nach Backbord krängen. Zu Beginn dieser Runde muss jeder Charakter einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet er den Zustand Liegend und rutscht 3 Meter weit nach Backbord. Kreaturen, die an den Wänden oder Decken entlangkrabbeln, müssen diesen Rettungswurf nicht ablegen.

Von diesem Zeitpunkt an rutscht jeder Charakter, der den Zustand liegend erleidet, 3 Meter weit nach Backbord.

Runde 3

Während der Oktopus das Schiff zerquetscht, strömt Wasser durch die Bordwand und füllt Bereich 12. In den Bereichen 4 bis 11 zu findende Monster sind bis dahin schon nach Bereich 1 geflüchtet, wenn sie nicht von den Charakteren gestoppt wurden. Falls sie sich in einem Kampf befinden, versuchen sie den Rückzug anzutreten und zu fliehen.

Jeder überlebende Grul in Bereich 12 bewegt sich nach Bereich 1. Im Gegensatz zu den anderen Kreaturen an Bord des Schiffs halten sie an, um jeden Charakter zu bekämpfen, dem sie begegnen, ignorieren aber Spinnen, Krell und andere Kreaturen, die sich auf dem Schiff finden.

Monster in Bereich 1 versuchen, das Meerwasser zu meiden. In ihrer Raserei attackieren sie alle Charaktere, die von unter Deck kommen. Falls Krell anwesend ist, bemerkt er das Ruderboot, das auf dem Weg zum Schiff ist, und versucht es zu übernehmen, sobald es ankommt. Er versucht, darunter zu schwimmen, sich zu verbergen, dann hervorzustoßen und den Matrosen an Bord in den Rücken zu fallen.

Runde 4

Selbst wenn die Charaktere dem Ruderboot noch nicht signalisiert haben, sie aufzusammeln, beginnen die Matrosen, zum Schiff zu rudern und eine Rettungsaktion durchzuführen. Das Ruderboot nähert sich von der Steuerbordseite des Schiffs. Die Matrosen hoffen, dadurch die Monster zu umgehen, die sich in Bereich 1 versammelt haben.

Runde 5

Bereiche 4 bis 11 laufen mit Wasser voll, während das Schiff beginnt, unter die Wogen zu gleiten. Die Backbordseite von Bereich 1 ist auf gleicher Höhe mit dem Wasser, während das schiefstehende Deck seine Steuerbordkante 3 Meter darüber hält.

Runde 6 bis 13

Beginnend mit Runde 6 beginnen die Wellen, über dem Schiff zu brechen. Die Backbordhälfte von Bereich 1 befindet sich 1 Meter unter Wasser, während die Steuerbordkante 1,50 Meter darüber bleibt.

Runde 14

Falls das Ruderboot seine Annäherung in Runde 4 begonnen hat, kommt es zu Beginn dieser Runde an. Falls Krell anwesend ist, versucht er, wie weiter oben beschrieben, zu diesem Zeitpunkt seinen Hinterhalt zu starten.

Runde 15 bis 20

Zu Beginn von Runde 15 rollt das Schiff nach Steuerbord. Jeder in Bereich 1 wird 1W10 Meter in eine zufällige Richtung vom gekenterten Rumpf weg ins Meer geschleudert. Das Ruderboot entfernt sich 6 Meter weit vom Rumpf in dem Bestreben, irgendwelche Monster zu meiden. Jede Kreatur, die innerhalb von 6 Metern um das Ruderboot herum im Wasser landet, versucht, dorthin zu schwimmen, es zu entern und dabei jeden anzugreifen, der Widerstand leistet.

Runde 20

Zu Beginn von Runde 20 sinkt das Schiff. Jeder an Bord muss in Sicherheit schwimmen. Das Schiff sinkt zu Beginn jeder folgenden Runde 1W20 Meter tiefer, bis es den Meeresgrund erreicht.

Von Bord der Kaiser gehen

Sobald das Ruderboot die *Kaiser der Wogen* in Runde 14 erreicht (oder vielleicht früher), kann der blaue Stahlkasten vom Deck der *Kaiser* als eine Aktion in das Ruderboot hinuntergereicht werden. Das Ruderboot verbleibt lange genug für die Charaktere an Ort und Stelle, um den Kasten umzuladen und an Bord zu klettern. Weil der Oktopus sich auf die *Kaiser der Wogen* konzentriert, ist das Ruderboot nicht in unmittelbarer Gefahr durch die Kreatur.

Ein einzelner Charakter, der versucht, mit dem Schatzkasten zu schwimmen, muss zu Beginn seines Zugs einen gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegen, ansonsten sinkt er 6 Meter tief. Zwei Charaktere, die zusammenarbeiten, um zu schwimmen und den Kasten zu tragen, führen ihre Züge simultan zum niedrigeren ihrer beiden Initiativewürfe aus. Einem Charakter muss zu Beginn des geteilten Zugs ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 gelingen, während der andere die Helfen-Aktion nutzt, ansonsten sinken beide Charaktere 6 Meter tief. Die beiden Charaktere müssen innerhalb von 1,50 Metern voneinander bleiben, oder beide lassen den Kasten fallen.

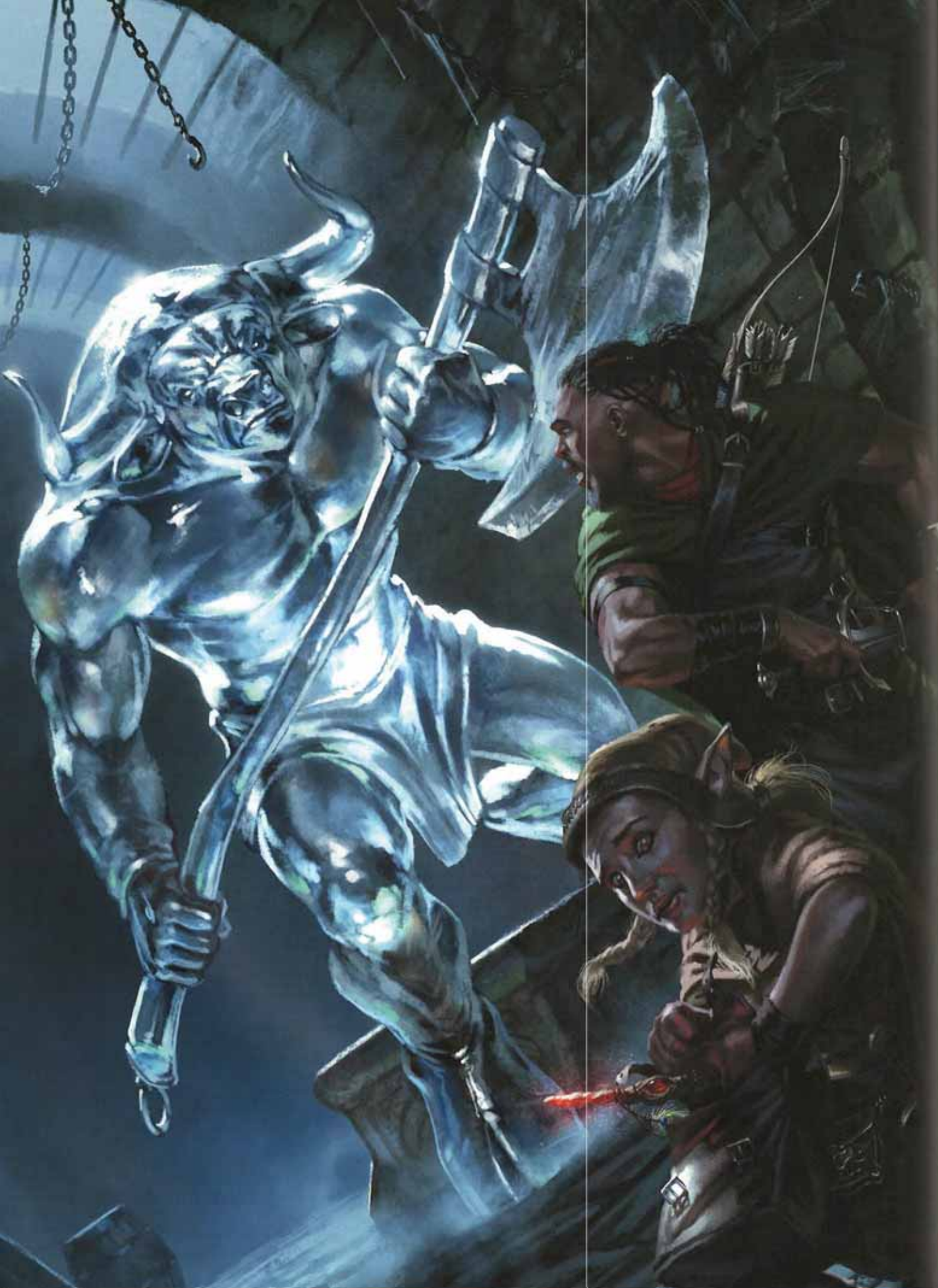
Falls der Kasten in den Ozean fällt, sinkt er pro Runde 10 Meter tief, wodurch er schnell außerhalb der Reichweite der meisten Charaktere sein dürfte. Der Ozean ist in der Gegend, in der die *Kaiser* treibt, 3 Kilometer tief.

Abschluss

Falls die Charaktere Aubreck seinen Kasten zurückbringen, ist der Kaufmann überglücklich. Durch das Wiedererlangen seiner Urkunden und Scheine kann er seinen Status in seiner Stadt wiederherstellen. Er zahlt den Charakteren das vereinbarte Honorar aus und ersetzt freudig alle nichtmagischen Gegenstände, die sie während des Abenteuers verloren haben.

In Wirklichkeit ist der Kasten gar nicht undurchdringlich, ist aber mit äußerst mächtiger Magie versiegelt, welche nur mittels *Magie bannen* durch einen gelungenen Wurf gegen SG 30 überwunden werden kann. Sie kann auch durch Aussprechen des Kennworts „Tildivarias" geöffnet werden, dem Namen des Hundes, den Aubreck während seiner Kindheit besaß. (Aubreck teilt diese Information mit niemandem.)

Aubreck könnte ein gut vernetzter Verbündeter und eine dauernde Quelle von Abenteuern für die Gruppe werden, falls sein Vermögen wiederhergestellt wird –das heißt, falls er nicht zu gierig wird und irgendwann die Charaktere verrät.



Kapitel 5: Das Inselkloster

Eine örtliche Seefahrergilde würde gerne eine kleine, strategisch gelegene Insel beanspruchen und einen Leuchtturm dort errichten. Aber bislang konnten die Vertreter nicht sicher auf der Insel anlaufen – jeder Versuch, ans Ufer zu kommen, wurde von einer Horde Untoter abgewehrt.

Die Gilde bietet mit Aushängen in nahen Küstengemeinschaften lukrative Verträge an und sucht Abenteurer, die die Insel und das ausgebrannte Kloster darauf sichern können. Wenn die Charaktere auf diese Information stoßen und entscheiden, die Sache genauer anschauen zu wollen, beginnt das Abenteuer offiziell.

Das *Inselkloster* ist für eine Gruppe von vier bis sechs Charakteren der 5. Stufe entworfen.

Hintergrund

Im Lauf der vergangenen drei Monate haben die bösen Kleriker der Klosterinsel gewaltsam gegen eine große Bande örtlicher Piraten gekämpft. Der Konflikt scheint alle Bewohner ausgelöscht zu haben. Die Piraten haben das Kloster niedergebrannt, aber sie haben so viele Verluste erlitten, dass sie wiederum von der örtlichen Seefahrergilde zerstört wurden.

Ohne das Wissen der Seefahrergilde hat eine kleine Zahl böser Kleriker und ihrer Handlanger die Angriffe der Piraten überlebt, indem sie Schutz im Keller des zerstörten Klosters gesucht haben. Verborgene Korridore, gefährliche Wächter und funkelnde Schätze erwarten jene, die es wagen, die Tiefen des Klosters zu erkunden.

Die Aufgabe

Der ausgehängte Vertrag erklärt, dass jede interessierte Gruppe sich mit Gildenmeister Tabeth im örtlichen Gildenhaus treffen soll. Wenn die Charaktere dem nachgehen, versorgt Tabeth sie mit der folgenden Zusammenfassung von dem, was er weiß:

- Piraten haben vor Kurzem die Klosterinsel geplündert, eine Insel direkt vor der Küste, die von bösen Klerikern und ihren Anhängern bewohnt wurde. Sehr zur Freude der Gilde hat der Kampf zwischen den beiden Fraktionen beide geschwächt.
- Die Seefahrergilde schickte dann eine Truppe an die Küste, und die verbleibenden Piraten wurden von den Soldaten der Gilde getötet oder vertrieben.
- Die Insel, die jetzt offenbar verlassen ist, ist nach wie vor eine Gefahr, wegen der Untoten, die den einzigen sicheren Weg bewachen: einen Strand, der die Schädeldünen genannt wird.
- Die Seefahrergilde ist bereit, den Charakteren 2.000 GM zu bezahlen, wenn sie anlaufen, die Insel erkunden und von Gefahren befreien können, damit die Gilde vor Ort einen Leuchtturm errichten kann. Die Bezahlung wird erbracht, wenn die Aufgabe abgeschlossen ist, was erst von den Mitgliedern der Gilde bestätigt werden muss.
- Der Kontakt der Seefahrergilde ist Major Ursa, der einen Leuchtturm auf einer nahen Insel betreibt. Er kann zusätzliche Informationen zur Verfügung stellen, wenn die Gruppe den Auftrag annimmt. Jeder, der den Vertrag annimmt, erhält ein großes, robustes Ruderboot für die Überfahrt zu Major Ursas Aufenthaltsort.

Die Gilde weiß nicht, dass es Überlebende auf der Insel gibt. Zusätzlich zu den anderen Gefahren, auf die sie stoßen, müssen sich die Charaktere mit den überlebenden Klerikern und ihren Anhängern herumschlagen, entweder durch Konflikte oder Verhandlung, ehe sie ihre Bezahlung erhalten. Mehr zu den Bewohnern findest du unter „Die Überlebenden" auf Seite 102).

Vorräte

Die Seefahrergilde kann die Charaktere mit jeglicher Ausrüstung in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)* versorgen, mit Ausnahme von heiligen Symbolen, Weihwasser, Diebeswerkzeugen, Waffen und Rüstung. Der Preis aller Ausrüstung, die die Charaktere verwenden, muss bei der Gilde hinterlegt werden und wird erstattet, wenn sie in gutem Zustand zurückgebracht wird oder nach dem erfolgreichen Abschluss der Mission.

Abenteueraufhänger

Die Insel war schon lange ein Problem für die Seefahrergilde der Region. Die Kleriker, die das Kloster der Insel bewohnten, erwiesen sich als fähige Beschützer ihrer Domäne – bis zu den jüngsten Erfolgen der Piraten waren alle Versuche der Gilde, die Kleriker von der Insel zu vertreiben, erfolglos. Verwende entweder die folgenden zusätzlichen Aufhänger, um die Motivation der Charaktere, erfolgreich zu sein, zu stärken.

Gerüchte über Gold

Die Kleriker des Klosters würden keine solchen Wehranlagen erbauen, um schimmlige Folianten und einfache Akolythen zu bewachen. Etwas von Wert befindet sich in den Eingeweiden des Ortes: eine goldene Statue, ein Stecken aus Rubinen, oder ein Brunnen, der mit Perlen und Edelsteinen ausgekleidet ist. Diese ahnungslosen Piraten haben den Weg freigemacht, konnten aber keine Schätze finden. Da sowohl Piraten als auch Kleriker aus dem Weg geräumt sind, stehen nur wenige Untote im Weg zu unzähligen Reichtümern.

Für das Volk

Die Gewässer um die Klosterinsel sind tückisch. Der dichte Nebel, der durch die Region wabert, lässt selbst die am sichersten gelenkten Schiffe vom Weg abkommen. Der sandige Meeresboden nahe der Insel ist übersät von zerbrochenen Schiffsrümpfen und verlorenen Seelen. Ein Leuchtturm an der Spitze der Insel würde das Meer der Umgebung für alle sicherer machen. Wenn die Charaktere gute Absichten haben und um die Allgemeinheit bemüht sind, kann es ein zusätzlicher Anreiz sein, dabei zu helfen, den Leuchtturm möglich zu machen.

Übersicht über das Abenteuer

Das Abenteuer wird sich wahrscheinlich in der folgenden Reihenfolge abspielen.

Die Charaktere treffen sich mit der Seefahrergilde und akzeptieren den Vertrag, die Klosterinsel für den Bau des neuen Leuchtturms sicher zu machen.

Die Charaktere reisen mit einem Boot zu einer nahen Insel und treffen ihren Kontakt für den Auftrag, Major Ursa. Der Major teilt mit ihnen, was er über die Situation auf der

Das Abenteuer verorten

Die Klosterinsel bietet einen perfekten Ort für Abenteuer, den man vor der Küste jeder Meeresregion oder eine kurze Reise weg von Örtlichkeiten am Meer platzieren kann. Hier findest du einige Vorschläge, wie du sie in einigen klassischen D&D-Settings platzieren kannst.

Eberron. Auf Khorvaire befindet sich die Insel an der Nordküste von Karnath. Die örtlichen Seefahrer wollen eine Bastion gegen die Piraten von Lhazaar errichten, doch das Gold, das sie anbieten, kommt indirekt und widerlegbar aus den Schatzkammern von König Kaius. Der König will sein Land vom Einfluss des Bluts von Vol befreien. Die Zerstörung des Kults auf der Insel zieht gewiss die Aufmerksamkeit des Crimson Covenant und vielleicht Erandis d'Vol selbst an. Es wird gewiss zu Verstrickungen mit dem Order of the Emerald Claw kommen.

Vergessene Reiche. Die Klosterinsel liegt vor der westlichen Drachenküste, und eine Seefahrergilde aus den Talländern würde die Insel gerne kontrollieren, um sie besser vor Plünderern von der Pirateninsel im Meer der Gefallenen Sterne zu beschützen. Ein Kult, der Shar gewidmet ist, ein isoliertes Überbleibsel der netheresischen Besatzung, hat für eine Weile auf der Insel gelebt. Wenn der Kult von der Insel vertrieben wird, könnten die Charaktere unerwünschte Aufmerksamkeit durch die Überreste von Netheril auf sich ziehen.

Mystara. Die Monrothad-Gilden sind immer daran interessiert, ihre Macht auf See zu stärken, und wären daran interessiert, dem Kult die Kontrolle über die Insel zu entreißen. Wegen Einmischung durch die Diebesgilde hatten die Gelehrten der Nordinsel wenig Glück, die Gilden dazu zu bringen, zu helfen. Als Folge haben sie Söldner angeworben, um die Bedrohung auf der Klosterinsel auszuschalten, die zwischen der Nordinsel und der Feuerinsel liegt. Der Kult könnte aus Anhängern von Alphaks bestehen, was thyatianische Freibeuter dazu bringen könnte, von Terentias aufzubrechen und ins minrothadische Gebiet einzudringen, um den abtrünnigen Kult auszulöschen.

Insel weiß, und gibt ihnen Ratschläge, ehe er sie auf ihren Weg schickt.

Die Charaktere erkunden die Insel, kümmern sich um schreckliche Untote, überleben Kleriker, brutale Söldner und lebende Konstrukte in Tunneln voller Fallen. Sobald sie die Insel geräumt haben, können sie zum Hauptquartier der Seefahrergilde zurückkehren und die Belohnung von Gildenmeister Tabeth abholen.

Reise zur Insel

Der eigentliche Startpunkt für die Mission ist eine Insel vor der Küste. Es dauert ungefähr sechs Stunden, mit Ruderbooten dorthin zu gelangen. Diese Insel hat einen Leuchtturm, den die Charaktere als sichere Zuflucht verwenden können, wenn sie sich ausruhen, neu ausrüsten oder sammeln wollen. Die Klosterinsel liegt weitere zwei Stunden von diesem Leuchtturm entfernt.

Der Leuchtturmwärter

Der Leuchtturm, in dem die Charaktere ihr Abenteuer beginnen, wird von einem Offizier im Ruhestand namens Major Ursa bemannt. Der Major (RG männlicher menschlicher **Veteran**) ist ein riesiger Mann mit gewölbter Brust, mit hellrotem Bart und einem Kranz rotbrauner Haare auf dem kahl werdenden Kopf. Seine übliche Kleidung ist ein grellbunter roter und gelber Kilt, an dem sein Kriegshammer und Dolch von einem breiten Ledergürtel hängen.

Der Major führt heute das einsame Leben eines Leuchtturmwärters und genießt es. Er ist ein respektiertes Mitglied der Seefahrergilde. Wenn der Major von der Gruppe angegriffen wird, sammeln sich die örtlichen Bürger, um ihn zu verteidigen. Die Seefahrergilde setzt sofort ein Kopfgeld auf die Gruppe aus, und die Abenteurer werden gejagte Verbrecher. Der Major hat nicht die Belohnung für die Gruppe und nichts von Wert (abgesehen von Essen, Trinken und nautischer Ausrüstung) im Leuchtturm.

Major Ursa spielen

Major Ursa ist kein Söldner und wird sich nicht spontan der Gruppe anschließen. Er begleitet die Charaktere nur, wenn sie zumindest einen Versuch unternommen haben, an der Insel anzulaufen. Er bleibt auf ihrem Boot und weigert sich, sich an Kämpfen zu beteiligen, ist aber bereit, zu beobachten und Ratschläge zu geben.

Was er weiss

Major Ursa ist als Mitglied der Seefahrergilde interessiert am Erfolg der Gruppe. Er bietet von sich aus die folgenden Informationen an:

- „Der einzige sichere Ort, um an der von Riffs umgebenen, felsigen kleinen Insel anzulaufen ist ein großer Sandstrand, der als die Schädeldünen bekannt ist. Die Dünnen sind voller Untoter, weil die Kleriker des Klosters eine Armee von Skeletten erschaffen haben, um den Strand zu bewachen. Die Skelette liegen unter dem Sand und greifen jeden an, der nahe kommt."
- „Die Piraten sind irgendwie an Land gekommen. Es gibt wahrscheinlich einen Weg durch die Untoten hindurch, doch das Problem ist, ihn zu finden. Wir haben die Piraten erst erwischt, nachdem sie die Insel verlassen hatten. Sie mussten ebenso einstecken, wie sie ausgeteilt hatten. Sie

Über das Original

„Isle of the Abbey" war 1992 der Beitrag von Designer Randy Maxwell zu *Dungeon* 34.

Beim Entwurf des Abenteuers besann sich Max auf seine frühen Tage als Spielleiter und beschränkte sich darauf, nur Monster zu verwenden, die er im Regelwerk fand, mit dem er begonnen hatte. Das Ergebnis ist ein Szenario, das zeigt, wie freiwillige Einschränkungen die Kreativität fördern können.

waren ein elender, erbärmlicher Haufen, als wir angriffen und vertrieben, was von ihnen übrig war. Eine Schiffsladung ist entkommen, aber die anderen haben wir versenkt. Das Meer und die Haie haben die Überlebenden erwischt, also erhielten wir nie einen Bericht aus erster Hand darüber, wie die Piraten durch die Dünen gekommen sind."

- „Was das Kloster angeht, wer kann das schon sagen? Wir sind dem Gebäude nie auch nur nahe gekommen. Nach dem Angriff der Piraten ist tagelang Rauch von der Insel aufgestiegen. Vielleicht bedeutet das, dass die Insel verlassen wurde, oder vielleicht ist das Kloster niedergebrannt und die Kleriker warten darauf, es wieder aufzubauen. Ich weiß es nicht. Das sollt ihr herausfinden."

Was er wissen könnte

Major Ursa dient als dein Kanal, wenn du den Spielern Informationen zukommen lassen willst, besonders wenn sie sich von den Schädeldünen zurückziehen und zum Leuchtturm zurückkehren. Der Major kann Vorschläge machen und manchmal nützliche Tipps geben. Diese Hinweise sollten nicht auf Verlangen gegeben werden, und der Major hat vermutlich nicht Ratschläge zu jedem Thema. Die Vorschläge des Majors über die taktische Situation auf der Insel hängen davon ab, wie viele Informationen die Gruppe ihm über die Insel, ihre Bewohner und ihre Fallen und Monster geben kann.

Beispielsweise sind Fragen wie „Wie kommen wir durch die Tunnel unter den Ruinen" unpassend, weil der Major nichts über die Tunnel unter dem Kloster wissen kann. Die Gruppe muss die Tunnel (siehe „Der Verschlungene Pfad") und die Situation dort zuerst beschreiben, ehe der Major ihnen helfen kann.

Die Insel

Die Klosterinsel ist eine kleine Insel, ungefähr 1,5 km breit und etwa 3 km lang. Eine Übersicht über die Insel mit ihren wichtigsten Gebieten und Merkmalen findest du auf Karte 5.1.

Allgemeine Merkmale

Die Insel ist kaum mehr als eine Steinplatte, die aus dem Meer ragt. Das Meer hat die bröckeligen Klippen so lange bearbeitet, bis fast die ganze Insel von gefährlichen, felsigen Untiefen umgeben ist. Die Wellen, die über die zackigen Felsen brechen und spritzen machen es selbst für Landratten deutlich, dass jeder Versuch, sich durch die Untiefen zu manövrieren, nur in einer Katastrophe enden kann.

Tatsächlich gibt es keinen Grund, durch die gefährlichen Felsen zu fahren, da die Granitklippen dahinter direkt aus dem Wasser ragen, so dass man nicht anlaufen oder an Land kommen kann. Nur der sandige Bereich an der südlichen Spitze der Insel bietet einen sicheren Ort, um mit einem Boot anzulaufen (siehe „Die Schädeldünen").

Die Insel hat wenig Tiere, doch ist sie mit Gras, kleinen blühenden Pflanzen und ein paar knorrigen, krüppeligen Bäumen und Büschen bedeckt. Die wenigen Tiere, die es auf der Insel gibt, wurden von den Klerikern eingeführt, entweder absichtlich oder aus Versehen, als sie eintrafen und das Kloster erbauten. In letzter Zeit sind auch einige gefährlichere Kreaturen an Land gekommen.

Die Schädeldünen

Die Schädeldünen (siehe Karte 5.2) liegen hinter einem Strand aus grobem, braunen Sand am Südende der Insel. Die Dünen sind trostlos; nur ab und zu sieht man etwas dürres Gras aus den sandigen Kuhlen wachsen. Als das Kloster erbaut wurde, bevölkerten die bösen Kleriker die Dünen mit Hunderten von Skeletten, die sie vom Festland mitbrachten, um die Insel zu

Karte 5.1: Klosterinsel

schützen. Der Gebieter des Klosters trug ein spezielles Zepter bei sich, das es dem Träger erlaubte, sich sicher durch die Dünen zu bewegen, doch wurde das Zepter vom Feuer, das das Kloster verheerte, vernichtet.

Die Skelette bilden jetzt ein unkontrolliertes Minenfeld aus Untoten. Wenn jemand in die Nähe kommt, stürmen die Untoten aus dem Sand und greifen an. Die Skelette kann man nicht durch Heimlichkeit umgehen, weil sie Eindringlinge anhand von Geräuschen, Vibrationen, durch Bewegung und Druck auf dem Sand spüren. Als die Piraten hier anliefen, haben die Skelette ihnen große Verluste zugefügt, aber den Piraten gelang es schließlich, sich einen Weg durch die Untoten zu bahnen und zum Kloster vorzustoßen.

Wenn die Charaktere die Dünen betreten, verwende die Karte, um ihre Position im Auge zu behalten. Gehe davon aus, dass die Gruppe am südlichsten Zipfel der Dünen anläuft (im Feld südlich der Nummer 12), wenn die Charaktere nichts anderes entscheiden. Wenn die Charaktere das erste Mal an Land kommen, sind die Hügel aus Sand glatt und ohne Fährten, und der lose Sand zählt als schwieriges Gelände. Wie die Charaktere schnell bemerken werden, sind die Dünen voll mit Skeletten, die erwachen und angreifen, wenn etwas den Sand über ihnen betritt.

Prozedur für Begegnungen

Verwende die folgenden Regeln, um Begegnungen auf den Schädeldünen mit Hilfe der Karte abzuwickeln, mit einem Marker oder einer Miniaturen, die zeigt, in welchem Feld sich die Charaktere aufhalten. Jedes Feld hat eine Seitenlänge von 45 m. Bewegung zwischen den Feldern ist nur über die Seiten und nicht auf diagonalen Wegen möglich.

Piratenpfad. Ehe die Charaktere ihre Bewegung beginnen, können sie versuchen, einen freien Pfad zu finden. Die Gruppe muss einen Charakter auswählen, der sie anführt. Der Charakter führt einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) aus. Das Wurfergebnis ist die Anzahl von Feldern auf dem Piratenpfad, die die Charaktere zurücklegen können. Nach so vielen Feldern stolpern die Charaktere in ein zufällig bestimmtes Feld, in dem sich Skelette befinden. Wähle ein zufälliges, von Skeletten besetztes Feld, das eine Seite mit dem letzten sicheren Feld teilt, das die Charaktere betreten haben. Wenn die Gruppe sich durch die Dünen bewegt und dabei weniger als 20 Skelette erschlägt, kommen sie sicher am Nordrand der Karte an.

Phase 1. Wenn die Charaktere ein nicht markiertes Feld betreten, passiert nichts. Wenn sie ein Feld betreten, das mit einer Zahl markiert ist, werden sie sofort von dieser Zahl von **Skeletten** angegriffen. Um eine Begegnung zu beginnen, erheben sich die Skelette aus dem Sand, was ihre halbe Bewegungsrate im ersten Zug verbraucht. Sie sind mit Sand verkrustet, aber nicht davon behindert, also haben sie in den Dünen ihre normale Bewegungsweite.

Zum Beispiel: Die Charaktere betreten ein Feld, das mit der Zahl „7" markiert ist. Sieben Skelette erheben sich und verteidigen das Feld, bis sie zerstört werden. Sobald alle Skelette in einem Feld zerstört worden sind, ist das Feld frei von begrabenen Skeletten (doch andere Skelette könnten die Gruppe in das Feld verfolgen).

Die Charaktere bewegen sich weiter, ein Feld nach dem anderen, wecken Skelette auf und verteidigen sich, bis sie sicher die Dünen überquert haben oder 20 oder mehr Skelette erschlagen haben. Sobald sie 20 oder mehr Skelette erschlagen haben, beginnt Phase 2.

Phase 2. Alle Skelette innerhalb von 2 Feldern um die Gruppe werden belebt und greifen an. Anstatt die Charaktere individuell anzugreifen, bildet die Hälfte der Skelette drei **Skelettschwärme** (siehe Anhang C), während sich die anderen zu einem **Skelettmoloch** (siehe Anhang C) formen. Die Schwärme beginnen den Kampf innerhalb von 18 m zur Gruppe, der Moloch beginnt den Kampf 72 m von der Gruppe entfernt. Sobald die Skelette besiegt sind, stellen die Schädeldünen keine Gefahr mehr für die Charaktere dar.

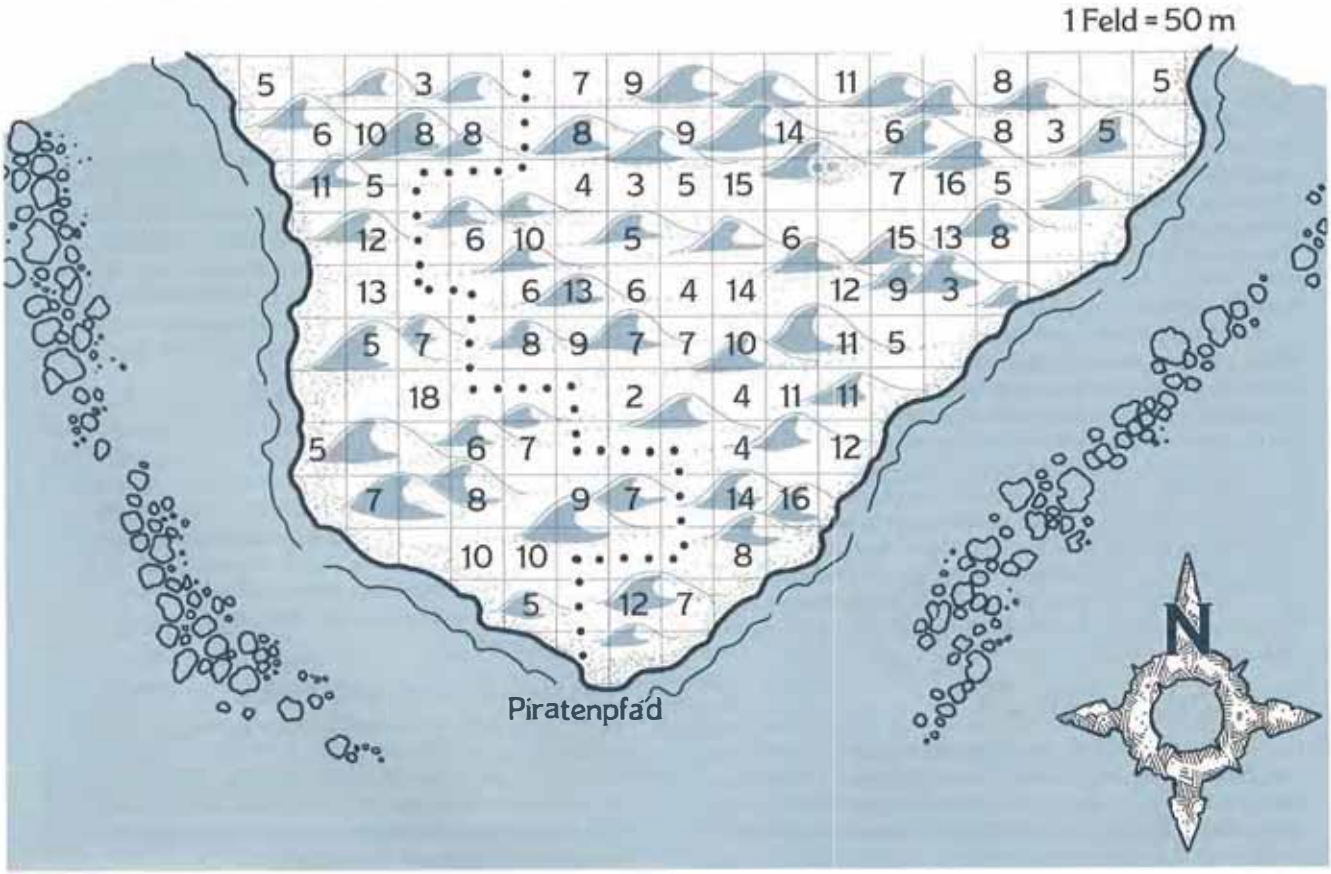
Die Schädeldünen meiden

Die Skelettwächter der Schädeldünen verfolgen die Charaktere nicht in Wasser, das tiefer als 90 cm ist. Salzwasser schadet ihnen nicht, sie wurden nur nicht angewiesen, diesen Bereich zu verteidigen. Somit könnten Charaktere, die an Land kommen und dann im Gebiet der Dünen um das Ufer waten, die Skelette vielleicht vermeiden, oder zumindest den Kontakt zu ihnen verringern.

Die Klippen erklimmen. Wenn die Charaktere versuchen, die Schädeldünen ganz zu umgehen, indem sie die Klippen erklimmen, finden sie zahlreiche natürliche Fuß- und Handgriffe, die Kletterer verwenden können, wenn sie sich an den Aufstieg wagen. Gefährlich wird es durch die glitschige Mischung aus Wasser und Algen, die die Klippe überziehen. Die Oberseite der Klippe liegt 14 m über dem Wasser. Einen 4,50 m hohen Abschnitt der Klippen zu erklimmen, erfordert einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12; ein misslungener Wurf führt zu einem Sturz in die schroffen Felsen am Ufer, was den üblichen Sturzschaden verursacht, plus zusätzlichen Hiebschaden für die scharfkantigen Felsen gleich dem Sturzschaden.

Komplikationen in den Dünen

Die Skelette in den Schädeldünen warten ab, dass die Charaktere den ersten aggressiven Zug machen. Wenn du es als passend erachtest, nutze die Tabelle unten, um zusätzliche Bedrohungen einzuführen.



Karte 5.2: Schädeldünen

Komplikationen für die Schädeldünen

W6	Ereignis
1	Drei **Mantikore,** die an einer nahen Küste ihr Lager haben, kommen im Sturzflug herab und greifen an. Sie nutzen die Skelette als Hilfe dabei, ihre an Land gebundene Beute auszuschalten, indem sie in einem Feld landen, das voll mit ihnen ist und dann wieder wegfliegen, sobald sich die Skelette erheben.
2	Die Woge nekromantischer Energie, die vom Erwachen der Skelette ausgelöst wird, zieht 4W10 **Zombies** getöteter Piraten aus dem Wasser zum Strand.
3	3W6 Schwärme von **Quippern** verseuchen das Wasser um die Insel. Sie haben sich an jenen gelabt, die in der Schlacht gefallen sind, und gieren nach mehr frischem Fleisch.
4	Es kommt zu einem plötzlichen Regenguss! Der unvermittelte starke Regen lässt **Skelette** in drei zufälligen Feldern erwachen.
5	Ein Pirat, Messerfänger Skeen (NB männlicher menschlicher **Bandit**), hat sich in einem freien Feld in den Dünen versteckt. Seine Kameraden haben ihn als tot zurückgelassen und er fleht nun um die Hilfe der Charaktere.
6	Ein Kielboot mit voller Besatzung und fünf rivalisierenden Schatzsuchern (RB menschliche **Veteranen**) trifft auf der Insel ein. Die Gruppe hat den Strand zuvor ausgekundschaftet und plant nun, die Skelette aus den Dünen zu locken und sie mit Fernkampfangriffen zu töten. Sie kommen an den Strand, während die Charaktere die Dünen überqueren, und greifen dann an.

Die Klosterruinen

Die Klosterruinen befinden sich nahe der Mitte der Klosterinsel, wie du Karte 5.1 entnehmen kannst.

Jüngste Ereignisse

Der Piratenangriff auf das Kloster war eine vollständige Überraschung für die Kleriker, da die Piraten und Kleriker zuvor miteinander verbündet gewesen waren. Die Piraten haben viel ihrer Beute durch die Kleriker verkauft, die die Waren in weit entfernte Tempel verschifften, wo sie gehandelt werden konnten, ohne als Diebesgut erkannt zu werden.

Die Kleriker der Klosterinsel haben die Piraten bei diesen schmutzigen Geschäften oft betrogen. Die Piraten beschwerten sich über die schlechte Behandlung, aber sie stellten kein Ultimatum, das Abkommen zu verändern. Auch wenn die beiden Gruppen ihre Meinungsverschiedenheiten hatten, erwarteten die Kleriker keine Rebellion der Piraten, da sie auf ihre untote Verteidigung vertrauten.

Unglücklicherweise für die Kleriker waren die Piraten zahlreich genug, um es gerade so durch die Skeletthorde zu schaffen. Nachdem sie beträchtliche Verluste gegen die Untoten erlitten hatten, waren sie so rachsüchtig gestimmt, dass sie das Kloster in Brand steckten. Als das Gebäude brannte, machten sie sich nicht die Mühe, es zu plündern oder die Keller zu suchen, die vom Schutt begraben worden waren.

Nach der Schlacht sammelten die Piraten alle Beute, die sie finden konnten und verließen die Ruinen, ohne zu wissen, dass sie Überlebende zurückließen. Als die lodernde Ruine abkühlte, fanden die Überlebenden ihren Weg aus dem Schutt.

Die Überlebenden

Einige der Kleriker und Wachen des Klosters überlebten den Piratenangriff und führen jetzt ein spartanisches Leben in den Ruinen. Sie haben sich einfache Unterkünfte im Keller des Klosters aufgebaut. Der Gemüsegarten des Klosters und einige Fässer gesalzenes Schweinefleisch haben den Piratenangriff ebenfalls überstanden. Die Überlebenden fischen an den unteren Klippen und ziehen Eimer voller Salzwasser mit einem Seil empor. Indem sie *Nahrung und Wasser reinigen* auf das Salzwasser wirken, erschaffen die Kleriker des Klosters genug Wasser, um zu trinken, zu kochen, zu waschen und den Garten zu bewässern.

Die Überlebenden haben kein Boot und keine Möglichkeit, eines zu bauen. Die wenigen verkrüppelten Bäume und knorrigen Büsche können nicht einmal das Holz für ein einfaches Kanu oder Floß liefern. Die Überlebenden haben keine Kontrolle über die Untoten aus den Schädeldünen und müssten sich durch die Skelette kämpfen, um ein Boot ins Wasser zu bringen (sie kennen den Pfad, den die Piraten geschlagen haben, nicht).

Die Überlebenden halten sich bedeckt. Sie halten sich in der Nähe des Klosters aus und bleiben außer Sicht vorbeifahrender Boote. Sie rufen keine Schiffe und entzünden keine Signalfeuer. Seit dem Piratenangriff sind sie auf der Insel gefangen, und sich nicht bewusst, dass die Piraten zerstört wurden. Sie zögerlich daher, ihre Anwesenheit zu offenbaren, weil sie fürchten, dass die Piraten zurückkehren und ihnen den Rest geben werden.

Auch wenn die Überlebenden verzweifelt die Insel verlassen wollen, würden ihre Vorgesetzten es nicht gerne sehen, wenn sie die Insel aufgäben und den Seefahrern überließen. Die Kleriker und überlebenden Wachen würden schwer bestraft werden (vielleicht mit dem Tod). Somit haben sie entschieden, jeden, der auf die Insel kommt, gefangen zu nehmen oder zu töten. Wenn Charaktere gefangen genommen werden, werden sie nur am Leben gehalten, wenn sie in Verhandlungen verwendet werden können, um ein Lösegeld zu erpressen. Die Forderungen werden vermutlich ein Boot oder zumindest einen Transport zum Festland beinhalten.

Das Hauptziel der Überlebenden ist es, ihre Vorgesetzten zu informieren und gleichzeitig die Insel unter Kontrolle zu behalten. Sie haben Nachrichten über *Verständigung* und *Tierbote* (mit Möwen) geschickt, aber noch keine Antwort erhalten. Nichtsdestotrotz hoffen sie, dass Verstärkung, Arbeiter und Material zum Wiederaufbau des Klosters geschickt werden.

Sie halten normalerweise am Tag auf den Schädeldünen Wache, aber haben begonnen, ihre Pflichten zu vernachlässigen, weil Langeweile und Hunger die Überhand nehmen. Im Augenblick besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50%, dass die Charaktere während des Tages ungesehen an den Schädeldünen anlanden können. Die Überlebenden halten in der Nacht keine Wache, so dass die Gruppe im Dunkeln garantiert ungesehen landen kann.

Während des Tages könnten die Überlebenden über der Erde unterwegs sein, um Wasser zu holen, zu fischen oder den Garten zu bestellen, oder sie halten sich in Bereich 2 der Ruinen auf. In der Nacht bleiben sie in ihren Zimmern.

Die wichtigsten Persönlichkeiten unter den Überlebenden sind unten beschrieben.

Ozymandias

Ozymandias (NB männlicher menschlicher **Priester**) überlebte den Kampf gegen die Piraten beinahe nicht, weil er versuchte, wichtige Bücher und Schriftrollen aus dem brennenden Kloster zu retten, und ein einstürzender Korridor schloss sich hinter ihm. Er war gezwungen, die geschriebenen Werke aufzugeben, und entkam erst, als die Mauer einstürzte und ihm einen Fluchtweg bot.

Ozymandias ist jetzt der höchstrangige Kleriker und Anführer der Überlebenden. Er ist ein fähiger Verwalter, aber inspiriert nicht gerade Loyalität oder Vertrauen in seinen Untergebenen. Untergebene gehorchen ihm wegen der hierarchischen Struktur der Befehlskette des Klosters, nicht weil er ein starker Anführer ist. Wenn er angegriffen wird, verteidigt er sich so gut er kann. Wenn die Charaktere verhandeln wollen, ist Ozymandias verräterisch und wird sich wahrscheinlich nicht an Abkommen halten (außer unter Gewaltandrohung). Er will die Kunde über die Zerstörung des Klosters zum Festland bringen, und hofft, die Insel halten zu können, bis Hilfe eintrifft.

Ozymandias trägt ein besonderes goldenes Amulett (siehe Kasten), der es ihm erlaubt, sich sicher an den untoten Wächtern des Verschlungenen Pfads vorbei zu bewegen (den Tunneln unter der Ruine des Klosters). Als höchstrangiger Kleriker auf der Insel trägt Ozymandias das Amulett als Symbol seines Glaubens, weiß aber nichts über seine besonderen Eigenschaften oder die Gefahren des Verschlungenen Pfads.

Goldenes Amulett

Das Amulett ist eine goldene Scheibe, in die komplexe geometrische Muster graviert sind. Es ist 30 GM wert. Es ist nicht magisch, doch die Untoten des Verschlungenen Pfads erkennen es und erlauben jedem, der das Amulett besitzt, sowie seinen Gefährten, sicheren Durchgang – solange die Untoten nicht angegriffen werden. Nur die untoten Wächter erkennen das Amulett, und es kann nicht verwendet werden, um sicher an den Fallen oder anderen Wächtern im Verschlungenen Pfad vorbeizukommen. Es bietet auch keinen Schutz vor den anderen Untoten auf oder abseits der Insel. Die Untoten befolgen keine Befehle von Charakteren, die das Amulett tragen.

Odium

Odium (NB männlicher menschlicher **Kultfanatiker**) besuchte das Kloster geschäftlich, als die Piraten angriffen. Er stellte sich während der Schlacht gut an, doch überlebte er nur durch puren Zufall. Er rannte durch das brennende Gebäude, um seine Zauberschriftrollen und andere Wertgegenstände zu retten. Als die Flammen wuchsen, war Odium gezwungen, mit seinen geretteten Habseligkeiten in den Keller zu flüchten.

Er ist mürrisch und geht allen mit seinem ständigen Genörgel auf die Nerven. Odium und Ozymandias mögen einander überhaupt nicht. Wenn der eine in Schwierigkeiten gerät, wird der andere nichts tun, um zu helfen.

Odium will dringend die Insel verlassen und sein Leben weiterleben. Wenn die Charaktere Odium nicht sofort angreifen, können sie ein Abkommen mit ihm schließen. Er wird im Austausch für 200 GM und sichere Überfahrt von der Insel eine grobe Karte des Klosters zeichnen. (Wenn es dazu kommt, solltest du eine grobe Karte des Kellers zur Verfügung stellen, ohne den Verschlungenen Pfad zu zeigen.)

Lorbeerblatt

Lorbeerblatt (RB männlicher elfischer **Barde**; siehe Anhang C) ist ein Söldner, der für den Höchstbietenden arbeitet. Er wurde vom Kloster als Ausbilder für die Wachen angeworben. Wenn die Gruppe ihn nicht sofort angreift, ist eine Verhandlung möglich. Lorbeerblatt kann für 500 GM und eine sichere Überfahrt von der Insel abgeworben werden. Er zeichnet keine Karte für die Gruppe und hilft ihnen nicht, seine vorherigen Arbeitgeber anzugreifen, sagt ihnen aber, dass es schatzgefüllte Tunnel unter dem Kloster gibt. Wenn Lorbeerblatt unter Druck gesetzt wird, gibt er zu, dass der Schatz bewacht wird (wahr) und behauptet, dass er 10.000 GM wert ist (falsch).

Lorbeerblatt ist ein hervorragender Schwertkämpfer und ein überdurchschnittlicher Taktiker in kleinen Scharmützeln. Ozymandias hat ihn damit beauftragt, die Keller zu beschützen. Wenn Lorbeerblatt gefangen genommen, getötet oder bestochen wird, wird die Verteidigung des Kellers eine hektische, chaotische Angelegenheit.

Ogmund

Ogmund (CB männlicher menschlicher **Gladiator**) ist ein gewaltiger, dummer, fieser Kämpfer. In der Schlacht ist er unglaublich mächtig und führt seinen Speer unermüdlich. Während des Kampfes gegen die Piraten hat ihn ein Hieb mit einem Kriegshammer bewusstlos geschlagen. Er wurde für tot gehalten und zurückgelassen, aber später von den Klerikern, die sich in den Keller zurückzogen, mitgeschleppt. Es ist ihm peinlich, dass er nicht in der Schlacht gestorben ist, und er will diesen Fehler nicht wiederholen.

Verhandlungen mit Ogmund sind nicht möglich. Seine Forderungen sind einfach: ergib dich oder kämpfe. Als Taktiker ist Ogmund nicht überzeugend. Er übersieht vermutlich die einfachsten Gelegenheiten für Hinterhalte, und seine einzige Taktik ist ein frontaler Angriff. Ogmund glaubt, dass er die Verteidigung der Insel überwachen sollte und verabscheut Lorbeerblatts Präsenz. Er überlässt den Elfen nur zu gerne sich selbst, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Jünger

Die Überreste der Gläubigen des Klosters (zwei **Akolythen** und zwei **Kultisten**) sind nicht besonders tapfer. Nach der verheerenden Niederlage gegen die Piraten wollen sie nicht wirklich gegen jemand anderes kämpfen. Diese einfachen Schreiber und Hilfskräfte haben den Kampf und das Feuer im Kloster überlebt, indem sie sich im Keller versteckt haben. Auch wenn Hitze, Rauch und der Mangel an frischer Luft die Jünger in einem gut abgeschlossenen Raum getötet hätten, sind die Keller des Klosters mit kleinen Rattenlöchern und Luftschächten durchzogen, die Luft von außen brachten, so dass die Hitze und der Rauch nach oben abziehen und die Jünger und ihre Wachen die Flammen überleben konnten.

Die Jünger führen nur die Aufgaben aus, die für das Überleben der Gruppe notwendig sind. Sie kämpfen nur, wenn es erforderlich ist, und ergeben sich bei der ersten Gelegenheit, wenn der Kampf schlecht läuft. Wenn sie befragt werden, wissen sie nur wenig über die Insel und das Kloster.

Wachen

Diese drei disziplinierten Krieger (**Veteranen**) sind die letzten Wächter des Klosters. Alle wären ihren schweren Verletzungen erlegen, wären sie nicht von den Klerikern gefunden und geheilt worden. Ozymandias hat ihnen befohlen, Lorbeerblatt zu gehorchen, doch ziehen die Wachen Ogmund als Anführer vor, weil er einer von ihnen und kein Söldling ist. Sie kämpfen bis zum Tod, ohne die Kleriker zu retten.

Reaktionen der Überlebenden

Die Überlebenden im Kloster stellen viele Möglichkeiten für Interaktionen und Kampfbegegnungen dar. Verwende die folgenden Richtlinien, um zu zeigen, wie die Überlebenden auf die Aktionen der Charaktere reagieren.

Feindselig

Wenn die Charaktere mit gezogenen Schwertern und lodernden Zaubern ins Kloster eindringen, glauben die Überlebenden, dass die Piraten zurückgekehrt sind und stellen eine solide Verteidigung auf.

Sobald der Kampf beginnt, kämpfen die Überlebenden bis aufs Lorbeerblatt bis zum Tod. Er kämpft hart, aber als einziger Ungläubiger ist er nicht bereit, für seine Arbeitgeber zu sterben.

Ogmund, sowie der Akolyth und der Kultist, die ihm Gesellschaft leisten, rufen um Hilfe und versuchen, die SCs aufzuhalten.

Der Rest der Kultisten stürmt vor und greift an. Sie stürmen alle vor, öffnen die Türen zu ihren Zimmern und schließen sich dem Kampf an.

Die Kultisten versuchen, die Charaktere aus mehreren Richtungen anzugreifen. Die Akolythen und Kultisten werfen sich in die Schlacht, ohne auf ihre Sicherheit zu achten. Alle Kultisten greifen Kleriker, Magier und andere Zauberwirker in der Gruppe zuerst an, da sie genau wissen, dass nur ein oder zwei Zauber ihren Zahlenvorteil aushebeln können.

Ozymandias und Odium versuchen in ihren Zimmern zu bleiben und Zauber durch die offene Tür zu wirken. Odium verwendet *Person festhalten*, um starke Krieger auszuschalten, während Ozymandias *Schutzgeister* und *Spirituelle Waffe* nutzt, um die Charaktere zu zermürben.

Die Veteranen versuchen, Ozymandias zu beschützen, möglicherweise indem sie sich in die Tür zu seinem Zimmer stellen. Odium lässt sich in seinen Raum zurückfallen und versucht sich aus dem Kampf herauszuhalten. Der Rest der Kultisten mag ihn nicht besonders, und keiner gibt sich Mühe, ihn zu beschützen. Wenn sich ein Charakter allerdings in sein Zimmer bewegt, werden die Kultisten versuchen, ihn in die Ecke zu drängen.

Lorbeerblatt will nur überleben. Er nutzt seinen Kurzbogen, um aus seinem Zimmer zu schießen, und nutzt seine Magie und seine Fähigkeiten, um die Charaktere zu behindern. Er hält einen Zauberplatz des 2. Grades zurück, um Unsichtbarkeit zu wirken und zu verschwinden, wenn der Kampf endet. Sobald er unsichtbar ist, schleicht er sich weg, wenn die Charaktere verräterisch erscheinen, oder bietet an, zu verhandeln, wenn sie ehrenhaft wirken und den Eindruck machen, sich an Absprachen zu halten.

Gespräch

Es ist schwierig, mit den Überlebenden zu verhandeln, weil Ogmund einer der ersten Bewohner ist, den die Charaktere treffen. Er ist heiß auf einen Kampf, doch könnte er sich als Verzögerungstaktik mit den Charakteren unterhalten, während sich die anderen Überlebenden in Stellung bringen.

Ogmund lässt die Charaktere weiterreden, bis der Rest der Überlebenden den Raum betritt. Dann greift er an, wenn ihm Ozymandias nicht befiehlt, den Angriff einzustellen.

Ozymandias ist der erste benannte NSC, der eintrifft, gefolgt von den Veteranen aus den Bereichen 5, 7 und 8 und dem Akolythen aus Bereich 6. Wenn die Charaktere einen Plan aufzeigen, um von der Insel zu kommen, befiehlt Ozymandias Ogmund, seine Hände von seinen Waffen zu halten.

Odium, Lorbeerblatt und der Kultist aus Bereich 10 treffen als nächstes ein. Odium fleht die Charaktere an, ihn mitzunehmen, und bietet ihnen sogar an, mit ihnen gegen die Überlebenden zu kämpfen. Lorbeerblatt behält die Situation im Auge. Wenn die Gruppe mächtig und selbstbewusst erscheint, wird er unsichtbar, sobald er kann, und ergreift die Gelegenheit zur Flucht.

Ozymandias treibt die Verhandlung voran. Er ist mit nicht weniger als einer Überfahrt zum Festland für sich und zwei Veteranen zufrieden, damit er Hilfe holen kann, um die Insel zu befestigen und wieder aufzubauen. Er bietet den Charakteren dafür einen Ehrenplatz im Kult an.

Die Charaktere können versuchen, die Überlebenden mit List dazu zu bringen, sich aufzuteilen. Ozymandias weigert sich, die Insel aufzugeben, weil das in den Augen seiner Vorgesetzten ein Todesurteil nach sich ziehen würde. Der Rest der Bewohner kann überzeugt werden, friedlich zu verschwinden, besonders wenn die Charaktere es so rüberkommen lassen, als ob Ozymandias oder die Anführer des Kults dies erlaubt hätten.

Wenn es trotz Verhandlungen zu einem Kampf kommt, sind die meisten Überlebenden nicht daran interessiert, zu sterben. Wenn Ozymandias und Ogmund besiegt werden, Lorbeerblatt aber noch lebt, um Ratschläge zu geben, ergeben sich die Veteranen. Lorbeerblatt wirft dann ebenso seine Waffen nieder oder versucht zu entkommen.

Unsagbare Schätze

Der Verschlungene Pfad, eine Reihe von mit Fallen versehenen Tunneln, die zur Schatzkammer des Klosters führen, ist ein gut gehütetes Geheimnis. Die alten Schreiber wurden von den Piraten getötet, und mit ihnen ging das Wissen über die Reichtümer des Klosters verloren. Jetzt weiß nur noch Lorbeerblatt vom Verschlungenen Pfad. Er wurde von den Gebietern, die das Kloster leiteten, über die Tunnel informiert, da sie wollten, dass er sie beschützt, wenn es nötig werden würde. Der Elf weiß nicht, wie die Tunnel aufgebaut sind, und auch nicht, welche Wächter dort postiert sind. Er verwendet sein Wissen über die Existenz der Tunnel als Druckmittel, um von der Insel zu kommen. Er hat den anderen Überlebenden nicht vom Verschlungenen Pfad erzählt.

Örtlichkeiten in den Ruinen

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 5.3 angegeben. Bereiche 1 bis 10 stellen den zerstörten Keller dar, und die Bereiche 11 bis 14 sind der Verschlungene Pfad. Einen Durchgang zwischen beiden Gebieten befindet sich in Bereich 6.

Der zerstörte Keller

Die verbleibenden Kleriker und Wachen des Klosters verbringen ihre Tage hier in ausgebrannten, unbequemen Quartieren.

1. Geröll und Kellereingang

Alles, was vom Kloster übrig ist, ist ein großes Rechteck aus Steinen, angefüllt mit verbranntem, verkohltem Schutt. Als ihr euch den rußigen Steinen nähert, ist klar, dass jemand den Schutt durchwühlt hat. Verschiedene Dinge sind innerhalb des versengten Rechtecks der Grundbausteine aufgehäuft. Zerstörte Kochutensilien, zerdrückte Töpfe und Pfannen, zerfetzte Kessel und weniger identifizierbare Metallgegenstände liegen auf einem Haufen. Zerbrochenes Geschirr, Servierplatten, Teller, Porzellan und Töpferwaren sind in einem anderen Haufen aufgetürmt.

Eine Menge Holz wurde in einen großen Haufen aus verbrannten Überresten gesammelt. In der Mitte der Ruinen ist eine Öffnung, und als ihr näher kommt, seht ihr eine Steintreppe, die in die Dunkelheit führt.

Wenn die Charaktere die Müllhaufen durchsuchen, finden sie nichts von Wert. Die Überlebenden haben die Überreste des Klosters durchsucht, und alle wertvollen oder nützlichen Gegenstände wurden bereits entfernt. Der Haufen aus verbranntem Holz wird zum Kochen und Heizen verwendet. Die Treppen führen nach unten zu einer versengten Holztür (RK 15, 30 Trefferpunkte, Schadensschwelle 5), die von einem Charakter, dem ein Stärkewurf gegen SG 14 gelingt.

2. Aufenthaltsbereich

Diese Kombination aus Speisesaal und Spielhalle stinkt nach fettigem, saurem Essen. Das Hauptmerkmal des Raums ist ein improvisierter Tisch aus verbrannten Brettern, die an beiden Enden von hochkant gestellten Fässern gestützt werden. Unter dem Tisch stehen mehrere kleine Fässer, die als Stühle dienen. Essensreste sind über den Tisch und den nahen Boden verstreut.

Drei müde aussehende Menschen blicken auf, erschrocken durch euer Erscheinen.

Ogmund (**Gladiator**) und zwei Anhänger (ein **Akolyth**, ein **Kultist**) sitzen am Spieltisch.

Dies ist der Speise- und Aufenthaltsraum für die Überlebenden. Die Wachen und Kleriker streiten die ganze Zeit darüber, wer hier für Ordnung sorgen sollte. Als Ergebnis ist niemand bereit, hier aufzuräumen.

Entwicklung. In dem Augenblick, in dem die Charaktere bemerkt werden, nimmt Ogmund eine defensive Haltung ein und fragt, warum sie hier sind. Die übrigen Überlebenden hören den Lärm, und schon bald strecken sie die Köpfe aus ihren Quartieren. Siehe „Die Reaktion der Überlebenden" für Hinweise zur ersten Begegnung mit den Überlebenden.

3. Küche

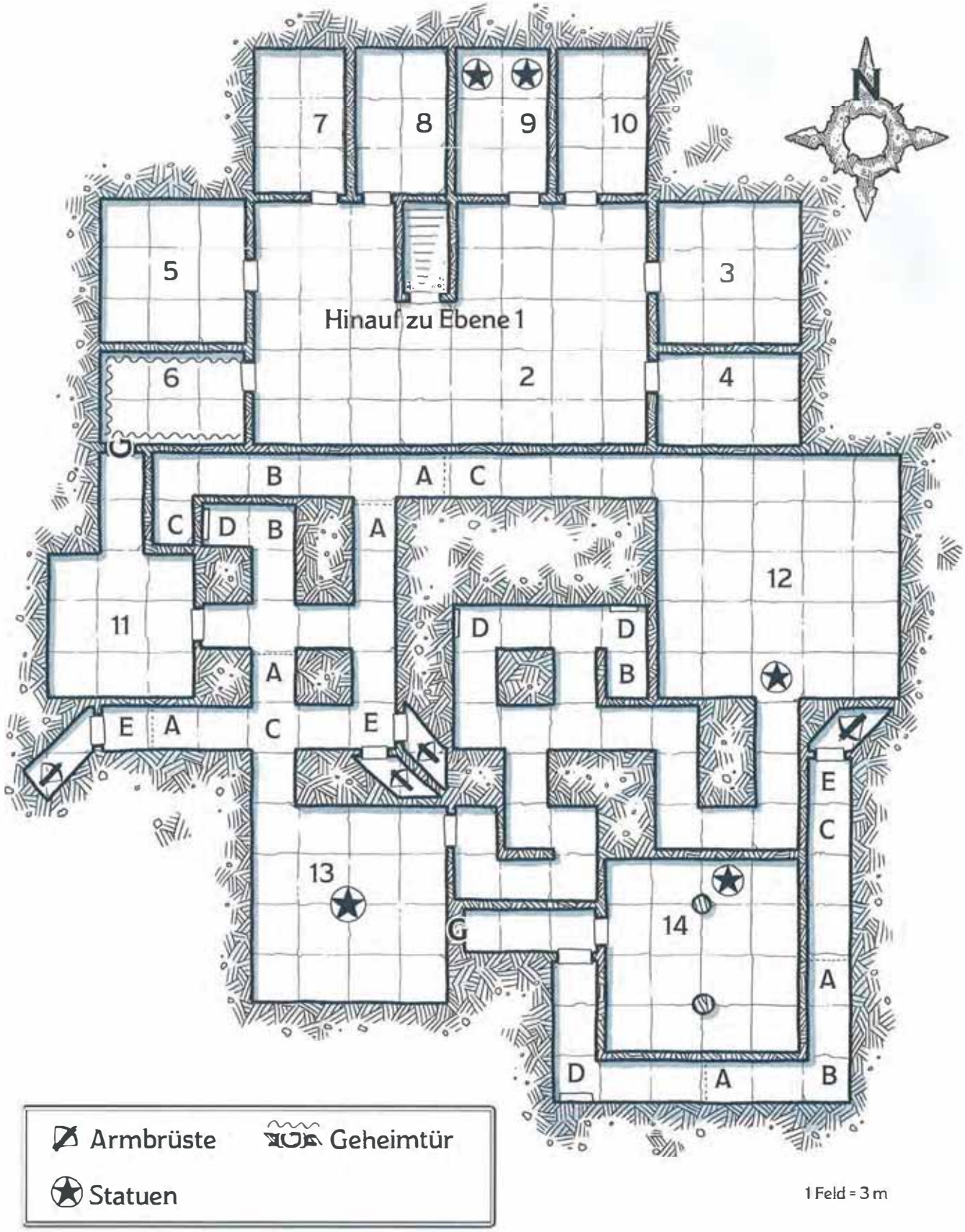
Ein großer Kessel voller lodernder Kohlen brennt in der Mitte des Raums. Verschiedene Kochutensilien und Gewürze stehen auf dem Boden und auf Regalen. Auf einem Regal liegt außerdem ein verziertes Schriftrollenrohr. Das Zimmer ist ziemlich sauber, doch die Luft ist feucht und fettig. Ein großer Zuber mit dreckigem Wasser steht in einer Ecke, umgeben von dreckigem Geschirr.

Der Kessel wurde ursprünglich in der Wäscherei des Klosters verwendet, doch die Überlebenden haben ihn aus den Ruinen gerettet und benutzen ihn jetzt zum Kochen. Die hier zubereiteten Mahlzeiten bestehen aus gekochtem Gemüse und gebratenem Fleisch. Charaktere finden hier wenig von Wert, außer drei großen Fleischermessern (Spielwerte wie Dolche). Das Schriftrollenrohr auf dem Gewürzregal enthält einen Schriftrolle mit einfachen Rezepten (Fladenbrot, Fischeintopf und Möwenhackbraten).

4. Ogmunds Quartier

Das Zimmer stinkt nach Wein. Kleine Fässer stehen überall verteilt. Ein Weinregal, das vom Boden bis zur Decke reicht und mit Flaschen gefüllt ist, beherrscht die südliche Wand. Ein einfaches Bett aus Lumpen und Säcken bedeckt die Mitte des Raums.

Der alte Weinkeller dient als Ogmunds privates Quartier. Alle Fässer und Flaschen sind leer. Eine gründliche Durchsuchung von Ogmunds stinkender Schlafstätte fördert eine Börse mit 25 GM und einen Dolch mit Griff und Scheide aus laminiertem Walknochen im Wert von 50 GM zutage. Ogmund hat auch eine hochwertige genietete Lederrüstung als Ersatz und zwei robuste Lederstiefel in einem der Fässer verstaut.



Karte 5.3: Klosterruine

5. Kaserne

Drei einfache Matratzen liegen auf dem Boden, und ein großer Eisenkessel steht in der Mitte des Raums. In der nordöstlichen Ecke liegt ein chaotischer Haufen aus Holzresten.

Wenn er nicht vom Lärm in Bereich 2 alarmiert wurde, macht ein Wachmann (**Veteran**) ein Nickerchen auf einer der Matratzen.

Die Matratzen sind nicht mehr als Lumpen, die in Mehlsäcke gestopft wurden. Der Kessel, der zum Beheizen des Raums verwendet wird, enthält Asche und Holzkohle. Das Holz in der Ecke befeuert den Kessel. Wenn die Charaktere das Holz durchsuchen, finden sie dahinter das Waffenlager der Wachen verborgen: fünf Speere, ein Kurzbogen mit Köcher und zwanzig Pfeile, zwei Kurzschwerter, drei Dolche, zwei Schilde und ein Kettenhemd für eine mittelgroße Kreatur.

6. Meditationsraum

Dieses Zimmer wurde von allem Schutt freigeräumt und wird aktuell von einer Gestalt in Robe saubergeschrubbt. Drei Wände sind mit Vorhängen aus dickem, schwarzem Samt behangen, und die Ostwand ist mit einem schrecklichen Wandbild verziert, das einen roten Drachen zeigt, der ein Schaf verschlingt. An der Westwand steht ein Steintisch, auf dem eine große eiserne Feuerschale brennt. Der Tisch wurde geschrubbt und gescheuert, hat aber viele seltsame Verfärbungen und Brandspuren. Eine halb geschmolzene Statue und zwei schwer beschädigte Kerzenleuchter stehen neben der Feuerschale.

Wenn er nicht von den Eindringlingen in Bereich 2 gezogen wurde, säubert ein Anhänger (**Akolyth**) den Tisch und den Boden.

Dies war ein Meditations- und Studienraum, ehe das Kloster niederbrannte. Die Kleriker führen hier noch die Riten und Zeremonien durch, die unter diesen Umständen möglich sind. Die Möbel wurden aus dem Schutt geborgen.

Ein Charakter mit passiver Wahrnehmung von 13 oder höher, der den Boden vor den Vorhängen untersucht, bemerkt einige Abschürfungen auf dem Steinboden in der südwestlichen Ecke. Wenn die Charaktere die Vorhänge in der Ecke beiseite ziehen und die Südwand untersuchen, bemerken sie automatisch die verborgene Tür, die zum Verschlungenen Pfad führt.

Die Bewohner des Klosters lassen die Vorhänge in Ruhe, da sie sie als heilige Objekte betrachten. Somit wissen sie nichts von der verborgenen Tür. Sie betrachten jeden Versuch, die Vorhänge zur Seite zu schieben oder abzureißen, als Blasphemie und greifen die Eindringlinge an, wenn sie solches Tun beobachten oder davon erfahren.

Tisch. Der Tisch, der von Feuer und Hitze verfärbt wurde, dient als zeremonielle Plattform, auf der Weihrauch verbrannt wird und wo größere Opfergaben gebracht werden, indem teure Gegenstände in der Feuerschale verbrannt werden.

Schätze. Die Kerzenleuchter bestehen aus Gold und sind jeweils 10 GM wert. Die Statue wurde vom Feuer schwer beschädigt, besteht aber aus reinem Silber und ist 20 GM wert.

7. Ozymandias' Quartier

Dieser Raum steht voll mit Fässern, Beuteln und Kisten. In einer Ecke steht eine einfache Pritsche, ansonsten herrscht viel Unordnung. Abgesehen von der Pritsche scheint dies nicht mehr als ein unordentlicher Lagerraum zu sein.

Wenn nicht unbekannte Stimmen oder Kampflärm seine Aufmerksamkeit fordern, befindet sich Ozymandias (**Priester**) in seinem Zimmer und diskutiert mehrere Taktiken mit einem Wachmann (**Veteran**). Das Zimmer dient als Ozymandias' Schlafzimmer, Büro und Lager.

Wenn die Charaktere das Chaos durchsuchen, finden sie einige Fässer mit gepökeltem Rind- und Schweinefleisch, Säcke voller Bohnen, Reis und Mehl, sowie zwei Kisten mit frischem Gemüse aus dem Garten des Klosters. Sie finden auch Gärtnerwerkzeuge, ein Fass mit Nägeln, eine Kiste Zimmererwerkzeuge (Sägen, Hämmer, Hobel und so weiter), drei Laternen, zehn Ölflaschen, zwei 15 m lange Seile, zwanzig Fackeln und zwei 3 m lange Holzstangen.

Schätze. Ozymandias trägt das besondere goldene Amulett (siehe den Kasten). Eine genaue Suche unter der Pritsche offenbart vier Heiltränke in verzierten Kristallkaraffen. Die Karaffen sind 20 GM wert, wenn sie leer sind.

8. Lorbeerblatts Quartier

Leere Waffenständer und mehrere leere Eimer und Regale säumen die Wände dieses Zimmers. Auf dem Boden liegt ein Schlafsack aus drei Decken neben einem Paar glänzender Lederstiefel.

Lorbeerblatt (**Barde**) ist in diesem Zimmer und tauscht Kriegsgeschichten mit einer der Wachen (**Veteran**) aus, wenn sie keinen Lärm draußen hören. Diese ehemalige Waffenkammer der Kleriker und Klosterwachen ist jetzt leer.

Lorbeerblatt hat seine persönlichen Reichtümer und eine Sammlung von Schriftrollen unter einem losen Stein im Boden versteckt. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 ablegt, während er den Raum durchsucht, bemerkt den losen Stein.

Schätze. Lorbeerblatts *Stiefel des Schreitens und Springens* stehen neben dem Bett. Unter dem losen Stein befinden sich eine *Zauberschriftrolle des Lautlosen Trugbilds*, eine *Zauberschriftrolle der Macht der Vorstellungskraft*, eine Lederbörse mit 75 GM und zwei Rubinohrringe im Wert von 150 GM. Wenn die Charaktere ein Abkommen mit Lorbeerblatt schließen und ihn überzeugen, friedlich zu gehen, nimmt er seine Schätze mit.

9. Odiums Quartier

Das Zimmer enthält kleine Statuen und Figürchen. Es gibt Statuen von Hunden und Pferden, Mönchen und Pilgern, Fußsoldaten und Rittern auf Pferden und mehrere Gartenzwerge. Alle Statuen sind zwischen 30 und 90 Zentimeter groß. An der Nordwand stehen zwei lebensgroße Statuen. Eine ist ein Skelett in Robe, das eine große Sense hält, die andere eine Medusa. Auf dem Boden vor diesen Statuen liegt eine Matratze aus mehreren Decken.

Odium (**Kultfanatiker**) lebt jetzt in diesem Lagerraum und plant seine Flucht. Er kommt heraus, in der Hoffnung, dass die Besucher eine Gelegenheit bieten.

Statuen. Die kleinen Statuen und Figürchen bestehen alle aus glasiertem Ton und sind schlecht gemacht. Die zwei großen Statuen bestehen aus Stein, und jede steht auf einem eckigen Fuß. Sie wurden als Vogelscheuchen im Garten verwendet. Die Vögel der Insel hörten auf, Angst vor ihnen zu haben, und begannen auf den Figuren zu nisten, also wurden sie in den Keller gebracht. Man findet noch immer Stücke von alten Vogelnestern im Schlangenhaar der Medusa und zwischen den Rippen des Skelettes. Die Charaktere können die Statuen entfernen, wenn sie wollen. Die Statuen wiegen jeweils 700 Pfund. Die Seefahrergilde verlangt eine Gebühr dafür, sie zu transportieren, und die Charaktere werden schnell erkennen, dass niemand eine hässliche Statue des Todes oder einer Medusa kaufen will.

Ein Charakter, der einen passiven Wahrnehmungswert von 14 oder höher hat, bemerkt, dass der Boden bei der Statue der Medusa zerkratzt ist. Wenn die Charaktere unter der Statue nachsehen, können sie ein verborgenes Fach im Sockel der Statue finden.

Schätze. Der hohle Sockel der Medusa-Statue enthält mehrere Gegenstände, die Odium dort versteckt hat: eine *Zauberschriftrolle* des *Befehls*, eine *Zauberschriftrolle* des *Person festhaltens*, einen vergoldeten Folianten mit dunklen Ritualformeln in Aqual und Infernalisch (25 GM), und ein großes heiliges Symbol aus Silber (50 GM).

10. Quartiere der Anhänger

> Mehrere große Bücherregale stehen an den Wänden dieses kalten Zimmers, und ein hoher Stuhl mit einem Schreibtisch stehen rechts neben der Tür. Die Bücherregale sind voll von Büchern und Schriftrollen. Vier Schlafsäcke sind ordentlich in der Ecke aufgestapelt.

Die vier Anhänger wohnen in diesem Raum. Ein einzelner **Kultist** ist meistens hier und schreibt eine Schriftrolle. Die Anhänger sind übermäßig vorsichtig und wagen es nicht, den Raum zu beheizen, weil sie Angst haben, ihre kostbaren Bücher und Schriftrollen in Brand zu setzen. Die Schlafsäcke bestehen aus kratzigen Decken und enthalten nichts von Interesse.

Bücherregale. Die Mehrheit der Bücher und Schriftrollen sind einfach nur Buchhaltungsdokumente. Eine Sammlung von fünf Büchern, in himmelblauem Leder gebunden und mit Kupferbeschlägen versehen, sind von finsterer Natur. Diese fünf Folianten haben alte brüchige Seiten; wenn die Charaktere sie untersuchen, entdecken sie, dass die uralten Bücher Prozeduren und Details für mehrere böse Riten und Zeremonien enthalten. Die Bücher stellen ein finsteres und erschreckendes Lesematerial für jeden Charakter dar.

Die Folianten können jedem nicht bösen Tempel überreicht werden, damit sie zerstört werden (was den Ruf der Charaktere als aufrichtige Abenteurer mehrt), oder auf dem Schwarzmarkt für je 20 GM verkauft werden. Solche seltenen Gegenstände werden mit Sicherheit die Aufmerksamkeit von Gruppen anziehen, die so finster wie die Folianten selbst sind.

Schätze. Der Schreibtisch ist verschlossen. Ein Charakter, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 12 gelingt, kann den Schreibtisch öffnen. Im Schreibtisch befinden sich zwei Gefäße mit seltener Tinte, die jeweils 25GM wert sind. Die Tinte riecht leicht nach Kupfer. Zwischen den Papieren und staubigen Aktenordnern auf den Bücherregalen sind eine *Zauberschriftrolle des Lichts* und eine *Zauberschriftrolle des Segnens*.

Der Verschlungene Pfad

Als das Kloster erbaut wurde, gruben die Kultisten diese Tunnel, um Schätze zu lagern. Nur der Gebieter des Klosters kannte alle geheimen Tunnel, und er starb beim Angriff der Piraten. Die Tunnel sind robust gebaut, mit glatten Wänden, Böden und 3 m hohen Decken. Der Verschlungene Pfad enthält zahlreiche Fallen und Wächter, die den Schatz des Klosters beschützen sollen.

Fallen im Verschlungenen Pfad sind mit Buchstaben auf der Karte angegeben. Alle sind unten beschrieben.

A. Stolperdraht

Ein Draht ist auf Knöchelhöhe über den Boden gespannt. Ein Charakter mit passivem Wahrnehmungswert von 16 oder höher bemerkt den Stolperdraht und den Steinblock in der Decke darüber, der fällt, sobald der Draht berührt wird. Ein Charakter, der sorgfältig sucht, und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schafft, findet die Falle. Ein Charakter kann die Falle durch einen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 12 entschärfen.

Die Falle wird ausgelöst, wenn der Charakter durch den Stolperdraht geht, oder wenn ein Versuch, sie zu entschärfen, misslingt. Wenn die Falle ausgelöst wird, fällt der Stein aus der Decke auf die Kreatur. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht 18 (4W8) Wuchtschaden zu erleiden.

B. Offene Grube und Illusion

Die Erbauer haben mehrere offene Gruben im Verschlungenen Pfad platziert, jeweils 2 mal 2 m groß und 3 m tief. Jede Grube wird von einem illusionären Abschnitt des Bodens kaschiert (Mächtiges Trugbild gewirkt auf dem 6. Grad). Ein Charakter mit einem passiven Wahrnehmungswert von 19 oder höher bemerkt, dass der illusionäre Boden leicht schimmert. Eine Kreatur, die in die Grube fällt, erleidet 22 (4W10) Säureschaden durch den ätzenden Schleim , der den Boden füllt. Ein Charakter, der am Ende seines Zugs noch in der Grube ist, erleidet den Schaden noch einmal. Ein Charakter muss einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 machen, um aus der Grube zu klettern, weil glitschiger Schleim und Moos die Seiten bedecken.

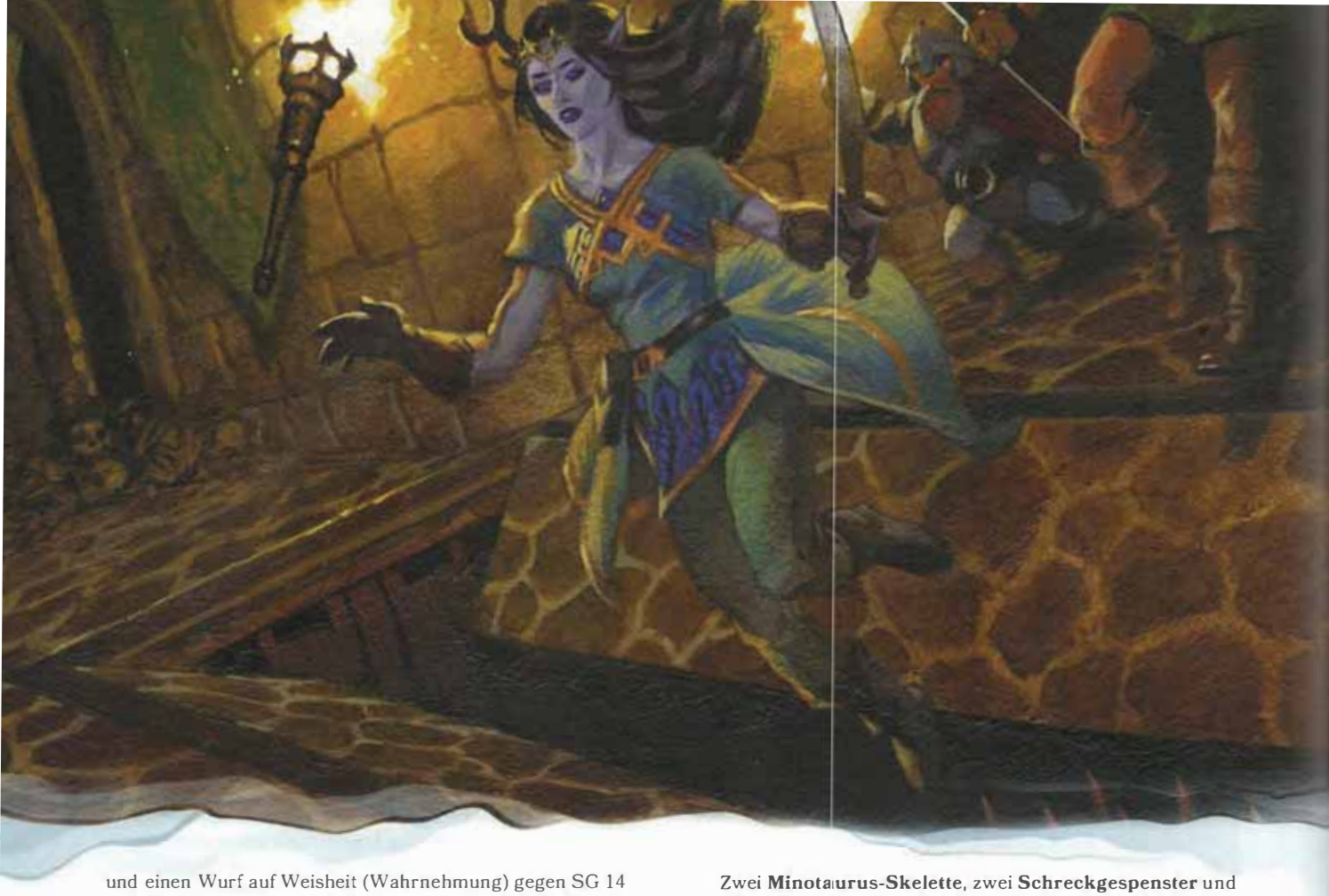
C. Grubenfalle mit Stacheln

Jede dieser Gruben, die 2 mal 2 m groß und 3 m tief sind, hat lange hölzerne Stacheln am Boden. Die Öffnung ist mit einer hölzernen Falltür verdeckt, die so bemalt ist, dass sie mit den Steinen des Tunnels verschmilzt. Ein Charakter mit einem passiven Wahrnehmungswert von 16 oder höher bemerkt die Falltür. Ein Charakter, der sorgfältig sucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schafft, findet die Falltür.

Die Falltür öffnet sich, wenn ein Gewicht von mehr als 50 Pfund darauf platziert wird. Alle Kreaturen, die sich auf der Falltür befinden, wenn sie sich öffnet, erleiden 3 (1W6) Wuchtschaden durch den Sturz und 9 (2W8) Stichschaden durch die Stacheln. Ein Charakter muss einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 machen, um aus der Grube zu klettern, weil glitschiger Schleim und Moos die Seiten bedecken.

D. Falsche Tür mit erhöhtem Steinblock

Eine falsche Tür ist in den Wänden dieser Örtlichkeiten eingesetzt. Der Griff der Tür ist mit einem verborgenen Draht verbunden, der einen großen Steinblock über der Tür auf jeden fallen lässt, der versucht sie zu öffnen. Ein Charakter mit einem passiven Wahrnehmungswert von 16 oder höher bemerkt den Draht. Ein Charakter , der sorgfältig sucht



und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schafft, findet den Draht. Ein Charakter kann die Falle mit einem Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 12 entschärfen.

Die Falle wird ausgelöst, wenn der Charakter versucht, die Tür zu öffnen, oder erfolglos versucht, sie zu entschärfen. Wenn die Falle ausgelöst wird, fällt ein großer Steinblock auf die Kreatur, die vor der Tür steht. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht 36 (8W8) Wuchtschaden zu erleiden.

E. Tür mit Armbrust

Eine geladene Ballista ist auf die Tür gerichtet, und sie feuert auf jeden, der die Tür öffnet. Die Ballista führt einen Angriff (+6 zum Treffen) mit Vorteil aus. Der Angriff verursacht 16(3W10) Stichschaden bei einem Treffer.

11. Eingangswachraum

Ein kurzer Tunnel erweitert sich zu einem nicht möblierten, nicht dekorierten Raum mit 9 m Seitenlänge. Nebeneinander in der Mitte des Raums stehen zwei gewaltige Skelettwächter. Ihre Köpfe zeigen ausgeprägte Hörner, und jeder führt eine gigantische, verrostete Axt.

Drei leichenartige Gestalten stehen Schulter an Schulter und bewachen eine Tür in der östlichen Wand. Ihre Gesichter wurden in grausigen Farben bemalt.

Wenn ein Charakter in der Gruppe nicht deutlich sichtbar das besondere goldene Amulett trägt (siehe den Kasten), greifen alle Kreaturen in diesem Gebiet die Gruppe an.

Zwei **Minotaurus-Skelette**, zwei **Schreckgespenster** und ein **Bodak** (siehe Anhang C) bewachen diesen Bereich. Die Untoten greifen an, bis sie zerstört oder die Eindringlinge vertrieben wurden. Sie verfolgen Eindringlinge durch die Tunnel, verlassen aber nicht den Verschlungenen Pfad. Sobald die Eindringlinge getötet oder durch die Tür aus dem Raum vertrieben wurden, kehren die Untoten wieder zu ihrem ursprünglichen Posten zurück.

Die Schreckgespenster halten sich bei einem Kampf im Hintergrund, und wenn die Charaktere kurz vor dem Sieg zu stehen scheinen, bewegen sie sich durch die Tür im Osten. Sie nutzen Überfalltaktiken, um die Charaktere zu belästigen, und versuchen sie in die Fallen zu locken, die den Verschlungenen Pfad bewachen.

12. Korridor-Wachraum

Der Korridor erweitert sich zu einem nackten, quadratischen Raum mit 15 mit Seitenlänge. Drei gewaltige, verwesende Oger stehen nahe der Südwand. Sie halten riesige Morgensterne umklammert, die sie über den Steinboden schleifen.

Direkt vor dem Ausgang in der Südwand, so dass sie diesen effektiv blockiert, steht eine große Kristallstatue eines Minotauren.

Ein **Ogerzombie**, zwei Grule und eine **lebende Minotaurus-Kristallstatue** (siehe Anhang C) bewachen diesen Raum.

Wenn ein Charakter in der Gruppe nicht deutlich sichtbar das besondere goldene Amulett trägt (siehe Kasten), greifen alle Untoten in diesem Gebiet die Gruppe an. Die Kristallstatue bewegt sich nicht, bis die Untoten vertrieben wurden

oder sich in den Kampf mit den Eindringlingen begeben haben. Dann greift die Statue den nächststehenden Eindringling an. Wie die Untoten greift die Statue alle Eindringlinge an, bis sie getötet oder aus dem Komplex vertrieben wurden. Die Statue verfolgt Ziele nicht über Bereich 11 hinaus und kehrt zu ihrer ursprünglichen Position zurück, sobald sie sich um die Eindringlinge gekümmert hat.

13. Falsche Schatzkammer

Die Tür, die in diesen Raum führt, ist mit einer Falle in Form einer Phiole voller Giftgas versehen, die über der Tür verborgen ist. Ein dünner Draht ist mit der Luke an der Tür verbunden. Ein Charakter mit einem passiven Wahrnehmungswert von 16 oder höher bemerkt den Draht. Ein Charakter, der sorgfältig sucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schafft, findet die Falle. Ein Charakter kann die Falle mit einem Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 12 entschärfen.

Die Falle wird ausgelöst, wenn der Charakter versucht, die Tür zu öffnen, oder erfolglos versucht, sie zu entschärfen. Wenn die Falle ausgelöst wird, fällt eine Phiole auf den Boden und verströmt das giftige Gas in einem Bereich von 3 mal 3 m. Kreaturen, die in den Bereich des Gases kommen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen und erleiden 9 (2W8) Giftschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem erfolgreichen. Kreaturen, die den Rettungswurf nicht schaffen, sind für 1 Minute vergiftet.

Wenn die Gruppe den Raum betritt, lies vor:

> Kisten, Urnen und eine große Truhe aus Stein stehen in Nischen, die gleichmäßig über die Wände dieses Raumes verteilt sind. Einige der Kisten sind geöffnet, und ihr könnt sehen, dass sie bis zum Rand mit Schmuck und Juwelen gefüllt sind. Buntes Blitzen bilder ein Versprechen von Edelsteinen und Juwelen. In der Mitte des Raums steht eine grüne Steinstatue eines wunderschönen Elfen.

Die Statue ist in Wirklichkeit eine **Vampirische Jadestatue** (siehe Anhang C). Ihr Gesicht wird zu einer grausigen, fangbewehrten Maske, wenn sie angreift. Wenn die Charaktere die Statue angreifen oder eine Kiste, Urne oder die Truhe berühren, greift die Statue an und verfolgt sie unermüdlich, bis sie entweder zerstört oder die Gruppe aus dem Verschlungenen Pfad vertrieben ist. Sie verfolgt sie nicht über Bereich 11 hinaus.

Truhe mit Falle. Die Truhe ist verschlossen und mit einer Falle versehen. Ein Charakter, der die Truhe studiert, ehe er versucht, sie zu öffnen, und dabei einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 16 schafft, findet die Falle. Ein Charakter kann die Falle mit einem Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 12 entschärfen. Ein Charakter, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG12 gelingt, kann die Truhe öffnen, egal ob die Falle entschärft ist oder nicht.

Die Falle wird ausgelöst, wenn die Falle nicht entschärft wird, ehe die Falle geöffnet wird, oder wenn ein Charakter erfolglos versucht, sie zu entschärfen. Wenn die Falle ausgelöst wird, schießt eine vergiftete Nadel hervor. Eine Kreatur, die vor dem Verriegelungsmechanismus der Truhe steht, wenn die Nadel hervorschießt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht 18 (4W8) Giftschaden zu erleiden.

Die Truhe enthält nichts als alte Lumpen, Metallstücke und ein kleines Stück Papier mit der folgenden Nachricht: „Lieber Dieb: Viel Arbeit für nichts, nicht wahr?"

Ein Charakter mit einem passiven Wahrnehmungswert von 16 oder höher bemerkt die Geheimtür hinter der Truhe. Ein Charakter, der den Raum sorgfältig durchsucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16 schafft, findet die Tür ebenfalls.

Falscher Schatz. Der funkelnde Inhalt der Kisten und Urnen ist trügerisch. Er besteht aus nicht mehr als golden bemalten Holzmünzen, Eisenringen, die silberfarben bemalt wurden, und Stücken aus buntem Glas.

14. Schatzkammer

> Dieser Raum ist ein großer, quadratischer Raum, dessen Decke von zwei gewaltigen Säulen aus grauem Granit gestützt wird. Die Wände, die Decke und der Boden bestehen aus glänzendem schwarzen Eisen, und mehrere Beutel, Truhen und Urnen liegen überall verstreut. Ihr bemerkt ein Schimmern in der Luft, wie Hitze, die von einem Feuer aufsteigt.
>
> Plötzlich führt das Schimmern zwischen euch und einer der Säulen hindurch, und ihr seht zwei humanoide Gestalten, die aus dem gleichen Eisen wie die Wände bestehen.

Die Wände in diesem Raum stehen unter dem Effekt des Zaubers *Mächtiges Trugbild* (gewirkt auf dem 6. Grad) und scheinen aus solidem Eisen gefertigt zu sein.

Zwei **lebende Eisenstatuen** (siehe Anhang C) bewachen dieses Gebiet. Sie greifen sofort jeden an, der den Raum betritt und kein Bewohner des Klosters ist.

Die Statuen wurden nur als Kampfmaschinen gebaut. Ihre Köpfe sind glatte, ausdruckslose Eisenkugeln. Ihre Torsos sind kurz und gedrungen, und ihre Beine dick und stummelig. Der rechte Unterarm beider Statuen mündet in eine messerscharfe Schwertklinge, und der jeweils linke Arm endet in einem Hammer statt in einer Hand.

Schätze. Wenn die Charaktere die Statuen besiegen und die Beutel, Truhen und Urnen durchsuchen, finden sie 480 GM und 1.200 SM. 1.000 GM in Juwelen und Schmuck liegen in den Urnen. Eine große Truhe in der nordwestlichen Ecke enthält fünf Ballen aus seltener Seide im Wert von je 100 GM, zwei Heiltränke, einen *Nimmervollen Beutel*, und eine mittelgroße *Mithralrüstung* (du wählst den Typ).

Abschluss

Wenn die Charaktere das Kloster nicht erreichen können und sich zurückziehen müssen, erhalten sie nichts von der Seefahrergilde außer dem Pfand für die geborgte Ausrüstung. Wenn die Charaktere einen sicheren Weg durch die Schädeldünen finden, aber die Bewohner des Klosters nicht besiegen, erhalten sie eine Belohnung von 100 GM.

Die Charaktere erhalten die volle Belohnung, wenn sie einen Pfad durch die Schädeldünen finden und die Überlebenden des Klosters töten, vertreiben oder gefangen nehmen. Gefangene Überlebende werden von der Seefahrergilde festgehalten, bis sie die Insel gesichert hat und der Bau des Leuchtturms gut vorangeschritten ist.

Sobald die Seefahrer die Kontrolle über die Insel haben, ist es unwahrscheinlich, dass der Kult, der das Kloster errichtet hat, sie wieder einnehmen will. Dazu wäre eine viel größere Streitmacht nötig, als sie im Augenblick aufstellen können. Der Kult wird allerdings weder die Insel noch die Charaktere vergessen.

Kapitel 6: Der Letzte Feind

Dieses Abenteuer baut auf Ereignissen aus zwei vorherigen Abenteuern auf: *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch* und *Gefahr am Dunwasser*. Der folgende Abschnitt bietet eine Zusammenfassung dieser Abenteuer für Charaktere, die nicht an den Missionen teilgenommen haben.

Der Letzte Feind für vier bis sechs Charaktere der 7. Stufe ausgelegt. Wenn du erzählbasierte Charakterentwicklung verwenden willst (siehe Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*), erhalten die Charaktere eine Stufe für den Abschluss dieses Abenteuers.

Hintergrund

Vor einigen Wochen warb die Stadtversammlung von Salzmarsch eine Gruppe von Abenteurern an, die die geheimnisvollen Geschehnisse im verfallenen, vermutlich heimgesuchten Anwesen auf der Klippe nahe der Stadt zu untersuchen. Diese Abenteurer entdeckten, dass der angebliche Spuk im Haus eine List war, die von einer Schmugglerbande ausgeheckt worden war, die Diebesgut importierten. Die Abenteurer konnten die Schmuggler im Haus besiegen, enterten dann ihr Schiff und vertrieben den Rest der Bande. Als die Schmugglerbande ausgelöscht war, wurden die Abenteurer von den dankbaren Obrigkeiten von Salzmarsch belohnt.

Aber selbst nachdem die Schmuggler vertrieben worden waren, blieb eine Gefahr zurück. Die Abenteurer teilten der Stadversammlung mit, dass sie Beweise entdeckt hatten, dass die Schmuggler Waffen an eine nahe Kolonie von Echsenmenschen verkauften. Ihre Schlussfolgerung wurde von Ozeanus bestätigt, einem Meereselfen, der an Bord des Schmugglerschiffs gefangen gehalten wurde, als die Abenteurer angriffen.

Die Stadtversammlung fürchtete nun, dass die Echsenmenschen planen, Salzmarsch anzugreifen, und bat die Abenteurer darum, den Hort der Echsenmenschen aufzusuchen und sich um die Gefahr zu kümmern. Die Abenteurer reisten zum Hort, doch erkannten sie, dass es für Salzmarsch keine Bedrohung gab, zumindest nicht von den Echsenmenschen. Tatsächlich bereiteten sich die Echsenmenschen darauf vor, in den Krieg gegen einen Stamm von Sahuagin zu ziehen, einer brutalen Horde, die die Echsenmenschen vor einem Jahr aus ihrem ursprünglichen Zuhause vertrieben hatte. Die Echsenmenschen waren entschlossen, ihr angestammtes Zuhause zurückzuerobern, und begannen Waffen zu erwerben und Bündnisse mit dem Meervolk und den Locathah der Region gegen die Sahuagin auszuhandeln; sie kontaktierten auch die Koalinth, doch diese verweigerten sich dem Bündnis. Die Echsenmenschen hofften, nicht nur die Sahuagin zu vertreiben und ihr Zuhause zurückzubekommen, sondern den Sahuagin auch einen schweren Schlag zuzufügen, der jede weitere Aggression ersticken würde.

Nachdem sie die Absichten der Echsenmenschen entdeckt und begriffen hatten, dass die Sahuagin die wahre Gefahr für die Salzmarsch waren, eskortierten die Abenteurer zwei Echsenmensch-Offiziere, damit sie vor die Stadtversammlung treten und die Unterstützung der Menschen von Salzmarsch für die bevorstehende Schlacht erbitten konnten.

Jetzt wo die Gefahr durch die Sahuagin offenbart und neue Bündnisse geschlossen sind, braucht die Stadtversammlung von Salzmarsch wieder einmal Helden, die erfahren genug sind, um die Festung der Sahuagin zu infiltrieren und mit Wissen zurückzukommen, das den Niedergang des Letzten Feindes garantieren wird.

Kriegsrat

Die Stadtversammlung von Salzmarsch beruft ein Treffen mit den Abenteurern ein, die für die Mission angefragt wurden, es sind so viele Stadtbewohner zugegen, wie in das bescheidene Rathaus passen.

An dem Treffen nehmen auch mehrere Vertreter jeder Fraktion teil, die sich mit Salzmarsch gegen die Sahuagin verbündet haben. Wenn die Aktionen der Gruppe im vorherigen Abenteuer nicht potenzielle Verbündete vertrieben haben, sind die folgenden Vertreter anwesend (und weitere in der Nähe).

Echsenmenschen. Zwei **Echsenmenschen-Schuppenschilde** (siehe Anhang C) namens Garurt und Vyth vertreten die Interessen ihrer Königin. Sie sind ernste, grimmige Soldaten. Die Echsenmenschen haben vor Salzmarsch ihr Lager aufgeschlagen, wo ein Dutzend Krieger wartet, mit weiteren in Aussicht. Wenn die Echsenmenschen beim Treffen anwesend sind, können sie der Versammlung wichtige Informationen über ihren ehemaligen Hort nennen (siehe „Ein großes Geschenk").

Meervolk. Eine einzelne **Meervolk-Ausschlachterin** (siehe Anhang C) namens Aryn vertritt ihre Kolonie beim Treffen. Sie ist ungern an Land und hat Probleme dabei, sich über die gepflasterten Straßen von Salzmarsch zu bewegen. Aryn gehört zu sechs Meermenschen, die ein Tangbett nahe des Hafens von Salzmarsch bewohnen.

Locathah. Sakith, ein **Locathah-Jäger** (siehe Anhang C) nimmt als Vertreter seines Stammes an der Versammlung teil. Ein Dutzend **Locathah** und ihre **Riesenseeaal**-Reittiere schwimmen in den Gewässern um Salzmarsch (siehe Anhang C für beide).

Der Schlachtplan

Nach dem Treffen erklärt der Leiter der Versammlung, dass eine vereinte Streitmacht aller verbündeter Spezies versammelt wird, um gegen die Festung der Sahuagin vorzugehen. Ehe dieser Angriff richtig geplant und ausgeführt werden kann, ist eine kleine Gruppe notwendig, um im Vorfeld in die Festung einzudringen. Die Informationen, die dieser Aufklärungstrupp sammelt (siehe „Die Mission") werden es den Bündnispartnern erlauben, den Angriff richtig zu planen. Der volle Angriff wird vierzehn Tage nach Rückkehr der Aufklärer stattfinden, vorausgesetzt die Mission ist zumindest ein Teilerfolg. Die Versammlung hofft, dass die Charaktere diesen Auftrag annehmen werden.

Beschaffenheit des Geländes

Wenn die Echsenmenschen Garurt und Vyth am Treffen teilnehmen, holen sie eine einfache Karte hervor, die die Örtlichkeiten der Sahuagin-Festung angibt. Sie befindet sich auf einer kleinen Insel im Mündungsgebiet des Javanflusses, etwa 75 km westlich und südlich von Salzmarsch. Eine Küstenlandzunge macht eine Seite der Insel aus, die über einen steinernen Dammweg mit dem Festland verbunden ist.

Die Echsenmenschen erklären, dass dies ihr ehemaliger Hort ist, und dass er aus einer Reihe natürlicher Durchgänge und Höhlen besteht, die das Innere der Insel wie ein Bienenstock durchziehen. Du solltest Spielern Informationen über

den ehemaligen Echsenmenschen-Hort und die Umgebung geben, unter anderem aber nicht nur die folgenden Details:

- Der Hort ist ein dreistöckiges Höhlensystem innerhalb einer felsigen Insel. Bemerkenswert ist, dass die Insel im Meer versunken zu sein scheint, so dass nur ihr oberstes Drittel von der Wasseroberfläche aus sichtbar ist.
- Der Haupteingang ist jetzt eine große Höhle, die in Richtung Küste zeigt.
- Die Echsenmenschen haben einige Umbauten vorgenommen und die Stockwerke mit Treppen verbunden.

Die Sahuagin haben drastischere Veränderungen an ihrem ehemaligen Ort vorgenommen, als nur die unteren beiden Stockwerke unter dem Wasser zu versenken. Alle Veränderungen am Hort, die von den Sahuagin vorgenommen wurden, sind im späteren Abschnitt „Die Festung der Sahuagin" beschrieben.

Wenn die Echsenmenschen nicht anwesend sind, stellen Kundschafter, die die Gegend erkundet haben, ohne Aufmerksamkeit der Sahuagin zu erlangen, die Karte und die zugehörigen Informationen zur Verfügung.

Missionsziele

Die Ziele der Mission, die die Charaktere erreichen müssen, wenn sie die Belohnung erhalten wollen, sind vier an der Zahl:

1. Bestimmt die Stärke der Sahuagin-Armee: wie viele Krieger, Leutnants und andere kampfbereite Truppen anwesend sind.
2. Macht wichtige Bereiche in der Festung ausfindig: wo sind die Kasernen der Krieger, die Offiziersquartiere, und die Behausungen der Anführer.
3. Entdeckt, ob es beträchtliche Verteidigungsmaßnahmen gibt: Fallen, Bereiche, die für bestimmte Formen der Verteidigung ausgelegt sind, und andere Gefahren, die Angreifer überwinden müssen.
4. Entdeckt, wie weit die Sahuagin mit ihren Vorbereitungen sind wann ihr erster Angriff stattfinden könnte.

Ankunft zur See

Wenn die Charaktere zur See anreisen wollen, bietet ihnen die Versammlung ein modifiziertes Kielboot mit zwei Paar Rudern, zwei Ruderbooten und einem einklappbaren Mast, groß genug für die Charaktere und jede vernünftige Menge Ausrüstung. Das Boot wird von zwei Mitgliedern der Stadtwache (**Wachen**) gerudert, die das Boot lotsen, aber nicht aussteigen, wenn die Charaktere ihr Ziel erreichen. (Wenn die Charaktere *Gefahr am Dunwasser* gespielt haben, ist das Boot vom gleichen Typ wie das in dem Abenteuer genutzte.)

Kampf nicht erforderlich

Die Charaktere gelten als Elitetruppe, die die notwendigen Informationen zurückbringen können. Sie werden wahrscheinlich einige der Sahuagin bekämpfen, aber müssen so oft wie möglich heimlich sein, damit sie nicht überwältigt werden. Wenn sie die Missionsziele ohne Kampf erreichen können, spielen sie intelligent und gut. Die Absicht ist es, die Spieler taktisch denken zu lassen, damit sie unnötige Kämpfe gegen einen überlegenen Feind vermeiden.

Belohne die Anstrengungen der Charaktere, sich unbemerkt an Gebieten vorbei zu bewegen, die voll von Sahuagin sind, aber zögere nicht, die Sahuagin reagieren zu lassen, wenn die Charaktere unbedacht vorgehen.

Bei der Ankunft nahe der Festung müssen die Charaktere entscheiden, wo sie aussteigen und wie sie sich der Festung selbst am besten nähern können. Wenn die Echsenmenschen anwesend sind, empfehlen sie es, am Tag an der Flussmündung anzulaufen. Auf jeden Fall wird das Kielboot nicht an Land anlegen oder Anker setzen, solange es sich in der Nähe der Insel befindet. Die Charaktere müssen die Ruderboote verwenden, um an Land zu kommen, während das Kielboot außer Sicht der Festung segelt, solange die Mission der Charaktere währt. Auf ein festgelegtes Signal hin oder nach einer gewissen verstrichenen Zeit wird das Kielboot zurückkehren um nachzusehen, ob die Charaktere abgeholt werden müssen.

Festung der Sahuagin

Diese Festung und ehemaliges Zuhause der Echsenmenschen ist eine Felsinsel nahe der Mündung des Javanflusses. Als die Echsenmenschen hier lebten, war die Insel fast vollständig über dem Meeresspiegel. Thadrah, die Sahuagin-Hohepriesterin von Sekolah, wirkte rituelle Magie, die die Insel versenkte, indem sie den Meeresboden herabsenkte.

Der Höhleneingang, der einst den Echsenmenschen Zugang zu den unteren Höhlen der Insel bot, befindet sich nun unter 25 m Wasser. Der steinerne Dammweg, der zuvor von der Küste zum Höhleneingang führte, führt nun zu Steintüren, die die Sahuagin gebaut haben.

Die Festung, die in diesem Abenteuer präsentiert wird, ist keine typische Sahuagin-Siedlung. Dies ist eine einzigartige Situation - ein experimenteller, befestigter Stützpunkt in Küstengewässern, von dem aus Sahuagin-Truppen eine eiserne Hand der Dominanz um alle Völker schließen können, die die nahen Gewässer und Küstenregionen bewohnen. Wenn sich dieses Experiment als erfolgreich erweist, planen die Sahuagin, mehr derartige Stützpunkte zu bauen, bis ihre Kontrolle über alle Gewässer und Küsten absolut ist und der Seehandel ihrer Macht untersteht.

Über das Original

Dave J. Brown und Don Turnbull brachten die Salzmarsch-Trilogie mit diesem Abenteuer 1983 zum Abschluss. Wie es TSRs britischen Talenten entsprach, die oft einzigartige Szenarien erschufen, fordert *The Final Enemy* die Spieler auf, die Aufklärung eines gefährlichen Sahuagin-Horts zu planen und durchzuführen.

Wir haben noch eine epische Endschlacht hinzugefügt, in der die Charaktere die Chance haben, einen letzten, entscheidenden Angriff auf die Sahuagin-Truppen durchzuführen.

Die Sahuagin haben die Festung renoviert, damit sie ihren Plänen entspricht. Die beiden unteren Ebenen der Festung wurden vollendet, doch die Arbeit auf der oberen Ebene ist noch im Gange. Eine weitere Absenkung des Meeresgrunds und eine letzte interne Neuorganisation werden die Vorbereitungsarbeiten abschließen. Zwanzig oder dreißig Tage nach Abschluss des Abenteuers wollen die Sahuagin ihren ersten Angriff starten – und tatsächlich ist Salzmarsch ihr Ziel.

Wenn die Charaktere die Festung durch Bereich 1 betreten (und sich um die Wachen in den Bereichen 1 und 2 kümmern, ohne Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen), stellen sie fest, dass der Großteil der oberen Ebene leer und unbewohnt ist. Bauarbeiten laufen noch in Bereich 19, und der Lärm dieser Arbeit hallt durch Teile der Ebene. Überall zwischen Bereich 19 und den Punkten, die in den Korridoren auf der Karte mit einem †-Symbol markiert sind, können die Charaktere ein schwaches Scheppern, Klopfen und Hämmern hören, wenn sie lauschen, und der Lärm wird lauter, wenn sich die Charaktere Bereich 19 nähern.

Die anderen beiden Ebenen der Festung stehen unter Wasser. Um ihre Ziele zu erfüllen, müssen die Abenteurer magische Mittel nutzen, um ihren Weg zu finden.

Allgemeine Merkmale

Die Arbeit der Sahuagin und ihrer Sklaven am Inneren der Festung zeigt meisterliche Handwerkskunst. Der Fels ist sauber und behauen, alle Oberflächen sind glatt, und die Ecken bilden fast perfekte rechte Winkel. Alle Böden sind eben (außer im Höhlenteil von Höhle 60, der natürlich gelassen wurde, und Teilen von Bereich 19). Die oberste trockene Ebene hat eine unheimliche, fast klinische Ausstrahlung.

Schmuckkacheln

Die Wände und Böden der Räume, die von Sahuagin höheren Rangs bewohnt werden, sind in verschiedenen Farben gekachelt (siehe die Beschreibung des jeweiligen Raums). Die Kacheln bestehen aus poliertem Stein und sind mit Pflanzenfarben und Oktopustinte gefärbt

Korridore und Räume

Alle Korridore sind 3 m breit und 4,50 m hoch. Alle Zimmer sind 6 m hoch, außer den Bereichen 37, 41 und 42 (9 m hoch), Bereich 52 (ungefähr 18 m hoch) und Bereich 60 (15 m hoch in der eigentlichen Höhle, 9 m über dem Gebiet an der Spitze der Treppe). Alle Wände, die angrenzende Bereiche trennen, sind 90 cm dick. Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, bestehen die Wände aus einfachem behauenen Stein.

Türen

Alle Türen sind 1,20 m dicke Doppeltüren aus behauenem Stein, 1,50 m breit und 3 m hoch. Außer wo es anderweitig angegeben ist, hat jede Tür einen Griff, der aus einer horizontalen Bronzestange besteht, die auf beiden Seiten der Tür in den Stein eingesetzt ist, ungefähr 1,20 m über dem Boden. Alle Türen öffnen sich auf Laufrollen, die sich durch Kerben im Steinboden bewegen, in die Bereiche, an die sie angrenzen.

Tore und Säulen

Alle Tore bestehen aus Bronze und sind 3 m hoch und 3 m breit, abgesehen vom Tor in der Höhlenmündung von Bereich 60, das 6 m breit und 6 m hoch ist. Alle Säulen bestehen aus glatt behauenem Stein, haben 90 cm Durchmesser und stützen die Decke. Alle Torbögen sind 3 m breit und 3 m hoch.

Bösartige Bewohner der Tiefe

Die Sahuagin sind gleichermaßen grausam wie brutal. Auch wenn sie eine humanoide Gestalt haben, entspricht ihre Geisteshaltung eher der von Haien als der Einstellung von Menschen und anderen Landbewohnern.

Wie Haie sind Sahuagin am aggressivsten, wenn sich das Blut ihrer Beute ins Wasser ergießt. Ihr Merkmal Blutrausch stellt diese wachsende Wildheit dar. Auch wenn dieses einen beträchtlichen Vorteil im Kampf darstellen kann, stellt es sie auch vor eine kritische taktische Herausforderung. Sahuagin, die vom Blutrausch betroffen sind, sind zumindest zögerlich, wenn es darum geht, sich aus dem Kampf zurückzuziehen. Anstatt sich im Angesicht der Niederlage zurückfallen zu lassen und Verstärkung zu holen, werden sie stattdessen nachsetzen.

Diese Wildheit lässt sich durch folgende Optionalregel abbilden: ein Sahuagin, der sich innerhalb von 9 m um eine feindliche Kreatur befindet, die nicht alle Trefferpunkte hat, muss eine Aktion aufwenden, um einen Intelligenzrettungswurf gegen 13 abzulegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verfällt der Sahuagin wie üblich in seinen Blutrausch, und hält entweder die Stellung oder rückt vor, um im Nahkampf anzugreifen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf zieht sich der Sahuagin zurück, wenn möglich, weil es ihm kurzfristig gelingt, sich seinem Blutrausch zu widersetzen. Wenn die Bewegung des Sahuagin ihn weiter als 9 m von allen feindseligen Kreaturen bringt, wird die Situation zurückgesetzt, und ein weiterer Rettungswurf ist nötig, wenn er sich wieder innerhalb von 9 m um einen verwundeten Feind befindet.

Beleuchtung

Es gibt keine permanenten Lichtquellen in der Festung, da die Sahuagin sie nicht brauchen. In Gebieten, in denen Sklaven arbeiten, ist Licht oft für sie notwendig. Wenn ein Gebiet kurzfristig beleuchtet werden muss, befestigen die Sahuagin Fackeln an den Wänden, die Licht durch den Raum werfen. Wenn das Abenteuer beginnt, sind die Bereiche 19 und 37 die einzigen Orte in der Festung, die nicht in Dunkelheit gehüllt sind.

Möbel und Seetangbetten

Möbelstücke in der Festung bestehen aus glattem, behauenem Stein, wenn es nicht anderweitig angegeben ist. Truhen sind 90 cm lang, 60 cm breit und 60 cm hoch; sie werden verwendet, um persönliche Besitztümer zu verstauen.

Viele der Gebietsbeschreibungen in den Ebenen 2 und 3 enthalten Erwähnungen von Seetangbetten. Diese Betten bestehen aus 3 mal 3 m großen Flecken aus Seetang, die aus dem Boden wachsen und im Wasser bis zu einer Höhe von 2 m oder höher reichen. Ein Gebiet mit einem Seetangbett ist stark verschleiert.

Vergiss nicht, dass sich der dreidimensionale Bereich, in dem sich der Seetang befindet, vom Boden bis zur Decke reicht, und dass der Seetang nur die untere Hälfte des Bereichs einnimmt. Somit ist es möglich, dass sich eine Kreatur im gleichen Bereich wie der Seetang befindet, ohne sich im Seetang aufzuhalten.

Die Herrscher

Die folgenden Sahuagin beherrschen die Festung, lenken ihre Truppen und koordinieren die Anbetung von Sekolah.

Baronin Seklaz

Der erste Angriff auf die Echsenmenschen und die folgende Übernahme der Festung waren das Werk der Baronin. Sie ist eine gerissene Strategin im Krieg, und ihre Geduld gereicht ihr zum Vorteil. Sie hat eine hervorragende Beziehung mit der Hohepriesterin, mit der sie eine absolute Hingabe gegenüber Sekolah teilt.

Baron Kepmak

Der Baron (Partner der Baronin) ist ein junger und ehrgeiziger Sahuagin, der daran arbeitet, seinen Ruf in der Gesellschaft der Sahuagin zu mehren. Er ist intelligent, aber übereifrig, und neigt dazu, zu schmollen, wenn die Dinge nicht nach seiner Vorstellung laufen. Die Festung und die bevorstehende Sahuagin-Invasion der Küstengebiete stellen seine Gelegenheit dar, in die Geschichte einzugehen.

Hohepriesterin Thadrah

Durch die Hohepriesterin geschieht Sekolahs Wille in der Festung. Sie ist eine erprobte Jüngerin, die vor kurzer Zeit das große Ritual vollführt hat, das den Meeresboden unter der Festung abgesenkt hat. Sie und ihre Priesterinnen haben einen Avatar ihres Gottes beschworen, der im Tempel schwimmt.

Klingenmeister Makaht

Makaht ist ein bulliger Koloss, der dafür verantwortlich ist, die Sahuagin-Armee in der bevorstehenden Kampagne anzuführen. Er empfängt seine Befehle direkt von der Baronin und dem Baron, doch zieht er erstere dem letzteren vor.

Bewohner

Die Sahuagin-Festung ist nicht voll besetzt. Eine kleine Mannschaft von Sklaven arbeitet auf der oberen Ebene, die mehrere Räume enthält, die für eine Übernahme vorbereitet werden. Die Ebenen unter Wasser sind das Zuhause vieler Sahuagin und mehrerer der gepanzerten Haie, die als Kriegsbestien eingesetzt werden.

Die Sahuagin-Streitmacht und die anderen Bewohner der Festung werden auf der Tabelle Sahuagin-Besatzung zusammengefasst, die auch Informationen dazu bietet, wie die Bewohner der verschiedenen Bereiche auf die Mission reagieren könnten. In dieser Tabelle ist Sahuagin als „Sah" abgekürzt.

Patrouillen in der Festung

Die Sahuagin schicken als Sicherheitsmaßname regelmäßig Patrouillen auf Ebene 2 der Festung. Wenn die Charaktere nicht heimlich und vorsichtig sind, werden sie irgendwann einer Patrouille begegnen. Eine Wachpatrouille greift bei der ersten Sichtung an, es sei denn, die Charaktere sind verkleidet oder haben eine andere Möglichkeit gefunden, vorzugaukeln, dass sie rechtmäßig in die Festung gehören.

Eine Patrouille besteht aus fünf **Sahuagin**, einem **Sahuagin-Korallenschmetterer** (siehe Anhang C) und einem **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) aus der Besatzung von Bereich 24. Wenn sich in diesem Gebiet keine Sahuagin mehr befinden, werden keine Patrouillen mehr ausgesandt.

Für jeweils 10 Minuten, die die Charaktere auf Ebene 2 verbringen, wirf einen W12. Bei einer 12 stoßen die Charaktere auf eine Wachpatrouille.

Die Mission beginnt

Sobald die Charaktere bereit zum Aufbruch sind, nimm dir einen Moment Zeit, um deine Notizen vorzubereiten. Da das Abenteuer viele Gelegenheiten für eine heimliche Infiltration bietet, schreibe dir die Modifikatoren der Charaktere für Geschicklichkeit (Heimlichkeit) und ihre passiven Wahrnehmungswerte auf. Wenn es zum Kampf kommt, schau in der Tabelle Sahuagin-Besatzung nach, um zu bestimmten, ob der Kampflärm Verstärkungen anlockt.

Sahuagin-Besatzung, Ebene 1

Bereich	Bewohner am Anfang	Anmerkungen
1	6 **Sahuagin**, 2 **Sah.-Korallenschmetterer**,* 1 **Sah.-Recke***	Diese Wachen werden von Eindringlingen alarmiert, die sie bemerken. Wenn einer von ihnen dreimal den Gong schlägt, kommen ihnen Sahuagin aus den Bereichen 2 und 12 zu Hilfe.
2	2 **Sahuagin**	Diese Wachen gehen in Bereich 1, wenn sie Kampflärm hören oder der Gong dreimal geschlagen wird.
12	5 **Sahuagin**, 2 **Sah.-Korallenschmetterer**,* 2 **Sah.-Priesterinnen**	Diese Sahuagin gehen in Bereich 1, wenn der Gong dreimal geschlagen wird oder sie von einem Wachen aus Bereich 2 alarmiert werden.
13	Elmo der Sklave (**Gemeiner**)	Elmo ist dem Tode nahe und kann nicht bewegt werden.
19	2 **Sahuagin**, 4 **Sah.-Korallenschmetterer**,* 1 **Sah.-Recke**,* 1 **Sah.-Priesterin**, 10 Sklaven	Diese Sahuagin gehen in Bereich 12, wenn sie Kampfgeräusche aus diesem Bereich hören. Die Sklaven bleiben hier.

Sahuagin-Besatzung, Ebene 2

Bereich	Bewohner am Anfang	Anmerkungen
23	2 **Sah.-Recken**,* 2 **Sah.-Priesterinnen**	Diese Sahuagin bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
24	25 **Sahuagin**, 5 **Sah.-Korallenschmetterer**,* 5 **Sah.-Recken****	Wachpatrouillen werden aus diesem Bereich gezogen, bis alle Bewohner besiegt sind.
25	3 **Sah.-Schlüpflingsschwärme****	Wenn die Schwärme hervorkommen, kommen 5 Sahuagin und 1 Korallenschmetterer aus Bereich 24 hierher.
26	2 **Sah.-Priesterinnen**, 2 **Sah.-Schlüpflingsschwärme***	Die Schwärme kommen hervor, wenn die Priesterinnen alarmiert werden. Die Priesterinnen versuchen in Bereich 24 zu fliehen; wenn eine dies tut, kehrt sie mit 5 Sahuagin und 1 Korallenschmetterer zurück.
27	1 **Sah.-Recke**,* 12 **Sahuagin**, 12 **Sah.-Korallenschmetterer***	Diese Sahuagin bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
28	1 **Sah.-Wellenformer****	Der Wellenformer geht in Bereich 27, wenn er von Kampfgeräuschen dort alarmiert wird. Er trifft in der dritten Runde ein.
29	1 **Sah.-Recke**,* 10 **Sahuagin**, 6 **Sah.-Korallenschmetterer**,* 4 **Sah.-Tiefseetaucher**,* 4 **Panzerhaie***	Diese Sahuagin bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
30	1 **Sah.-Recke***	Der Recke geht in Bereich 29, wenn er von Kampflärm dort alarmiert wird.
34	1 **Sah.-Priesterin**, 4 **Panzerhaie****	Diese Kreaturen bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
37	**Sekolahs Schlund**,* 3 **Sah.-Priesterinnen**	Diese Kreaturen bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
39	10 **Panzerhaie***	Diese Kreaturen bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
42	Kepmak (**Sah.-Baron**), Thadrah (**Sah.-Hohepriesterin***), 2 **Sah.-Recken**,* 1 **Sahuagin**, 2 **Panzerhaie***	Diese Kreaturen bleiben hier, bis man ihnen begegnet.
45	Seklaz (**Sah.-Baron**), 1 **Sahuagin**, 1 **Sah.-Wellenformer***	Wenn es zum Kampf kommt, versucht der Sahuagin zu entkommen. Wenn dies geschieht, kehrt er mit in 5 Runden mit 5 Sahuagin und 1 Korallenschmetterer zurück.

Sahuagin-Besatzung, Ebene 3

Bereich	Bewohner am Anfang	Anmerkungen
48	1 **Sah.-Recke**,* 4 **Sah.-Korallenschmetterer**,* 1 **Sah.-Wellenformer**,* 2 **Sah.-Tiefseetaucher***	Der Wellenformer entkommt in Ebene 2, wenn möglich. Wenn dies geschieht, kehrt er in 3W6+6 Runden mit einer Patrouille zurück.
50	3 **Sah.-Recken***, 1 **Locathah*** (Gefangener)	Diese Sahuagin gehen in Bereich 52, wenn sie von Kampflärm dort alarmiert werden.
50b	**Seelöwe***	Der Seelöwe greift an, wenn er befreit wird, außer Kysh der Triton ist anwesend.
50d	Kysh*	Kysh bietet an, sich der Gruppe anzuschließen, wenn er befreit wird.
51	5 **Panzerhaie***	Diese Kreaturen bleiben hier, bis man ihnen begegnet.
52	—	Wenn die Steinplatte zerschmettert wird, locken die Geräusche 12 Sahuagin und 2 Korallenschmetterer aus Bereich 60 an. Sie treffen 5 Minuten später ein.
53	Makaht (**Sah.-Klingenmeister***), 49 **Sahuagin**, 5 **Sah.-Recken***	Diese Sahuagin bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
54	20 **Sahuagin**	Diese Sahuagin bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
55	2 **Sah.-Recken***	Diese Sahuagin gehen in Bereich 54, wenn sie von Kampflärm dort alarmiert werden.
56	2 **Sah.-Wellenformer**,* 6 **Sahuagin**, 2 **Panzerhaie***	Diese Kreaturen bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
57	1 **Sah.-Wellenformer***	Der Wellenformer geht in Bereich 56, wenn er von Kampflärm dort alarmiert wird.
58	2 **Sah.-Recken*** 6 **Sahuagin**	Diese Sahuagin gehen in Bereich 54, wenn sie von Geräuschen dort alarmiert werden und treffen in 3 Runden ein.
59	1 **Sah.-Recke***, 1 **Sahuagin**	Diese Sahuagin bleiben hier, bis die Charaktere auf sie treffen.
60	45 **Sahuagin**, 10 **Sah.-Korallenschmetterer**,* 7 **Sah.-Recken**,* 4 **Sah.-Tiefseetaucher**,* 2 **Sah.-Wellenformer**,* 6 **Panzerhaie***	Zwölf Sahuagin und zwei Korallenschmetterer gehen in Bereich 52, wenn die Steinplatte dort zerschmettert wird. Ansonsten bleiben diese Kreaturen hier, bis die Charaktere auf sie treffen.

*Siehe Anhang C

Ankunft auf der Insel

Wenn das Transportmittel der Charaktere in Blickweite der Inselfestung kommt, lies vor:

> Eine Felszunge ragt aus dem Meer und bildet hier eine Insel direkt vor der Küste. Sie hat einen Durchmesser von 150 m und liegt ungefähr 60 m von der Küste entfernt.

Die Wachen, die das Kielboot rudern oder segeln, kommen der Insel nicht näher als 100 m. Sie ziehen es vor, die Charaktere (in ihren Ruderbooten) am östlichen Ende des Gebiets abzusetzen, aber wenn die Charaktere sie darum bitten, segeln sie um das Südende der Insel herum, wobei sie ihr immer weit aus dem Weg gehen, damit die Charaktere irgendwo in der Umgebung aussteigen können.

Nachdem die Charaktere in ihre Boote gestiegen sind, können sie entscheiden, am Festland anzulanden und sich der Festung zu Fuß zu nähern, oder sie könnten um die Insel rudern, um nach Hinweisen auf das zu suchen, was sich im Inneren befindet. Wenn die Charaktere nahe genug an die Insel heran kommen, um Details der Außenseite oder des Dammwegs zu sehen, lies vor:

> Die Insel ist frei von Pflanzen abgesehen von Moosen, Flechten, Seetang und den gelegentlichen Büscheln aus rauem Gras. Es scheint keine Tiere zu geben, abgesehen von wenigen Wolken aus Insekten und kleinen Mollusken. Im krassen Gegensatz zu anderen Orten an der Küste kann man in der Umgebung der Insel keine Seevögel sehen.
>
> Wie die Kundschafter berichtet haben, führt ein langer steinerner Dammweg von der sumpfigen Küste nach Süden und liegt während der ganzen Strecke direkt oberhalb der Wasserlinie. Wenn ihr von der Küste aus nach Süden blickt, könnt ihr sehen, dass er an einem Sims endet, über dem sich große Steintüren befinden.

Erlaube es den Charakteren, mit den folgenden Informationen ihre Annäherung zu planen und umzusetzen.

Eingänge

Die Festung hat drei Eingänge, doch ist nur eine von der Oberfläche aus sichtbar. Der erste sind die Doppeltüren am Ende des Dammwegs der südlich nach Bereich 1 führt. Der zweite ist eine kleine Höhle 24 m unter den Doppeltüren, die in Bereich 61 führen. Der dritte ist eine breite Öffnung an der Südseite der Insel, 24 m unter der Oberfläche, der in Bereich 60 führt.

Mehr als 6 m unter der Oberfläche ist das Wasser ohne Lichtquelle stark verschleiert.

Felsige Aussenseite

Die felsige Außenseite der Inselfestung hat viele Handgriffe. Charaktere, die an der Außenwand emporklettern wollen, können dies ohne Schwierigkeiten tun. Solche Aktivitäten ziehen keine Aufmerksamkeit aus dem Inneren an, führen aber auch nicht zu sinnvollen Ergebnissen.

Der Dammweg

Der steinerne Dammweg erstreckt sich von der Küste aus 57 m zum Sims von Bereich 1. Er ist 3 m breit und 3 bis 4,50 m dick, so dass Charaktere, die ihn beschreiten wollen, sicher darauf laufen können.

Festung Ebene 1

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 6.1 angegeben. Modifiziere den Vorlesetext nach Bedarf, um die Bewegungen der Sahuagin in der Festung abzubilden.

1. Nordeingang und Wachposten

> Ihr steht auf einem ungefähr 9 Meter breiten Steinsims. Vor euch sind zwei große Steintüren von jeweils 3 Meter Höhe und 1,50 Meter Breite in die vertikale Felswand eingelassen. Die Oberfläche der Türen ist ohne Merkmale, ohne sichtbare Griffe, abgesehen von einer rechteckigen Öffnung, die 15 Zentimeter hoch und 10 Zentimeter breit ist, in die Mitte der linken Tür geschlagen, ungefähr 1,80 Meter über dem Boden. Eine flache Metallplatte bedeckt diese Öffnung von der Innenseite.

Während des Tages sind die Türen von innen verriegelt. In der Nacht sind die Türen nicht verschlossen, da Sahuagin die Türen verwenden, um Zugriff auf den Dammweg zu erhalten und das Moor zu betreten. Die Sahuagin-Wachen in Bereich 1 sind überheblich und behalten den Dammweg nicht gut im Auge.

Solange sich die Charaktere den Türen leise nähern, alarmieren sie die Wachen dahinter nicht. Wenn man sich an der Tür zu schaffen macht, ruft das die Wachen auf den Plan, die (auf Sahuaginisch) wissen wollen, wer eindringen möchte.

Die Wachen können mit List dazu gebracht werden, die Türen zu öffnen, aber da Sahuagin sehr intelligent sind, wird dies nicht einfach sein. Ein Charakter, der mit den Sahuagin kommunizieren kann, und dem ein Wurf auf Charisma (Überzeugen oder Täuschen) gegen SG 18 gelingt, überzeugt die Wachen, die Türen für die Gruppe zu öffnen.

Diese Türen sind nicht magisch verschlossen und können mit passenden Zaubern oder genug Kraft geöffnet werden. Die Türen (RK 16, 45 Trefferpunkte, Schadensschwelle 12) können von einem Charakter, dem ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 gelingt, aufgezwängt werden.

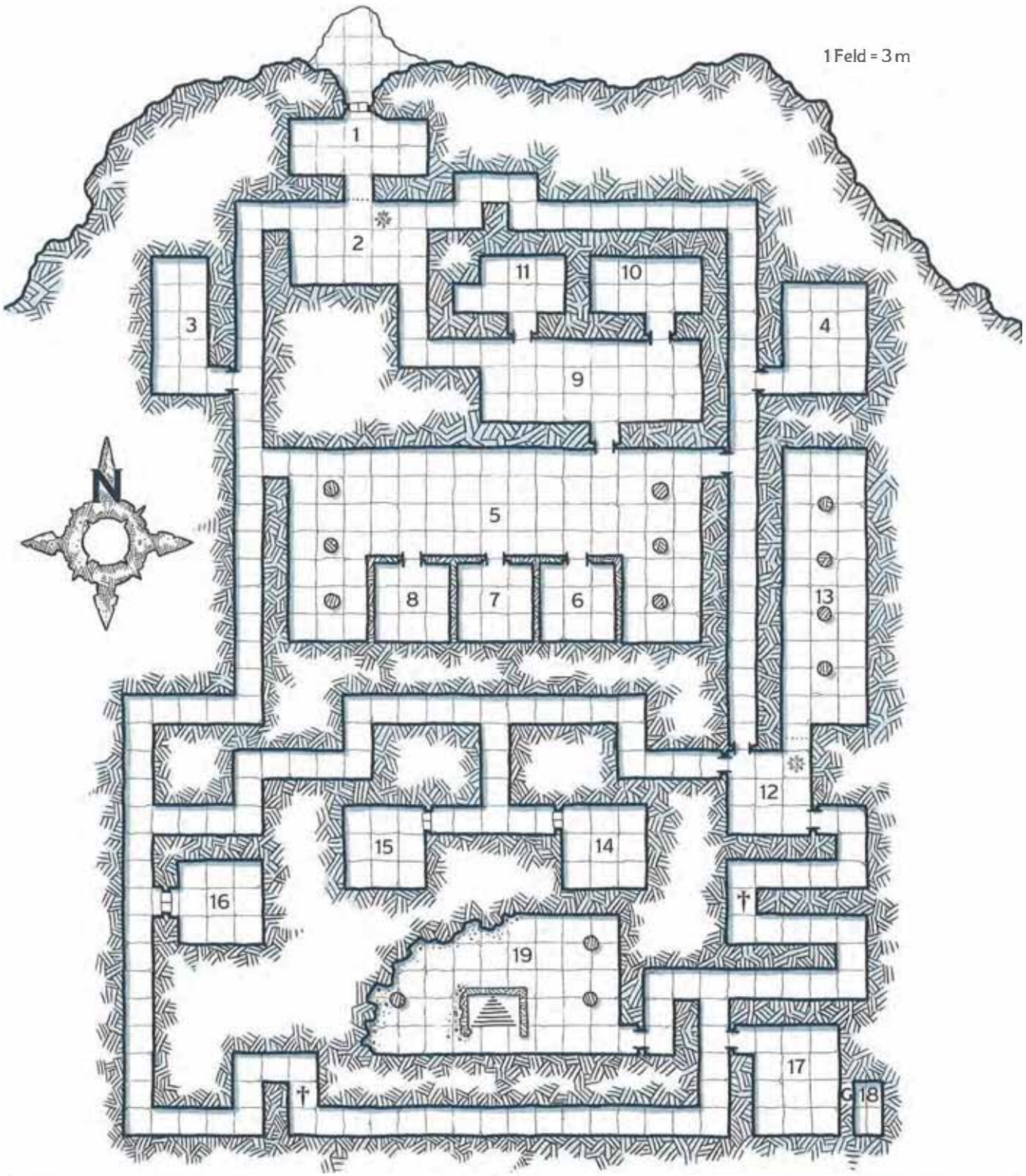
Sobald die Charaktere hineingelangen, lies Folgendes vor:

> Ihr seht einen spartanisch eingerichteten Raum. Vor euch endet ein kurzer Korridor, der vom Raum abgeht, vor einem geschlossenen Bronzetor. Zu eurer Linken verläuft eine Steinbank an der Ostwand. Rechts von euch, an der gegenüberliegenden Wand, hängt ein großer Metallgong; eine kurze Metallstange lehnt darunter an der Wand.
>
> Mehrere Sahuagin starren euch an, als ihr zum Angriff ansetzt.

Sechs **Sahuagin**, zwei **Sahuagin-Korallenschmetterer** (siehe Anhang C) und ein **Sahuagin-Recke** (siehe Anhang C) bewachen den Eingang. Wenn die Tür aufgezwängt wird, bewegt sich einer der Sahuagin sofort auf die Westwand zu, um den Gong zu schlagen, während die übrigen Wachen zurückbleiben, um den Eingang zu bewachen. Wenn die Kreatur erschlagen oder anderweitig daran gehindert wird, den Gong zu schlagen, nimmt kein anderer Verteidiger seinen Platz ein.

Ein Sahuagin kann seine Aktion verwenden, um den Gong zu schlagen. Wenn der Gong dreimal geschlagen wird, erkennen die Sahuagin in Bereichen 2 und 12 das Alarmsignal und stürmen so schnell es geht in diesen Raum. Der Gong ist auf den anderen Ebenen der Festung nicht zu hören.

Bewachtes Tor. Zwei Sahuagin, die in Bereich 2 stationiert sind, sind für die Charaktere nicht sofort sichtbar. Sie sind



Karte 6.1 Sahuagin-Hort

dafür verantwortlich, das Tor zu bewachen, das den Eingang vom Rest des Horts trennt.

Das Tor ist normalerweise verriegelt und herabgelassen. Es wird über einen Flaschenzug mit Ketten angehoben und abgesenkt, der an der Nordwand von Bereich 2 angebracht ist, östlich des Tors. Unter normalen Umständen dauert es 3 Runden, das Tor anzuheben oder zu senken, doch eine Notfallapparatur erlaubt es, das Tor mit einem dumpfen Scheppern innerhalb eines Sekundenbruchteils fallen zu lassen (dies ist in den anderen bewohnten Bereichen der Ebene bis auf 1 nicht hörbar).

Das Tor (RK 18, 50 Trefferpunkte, Schadensschwelle 14) kann von einem Charakter, dem ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 gelingt, aufgezwängt werden.

Netzfalle. Eine große Netzfalle ist in der Decke des Korridors angebracht, der von Bereich 1 zum Tor führt, das den Zugang zu Bereich 2 abriegelt. Das Netz fällt, wenn eine Kreatur in Bereich 2 das haltende Seil löst. Das Netz kann von jedem, der zur Decke blickt, leicht entdeckt werden.

Wenn eine Kreatur das Netz löst, fällt ein Netz mit 3 m Seitenlänge von der Decke und bedeckt den Bereich vor dem Tor in Bereich 1. Jede Kreatur, die unter dem Netz steht, wenn es fällt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht festgesetzt zu werden. Eine Kreatur muss einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 14 schaffen, um sich oder eine andere Kreatur aus dem Netz zu befreien. Wenn das Netz 30 Hiebschaden erleidet, ist es zerstört, und alle festgesetzten Kreaturen sind frei.

2. Wachposten

Dieser spartanisch eingerichtete Raum hat eine Steinbank an der Südwand, die sich um die Ecke zur Westwand fortsetzt. Ein Flaschenzug mit Ketten ist an der Nordwand befestigt, neben dem Ausgang im Norden.

Die Sahuagin hier bereiten sich darauf vor, sich zu verteidigen.

Zwei **Sahuagin** halten in diesem Raum Wache. Sie greifen Eindringlinge an, die versuchen, in die Festung einzudringen.

Der Flaschenzug ist in Bereich 1 beschrieben.

Entwicklung. Wenn der Gong in Bereich 1 nicht geschlagen wurde und der Kampf im Eingangsbereich schlecht für die Verteidiger läuft, versucht einer der Sahuagin in Bereich 12 zu fliehen, um Verstärkung zu rufen. Er kehrt mit den Wachen aus Bereich 12 zurück (fünf **Sahuagin**, zwei **Sahuagin-Korallenschmetterer** (siehe Anhang C), und zwei **Sahuagin-Priesterinnen**), und zwar innerhalb von 10 Runden.

3. Unfertiges Reckenquartier

Dunkelblaue Kacheln bedecken die Wände und den Boden dieses Raums. In der Mitte des Raums steht ein Tisch mit einer kleinen Bank. Eine Kiste ist in die nordöstliche Ecke gestellt, der offene Deckel lehnt gegen die Wand.

Eine Spitzhacke liegt auf dem Boden in der südwestlichen Ecke.

Wie die meisten Räume auf dieser Ebene wurde dieser bereits einem Bewohner zugeteilt (in diesem Fall einen Recken, der augenblicklich in Bereich 60 einquartiert ist). Er ist erst einzugsbereit, wenn diese Ebene geflutet wurde.

Die Spitzhacke ist das Werkzeug eines der Bauarbeiter. Die offene Truhe ist leer.

4. Reckenquartier

Dunkelgrüne Kacheln bedecken die Wände und den Boden dieses Raums. Viele Truhen ohne Deckel stehen an den Wänden, doch keine an der Nordwand westlich des Torbogens. Eine der Truhen leuchtet. Ihr blaues Licht füllt den ganzen Raum.

Ein Vorschlaghammer ist an die Nordwand gelehnt.

Wie die meisten Räume auf dieser Ebene wurde dieser bereits einem Bewohner zugeteilt (in diesem Fall einen Recken, der augenblicklich in Bereich 60 einquartiert ist).

Der Vorschlaghammer ist das Werkzeug eines der Bauarbeiter.

5. Unfertige Kaserne

Dieser unfertige Bereich scheint als Kaserne angedacht zu sein. Viele Truhen ohne Deckel stehen an den Wänden des Raums, doch keine an der Nordwand westlich des Torbogens.

An die Mitte der Nordwand sind Dutzende von Steinmetzwerkzeugen gelehnt.

Diese Kaserne wird irgendwann, wenn das Stockwerk geflutet ist, die sechzig Krieger aufnehmen, die aktuell in Bereich 60 einquartiert sind. Die sechzig Truhen sind leer, sollten sich die Charaktere die Mühe machen, sie zu durchsuchen.

Die Werkzeuge sind gebraucht und haben keinen Wert.

6. Reckenquartier

Dieser einfache Raum enthält einen kleinen Tisch mit zwei Stühlen. Eine Steintruhe, deren Deckel offen und an die Wand gelehnt ist, steht in der nordöstlichen Ecke, eine identische steht in der nordwestlichen Ecke.

Das Zimmer wurde zwei Recken zugeteilt, die aktuell in Bereich 60 leben. Die Truhen sind leer.

7. Unfertiges Reckenquartier

Die Decke dieses kargen Raums ist rau und unfertig. Eine Steintruhe steht in der nordöstlichen Ecke, eine identische steht in der nordwestlichen Ecke. Die Deckel dieser Truhen liegen zerbrochen auf dem Boden.

Das Zimmer wurde zwei Recken zugeteilt, die aktuell in Bereich 60 leben. Die Deckel wurden während der Bauarbeiten von Sklaven fallengelassen und nicht weggeräumt oder ersetzt.

8. Improvisierter Lagerraum

Dies ist ein karger Raum, wie andere ähnliche Räume. Eine Steintruhe steht in der nordöstlichen Ecke, eine identische steht in der nordwestlichen Ecke. Die Deckel dieser Truhen liegen zwischen Haufen von Steinmetzwerkzeugen, Brocken aus gemeißeltem Stein und Schutt auf dem Boden.

Die Sklaven verwenden diesen Raum, um Werkzeuge und die Steinreste ihrer Arbeit zu lagern.

9. Waffenkammer

> Der Boden, die Wände und die Decke dieses Raumes bestehen aus blankem Stein. Zwei Reihen von Metallständern verlaufen fast die gesamte Länge des Raums von Ost nach West entlang; sie sind parallel und ungefähr 1,80 Meter voneinander entfernt aufgestellt, so dass es einen Durchgang zwischen ihnen gibt. Eine große Zahl Speere, Dreizacke und andere Waffen liegen auf diesen Regalen.
>
> Zwei große geschlossene Truhen stehen an beiden Seiten des südlichen Torbogens.

Dieser Raum wird verwendet, um die Waffen für die Sahuagin-Truppen zu lagern, die aktuell in Bereich 60 stationiert sind. Die Waffenkammer enthält folgende Gegenstände.

- Sechzig Speere
- Dreißig Dreizacke
- Zehn Glefen
- Zwanzig Kriegshämmer

Die Truhen sind nicht verschlossen. Sie enthalten 75 Dolche mit Scheiden.

10. Unordentlicher Lagerraum

> Dieser Raum mit nackten Steinwänden enthält Seilrollen und Haufen von Tierhäuten, die auf dem Boden verstreut liegen. Zwischen den Haufen liegen einige Metallnägel.

Der Raum enthält unsortierte Vorräte für den Bau der oberen Ebenen. Nichts davon hat irgendwelchen Wert, außer für die Sklaven.

11. Ordentlicher Lagerraum

> Dieser Raum aus einfachen Steinen enthält Haufen von Metallnägeln, Haken und Schnallen, sowie einige Ledergürtel und Riemen, die alle auf dem Boden liegen.

Dieser Raum enthält zusätzliche Vorräte für den Ausbau der Festung.

12. Wachposten

> Der Raum kann durch drei Torbögen im Norden, Osten und Westen erreicht werden. Eine Steinbank steht an der Südwand. In die Nordwand ist zudem ein Metallgitter eingesetzt, das eine Öffnung im Norden abriegelt. Ein Mechanismus aus einem Rad, Ketten und verschiedenen Flaschenzügen ist an der Ostwand befestigt.

Wenn sie nicht gerufen wurden, um in den Bereichen 1 oder 2 zu helfen, besetzen fünf **Sahuagin**, zwei **Sahuagin-Korallenschmetterer** (siehe Anhang C) und zwei **Sahuagin-Priesterinnen** diesen Raum.

In diesem Raum können die Charaktere ein leises Hämmern hören, das aus dem Südosten kommt, wenn die Arbeit nicht beendet wurde und die Sklaven in Bereich 19 dort festgesetzt worden sind.

Entwicklung. Die Sahuagin aus Bereich 19 hören Kampfgeräusche aus diesem Bereich und kommen 5 Minuten später, um nachzusehen (siehe Bereich 19 für mehr Informationen).

Metallgitter. Ein Bronzegitter ist im Augenblick geschlossen (herabgelassen). Es kann mit einem Flaschenzugmechanismus an der Ostwand gehoben und gesenkt werden. Unter normalen Umständen dauert es 3 Runden, das Tor anzuheben oder zu senken, doch eine Notfallapparatur erlaubt es, das Tor innerhalb eines Sekundenbruchteils fallen zu lassen (dies ist in den anderen bewohnten Bereichen der Ebene nicht hörbar).

Das Tor (RK 18, 50 Trefferpunkte, Schadensschwelle 14) kann von einem Charakter, dem ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 gelingt, aufgezwängt werden.

13. Sklavenzwinger

Wenn die Charaktere von der anderen Seite des Tors in diesen Raum blicken, lies vor:

> Ein langer, schmaler Raum erstreckt sich hinter dem Gitter, mit vier Säulen, die gleichmäßig von Norden nach Süden verteilt sind.

Wenn sie durch das Tor treten, fahre fort:

> Rechts von euch verläuft an der Ostwand ein flacher Trog, der in den Steinboden geschlagen ist. Dieser Kanal ist schmutzig, und Flecken einer braunen Flüssigkeit glänzen nass.
>
> Links von euch, an der Westwand, hängen Dutzende von Handfesseln auf Hüfthöhe an der Wand.

Die Sklaven, die sich abmühen, um die Festung für ihre Sahuagin-Meister zu vergrößern und anzupassen, verbringen ihre wenigen Ruhestunden hier. Irgendwann schufteten vierzig Sklaven in der Festung, wie von den vierzig Kettenpaaren bezeugt wird, die gleichmäßig über die Wand verteilt sind. Als die Bauarbeiten sich dem Abschluss näherten, haben die Sahuagin alle bis auf wenige Arbeiter entsorgt. Die meisten Sklaven wurden beim Beschwörungsritual geopfert, das Hohepriesterin Thadrah durchführte.

Nahrung für die Sklaven, in der Form einer hellbraunen, wässrigen Schleimsuppe, wird manchmal in den Trog gegossen, doch erhalten die Sklaven kein Besteck und müssen sich mit ihren Händen abmühen.

Der Trog hört 3 m vor der Nordwand auf. In der nordöstlichen Ecke des Raums haben die Sahuagin sehr rudimentäre sanitäre Anlagen eingebaut, die, so einfach sie auch sind, erstaunlich sauber gehalten werden.

Ein menschlicher Sklave (**Gemeiner**) namens Elmo liegt sterbend in der nordwestlichen Ecke des Raums. Elmo ist zu schwach, um die Charaktere anzusprechen, doch kann er antworten, wenn sie ihm nahe kommen.

Elmo der Ausgemergelte

Elmo ist der einzige Überlebende einer Abenteurergruppe, die vor Wochen in den Hort eingedrungen sind. Mit schwacher und krächziger Stimme erzählt er seine Geschichte. Gib die folgenden Details wieder:

- Er ist ein Magier und Anführer einer Abenteurergruppe aus dem Reich der Seefürsten, geschickt vom Fürsten von Monmurg, um die seltsamen Geschehnisse um den ehemaligen Echsenmenschen-Hort zu untersuchen.

Sklaven der Sahuagin

Die Sklaven sind alle unbewaffnet und geschwächt (halbe Trefferpunkte, Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen). Sie greifen die Gruppe nicht an und fliehen bei der ersten Gelegenheit aus der Festung. Die Sklaven schließen sich den Charakteren nicht an und unterstützen sie nicht; sie kauern sich auf den Boden und schreien, wenn sie bedroht oder gefesselt werden. Sie haben keine nützlichen Informationen, und ihr Verstand ist durch ihre schlechte Behandlung völlig wirr. Sie beschützen sich, wenn sie angegriffen werden, aber sie denken vor allem an die Flucht.

- Er und seine Gefährten waren dafür ausgerüstet, unter Wasser zu erkunden, sind aber nie so weit gekommen. Sobald sie eingedrungen waren (in Bereich 1), wurden sie sofort von zahlreichen Sahuagin angegriffen.
- All seine Kameraden wurden in der folgenden Schlacht getötet. Er wurde gefangen genommen. Seitdem hat er als Sklave gearbeitet und die Bauarbeiten mitgetragen.
- Er und seine Gefährten hatten mehrere magische Gegenstände, die ihre Erkundung unter Wasser unterstützen sollten, doch wurden diese Gegenstände von den Sahuagin konfisziert (siehe Bereich 18). Er glaubt nicht, dass die Sahuagin von ihren magischen Eigenschaften wissen.
- Er erlebte vor kurzer Zeit die Durchführung eines schrecklichen Rituals mit, in dem viele Sklaven geopfert wurden.

Elmo ist dem Tode nahe und kann nicht mehr arbeiten oder auch nur gehen. Die Sahuagin haben sich nicht einmal die Mühe gemacht, ihn zu töten und zu essen, da sein schmaler Körper die Mühe nicht wert zu sein scheint.

Elmos Verstand hat zu sehr gelitten, als dass er sich noch an nützliche Informationen über die unteren Ebenen erinnern könnte. Er erinnert sich an ein gewaltiges Erdbeben, das vor einer Weile stattgefunden hat. (Das Erdbeben wurde vom Ritual der Hohepriesterin ausgelöst, doch Elmo weiß das nicht.)

Elmos Geheimnis. Wenn das Wort „Geheimnis im Gespräch verwendet wird, löst das eine Erinnerung aus, und Elmo erzählt, dass er dabei geholfen hat, eine Geheimtür zu bauen (die in Bereich 18 führt). Er erinnert sich daran, dass das Verbergen der Tür großes Können erfordert hat. Er beschreibt, wo der Raum ist, und wie man ihn erreichen kann.

Elmo heilen. Elmos Körper und Seele haben schrecklich gelitten. Zauber, Tränke und Medizin lindern seinen Schmerz, doch können sie wenig tun, um den Verfall seines Körpers aufzuhalten.

Elmos Tod. Elmo stirbt am Ende des Gesprächs. Bevor er stirbt, erinnert er sich an die Beschwörung des Avatars von Sekolah im Tempel in den unteren Ebenen.

> Die Augen des Mannes weiten sich plötzlich, und er greift nach der Luft. Er wendet sich vor einem eingebildeten Schrecken ab. „Die Zähne... Zähne im Tempel", jault er, und bricht tot auf dem Steinboden zusammen.

Elmos Verstand ist im Tod ebenso verschleiert wie im Leben, und Versuche, magisch mit ihm zu kommunizieren, bringen nichts Neues.

14. Unfertiges Gästezimmer

> Dunkelgrüne Kacheln bedecken den Boden und die Wände dieses Raums und bilden ein unvollständiges Mosaik, das Sahuagin-Krieger zeigt, die eine Unterwasserstadt vor einem Tentakelmonster beschützen. Ein Tisch steht in der Mitte des Raums, mit kleinen, schmuckvoll geschnitzten Bänken an beiden Seiten. Zwei Kisten sind mit geschlossenem Deckel an die Nordwand gelehnt.

Dieser Raum und sein fertiggestellter Zwilling (Bereich 15) dienen als Quartier für wichtige Sahuagin, sobald die Ebene vollendet und geflutet ist.

Die Truhen sind leer.

15. Gästezimmer

> Blassblaue Kacheln bedecken den Boden und die Wände dieses Zimmers. Mosaike an den Wänden zeigen Sahuagin-Krieger, die große Segelschiffe versenken. Ein Tisch in der Mitte wird von zwei geschmückten Bänken flankiert. Zwei Truhen stehen an der Nordwand, ihre Deckel lehnen neben ihnen.

Dieser Raum und sein unvollständiger Zwilling (Bereich 14) dienen als Quartier für wichtige Sahuagin, sobald die Ebene vollendet und geflutet ist.

Die Truhen sind leer.

16. Speisekammer

> Die Luft hier ist merklich kälter als draußen. Der Raum enthält keine Möbel, aber an den Wänden hängen verschiedene Kadaver. Einige Haken an der Wand sind noch frei. Weiße Knochen liegen auf einem Haufen in der nordöstlichen Ecke.

Wenn die Arbeit nicht angehalten und die Sklaven, die in Bereich 19 gearbeitet hatten, in diesem Bereich eingeschlossen wurden, hören die Charaktere Hämmern aus dem Osten.

Instinktiv oder durch Beobachtung haben die Sahuagin den kältesten Teil von Ebene 1 ausgewählt, um die Speisekammer zu errichten. Die natürliche Temperatur hier erlaubt es, tote Kreaturen länger aufzubewahren, ohne dass sie verwesen.

Kadaver. Zu den Kadavern gehören ein normaler Oktopus, zwei Riesenaale, ein männlicher Zwerg, ein männlicher Mensch und acht Echsenmenschen. Alle sind frisch und halbwegs gut konserviert. Der Zwerg und Mensch waren Teil von Elmos Abenteuergruppe. Ihre Körper wurden jeder Ausrüstung entledigt.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) oder Weisheit (Medizin) gegen SG 14 schafft, während er die Leichen der Abenteurer untersucht, stellt fest, dass die Organe der beiden vorsichtig entfernt worden sind. Ein weiterer Wurf auf Intelligenz (Geschichte) oder Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 14 offenbart, dass Sahuagin-Rituale oft die Verwendung frisch entnommener Organe erfordern.

Wenn die Leichen der Abenteurer mit *Mit Toten sprechen* oder ähnlicher Magie belegt werden, beantworten sie die Fragen wahrheitsgemäß. Sie wissen nichts von den unteren

Ebenen der Festung, wissen aber, dass der Ort vor einer Weile versenkt wurde.

Knochen. Die Knochen in der Ecke gehören zu den letzten beiden Mitgliedern von Elmos Gruppe. Ein Charakter, dem ein Wurf auf Weisheit (Medizin) gegen SG 14 gelingt, erkennt, dass die Überreste zu einem weiblichen Menschen und einem männlichen Halbelfen gehören.

17. Grosser Lagerraum

Dieser Raum enthält ordentliche Haufen von Hämmern, Meißeln, Spitzhacken, Vorschlaghämmern, Brecheisen, Spaten, Weidenkörben und Seilschlingen. Es gibt auch einen großen Haufen blauer Kacheln. Ansonsten ist der Raum leer.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16 ablegt, findet die Geheimtür, die in Bereich 18 führt. Die Tür ist mit einer *Glyphe des Schutzes* belegt.

Ein Charakter kann die Glyphe entdecken, indem ihm ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 gelingt, während er die Tür studiert. Die Glyphe wird ausgelöst, wenn die Tür geöffnet wird, ehe die Glyphe gebannt ist. Wenn dies passiert, müssen alle Charaktere innerhalb von 6 m um die Tür einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleiden 22 (5W8) Kälteschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem erfolgreichen.

18. Geheimraum

Dieser schlichte Raum enthält mehrere interessante Gegenstände.

Ein Lederumhang hängt an einem Haken an der Wand rechts von euch. Gegenüber dem Umhang steht eine volle Ritterrüstung in Menschengröße an die Ostwand gelehnt. Ein Haufen Kettenrüstungen liegt am Fuß der Rüstung. Weiter im Raum sind drei Schilde auf dem Boden aufgehäuft. Schließlich steht eine Truhe am gegenüberliegenden Ende des Raums, mit geschlossenem Deckel.

Die Sahuagin sind sich nicht sicher, was die magischen Eigenschaften der Gegenstände angeht, und lagern sie an einem geheimen Ort auf der trockenen Ebene, um zu vermeiden, dass Salzwasser sie zerstört.

Die Sahuagin haben alle nicht-magische Ausrüstung, die sie an Elmos Körper und der seiner Gefährten gefunden haben, ebenfalls hier gelagert oder nutzen sie anderswo.

Truhe. Die verschlossene Truhe kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 14 gelingt. Sie ist auch mit einer Falle in Form einer Stoßklinge versehen. Die Falle zu bemerken, erfordert einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 14. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ist nötig, um die Falle zu entschärfen.

Wenn die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen, oder wenn der Versuch sie zu entschärfen scheitert, wird die Falle ausgelöst. Sobald die Falle ausgelöst wurde, stößt eine kurze Klinge aus der Truhe und sticht die Kreatur am Schloss der Truhe. Die Kreatur muss einen Geschicklich-

keitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht 9 (2W8) Stichschaden zu erleiden.

Schätze. Der Lederumhang, der hier hängt, ist ein *Umhang des Mantarochens*. Die Rüstung ist eine *Mithralrüstung (Ritterrüstung)* und ein normales Kettenhemd. Die drei Schilde, alle verwendbar, tragen das Zeichen von Fürst Monmurg – eine Turmspitze vor einem blauen Meereshimmel. Die Truhe enthält zwölf *Tränke der Wasseratmung*.

19. Treppenhaus

Wenn die Sahuagin in diesem Bereich über die Anwesenheit von Eindringlingen informiert wurden, ist dieser Bereich leer. Lies vor:

> Westlich eines großen Torbogens erstreckt sich ein Bereich mit einfacher Steinbauweise. Drei Säulen ragen bis zur gekachelten Decke. In der Mitte des Raums führt eine breite Treppe nach unten. Eine unfertige halbe Mauer umgibt drei Seiten der Treppe. Haufen aus bunten Kacheln liegen an der Wand und warten darauf, angebracht zu werden. Das Geräusch von Wasser, das an den Stein schlägt, ist vom Fuß der Treppe zu hören.

Wenn die Sahuagin in diesem Bereich nicht alarmiert worden sind, wenn die Gruppe eintritt, fahre fort:

> Zehn Sklaven arbeiten im Fackelschein. Sie schleifen und behauen die unfertigen Außenwände der Halle. Die Knöchel eines jeden Sklaven sind mit einer Kette gefesselt, und jeder trägt einen Metallkragen. Mehrere Sahuagin überwachen die Sklaven, während sie arbeiten, während andere sich oben an der Treppe ausruhen und plaudern.

Dieser Bereich der Festung muss noch zur Zufriedenheit der Sahuagin fertiggestellt werden, ehe diese Ebene geflutet wird.

Es halten sich zehn Sklaven in diesem Bereich auf: vier **Orks**, vier **Hobgoblins** und zwei **Echsenmenschen**. Siehe den Kasten „Sklaven der Sahuagin" für mehr Informationen.

Vier **Sahuagin-Korallenschmetterer** (siehe Anhang C), ein **Sahuagin-Recke** (siehe Anhang C), eine **Sahuagin-Priesterin** und zwei **Sahuagin** überwachen die Arbeit der Sklaven. Die Sahuagin greifen Eindringlinge an, sobald sie sie sehen.

Entwicklung. Wenn die Sahuagin hier von Kampflärm in Bereich 12 alarmiert wurden, sammeln sie die Sklaven und ketten sie an Säulen in diesem Raum, ehe sie weitergehen, was ihre Ankunft entsprechend verzögert – sie brauchen 5 Minuten, um die Szenerie zu erreichen.

Treppen. Die Treppen führen hinab in Bereich 20. Wasser von den gefluteten Ebenen schlägt gegen die zweite Treppe von oben. Wenn die Gruppe die Treppen hinabsteigt, treten sie in kaltes (aber nicht eisiges) Meerwasser.

Schätze. Der Sahuagin-Recke trägt zwei Armreifen aus Gold und Silber (je 25 GM). Komplexe Muster, die Haifischzähne zeigen, verzieren den Reif.

Festung Ebene 2

Diese Ebene ist vollkommen von kaltem (aber nicht eisigem) Meerwasser geflutet. Die Charaktere müssen entsprechende Vorbereitungen treffen, ehe sie die Stufen in Bereich 20 hinabsteigen.

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 6.2 angegeben.

20. Grosses Treppenhaus

> Nachdem ihr die Treppen hinabgestiegen seid, findet ihr euch in einem großen offenen Bereich wieder. Steinsäulen ragen vom Boden zur Decke, zwei links und zwei rechts von euch.

Der Bereich ist leer, ruhig und friedlich.

21. Klingenmeisterquartier

> Dunkelgrüne Kacheln bedecken die Wände und den Boden dieses Raums, die Decke ist weiß gekachelt. Neben einem Tisch in der Zimmermitte steht eine kleine Bank. In der südwestlichen Ecke befindet sich eine Truhe mit geschlossenem Deckel. Eine Masse aus Seetang erhebt sich in der nordwestlichen Ecke auf eine Höhe von ungefähr 2 m; der Seetang bedeckt eine Fläche mit ungefähr 3 m Seitenlänge.

Klingenmeister Makaht residiert hier. Im Augenblick ist er in Bereich 53 anzutreffen, wo er während seiner kurzen Erholungszeit die sogenannten Wettkämpfe in der Arena betrachtet.

Truhe. Die verschlossene Truhe kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 14 gelingt. Makaht trägt den Schlüssel bei sich.

Die Truhen enthalten folgende Schätze:

- Sechs Ledergeschirre mit goldenen Schnallen (je 10 GM)
- Einen Lederbeutel mit zwei geschliffenen Rubinen (je 100 GM)
- Einen kleinen Silberspiegel (25 GM)

22. Reckenquartiere

> Die Wände und Decken dieses Raums sind dunkelgrün gekachelt, die Decke grün. Ein Seetangbett füllt die nordöstliche Ecke. In der Mitte des Raums steht ein kleiner Tisch mit einer kleinen Bank. An der Ostwand steht eine Truhe mit geschlossenem Deckel.

Der Bewohner dieses Raums befindet sich im Augenblick im Thronraum (Bereich 42).

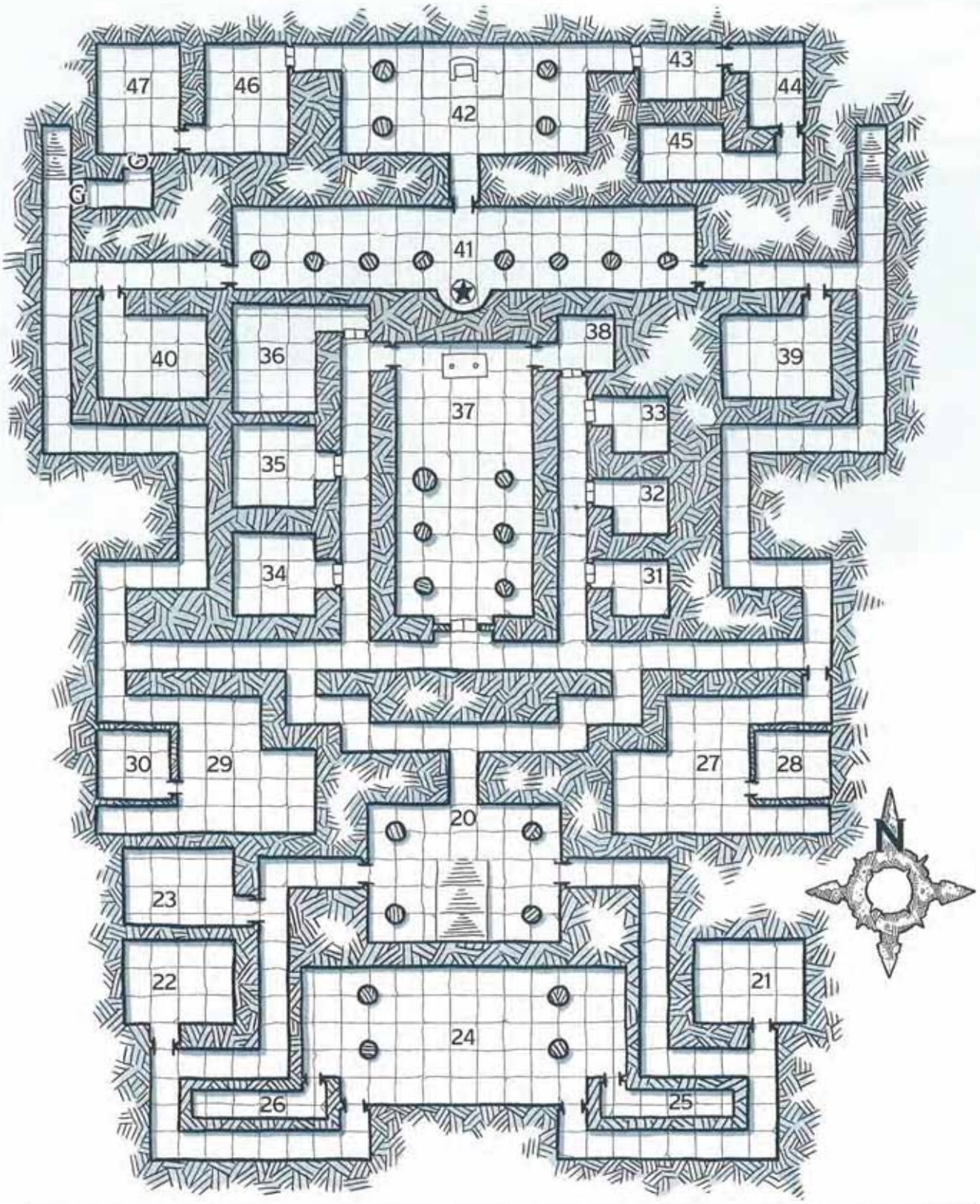
Truhe. Die verschlossene Truhe kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 14 gelingt. Den Schlüssel zur Truhe hat einer der Sahuagin-Recken in Bereich 42 bei sich.

Die Truhe enthält:

- Sechs Ledergeschirre mit Silberschnallen (je 5 GM)
- Einen kleinen Goldanhänger an einer dünnen Kette (50 GM); wenn der Anhänger geöffnet wird, sieht man, dass er ein Miniaturportrait eines menschlichen Mädchen und eine blonde Strähne enthält, die im Wasser davontreibt
- Einen Lederbeutel mit 25 GM

23. Reckenquartier

> Die Wände und Decken dieses Raums sind dunkelblau gekachelt, die Decke hellblau. In der Mitte des Raums steht ein Tisch mit einer kleinen Bank. Eine geschlossene Truhe steht an der Südwand, ein Seetangbett nimmt die südwestliche Ecke des Raums ein.
>
> Eine kleine Gruppe Sahuagin in diesem Zimmer gibt Geräusche von sich, die wie wilde Freudenklänge erscheinen.



Karte 6.2: Sahuagin-Hort Ebene 2

Die Sahuagin feiern hier die baldige Vollendung ihrer Festung.

Zwei **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) und zwei **Sahuagin-Priesterinnen** bewohnen diesen Raum. Ihre Feier führt zu einem Nachteil bei Wahrnehmungswürfen, um die Charaktere zu entdecken, wenn sie sich dem Zimmer nähern.

Truhe. Die verschlossene Truhe kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 14 gelingt. Den Schlüssel zur Truhe hat einer der Sahuagin-Recken in diesem Raum bei sich.

Die folgenden Schätze befinden sich in der Truhe:

- Ein kleiner Lederbeutel enthält edle Diebeswerkzeuge mit Elfenbeingriffen (200 GM)
- 340 SM sind lose in der Kiste verstreut
- Ein Silberkelch (50 GM) mit dem Zeichen von Fürst Monmurg – eine Felsnadel vor einem blauen Himmel über dem Ozean – ist in den Boden gedrückt; stilisierte Blitze sind auf beiden Seiten graviert, und die Worte „Jupiter", „Maximus" und „Optimus" sind unter die Blitze geschrieben.

24. Wohnquartier

Dieser große Bereich ist komplett gekachelt – der Boden in Indigo, die Wände in Dunkelblau und die Decke in Hellblau. Vier Steinsäulen stützen die Decke. Der Raum hat ein Seetangbett, das die ganzen Wände entlang führt, ungefähr 2 m hoch und vielleicht 3 m breit. Einige Truhen mit geschlossenen Deckeln stehen im Raum verteilt.

Drei lange Tische mit Bänken auf beiden Seiten stehen im zentralen Bereich.

Dutzende von Sahuagin sind hier in kleinen Gruppen versammelt oder treiben in den Seetangbetten.

Auch wenn die Sahuagin nicht mit Eindringlingen rechnen, werden die Bewohner, wenn die Charaktere eintreten, ohne sich zu verbergen, ihre Waffen ergreifen und angreifen.

25 **Sahuagin**, fünf **Sahuagin-Korallenschmetterer** und drei **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) bewohnen diesen gemeinschaftlichen Bereich. Ihre Waffen liegen in der Nähe.

Schätze. Die Truhen sind alle unverschlossen. Eine genaue Dursuchung der Truhen fördert Folgendes zutage:

- Insgesamt 500 GM
- Zwanzig große Perlen (je 10 GM)
- Vierzig Geschirre mit Silberschnallen (je 10 GM)

25. Brutraum

Die Charaktere könnten diesen Raum betreten, ohne von den Bewohnern von Bereich 24 entdeckt zu werden. Wenn das der Fall ist, lies vor:

Dieser lange, schmale Bereich enthält keine Möbel, doch Gruppen von etwas, das wie große Fischeier aussieht, schweben an den Wänden, ungefähr 1,50 bis 2 Meter über dem Boden.

Die Eier sind ungeschlüpfte Sahuagin. Wenn man die Eier irgendwie stört, wenn man ihnen beispielsweise nur auf 90 cm nahe kommt, brechen Dutzende von ihnen auf. Drei **Sahuagin-Schlüpflingsschwärme** (siehe Anhang C) bilden sich und greifen warmblütige Charaktere an. Die Geräusche ihrer bedrohten Nachkommen locken die Sahuagin in Bereich 24 an, wenn sie nicht bereits besiegt sind.

26. Brutraum

Die Charaktere könnten diesen Raum betreten, ohne von den Bewohnern von Bereich 24 entdeckt zu werden. Wenn das der Fall ist, lies vor:

Dieser lange, schmale Bereich enthält keine Möbel, doch Gruppen von etwas, das wie große Fischeier aussieht, schweben an den Wänden, ungefähr 1,50 bis 2 Meter über dem Boden.

Zwei Sahuagin, die korallenfarbige Stirnbänder und silberne Armreifen tragen, führen ein Ritual über den Eiern aus.

Zwei **Sahuagin-Priesterinnen** vollführen Riten an Sekolah über den ungeschlüpften Eiern. Wenn die Priesterinnen die Gruppe bemerken, wecken sie sofort zwei **Sahuagin-Schlüpflingsschwärme** (siehe Anhang C) aus den umgebenden Eiern. Die Schwärme greifen die Charaktere an, während die Priesterinnen zu entkommen versuchen, und sofort mit überlebenden Sahuagin aus Bereich 24 zurückkehren.

27. Kaserne

Ein kurzer Korridor, der hinter dem Torbogen nach Westen führt, öffnet sich nach ungefähr 6 Meter in einen großen Raum. Ein Seetangbett bedeckt die ganze Südwand. Mehrere Truhen mit geschlossenem Deckel stehen gleichmäßig an den freien Wänden.

Ein großer, mächtiger Sahuagin spricht vor mehr als zwanzig Sahuagin-Wachen.

Ein **Sahuagin-Recke** (siehe Anhang C) bereitet einen Trupp aus zwölf **Sahuagin** und zwölf **Sahuagin-Korallenschmetterern** (siehe Anhang C) für Patrouillen und Wachdienst vor. Die Sahuagin sind bewaffnet und bereit, die Wachen abzulösen, die aktuell im aktiven Dienst sind. Sie greifen Eindringlinge sofort an, um sie zu töten, wenn sie sie bemerken.

Entwicklung. Der **Sahuagin-Wellenformer** (siehe Anhang C) in Bereich 28 schließt sich dem Kampf in diesem Bereich in der dritten Runde an.

Schätze. Die unverschlossenen Truhen enthalten insgesamt 300 GM und zwanzig Ledergeschirre mit Silberschnallen (je 10 GM).

28. Wellenformer-Quartier

Dieser Raum ist mit einem farbenfrohen Mosaik verziert. Es zeigt einen Sahuagin mit verdrehtem Leib, der einen Strudel erschafft, um ein Schiff in die Tiefe zu ziehen. Ein Tisch steht in der Mitte, mit einer kleinen Bank auf jeder Seite. Seetangbetten wiegen sich in der nordöstlichen und südöstlichen Ecke. Zwei Truhen mit geschlossenem Deckel stehen an der Nordwand.

Ein über den Tisch gebeugter Sahuagin blick erschrocken auf, als ihr erscheint. Seine plötzliche Bewegung lässt einen der Münzstapel auf dem Tisch klirrend umfallen.

Ein **Sahuagin-Wellenformer** (siehe Anhang C) sitzt am Tisch und zählt kleine Stapel an Goldmünzen.

Schätze. Auf dem Tisch und den freien Bänken gestapelt liegen 276 GM. Die Truhen enthalten weitere 400 GM in losen Haufen (jeweils 200 GM). Der Wellenformer trägt einen silbernen Armreif mit Türkisperlen (100 GM).

29. Kaserne

> Ein kurzer Korridor, der hinter dem Torbogen nach Westen führt, öffnet sich nach ungefähr 6 m in einen großen Raum. Ein Seetangbett bedeckt die ganze Südwand. Mehrere Truhen mit geschlossenem Deckel stehen gleichmäßig an den freien Wänden.
>
> Ein befehlshabender Sahuagin spricht zu einer Gruppe Sahuagin-Wachen und Haien.

Ein **Sahuagin-Recke** bereitet einen Truppe aus sechs **Sahuagin**, sechs **Sahuagin-Korallenschmetterern**, vier **Sahuagin-Tiefseetauchern** und vier **Panzerhaie** auf Patrouillen und Wachdienst vor (siehe Anhang C für alle bis auf die **Sahuagin**). Die Sahuagin sind bewaffnet und bereit, die Wachen abzulösen, die aktuell im aktiven Dienst sind. Sie behandeln Eindringlinge als Feinde.

Vier **Sahuagin,** die nicht Teil der Patrouille sind, wetten auf zwei kämpfende Hummer in einer kleinen Arena aus Netzen.

Entwicklung. Der **Sahuagin-Recke** (siehe Anhang C) in Bereich 30 schließt sich dem Kampf in diesem Bereich in der dritten Runde an.

Schätze. Die unverschlossenen Truhen enthalten insgesamt 300 GM und zwanzig Ledergeschirre mit Silberschnallen (je 10 GM). Jeder der Kampfhummer ist mit einem Band aus Silber und Perlen geschmückt (25 GM).

30. Reckenquartier

> Dieser Raum ist spartanisch eingerichtet. Einige zerbrochene Tonscherben liegen auf dem Boden verstreut. Ein Tisch steht in der Mitte, mit einer kleinen Bank auf jeder Seite. Seetangbetten wiegen sich in der nordöstlichen und südöstlichen Ecke. Zwei Truhen mit geschlossenem Deckel stehen an der Nordwand.
>
> Das Licht in dem Zimmer flackert leicht und beleuchtet einen schlafenden Sahuagin im Bett in der nordöstlichen Ecke.

Ein **Sahuagin-Recke** (siehe Anhang C) schläft in einem Seetangbett. Er hat vor Kurzem eine große Menge Gold an den Sahuagin-Wellenformer in Bereich 28 verloren.

Schätze. Die Truhen, die unverschlossen sind, enthalten insgesamt 12 GM.

31. Priesterinnenquartier

> Der Boden und die Wände des Raums sind mittelgrau gekachelt, die Decke weiß. Ein kleiner Tisch in der Mitte des Raums ist ordentlich mit einer Silberschale und einem Becher in der Mitte eingedeckt. Eine kleine Bank steht neben dem Tisch.
>
> Ein Seetangbett füllt die südöstliche Ecke. Eine Truhe mit geschlossenem Deckel steht in der südwestlichen Ecke.

Die Bewohnerin dieses Raums ist im Augenblick im Tempel und unterstützt die Zeremonie.

Schätze. Die unverschlossenen Truhen enthalten 70 GM und einen Dolch mit Elfenbeingriff in einfacher Scheide (20GM). Die silberne Schüssel und der Becher sind je 5 GM wert.

Rauschtang

Diese seltenen Pflanzen wachen auf isolierten Steinsimsen in Unterwassergräben. Eine Kreatur, die die Wedel des Rauschtangs verzehrt, wird für 6 Stunden vergiftet und durchlebt in dieser Zeit gelegentliche Halluzinationen und ein Gefühl der Euphorie. Sahuagin-Priester nutzen Rauschtang bei ihren Ritualen (wie die Priesterin in Bereich 36).

Jede Kreatur, die Rauschtang zu sich nimmt, hat eine Chance von 1 Prozent, stattdessen für die Dauer des Effekts der Pflanze kampfunfähig zu werden. Während dieser Zeit erlebt sie erschreckende Visionen eines gewaltigen Hais, der große Mengen Beute verschlingt.

Wenn der Effekt abklingt oder negiert wird, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht eine Form von langfristigem Wahnsinn zu erleiden (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

32. Priesterinnenquartier

Der Boden und die Wände des Raums sind mittelgrau gekachelt, die Decke weiß. Neben einem Tisch in der Raummitte steht eine kleine Bank. Ein einzelner, 10 Zentimeter langer Haifischzahn liegt auf dem Tisch.

Ein Seetangbett füllt die südöstliche Ecke. Eine Truhe mit geschlossenem Deckel steht in der südwestlichen Ecke.

Die Bewohnerin dieses Raums ist im Augenblick im Tempel und unterstützt die Zeremonie.

Schätze. Die unverschlossene Truhe enthält 40 GM und einen silbernen Handspiegel (15 GM).

33. Priesterinnenquartier

Graue Kacheln bedecken die Wände und den Boden dieses Raums, die Decke ist weiß gekachelt. Ein kleiner Tisch mit Bank steht in der Mitte des Raums. Farbenfrohe Muscheln schmücken die Wände.

Ein Seetangbett füllt die südöstliche Ecke. Eine geschlossene Truhe steht in der südwestlichen Ecke. Nahe dem Bett steht eine 30 Zentimeter hohe Holzstatuette eines Hais.

Die Bewohnerin dieses Raums ist im Augenblick im Tempel und unterstützt die Zeremonie. Die Statuette ist eine *Gebetsstatuette des Sekolah* (siehe Anhang B).

Schätze. Die unverschlossene Truhe enthält 40 GM und einen silbernen Handspiegel (15 GM).

34. Priesterinnenquartier

Der Boden und die Wände des Raums sind mittelgrau gekachelt, die Decke weiß. Neben einem Tisch in der Raummitte steht eine kleine, passende Bank.

Ein Seetangbett füllt die südöstliche Ecke. Eine Truhe mit geschlossenem Deckel steht in der südwestlichen Ecke. Ein hohler Raum am Bett enthält einen Zeremoniendolch mit Knochengriff.

Ein Sahuagin und mehrere Panzerhaie bewohnen diesen Raum.

Eine **Sahuagin-Priesterin** kümmert sich in diesem Raum um die Panzerplatten von vier **Panzerhaien** (siehe Anhang C). Sie erschrickt, weil es Eindringlinge so weit geschafft haben. Sie und die Haie greifen alle Eindringlinge an.

Schätze. Die unverschlossene Truhe enthält 113 GM und sechs humanoide Schädel, in deren Augenhöhlen ungeschliffene Türkisbrocken gezwängt wurden. Diese zwölf Türkise sind jeweils 10 GM wert.

35. Gebetsraum

Dieser Raum hat Wände und eine Decke, die dunkelgrün gekachelt sind. Ein Mosaik an der Nordwand zeigt einen riesigen zweiköpfigen Hai, der zahllose Sahuagin zur Wasseroberfläche führt.

Ein Altar an der Westwand besteht aus einem gewaltigen Haifischkiefer und -zähnen, die in einem Steinbecken montiert sind. Der Sockel ist von kleinen Schädeln und lebenden Meereskreaturen umgeben.

Die Priesterinnen nutzen diesen Bereich, um zu Sekolah zu beten. Er ist im Augenblick nicht besetzt.

Ein Charakter, der den Altar durchsucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) schafft, entdeckt ein verborgenes Fach unter dem Steinsockel des Haifischkiefers. Das Fach enthält zwölf Portionen Rauschtang, den die Priesterinnen in Ritualen verwenden (siehe den Kasten „Rauschtang").

36. Hohepriesterinnenquartier

Der Boden und die Wände des Raums sind mittelgrau gekachelt, die Decke weiß. In der Mitte des Raums steht ein weißer Steintisch, dessen Oberfläche mit goldenen Gravuren bedeckt ist. Drei kleine, fein geschnitzte Bänke stehen am Tisch, und ein Seetangbett füllt die Südostecke.

Dies ist das Zimmer von Hohepriesterin Thadrah. Sie hält sich im Augenblick mit dem Baron in Bereich 42 auf.

Ein Charakter, der das Seetangbett durchsucht, entdeckt eine verborgene, unverschlossene Truhe.

Tisch mit Falle. Ein Charakter, der den Tisch untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) schafft, entdeckt ein verborgenes Fach an seiner Unterseite. Das Fach ist verschlossen und kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 14 gelingt. Es ist auch mit einer Falle in Form einer Stoßklinge versehen. Die Falle zu bemerken, erfordert einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 14. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Wenn die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen, oder wenn der Versuch sie zu entschärfen scheitert, wird die Falle ausgelöst.

Sobald die Falle ausgelöst wurde, stößt eine kurze Klinge aus der Truhe und sticht die Kreatur am Schloss der Truhe. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht 9 (2W8) Stichschaden zu erleiden.

Schätze. Das verborgene Fach enthält vier Portionen Rauschtang und eine goldene Flasche mit drei Dosen eines belebenden Trunks (*Heiltränke*). Die Truhe enthält folgende Schätze:

- Ein Ledergeschirr mit Platinschnallen (50 GM)
- Ein Tuchbeutel mit 50 PM
- Ein goldener Armreif mit eingesetzten Perlen (200 GM)

37. Tempel

Die Wände und der Boden dieses großen Raums sind grau gekachelt, die Decke weiß. Gekachelte Säulen stützen die Decke und verlaufen auf beiden Seiten den Raum entlang.

Ein Altar ist an der Nordwand des Raums erbaut worden. In den Sockel sind gravierte Haifischaugen graviert, die in alle Richtungen starren. In die beunruhigend realistischen Augen sind dunkle Steine eingesetzt, die das trübe, blaue Licht des Raums spiegeln.

Wenn die Charaktere in das Zimmer blicken, ohne das Ritual zu unterbrechen, das dort stattfindet, lies vor:

Leuchtende Symbole und seltsame Muster sind in die Wände graviert und werfen ein unheimliches Licht durch den Raum. Drei singende Sahuagin, die in zeremonielle Roben gekleidet sind, gleiten gemächlich nahe dem Altar durchs Wasser, die Hände zur 9 Meter hohen Decke erhoben. Gravuren von Haifischaugen verzieren die Vorderseite des Altars, alle unterschiedlich geformt und groß. Die blutigen Überreste nicht identifizierbarer Kreaturen liegen auf dem Altar. Blut steigt wie Rauch an den Sahuagin vorbei auf. Zwei große und sich windende Säcke befinden sich auf beiden Seiten des Altars.

Ein gewaltiger zweiköpfiger Hai, dessen Flossen mit Bändern aus Perlen und Gold verziert sind, kreist über dem Altar.

Kampflärm in diesem Bereich zieht keine Aufmerksamkeit aus anderen bewohnten Bereichen auf sich. Selbst wenn eine Sahuagin-Patrouille den Tempel passiert, wenn darin gekämpft wird, wundert sie sich nicht über die Geräusche. Die Priesterinnen sind ein seltsamer Haufen, wenn es nach dem durchschnittlichen Krieger geht, und vollführen in ihrem Tempel einige sehr laute Zeremonien. Das ist bestimmt eine davon. Es sieht natürlich anders aus, wenn die Patrouille den Kampf beobachtet.

Drei **Sahuagin-Priesterinnen** vollführen das Ritual am Altar. Jeder Sack enthält zehn Sahuagin-Schlüpflinge, die keine Gefahr sind, und automatisch erschlagen werden, wenn man sie angreift. **Sekolahs Schlund** (siehe Anhang C) schwimmt bedrohlich oberhalb umher. Die Priesterinnen erleiden einen Nachteil bei Wahrnehmungswürfen, um die Charaktere zu entdecken. Solange das Ritual im Gange ist, greift

Sekolahs Schlund die Charaktere nicht an, auch wenn er sie bemerkt. Wenn das Ritual unterbrochen wird, hat das allerdings schlimme Folgen für alle im Tempel.

Leuchtende Symbole. Die Wandmuster geben dämmriges Licht ab, weil sie mit leuchtenden Algen vom Meeresboden behandelt worden sind. Sie sind nicht magisch.

Das Ritual unterbrechen. Das Ritual dient dazu, Sekolahs Schlund zu bezähmen und zu füttern. Es muss für eine weitere Stunde durchgeführt werden, ehe es abgeschlossen ist. Alle 10 Minuten opfert eine der Priesterinnen einen Sahuagin-Schlüpfling, dessen Blut aufsteigt und den Avatar nährt.

Die Priesterinnen hören nur auf zu singen, wenn sie angegriffen werden. Sie wissen, dass das Ritual aufrechterhalten werden muss, weil sie sonst alle tot sind.

Wenn die Charaktere dafür sorgen, dass eine der drei Priesterinnen zu singen aufhört, steigt Sekolahs Schlund herab und verschlingt zwei Priesterinnen sofort und greift dann die Gruppe an. Die verbleibende Priesterin kämpft an der Seite des Hais.

Anmerkung: Sekolahs Schlund und eine Sahuagin-Priesterin stellen einen harten Kampf für eine Gruppe von vier Charakteren der 7. Stufe dar. Für jeden zusätzlichen Charakter in der Gruppe sollte eine weitere Priesterin überleben, um den gleichen Schwierigkeitsgrad zu erhalten.

Dunkle Worte in der Tiefe. Humanoide Kreaturen, die keine Sahuagin sind und das Singen der Priesterinnen hören können, müssen einen Weisheitsrettungwurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur für 1W4 Runden verängstigt.

Schätze. Die beiden Bänder aus Perlen und Gold, die Sekolahs Schlund trägt, sind je 125 GM wert. Eine der Priesterinnen hat den Schlüssel zur Truhe in Bereich 38 bei sich.

38. Sakristei

Dieser nüchterne Raum hat einen grau gekachelten Fußboden und Wände sowie eine weiße Decke. Eine große Truhe mit geschlossenem Deckel steht an der Ostwand dieses ansonsten leeren Raums.

Dieser Raum wird verwendet, um religiöse Gegenstände und die Gewänder der Priesterinnen zu lagern. Die Truhe ist doppelt so groß wie die anderen in der Festung und hat die gleichen Haifischaugen-Gravuren wie der Altar in Bereich 37 (diese sind nicht magisch). Der Schlüssel für die Truhe ist im Besitz einer der Priesterinnen in Bereich 37.

Truhe. Die verschlossene Truhe kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 17 gelingt. Sie ist auch mit einer Falle in Form einer Stoßklinge versehen. Die Falle zu bemerken erfordert einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 14. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ist nötig, um die Falle zu entschärfen. Wenn die Truhe geöffnet wird, ohne die Falle zu entschärfen, oder wenn der Versuch sie zu entschärfen scheitert, wird die Falle ausgelöst.

Sobald die Falle ausgelöst wurde, stößt eine kurze Klinge aus der Truhe und sticht die Kreatur am Schloss der Truhe. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht 9 (2W8) Stichschaden zu erleiden.

Die Truhe enthält 14 kostbare Gegenstände, die die Sahuagin-Priesterinnen während ihrer wichtigsten und heiligsten Feierlichkeiten tragen:

- Sechs Silbermasken, alle geformt wie ein Haifischkopf (je 50 GM)
- Vier goldene Gongs, alle mit einem goldenen Klöppel (75 GM für jedes Set)
- Vier goldene Halsreifen mit Korallenperlen (je 175 GM)

39. Belegtes Haifischgehege

Die Decke und der Boden dieses großen Raums bestehen aus unbearbeitbarem Stein. Hellgrüne Kacheln bedecken die Wände. Seetang wächst in diesem Raum ungehindert, und Anemonen und Seesterne kriechen über die natürlichen Felsen.

Mehrere große Haie mit Panzerplatten in den Flanken schwimmen hier ungehindert umher.

Dies ist eines von zwei großen Haifischgehegen auf der zweiten Ebene der Festung. Weil überall Seetang wächst, ist es schwer festzustellen, wie viele Tiere hier anwesend sind.

Zehn **Panzerhaie** (siehe Anhang C) schwimmen durch das Wasser dieses Raums. Sie sind immer hungrig, und greifen Kreaturen an, die den Raum betreten und keine Sahuagin sind.

In der hinteren westlichen Ecke des Raums, hinter Seetang, liegt ein Haufen aus Panzerplatten aus Muschelschalen und Korallen an der Wand. Eine Seite einer jeden Platte ist mit Widerhaken versehen, mit denen man sie am Tier befestigen kann.

40. Fast leeres Haifschgehege

Die Decke und der Boden dieses großen Raums bestehen unbearbeitetem Stein. Hellgrüne Kacheln bedecken die Wände. Seetang wächst wild in diesem Raum. Anemonen, Seesterne und ein einsamer Hummer kriechen über die natürlichen Felsen.

Dies ist eines von zwei großen Haifischgehegen auf der zweiten Ebene der Festung. Die Haifische, die hier leben, sind mit ihren Sahuagin-Meistern entfernt von der Festung auf Patrouille.

Ein scheinbar gewöhnlicher Hummer huscht über den Boden. Dies ist Shern, ein unscheinbarer, aber wirklich bemerkenswerter Hummer (siehe den Kasten „Shern: Hummer, Telepath, Freund".) Der Hummer hat keine effektiven Angriffe und wird von Angriffen sofort getötet.

41. Banketthalle

Der Korridor führt zu einer großen Halle, deren Wände korallenpink gekachelt sind, der Fußboden schwarz und die Decke weiß. Schwarz gekachelte Säulen sind regelmäßig in einer Linie entlang der Ost-West-Achse verteilt. Nördlich der Säulen wurden lange Tische aufgestellt, einer nach dem anderen, mit Bänken auf beiden Seiten. In der Mitte der Nordwand öffnet sich ein Torbogen in einen Korridor. Dieser verzierte Torbogen ist mit eleganten schwarzen und goldenen Mustern geschmückt, die an Wellen und monströse Meereskreaturen erinnern.

Dies ist eine Sahuagin-Banketthalle. Da Sahuagin lieber informell essen, wenn sie hungrig sind, wird diese Halle nur für wichtige Veranstaltungen verwendet, wie um große Siege zu feiern oder besuchende Adelige zu empfangen. Die Decke ist 9 m hoch.

Die Tische und Bänke reichen aus für zweihundert Sahuagin, die großzügig Platz haben, doch im Augenblick ist der Bereich leer.

Shern: Hummer, Telepath, Freund

Bis er entkommen ist, wurde Shern von den Sahuagin in ihren improvisierten Hummerkampfarenen eingesetzt. Er schaffte es, seinem Schicksal als Gladiator zu entkommen, was zum Teil an seiner seltsam hohen Intelligenz lag.

Der Hummer verfügt über begrenzte Telepathie, doch kann er nicht erklären, wie er zu dieser Fähigkeit gelangt ist. Er kann mit anderen Lebewesen auf eine Entfernung von 3 m kommunizieren. Der Hummer hat sich selbst Shern genannt, und will dringend aus der Festung entkommen.

Wenn sich Shern der Charaktere bewusst wird, versucht er mit einem von ihnen zu kommunizieren, auch wenn er keine Sprache übertragen kann. Er kennt die folgenden Informationen, die er durch Gefühle und projizierte Bilder überträgt.

- Ein schreckliches Monster lebt im Tempel.
- Zwei vierarmige Sahuagin regieren diese Festung.
- Der Großteil der Sahuagin-Truppen befindet sich in der untersten Ebene der Festung.
- Wenn die Gruppe Shern befreit, indem sie ihn ins Meer zurückbringt, kann er die Charaktere zu einem versunkenen Schatz (deiner Wahl) führen, einige Kilometer von der Festung entfernt.

Shern kennt den Aufbau der beiden unteren Ebenen der Festung, auch die Bereiche, wo sich viele Sahuagin versammeln. Der Hummer begleitet die Charaktere, wenn er spürt, dass sie ihm bei der Flucht helfen werden. Shern hofft, sich in einem Rucksack, einer Umhangstasche oder einer Kapuze verstecken zu können, während die Charaktere den Rest der Festung erkunden.

Der Steinkopf in der halbkreisförmigen Nische in der Mitte der Südwand ist für Charaktere, die unter dem West- oder Ostbogen stehen, nicht klar sichtbar. Sobald sich ein Charakter in eine Position bewegt, von wo aus er ihn sehen kann, lies Folgendes vor:

> Eine halbkreisförmige Nische wurde in die Mitte der Südwand geschlagen. Der Boden der Nische ist 2 Meter über dem Boden. Auf dem dort gebildeten Sims steht ein großer gravierter Steinkopf, der sichtbar abgenutzt und zerschunden ist. Man kann die Gesichtszüge noch als die eines Echsenmenschen erkennen. Der Kopf ist ungefähr doppelt lebensgroß.

Als der Echsenmensch hier lebte, war einer ihrer stolzesten Besitztümer eine 3 m hohe Statue von Semuanya, ihrer Gottheit. Als die Sahuagin die Festung übernahmen, zerstörten sie die Statue, zerbrachen sie in steinerne Bruchstücke und ließen nur den Kopf zurück, ehe der Baron eingriff. Anstatt ihnen zu erlauben, den Kopf zu zerstören, entschied der Baron, ihn als Erinnerung an seinen Triumph zu behalten – nicht nur über die Echsenmenschen, sondern über ihre gesamte Lebensweise. Er beauftragte seine Krieger, sie in die Banketthalle zu bringen und so zu platzieren, dass er auf ihn blickte, wenn er in seinem Thron saß. Der Kopf ist ein Gegenstand des Spottes und der Häme für die Sahuagin – selten geht ein Sahuagin am Kopf vorbei, ohne eine bösartige, meistens obszöne Geste zu machen.

Entwicklung. Aus diesem Zimmer können die Charaktere Gesprächsfetzen aus dem Thronraum (Bereich 42) aufschnappen. Entsprechend können aber auch der Baron und jene, die bei ihm sind, Lärm in der Banketthalle hören.

42. Thronraum

> Am Ende eines kurzen Korridors öffnet sich ein Torbogen in ein größeres Gebiet. Hier ist der Boden in Indigo gekachelt, die Wände in Dunkelblau. An der Nordseite erhebt sich ein gewaltiger, schmuckvoll geschnitzter Thron von einem blassblauen Podest.
>
> Blassblaue Marmorsäulen stehen im Osten und Westen. Das Podest besteht aus dem gleichen blassblauen Marmor, der Thron aus schwarzen Korallen. Die Decke ist blassblau gekachelt.

Wenn die Bewohner nicht gegangen sind, lies vor:

> Auf dem Thron sitzt ein übergroßer Sahuagin. Diese Kreatur hat vier Arme. In seiner oberen rechten Hand hält er einen großen Dreizack. Seine beiden unteren Hände umklammern die Armlehnen des Throns.
>
> Neben dem Thron, rechts von der Kreatur, schwimmt eine erwachsene Sahuagin, die einen langen Stecken hält, der mit Haifischkiefern und Zähnen geschmückt ist.
>
> Vor dem Thron und am Fuß des Podests gleiten drei erwachsene Sahuagin, den Rücken in eure Richtung gewandt. Zwei schweben mit starr aufgerichtetem Leib, der dritte fleht vor dem Thron.

Der Sahuagin, der mit dem Baron spricht, beschwert sich über die beleidigenden Kommentare eines anderen Sahuagin. Der Sahuagin will, dass der Baron den Übeltäter bestraft. Der Baron ist diese Kleinlichkeit leid und nicht mehr weit davon entfernt, beide Parteien an Sekolahs Schlund in Bereich 37 zu verfüttern.

Baron Kepmak (**Sahuagin-Baron**) sitzt auf dem Thron, während Hohepriesterin Thadrah (**Sahuagin-Hohepriesterin**; siehe Anhang C) an seiner Seite steht. Der Bittsteller ist ein **Sahuagin**, während die beiden Wachen, die Haltung angenommen haben, **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) sind. Zwei **Panzerhaie** (siehe Anhang C) schwimmen hoch über dem Thron; sie sind die Haustiere des Barons und beschützen ihn, wenn er angegriffen wird.

Wenn die Charaktere die Interaktion für 10 Minuten beobachten, sehen sie, wie der Baron aufsteigt und ein zorniges Urteil spricht, ehe er sich über andere Themen mit der Priesterin unterhält. Die beiden Sahuagin-Recken und der Sahuagin-Bittsteller verlassen den Saal durch den Haupteingang im Süden und gehen an ihre entsprechenden Posten.

Entwicklung. Ein Kampf im Thronraum zieht die Aufmerksamkeit einer wandernden Patrouille an, die innerhalb von 1W6 + 1 Runden eintrifft. Ein direkter Angriff wird wahrscheinlich eine Gruppe auslöschen, wenn sie versucht, die gesamte königliche Versammlung auszulöschen; die Mission der Charaktere wurde aus gutem Grund als Aufklärungsmission konzipiert.

Ein Charakter, der den Thron durchsucht, entdeckt einen goldenen Ohrring im Wert von 30 GM auf dem Boden zwischen Thron und Nordwand. Der Ohrring gehört der Baronin, die sich augenblicklich in Bereich 45 aufhält und einen Diener beschuldigt, ihn gestohlen zu haben.

Schätze. Der Baron trägt ein Armband aus Platin (200 GM). Er hat auch den Schlüssel zur Truhe in Bereich 52 bei sich.

43. Königliche Dienstbotenquartiere

Dieser blau gekachelte Raum enthält eine Bank, die entlang der Südwand verläuft, und ein Seetangbett, das in der südöstlichen Ecke treibt. Eine Truhe, deren Deckel auf dem Boden in der Nähe liegt, steht an der Westwand. Ein Torbogen im Osten führt in einen anderen Raum, der heller dekoriert ist.

Von hier aus können die Charaktere ein Streitgespräch in Bereich 45 hören.

Schätze. Der Inhalt der Truhe ist zum Teil über den Boden verstreut, als wäre er vor kurzer Zeit durchwühlt worden. Die Truhe enthält einen Sack mit 50 EM. Ein billiger Spiegel und mehrere dekorative, aber wertlose Steine liegen auf dem Boden nahe der Truhe.

44. Wohnquartier der Baronin

Blassgrüne Kacheln schmücken den Boden und die Decke hier, während die Wände in Korallenpink gekachelt sind. Ein Tisch steht in der Mitte des Raums, mit einer kleinen Bank an beiden Seiten. Auf dem Tisch steht eine silberne Statuette, die einen Tintenfisch zeigt, der gegen einen Haifisch kämpft.

Von hier aus kann man das Streitgespräch aus Bereich 45 lauter hören.

Schätze. Die Statuette (500 GM) besteht aus Elektrum.

45. Schlafquartier der Baronin

Wenn die Gruppe sich diesem Gebiet nähert, vorausgesetzt, die Bewohner sind nicht zuvor verschwunden, lies vor:

Zwei weibliche Sahuagin scheinen mit lauter Stimme in dem Raum vor euch zu streiten. Auch wenn die Wort unverständlich sind, ist ihre Bedeutung doch ziemlich klar – die eine schilt die andere, während diese um Gnade fleht.

Wenn die Charaktere in den Raum blicken können, lies vor:

Der Raum ist hellblau gekachelt, und Fresken an der Decke zeigen verschiedene Meerestiere. Ein großes und opulentes Seetangbett füllt die Südwestecke. In der Mitte der Nordwand hängt ein großer Spiegel mit einem Metallgitterrahmen. Unter dem Spiegel steht eine Truhe, deren Deckel offen und an die Wand gelehnt ist. Ein Schlüssel steckt im Schloss der Truhe.

Eine große und einschüchternde Sahuagin-Kriegerin ragt über einer normal großen Sahuagin auf, die unterwürfig vor ihr schwimmt. Die große hat vier Arme, und eine davon hält einen goldenen Ohrring, den sie zornig in Richtung der kauernden Sahuagin schüttelt. Ein dritter Sahuagin in dunkler Robe schwimmt nahe der Tür und sieht gelangweilt aus.

Baronin Seklaz (**Sahuagin-Baron**) ragt über ihrer Dienerin (**Sahuagin**) auf und beschuldigt sie, einen ihrer Ohrringe gestohlen zu haben. Der Ohrring ist tatsächlich hinter dem Thron in Bereich 42 verloren gegangen, wo die Baronin in vor Tagen hat fallenlassen. Ein **Sahuagin-Wellenformer** (siehe Anhang C) wartet am Eingang. Er wurde gerufen, um die Dienerin aus dem Weg zu räumen, und wartet auf den Befehl der Baronin. Wenn die Charaktere gegen diese drei kämpfen, schlüpft die Sahuagin-Dienerin weg, um eine nahe Patrouille zu finden (siehe „Patrouillen im Hort") und kehrt innerhalb von 5 Runden mit Verstärkung zurück.

Schätze. Die Baronin trägt ein Armband aus Platin (500 GM).

Die Truhen enthalten folgende Schätze:

- Ein Ledergeschirr mit Platinschnallen (50 GM)
- Ein Goldring mit Korallenintarsien (50 GM)
- Ein Tuchbeutel mit 125 PM.
- Ein Dolch mit Perlgriff (20 GM)

46. Wohnquartier des Barons

Dieser Raum ist in Korallenpink gekachelt. Die Wände zeigen Szenen von Sahuagin in siegreichen Kämpfen gegen Wale, Gruppen von Tintenfischen und eine große Tentakelbestie, deren Identität nicht offensichtlich ist. Ein großer Tisch in der Mitte des Raums hat Bänke auf allen vier Seiten. Ein kleiner silberner Gegenstand liegt auf dem Tisch.

Der Gegenstand auf dem Tisch ist ein silbernes Amulett, ungefähr 5 cm Durchmesser, an einer dünnen Silberkette. Eine Seite des Amuletts zeigt einen gravierten Hai. Die andere Seite zeigt ein Dutzend Dreizacke in einem Kreis, der die Form eines Sterns zeigt; dieses Symbol ist das persönliche Siegel des Barons. Das Amulett ist 30 GM wert und ist auch der Schlüssel für die Truhe in Raum 47.

47. Schlafquartier des Barons

Dieser Raum ist in dunklem satten Grün gekachelt. Die Fresken an den Wänden zeigen Seekreaturen. Ein großes Seetangbett füllt die nordwestliche Ecke. Ein Speer ist in der südwestlichen Ecke gegen die Wand gelehnt. In der Mitte der Ostwand hängt ein großer Spiegel mit einem Metallgitterrahmen. Darunter steht eine große Truhe mit geschlossenem Deckel.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schafft, findet die Geheimtür, die in diesen Raum führt.

Truhe des Barons. Die Truhe hat ein Schlüsselloch, das Möchtegern-Diebe überlisten soll. Es gibt kein Schloss hinter dem Schlüsselloch – der eigentliche Verriegelungsmechanismus ist ein Schlitz, der unter dem Deckel der Truhe verborgen ist. Dieser Schlitz kann nicht mit Diebeswerkzeug geöffnet werden. Ein Charakter, der einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 16 schafft, bemerkt den Schlitz und begreift, dass die Truhe mit einer Falle versehen ist. Die Falle kann von einem Charakter entschärft werden, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 16 gelingt. Wird das Amulett aus Bereich 46 in den Schlitz gesteckt, entschärft das die Falle und öffnet die Truhe.

Versuche, das Schloss zu knacken oder die Truhe zu öffnen, ohne die Falle zu entschärfen, löst die Falle aus. Wenn die Falle ausgelöst wird, schwingt eine große Klinge heraus und schneidet jeden innerhalb von 1,50 m um die Truhe. Kreaturen, die sich in Reichweite der Klinge befinden, müssen

einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen und erleiden 18 (4W8) Hiebschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem erfolgreichen.

Die Truhe enthält folgende Schätze:

- Ein Ledergeschirr mit kleinen Rubinen und Platinschnallen (75 GM)
- Ein Tuchbeutel mit 20 PM
- Eine schmuckvoll geschnitzte Kiste mit sechs Portionen Rauschtang (siehe den Kasten)
- Ein silberner Rahmen (25 GM) mit einem Ölgemälde der Baronin
- Eine Statuette eines Hais aus Gold (200 GM)

Festung Ebene 3

Diese Ebene ist von kaltem (aber nicht eisigem) Seewasser geflutet. Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 6.3 angegeben.

48. Kaserne

Wenn die Charaktere ihre Ankunft verbergen, werden sie nicht bemerkt, ehe sie den Fuß der Treppe erreichen.

> Die Treppen führen hinab in eine Kaserne. Am Fuß der Treppe führt ein Torbogen aus dem Bereich heraus nach rechts. Eine wogende Masse aus Seetang füllt die Ostseite des Raums. Viele Truhen stehen mit geschlossenem Deckel an der Nord- und Westwand.
>
> Eine große Gruppe von Sahuagin-Kriegern versammelt sich in der Mitte des Raums. Ein buckliger Sahuagin treibt nahe dem Fuß der Treppen. Seine dunkelgrüne Robe wallt sanft im Wasser.

Ein **Sahuagin-Recke** bereitet vier **Sahuagin-Korallenschmetterer** auf ihre Patrouillenpflichten vor (siehe Anhang C für beides). Ein **Sahuagin-Wellenformer** schaut der Formation vom Fuß der Treppe aus zu, und zwei **Sahuagin-Tiefseetaucher** sind in der Nähe (siehe Anhang C für beide). Die Gruppe greift die Charaktere an, wenn sie sie bemerkt.

Entwicklung. Sobald die Sahuagin die Gruppe bemerken, versucht der Wellenformer die Treppe hinauf zu flüchten, um Hilfe zu holen. Die Charaktere, die am weitesten im Raum sind, können seine Flucht verhindern, wenn die Spieler ihre Absicht schnell genug kundtun. Sei vorsichtig, denn selbst wenn die oberen beiden Ebenen vollständig frei von Sahuagin sind, gibt es genug Sahuagin in verschiedenen Teilen der Ebene, um die Gruppe auszulöschen.

Wenn der Wellenformer entkommt, kehrt er mit einer Wachpatrouille in den Kampf zurück (siehe „Patrouillen im Hort").

Diese Truppen treffen in 3W6 + 6 Runden, nachdem der Wellenformer entkommen ist, ein.

Schätze. Es sind 36 Truhen in diesem Raum. Eine lange Durchsuchung der Truhen fördert 360 EM, drei Dutzend Ledergeschirre mit einfachen Kupferschnallen (je 1 GM) und eine Anemone in einer Glasflasche zutage.

49. Waffenkammer der Recken

> Zwei Steinständer verlaufen entlang der Wände dieses Raums und bilden Gänge. Die Ständer enthalten Speere, Dreizacke und Kriegshämmer.

Diese Waffenkammer enthält folgende Ausrüstung.

- Sechs schmuckvoll geschnitzte Speere
- Sechs Dreizacke, jeder mit einer Perle (10 GM) am Ende des Griffs
- Acht Kriegshämmer mit einem Haifischmotiv auf dem Kopf

Auf dem Boden an einem Ende der Ständer steht ein kleiner Metallkäfig, der in zwei Kammern eingeteilt ist. Eine Kammer enthält einen goldfarbenen Kampffisch. In der zweiten treibt gemächlich ein hell silberfarbener Kampffisch. Die Fische schwimmen weg, wenn sie befreit werden.

50. Folterkammer und Kerker

Die Charaktere hören gedämpfte Geräusche an der Kreuzung der Bereiche 50 und 53. Aus dem Süden kommen die Geräusche von Zuschauern in der Arena, die die Kämpfer antreiben. Aus dem Norden hören sie die gelegentlichen Schreie des gefolterten Locathah, und die ausgelassenen Rufe der Folterknechte, die ihre Tätigkeit genießen.

> Entlang des langen Raums befinden sich fünf Türen in der Nordwand, die von dieser Seite mit Metallriegeln verschlossen sind.
>
> Zu eurer Rechten, an der Ostwand, liegt ein unordentlicher Haufen von Ketten und Handschellen, Fußeisen und Schlüsselringen.
>
> Links von euch seht ihr mehrere Folterinstrumente – ein Rad, einen Metallstiefel mit Schnappverschlüssen und Schrauben, eine Presse und eine Streckbank. Drei Sahuagin, die euch den Rücken zugewandt haben, gehen ihren Aufgaben nach und strecken einen fischartigen Humanoiden auf der Streckbank. Während ihr zuseht, drehen sie das Rad, das Opfer schreit, und die Folterknechte zischen vor Lust.

Drei **Sahuagin-Recken** foltern hier einen **Locathah** (siehe Anhang C). Wenn die Sahuagin die Gruppe bemerken, lassen sie von ihrer Arbeit ab und greifen an.

Opfer. Der Locathah auf der Streckbank heißt Borgas. Er spricht die Gemeinsprache und Aqual. Er hat keine Besitztümer. Er ist den Charakteren sehr dankbar, wenn sie ihn retten, und will sie für den Rest des Abenteuers begleiten (danach kehrt er zu seinem Stamm zurück).

Er und sein Riesenaal wurden von Sahuagin gefangen genommen, als sie auf einem Jagdausflug waren. Er weiß wenig von der Festung, kann aber Bereiche 58 und 60 beschreiben, sowie die Korridore, die aus diesen Bereichen in die Folterkammer führen.

Borgas macht sich große Sorgen über das Schicksal seines Riesenaals. Er sah, wie Sahuagin ihn in Zelle 50c getrieben haben. Er bittet die Charaktere, ihm sofort dabei zu helfen, den Aal zu retten.

Zellentüren. Jede Zellentür kann mühelos geöffnet werden, indem man den Bronzeriegel hebt. Borgas wurde seit seiner Gefangennahme in Zelle 50e eingesperrt.

50a. Leere Zelle

> Der unfertige Stein dieser Zelle ist nicht beleuchtet. Eine grobe Plattform, die in eine Wand geschlagen ist, dient als Bett.

Diese Zelle ist nicht besetzt.

50b. Seelöwenzelle

Zorniges Knurren ertönt aus dieser Zelle. Im Inneren brüllt ein zorniger Seelöwe und schlägt in dem beengen Raum um sich.

Ein **Seelöwe** (siehe Anhang C) wurde zusammen mit seinem Triton-Meister (siehe Zelle 50d) von Sahuagin gefangen genommen und wird jetzt eingesperrt, bis ein passender Gegner für ihn in der Arena gefunden werden kann. Wenn der Triton nicht bei den Charakteren ist, wenn diese Tür geöffnet wird, greift der Seelöwe sie mit extremer Wildheit an. Wenn der Triton bei den Charakteren ist, kann er den Seelöwen beruhigen und kontrollieren.

50c. Verfaulte Zelle

Das Wasser in dieser Zelle wurde vom verwesenden Leichnam einer großen Seeschlange verseucht. Eine Steinplatte an der Nordwand liegt schief und halb zerbrochen auf dem unfertigen Boden.

Die Charaktere haben Schwierigkeiten dabei, diese Tür zu öffnen, auch wenn der Riegel entfernt wurde. Dies liegt daran, dass der Riesenaal (Borgas Gefährte) in dem beengten Raum gestorben ist, und sein Körper nun die Tür blockiert. Beständiger Druck und ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 können die Tür schließlich weit genug öffnen, dass sich ein Charakter oder Borgas hineinzwängen kann.

Toter Aal. Jede Zelle hat nur eine Seitenlänge von 6 m, und der Riesenaal, der mehr als 6 m lang ist, konnte in einem so beengten Raum nicht lange überleben. Tatsächlich beschleunigte der Aal seinen eigenen Tod, indem er sich vergeblich gegen Wände und Türen warf. Jetzt hängt er, aufgedunsen und gebläht, im Wasser und nimmt den Großteil des verfügbaren Raums ein.

Korridor. Als die Sahuagin die Festung übernahmen, war dieser Bereich viel kleiner, doch ein Durchgang führte nach Norden zum zweiten Eingang zur Festung auf dieser Ebene.

Die Sahuagin entschieden, dass sie diesen Eingang nicht mehr brauchten, also blockierten sie den Durchgang, indem sie eine große Steinplatte gegen die Nordwand dieser Zelle lehnten.

Das Herumpeitschen des Riesenaals in seinen Todeszuckungen hat die Platte zum Teil gelockert, und wenn die Charaktere diesen Raum betreten, können sie eine kleine Öffnung in der Nordwand entdecken. Jetzt da die Platte bewegt worden ist, ist es leicht, den Durchgang komplett zu öffnen. Dahinter gibt es noch den Durchgang und den Wachraum in ihren ursprünglichen Dimensionen, doch ist der Eingang jetzt 21 m unter Wasser.

Borgas ist schwer getroffen vom Tod seines Gefährten, und diese Entdeckung macht ihn nur noch entschlossener, sich an den Sahuagin zu rächen.

50d. Triton-Zelle

Eine humanoide Gestalt wurde in dieser kargen Zelle aus unbearbeitetem Stein eingesperrt.

Die Gestalt ist **Kysh** (siehe Anhang C), der zusammen mit seinem Seelöwen-Gefährten (siehe Zelle 50b) von den Sahuagin gefangen genommen und eingesperrt wurde. Er wird hier eingesperrt, bis ein passender Gegner für die Arena gefunden werden kann. Seine Besitztümer wurden ihm abgenommen.

Er ist mehr als bereit, mit den Charakteren auf ihr Abenteuer zu ziehen, und kehrt dann zu seinem Stamm zurück, nachdem sie die Festung verlassen haben.

Kysh war bewusstlos, als er in die Festung gebracht wurde, also hat er keine Ahnung von ihrem Aufbau, und er weiß auch nicht, was mit seinem Seelöwen-Gefährten passiert ist.

50e. Leere Zelle

Diese Zelle aus unbearbeitetem Stein ist nicht beleuchtet. Eine grobe Plattform, die in eine Wand geschlagen ist, dient als Bett.

Diese Zelle wurde von Borgas bewohnt, ehe er in die Folterkammer gebracht wurde.

51. Grosse Waffenkammer und Lager

Dieser Lagerraum scheint ordentlich aber vernachlässigt. Auf dem Boden nahe der Südwand liegen Seilschlingen, Haufen aus Häuten, die ordentlich mit Stricken zusammengebunden wurden, ein Haufen Nägel und mehr.

An der Nordwand hängen zwei Reihen Ständer, einer über dem anderen, wo Kriegshämmer und Dolche gelagert werden. Darunter stehen auf dem Boden drei offene Truhen.

An der Ostwand hängen auch Ständer, an denen viele Speere ordentlich aufgehängt wurden.

Mehrere Haifische beäugen euch hungrig, als ihr eintretet.

Fünf **Panzerhaie** (siehe Anhang C) schwimmen über den Regalen in diesem Raum. Sie wurden seit einer Weile nicht gefüttert und greifen die Charaktere sofort an.

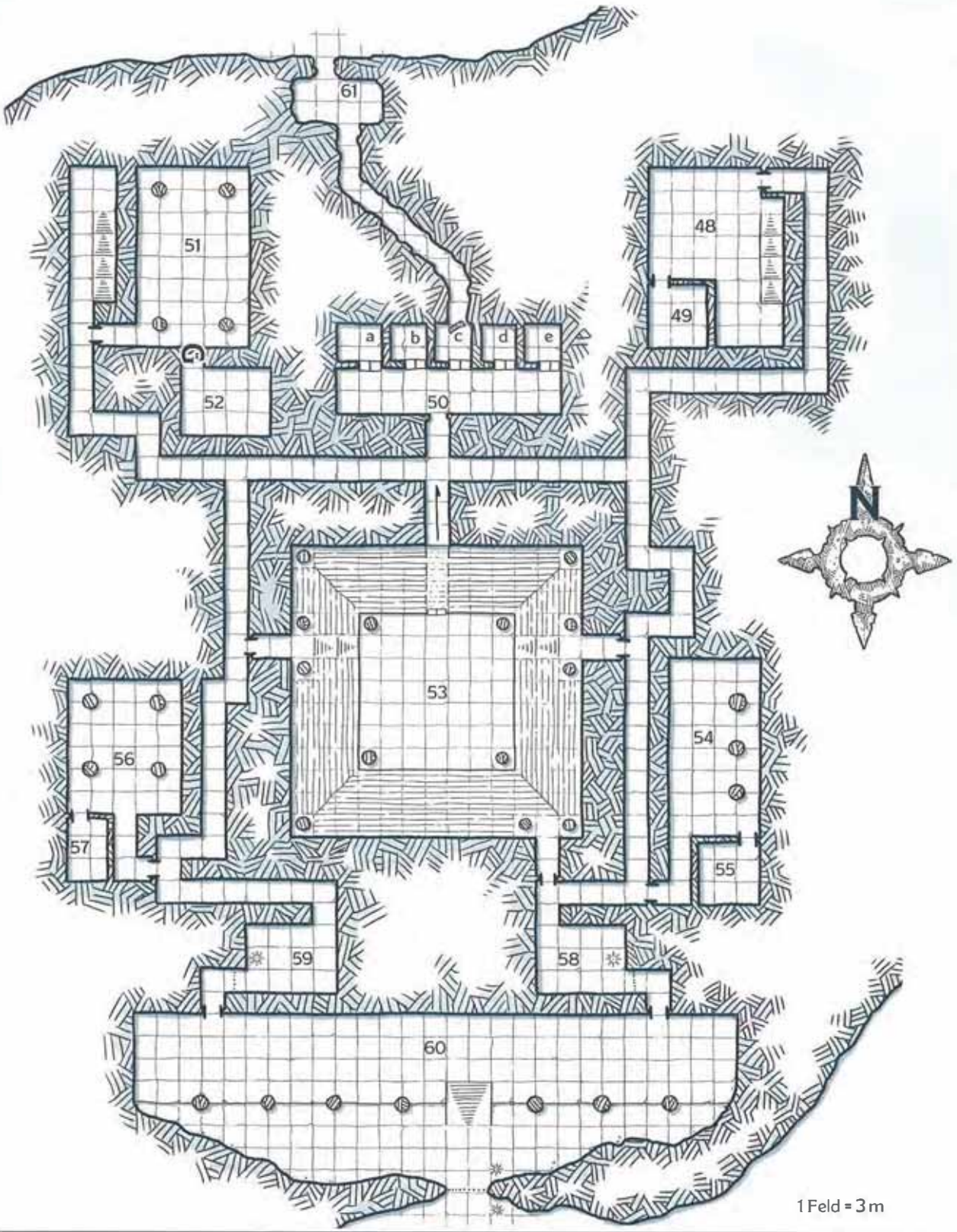
Gelagerte Gegenstände. Wenn die Charaktere alle Gegenstände hier zählen wollen, finden sie folgende Vorräte:

- 23 Seile
- 50 Häute verschiedener Größe (je 2 GM)
- 200 Nägel
- 50 Haken und Ösen
- 48 Kriegshämmer
- 70 Dolche
- 84 Speere
- 70 Dreizacke

Geheimtür. Die Geheimtür in der Südwand besteht aus einer Steinplatte mit Scharnieren an der Oberkante, die aufschwingt und in Bereich 52 führt. Die Tür zu bemerken, erfordert einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14. Ein Charakter, der die zwei Dreizacke am Südende des Ständers an der Ostwand untersucht, bemerkt, dass die Zinken stumpf sind, nicht scharf; sie werden verwendet, um die Geheimtür aufzuhalten.

52. Schatzkammer

Die Geheimtür öffnet sich in einen kurzen Korridor, der nach Süden in einen großen Bereich führt. Am anderen Ende des offenen Bereichs, vielleicht 15 Meter entfernt, steht eine geschlossene Truhe, an die vier Tuchbeutel gelehnt sind.



Karte 6.3: Sahuagin-Hort Ebene 3

Die Schwelle der Tür am Südende des Korridors ist mit einer *Glyphe des Schutzes* versehen.

Ein Charakter kann die Glyphe entdecken, indem ihm ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 gelingt, während er den Boden dieses Bereichs untersucht. Die Glyphe wird ausgelöst, wenn eine Kreatur vom Korridor in den Raum tritt. Wenn dies passiert, müssen alle Charaktere innerhalb von 6 m um die Glyphe einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 absolvieren und erleiden 22 (5W8) Kälteschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem erfolgreichen.

Truhe. Die Truhe ist verschlossen; den Schlüssel hat Baron Kepmak in Bereich 42. Sie kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 14 gelingt.

Die Truhe ist auch mit einer Falle versehen. Ein Charakter, der die Truhe untersucht und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 14 schafft, findet die Falle. Ein Charakter, dem ein Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 gelingt, kann die Falle entschärfen. Die Falle wird ausgelöst, wenn es der Charakter nicht schafft, sie zu entschärfen, oder wenn die Truhe geöffnet wird, ohne sie zu entwaffnen.

Wenn die Falle ausgelöst wird, springt eine Steinplatte aus der Decke des Korridors und schließt die Geheimtür (mit genug Wucht, um die Dreizacke zu zerbrechen, wenn sie die Geheimtür aufhalten). Alle Kreaturen, die nahe der Tür stehen, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht 18 (4W8) Wuchtschaden durch die zufallende Tür zu erleiden.

Im Inneren gefangen. Die Platte ist schwer beschädigt und mit Rissen überzogen, nachdem sie in den Durchgang geschmettert ist. Die Gruppe kann einige Minuten damit verbringen, das Geröll wegzuräumen, um Zugang zum Ausgang zu erhalten. Alternativ kann ein Charakter, dem ein Stärkewurf gegen SG 18 gelingt, das Geröll innerhalb von Augenblicken wegräumen.

Das Geräusch der zerschmetterten Platte hallt durch die nahen Räume, und zieht die Aufmerksamkeit von drei **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) aus Bereich 50 auf sich, wenn diese noch am Leben sind. Sie treffen nach 5 Minuten mit 12 **Sahuagin** und zwei **Sahuagin-Korallenschmetterern** (siehe Anhang C) aus Bereich 60 ein.

Schätze. Die vier Tuchbeutel enthalten jeweils 500 EM. Die Truhe enthält die persönlichen Schätze des Barons:

- Zwei Diademe aus Platin und Perlen meereselfischer Machart (je 700 GM)
- Eine edle Perlenkette (500 GM)
- Zwei goldene Armreifen mit Diamantintarsien (je 250 GM)
- Ein Silberring mit dem Siegel des Fürsten von Monmurg – eine Felsnadel vor einem blauen Himmel über dem Ozean.
- 200 PM lose verstreut.

53. Arena

Dieser Bereich besteht aus zwei getrennten Bereichen, so dass die Beschreibung was die Charaktere sehen, von dem abhängt, aus welchem Bereich die Gruppe eintritt.

Zentrale Arena. Die eigentliche Arena liegt etwas niedriger als der Rest der Ebene. Doppeltüren am Südende eines nach unten geneigten Korridors, der von der Kreuzung an der Folterkammer (Bereich 50) aus nach Süden führt, bieten Zugang zu diesem Abschnitt. Diese Türen können von außen mit Bronzeriegeln verschlossen werden, die in Halterungen gelegt werden, so dass keine Kämpfer in diese Richtung entkommen können.

Die Wände dieses Bereichs erstrecken sich vom Boden zum unteren Rand der Galerie, die an jeder Ecke von Säulen getragen wird, 9 m hoch. Eine klare Quartzkuppel, die leicht gewölbt ist, steht auf vier Rändern der Galerie und spannt sich über die Arena, so dass die Kuppel in der Mitte 12 m über dem Boden liegt.

Galerie. Die Galerie hat drei Ebenen, mit 3 m zwischen den Ebenen, so dass sich die oberste Galerie 15 m über dem Boden des Kämpferbereichs befindet und die Decke 3 m darüber liegt. Der Zugang zur Galerie erfolgt über kurze Durchgänge im Osten, Süden und Westen. Jede Ebene hat eine Reihe von Steinbänken, die das Gebiet umgeben, abgesehen von Treppen, die Zugang zu den Bänken erlauben.

Auf der untersten Ebene, in der Mitte der Südseite, wird die Bankreihe von drei besonderen Sitzen unterbrochen. Der mittlere und westliche Sitz, die am größten und umfangreichsten dekoriert sind, sind für die Baronin und den Baron reserviert, und der östliche Sitz, der größer und verzierter ist als die üblichen Bänke, aber nicht so sehr wie die der Baronin und des Barons, ist für Klingenmeister Makaht. Jeder Sahuagin niederen Ranges, der in einem der Sitze erwischt wird, kommt sofort ganz oben auf die Liste für den nächsten Kampf in der Arena.

Bei wichtigen Ereignissen füllen mehr als 200 Sahuagin die Arena, um die Wettkämpfe zu sehen, doch im Augenblick sind 55 hier: 49 **Sahuagin**, fünf **Sahuagin-Recken** und Klingenmeister Makaht (**Sahuagin-Klingenmeister**, siehe AnhangC), der abseits der anderen in seinem speziellen Sitz hockt. Die Krieger und Leutnants sind über den ganzen Bereich verstreut. Alle Sahuagin in der Galerie haben ihre üblichen Waffen und Ausrüstung.

In der eigentlichen Arena sind zwei Sahuagin in einen tödlichen Kampf verstrickt. Sie sind unbewaffnet und zerfetzen sich mit brutalen Klauen und knochenzermalmenden Bissen. Sie klären einen Streit auf die traditionelle Sahuagin-Art: ein Duell bis zum Tod, nur mit natürlichen Waffen. Sie haben keine Besitztümer.

Den Kampf beobachten. Wenn die Charaktere einen Teil der Arena betreten, hängt das, was sie sehen, von ihrem Zugangspunkt ab und davon, wie sie vorbereitet waren und sich verborgen haben. Jeder, der den Boden der Arena betritt, zieht sofort die Aufmerksamkeit auf sich, wenn er nicht unsichtbar oder anderweitig verschleiert ist. Wenn die Sahuagin Eindringlinge bemerken, verfällt die Menge ins Chaos. Die fünf Recken stürmen vor, um anzugreifen, während 1W6 + 4 Sahuagin nach unten schwimmen, um den Ausgang zu blockieren. Der Rest schaut voller Freude zu und geht nur in den Kampf, wenn drei oder mehr Recken erschlagen werden oder wenn die Charaktere es schaffen, an den Sahuagin vorbei zu kommen, die den Ausgang bewachen.

Ein Eintreten in der Galerie ist nicht so gefährlich, da die Sahuagin vom Kampf unten in den Bann gezogen sind. Ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erlaubt es einem Charakter, ihrer Aufmerksamkeit zu entgehen, solange sie nicht versuchen, mit den Sahuagin zu interagieren. Ansonsten verwende die passive Wahrnehmung der Sahuagin, um zu sehen, ob sie Aktivität der Charaktere registrieren. Wenn Charaktere in der Galerie entdeckt werden, gehe davon aus, dass sich 2W6 + 2 **Sahuagin** und 1W3 **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) innerhalb von 9 m befinden und angreifen. Der Rest schaut zu, jubelt, und schließt sich dem Kampf an, wenn mehr als die Hälfte der ursprünglichen Angreifer erschlagen wurde. Wenn die Charaktere flüchten, werden sie von den ursprünglichen Angreifern verfolgt, doch der Rest wendet sich wieder der Unterhaltung zu.

54. Kaserne

Dieser mit Säulen versehene Bereich hat ein Seetangbett am Nordende und eine beträchtliche Anzahl von Truhen mit geschlossenem Deckel, die ordentlich an der Ost- und Westwand aufgereiht sind.

Viele Sahuagin entspannen sich in diesem Raum.

Hier halten sich 20 **Sahuagin** auf, die außer Dienst sind. Sie reden, überprüfen ihre Ausrüstung, schärfen ihre Waffen, oder schwimmen einfach träge herum. Die meisten ihrer Waffen wurden beiseite gelegt, doch sind in Reichweite.

Schätze. Die unverschlossenen Truhen hier sind leer. Jeder Sahuagin hat einen Beutel mit 12 SM bei sich.

Entwicklung. Kampflärm hier ist sicherlich vom Wachposten (Bereich 58) zu hören und lockt zwei **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) und sechs **Sahuagin** in diesen Bereich, die 3 Runden später eintreffen. Die beiden **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) in Bereich 55 hören den Kampf ebenfalls und treffen in der Runde, nachdem er begonnen hat, ein.

55. Reckenquartier

Dieser karge Bereich hat ein großes Seetangbett an der Südwand. In der Mitte des Raums steht ein Tisch mit vier kleinen Bänken. Es stehen vier Truhen mit verschlossenem Deckel an der Westwand.

Zwei Sahuagin sitzen am Tisch.

Zwei **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) unterhalten sich. Die anderen beiden, die hier schlafen, befinden sich in der Arena (Bereich 53).

Schätze. Die unverschlossenen Truhen enthalten jeweils zwei Geschirre mit Silberschnallen (je 10 GM) und einen Tuchbeutel mit 40 EM. Eine der Truhen enthält ein Set Spielfiguren aus Korallen (10 GM).

56. Raum der Wellenformer

Dieser mit Säulen versehene Bereich hat ein Seetangbett am Nordende und eine beträchtliche Anzahl von Truhen mit geschlossenem Deckel, die ordentlich an der Ost- und Westwand aufgereiht sind.

Mehrere Sahuagin schwimmen durch diesen Bereich, zusammen mit zwei Haien.

Auch wenn dieser Bereich gebaut wurde, um zwanzig Sahuagin aufzunehmen, wurde er vor Kurzem für die Sahuagin-Wellenformer reserviert. Im Augenblick halten sich zwei **Sahuagin-Wellenformer** (siehe Anhang C), sechs **Sahuagin** und zwei **Panzerhaie** (siehe Anhang C) in diesem Bereich auf.

Entwicklung. Kampfgeräusche in diesem Bereich sind vom SahuaginWellenformer in Bereich 57 zu hören, der sich sofort dem Kampf anschließt.

Schätze. Die unverschlossenen Truhen hier sind leer. Jeder Sahuagin hat einen Beutel mit 12 SM bei sich.

57. Wellenformer-Quartier

Dieser Bereich hat ein großes Seetangbett an der Südwand. In der Mitte des Raums steht ein Tisch mit vier kleinen Bänken. Eine kleine Säule aus nicht aufgelöstem Salz steht auf dem Tisch. Zwei Truhen mit geschlossenem Deckel stehen an der Westwand.

Ein einzelner Sahuagin schwimmt neben dem Tisch und hantiert mit der Salzsäule.

Ein **Sahuagin-Wellenformer** (siehe Anhang C) setzt das Salz auf dem Tisch magisch zusammen und nimmt es wieder auseinander.

Schätze. Eine Truhe ist leer; die andere enthält eine kleine Korallenschnitzerei eines Hais (20 GM) und 75 GM, die auf dem Boden verstreut liegen.

58. Wachposten

Dieser spartanische Bereich enthält nur eine lange Bank, die an der Westwand steht. Am Südende der Ostwand versperrt ein Bronzetor einen Ausgang im Osten. Daneben, an der Nordwand, hängt ein Bronze-Mechanismus aus Ketten, Rädern und Flaschenzügen. Neben dem Mechanismus wurde ein Holzpflock in einen Riss in der Wand getrieben. Ein Seil, durch ein Loch in der Decke führt, ist an den Pflock gebunden.

Mehrere schwer bewaffnete Sahuagin bewohnen diesen Raum.

Zwei **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) und sechs **Sahuagin** bewachen diesen Bereich.

Das Bronzegitter ist normalerweise geschlossen (herabgelassen). Es kann mit einem Ketten- und Flaschenzugmechanismus an der Nordwand neben dem Tor angehoben und gesenkt werden. Unter normalen Umständen dauert es 3 Runden, das Tor anzuheben oder zu senken, doch eine Notfallapparatur erlaubt es, das Tor mit einem dumpfen Scheppern innerhalb eines Sekundenbruchteils fallen zu lassen (dies ist in den anderen bewohnten Bereichen der Ebene bis auf 60 nicht hörbar).

Das Tor (RK 18, 50 Trefferpunkte, Schadensschwelle 14) kann von einem Charakter, dem ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 gelingt, aufgezwängt werden.

Netzfalle. In der Decke dieses kurzen Korridors, der von Bereich 58 nach Bereich 60 nach Süden führt, ist eine große Netzfalle angebracht. Das Netz fällt, wenn eine Kreatur in Bereich 58 das haltende Seil löst. Das Netz ist nicht versteckt.

Wenn eine Kreatur das Netz löst, fällt ein Netz, das 3 auf 6 m groß ist, von der Decke. Jede Kreatur, die unter dem Netz steht, wenn es fällt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht festgesetzt zu werden. Eine Kreatur, die versucht, sich oder eine andere Kreatur aus dem Netz zu befreien, muss einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 14 schaffen. Wenn das Netz 30 Hiebschaden erleidet, ist es zerstört, und alle festgesetzten Kreaturen sind frei.

59. Verlassener Wachposten

Dieser spartanische Bereich enthält nur eine lange Bank, die an der Ostwand verläuft. Am Südende der Westwand versperrt ein Bronzetor einen Ausgang im Westen. Daneben, an der Nordwand, hängt ein Bronze-Mechanismus aus Ketten, Rädern und Flaschenzügen. Neben dem Mechanismus wurde ein Holzpflock in einen Riss in der Wand getrieben. Ein Seil, durch ein Loch in der Decke führt, ist an den Pflock gebunden.

Zwei Sahuagin halten sich hier auf.

Die meisten Wachen, die hier stationiert sind, haben sich verdrückt, um den Kampf in Bereich 53 anzuschauen. Ein **Sahuagin-Recke** (siehe Anhang C) und ein **Sahuagin** sind übrig.

Das Bronzegitter ist normalerweise geschlossen (herabgelassen). Es kann mit einem Flaschenzugmechanismus an der Ostwand gehoben und gesenkt werden. Unter normalen Umständen dauert es 3 Runden, das Tor anzuheben oder zu senken, doch eine Notfallapparatur erlaubt es, das Tor mit einem dumpfen Scheppern innerhalb eines Sekundenbruchteils fallen zu lassen (dies ist in den anderen bewohnten Bereichen der Ebene bis auf 60 nicht hörbar).

Das Tor (RK 18, 50 Trefferpunkte, Schadensschwelle 14) kann von einem Charakter, dem ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 gelingt, aufgezwängt werden.

Netzfalle. In der Decke dieses kurzen Korridors, der von Bereich 59 nach Bereich 60 nach Süden führt, ist eine große Netzfalle angebracht. Das Netz fällt, wenn eine Kreatur in Bereich 59 das haltende Seil löst. Das Netz ist nicht versteckt.

Wenn eine Kreatur das Netz löst, fällt ein Netz, das 3 auf 6 m groß ist, von der Decke. Jede Kreatur, die unter dem Netz steht, wenn es fällt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht festgesetzt zu werden. Eine Kreatur, die versucht, sich oder eine andere Kreatur aus dem Netz zu befreien, muss einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 14 schaffen. Wenn das Netz 30 Hiebschaden erleidet, ist es zerstört, und alle festgesetzten Kreaturen sind frei.

60. Temporäre Kaserne

Nördlich des Eingangs öffnet sich diese gewaltige Kaverne sofort in ein Gebiet, das von einem Steinsims im Süden beschränkt wird, wo Säulen die Decke stützen. Hinter dem Sims ist eine natürliche Meereshöhle zu erkennen. Dicke Betten aus Seetang wachsen fast überall entlang der Südwand. Die Wände und die Decke erheben sich hoch über euch.

In der Mitte des bearbeiteten Bereichs führen Treppen südlich nach unten. Dahinter, in der Mitte der Südwand der Höhle, liegt ein Metallgitter vor einer Höhlenöffnung.

Viele vollgestopfte Tuchsäcke liegen an der Nordwand.

Eine gewaltige Streitmacht aus Sahuagin befindet sich in dieser Kaverne.

Dieses Gebiet soll einmal die Ausbildungs- und Versammlungshalle für die Festung darstellen, doch im Augenblick sind hier 68 Sahuagin untergebracht, die auf die Fertigstellung und Flutung ihrer Wohnbereiche auf Ebene 1 warten.

Die Bewohner umfassen 45 **Sahuagin**, zehn **Sahuagin-Korallenschmetterer**, sieben **Sahuagin-Recken**, vier **Sahuagin-Tiefseetaucher** und zwei **Sahuagin-Wellenformer** (siehe Anhang C für alle außer die **Sahuagin**). Die Sahuagin in diesem Bereich unterhalten sich, trainieren oder ruhen sich in ihren Seetangbetten aus. Sechs **Panzerhaie** (siehe Anhang C) schwimmen in der Kaverne umher, nahe der Decke des natürlichen Bereichs im Süden. Winzige silberne Fischlein flitzen in Scharen umher und blockieren stellenweise die Sicht.

Tor. Das Gittertor, das die Höhlenöffnung verschließt, ist extragroß, 6 m breit und 6 m hoch. Der Mechanismus ist entsprechend größer als die, die man anderswo findet. Das Bronzegitter ist normalerweise geschlossen (herabgelassen), doch kann es mit einer von zwei Ketten- und Flaschenzugmechanismen gehoben und gesenkt werden. Eine ist an der Wand der Innenseite der Kaverne befestigt, östlich des Höhleneingangs. Die andere befindet sich außerhalb der Kaverne, ebenfalls östlich des Eingangs. Unter normalen Umständen dauert es 3 Runden, das Tor anzuheben oder zu senken, doch eine Notfallapparatur erlaubt es, das Tor mit einem dumpfen Scheppern innerhalb eines Sekundenbruchteils fallen zu lassen (dies ist in den anderen bewohnten Bereichen der Ebene bis auf 58 und 59 nicht hörbar).

Das Tor (RK 18, 100 Trefferpunkte, Schadensschwelle 14) kann von einem Charakter, dem ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 gelingt, aufgezwängt werden.

Schätze. Jeder Sahuagin besitzt einen Lederbeutel mit 12 SP. Zehn Tuchbeutel enthalten die persönlichen Besitztümer der Recken: insgesamt 860 M, zwölf ungeschliffene Juwelen verschiedener Art (je 10 GM) und eine Vielzahl von persönlichen Gegenständen ohne Geldwert.

61. Alter Wachraum

> Der Durchgang öffnet sich in einen kleinen Raum. Auf der gegenüberliegenden Seite führt ein weiterer Durchgang aus dem Raum.

Dieser Raum und die angrenzenden Durchgänge wurden von den Sahuagin nicht verändert. Sie sind grob aus dem Felsen geschlagen und zeigen nichts von der Präzision, die typisch für die Bauweise der Sahuagin ist.

Abschluss

Wenn die Abenteurer ihr Ziel erreichen und sicher nach Salzmarsch zurückkehren, werden sie wie Helden empfangen. Sie werden Bürger von Salzmarsch, und ein Haus wird für sie bereitgestellt, das sie mietfrei bewohnen können, wann immer sie wollen.

Wenn du die Geschichte fortführen willst, fahre mit „Der Angriff" fort. Diese Informationen gehen davon aus, dass die Charaktere sich an der bevorstehenden Invasion der Festung beteiligen und bieten Hinweise, wie du diese Ereignisse ausspielen kannst. Wenn du und deine Gruppe stattdessen mit anderen Herausforderungen weitermachen wollt, findet der Angriff auf die Festung ungefähr 14 Tage nach der Rückkehr nach Salzmarsch statt. Die Sahuagin werden ausgelöscht und ihre Pläne zerstört, so dass die Bedrohung für die Stadt und die Völker der Region gebannt ist. Die Echsenmenschen kehren in ihr Zuhause zurück, und auch wenn die Salzmarsch-Miliz schwere Verluste erleidet, kehrt der alte Frieden wieder in der Region ein.

Der Angriff

Weil die Charaktere mit der Sahuagin-Festung vertraut und offensichtlich geschickt darin sind, am Leben zu bleiben, beteiligt die Salzmarsch-Stadtversammlung sie an ihren Schlachtplänen.

Der Plan

Die verbündeten Truppen haben einen einfachen, aber effektiven Plan entwickelt. Sie beginnen mit einem Angriff der Salzmarsch-Miliz auf den Eingang. Sobald die Sahuagin Truppen zur Verteidigung des Tors abstellen, greifen die wasserbasierten Teile des Bündnisses durch die Eingänge auf Ebene3 an. Die Menschen werden dann die Sahuagin auf Ebene 1 beschäftigen, während ihre Verbündeten durch die unteren Ebenen fegen und die Verteidiger schließlich in einem Zangenangriff zermalmen.

Die Stadtversammlung von Salzmarsch erklärt, dass es Aufgabe der Charaktere ist, als Eingreiftruppe zu dienen, die die Verteidigung der Sahuagin stören und so viele Feinde wie möglich erschlagen soll, ehe die Hauptstreitmacht den Feind attackiert. Eine schlaue Gruppe sollte die Gelegenheit haben, viele Verteidiger auszuschalten, das Tor in Bereich 1 zu öffnen und die Anführer der Sahuagin zu töten, ohne Alarm zu schlagen. Es ist eine schwierige Aufgabe, doch die Gruppe genießt das volle Vertrauen der Verbündeten.

Ressourcen

Ehe die Gruppe zu einer Anlaufstelle nahe der Sahuagin-Festung gebracht wird, versorgt sie die Stadtversammlung mit 1 *Unsichtbarkeitstrank* und 1 *Trank der gasförmigen Gestalt* pro Gruppenmitglied. Die Versammlung macht es deutlich, dass diese Gegenstände der Gruppe geliehen sind, und dass sie ungenutzte Exemplare zurückgeben müssen.

Der Angriff

Die verbündeten Truppen werden siegreich sein, doch das Ausmaß ihres Sieges muss erst noch ermittelt werden. Ein Erfolg in der Schlacht wird davon bestimmt, wie viele Siegpunkte die Charaktere während ihrer Infiltration ansammeln. Immer wenn die Gruppe einen Feind besiegt oder ein strategisches Ziel erreicht, erhalten sie Siegpunkte, wie du der folgenden Tabelle entnehmen kannst.

Zähle mit, wie viele Siegpunkte die Gruppe während ihres Eindringens sammelt. Wenn die Gruppe beim ersten Besuch der Sahuagin-Festung besonders großen Schaden zugefügt hat, kannst du ihnen 5 bis 15 Siegpunkte dafür zugestehen, abhängig vom Ausmaß der Zerstörung.

Siegpunkte

Verteidiger	Punktwert
Sahuagin	1
Sahuagin-Recke	3
Sahuagin-Korallenschmetterer	5
Klingenmeister Makaht	10
Das Tor in Bereich 1 öffnen	15
Baron Kepmak	25
Keinen Alarm schlagen	25

Die Verteidigung

Wenn die Gruppe in die Festung zurückkehrt, haben die Sahuagin ihre Zahl erhöht. Jeder Bereich von Ebene 1 enthält jetzt Sahuagin-Verteidiger, die sich kampfbereit machen, als Reserve dienen oder anderweitig die Verteidigung der Festung planen. Bereiche 1, 5 und 19 haben besondere Begegnungen (siehe „Angriffsbegegnungen"). Für jedes andere Gebiet

kannst du in der folgenden Tabelle nachsehen, welche Sahuagin-Truppen sich dort herumtreiben.

Die Sahuagin überall in der Festung kämpfen bis zum Tod, doch die letzten überlebenden Sahuagin jeder Gruppe werden versuchen, Alarm zu schlagen (siehe „In Alarmbereitschaft").

Sahuagin-Verteidiger

Bereich	Verteidiger
1–4	2W6 **Sahuagin**
5–11	3W6 **Sahuagin** und 1 **Sahuagin-Recke***
12–18	3W6 **Sahuagin**, 2 **Sahuagin-Recken*** und 1 **Sahuagin-Korallenschmetterer***

*Siehe Anhang C

Zeitplanung

Die Gruppe hat nicht ewig Zeit, um ihren Angriff durchzuführen. Salzmarsch und die Verbündeten geben den Charakteren eine kurze Zeit, um die Sahuagin-Truppen zu zermürben. Du solltest die Gruppe zwar ermutigen, sich zu beeilen, doch die genaue Zeit vor dem Angriff der Verbündeten unklar halten. So kannst du Truppen von Salzmarsch auftauchen lassen, wenn die Charaktere in Schwierigkeiten geraten.

Für dich hat die Gruppe 30 Runden.

Nachdem die Charaktere die Festung betreten haben, beginne zu zählen, wie viele Runden sie im Inneren verbracht haben, und ermutige sie, schnell zu handeln, ehe sie entdeckt werden. Nach einer bestimmten Zeit beginnen die Sahuagin zu bemerken, dass etwas nicht stimmt, und erhöhen das Alarmniveau (siehe „In Alarmbereitschaft").

Am Ende dieser Zeit prüfe nach, wie viele Siegpunkte die Gruppe gesammelt hat. Wenn die Zahl ihrer Siegpunkte 75 erreicht oder übertrifft, kommt es zum „Gegenangriff des Barons" (siehe unten). Die Gruppe hat unbegrenzt Zeit, sich Baron Kepmak zu stellen, doch am Ende dieser Begegnung erscheinen ihre Verbündeten, und der Angriff nähert sich dem Ende.

In Alarmbereitschaft

Die Sahuagin-Truppen sind grundsätzlich kampfbereit und stürmen bereitwillig in die Schlacht, sobald sie wissen, dass der Angriff begonnen hat. Die Festung ist erfüllt von den Geräuschen von Sahuagin, die sich auf den Kampf vorbereiten, und klirrende Waffen und Sahuagin-Rufe hallen durch die Korridore. Wenn die Gruppe clever ist, könnten sie den Lärm zu ihrem Vorteil nutzen und ihre Feinde überrumpeln.

Die allgemeine Kampfbereitschaft der Sahuagin hängt davon ab, ob sie alarmbereit sind oder nicht. Wenn die Gruppe die Festung erreicht, sind die Sahuagin nicht alarmbereit. Das kann sich aber ändern. Wenn es zu einem der folgenden Umstände kommt, wird Alarm geschlagen – die Sahuagin wissen, dass der Feind unter ihnen ist!

- Wenn dies bei einem Begegnungsbereich genannt wird.
- Ein Sahuagin flüchtet aus dem Kampf und erreicht Klingenmeister Makaht in Bereich 10 oder Baron Kepmak über Bereich 19.
- Die Gruppe macht Lärm, der über zornige Rufe und klirrende Waffen hinausgeht — besonders laute magische Effekte wie *Feuerball* oder *Donnerwoge*.

Verstärkung. Sobald die Festung in Alarmbereitschaft versetzt wird, beginnen Sahuagin-Verstärkungen durch die Korridore zu streifen. Diese Verstärkungen erscheinen nur, wenn die Charaktere bereits gegen die Verteidiger eines Bereichs gekämpft haben. Alle 2W4 Runden, nachdem ein Kampf in einem Gebiet beginnt, treffen 3W6 **Sahuagin** und 1 **Sahuagin-Recke** (siehe Anhang C) ein. Wenn die SC es schaffen, alle Sahuagin in einem Raum (plus Verstärkung) zu besiegen, dann treffen keine weiteren Verteidiger ein.

Während dieser Begegnungen ist es möglich, dass die Gruppe von Feinden überwältigt wird. Schlage im Abschnitt „Umgang mit Mobs" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* nach, um den Kampf mit vielen Gegnern zu regeln.

Den Angriff abschliessen

Letztendlich kann der Angriff auf drei Arten abgeschlossen werden. Wenn sich die SC zurückziehen, treffen sie Salzmarschs menschliche Angreifer, die gerade ihre Offensive beginnen. Die Angriffstruppe dankt den Charakteren für ihre Mühen und stürmt in die Schlacht.

Wenn die SC besiegt werden, treffen Salzmarschs Truppen gerade rechtzeitig ein. Während einige Soldaten die Charaktere in Sicherheit schleppen, überwältigt der Rest die verbleibenden Sahuagin-Truppen. Die Charaktere werden zurück nach Salzmarsch gebracht, während sie als Helden gefeiert werden, die bereit sind, alles für die Sache zu opfern.

Alternativ, wenn die Charaktere Baron Kepmak konfrontieren, könnten sie die Sahuagin-Truppen enthaupten und die Offensive beenden, ehe sie beginnt.

In allen Fällen schau dir die folgenden Triumph- oder Fehlschlag-Abschnitte an.

Angriffsbegegnungen

Ebene 1 der Festung ist voll von Verteidigern. Während die meisten Sahuagin in Gruppen gegliedert sind, wie in „Die Verteidigung" beschrieben, erweisen sich einige Örtlichkeiten als zentral für die Sicherheit der Festung.

1. Nordeingang und Wachposten

Die Sabuagin haben ihre Verteidigung am Nordeingang zusammengezogen. Sie erwarten einen Angriff, nutzen den Dammweg nicht mehr und halten dieses Tor immer geschlossen. Da das Tor der einzige Zugang zu Ebene 1 der Festung ist, ist die erste Herausforderung der Gruppe, hineinzugelangen.

Wie die Charaktere die Festung infiltrieren, liegt an ihnen, doch könnte es die folgenden Strategien umfassen:

- Die Gruppe kann sich magisch hineinschleichen, indem sie die Tränke nutzen, die die Stadtversammlung von Salzmarsch zur Verfügung gestellt hat.
- Die Gruppe könnte versuchen, mit Worten hinein zu kommen, doch ist es schwieriger geworden, die Sahuagin-Wachen zu täuschen, so dass ein Wurf auf Charisma (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 20 nötig ist. Wenn die Gruppe sich bereits zuvor auf diese Weise den Weg hinein erschlichen hat, hat sie einen Nachteil auf den Wurf.
- Die Gruppe könnte sich an anderer Stelle in die Festung schleichen, doch ist die Sicherheit unter Wasser noch straffer. Der Erfolg der cleveren Infiltrationsmethoden, die die Gruppe vorschlägt, liegt in deiner Hand.

Wie die Gruppe auch hinein gelangt, sie stellt fest, dass der Nordeingang schwer bewacht wird. Eine große Gruppe aus zehn **Sahuagin**, zwei **Sahuagin-Recken** und zwei **Sahuagin-Korallenschmetterern** (siehe Anhang C) ist hier stationiert und bereit, sich allen Angreifern zu stellen. Jeder Konflikt hier, der länger als 5 Runden dauert, versetzt die ganze Festung in Alarmbereitschaft.

Die anderen Merkmale des Raums sind genau wie im Abenteuer beschrieben, doch wurde die Netzfalle deaktiviert. Das Tor funktioniert genauso, was besonders wichtig ist, da es die Verbündeten der Gruppe stark voranbringen würde, wenn es beim Angriff offen steht.

5. Unfertige Kaserne

Die Sahuagin nutzen die Kaserne als vorgeschobenen Kommandostand. 30 **Sahuagin**, drei **Sahuagin-Recken**, fünf **Sahuagin-Korallenschmetterer** und Klingenmeister Makaht (**Sahuagin-Klingenmeister**, siehe Anhang C), wenn er überlebt hat, sind jetzt hier stationiert.

Wenn die Gruppe die Sahuagin hier angreift, wird die Zahl und zentrale Position der Verteidiger sofort für Alarmbereitschaft sorgen.

Schätze. Zwischen den alltäglichen Vorräten steht eine Kiste aus eng gewachsenen pinken Korallen. Im Inneren befinden sich ein *Halsband der Anpassung* und 4 *Heiltränke*.

19. Korridor

Die Sahuagin errichten hier eine verzweifelte Verteidigung, entschlossen, ihre Anführer unten zu beschützen. Eine Elitetruppe aus sechs **Sahuagin-Recken** und vier **Sahuagin-Korallenschmetterern** (siehe Anhang C) nehmen hier einen Wachposten ein.

Wenn die Verteidiger erschlagen werden, ertönt ein schriller Schlachtschrei von der Ebene darunter. Unabhängig davon, wie viel Zeit die Gruppe in der Festung verbracht hat, werfen sich nun Baron Kepmak und seine Ehrengarde in die Schlacht. Beginne die folgende Begegnung.

Der Gegenangriff des Barons

Zornig über das Massaker an seinen Truppen, betritt Baron Kepmak, Anführer der Sahuagin-Armee, das Schlachtfeld. Dies ist deine Gelegenheit, dem Angriff ein dramatisches Finale zu geben, da der Baron acht **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C) in die Schlacht führt. Der Baron brüllt, als er sich in den Kampf wirft, greift den größten Charakter an und verflucht die Gruppe auf Sahuaginisch (er nennt sie sekretlose Gezeitentümpelbewohner und so weiter).

Wenn die Gruppe flüchten möchte, folgt ihnen das gurgelnde Lachen des Barons durch den Korridor, doch er und sein Gefolge nehmen nicht die Verfolgung auf. Die Gruppe trifft bald auf die Streitkräfte von Salzmarsch, die sie dankbar in Sicherheit bringen.

Wenn die Gruppe allerdings die Stellung hält und den Baron besiegt, hören alle Sahuagin im Raum auf, anzugreifen, wenn er fällt, und der Schock wird zu Panik. In der kurzen Stille kündigt das Geräusch von schweren Stiefeln das Erscheinen von Salzmarschs Truppen an. Die Sahuagin fallen schnell zurück. Der Großteil von Salzmarschs Truppen nimmt die Verfolgung auf, einige wenige bleiben zurück, um die Charaktere wegzueskortieren. Die Gruppe hat genug getan. Es ist Zeit für sie, ihre Belohnung zu erhalten.

Fehlschlag

Es wäre durchaus herausfordernd für die Charaktere, beim Angriff gar keine Siegpunkte zu erhalten, doch wenn sie beim ersten Zeichen von Widerstand fliehen oder sich nicht beteiligen, nachdem sie zugestimmt haben, werden sie in Salzmarsch kühl empfangen. Der Angriff hat sich ohne sie abgespielt, doch die verbündeten Streitkräfte haben schwere Verluste erlitten und die Sahuagin gerade so besiegt. Die Charaktere werden höflich, aber nachdrücklich gebeten, die Region von Salzmarsch zu verlassen. Die Stadtversammlung wünscht ihnen eine gute Reise, solange sie nicht mehr zurückkehren.

Triumph

Egal wie sich der Angriff der Charaktere abgespielt hat, sie werden nach hinten geschickt, damit sie sich ausruhen, heilen und schließlich nach Salzmarsch zurück eskortiert werden können. Das Ausmaß des Erfolgs der Charaktere hängt davon ab, wie viele Siegpunkte sie während des Angriffs erzielt haben. Mehrere Stunden nachdem sie nach Salzmarsch zurückgekehrt sind, informiert die Stadtversammlung die Gruppe über den Erfolg des Angriffs und gibt ihnen ihre Belohnung.

Pyrrhussieg (weniger als 50 Siegpunkte). Das Bündnis war siegreich, erlitt aber schwere Verluste. Die Sahuagin geben ihren Hort auf und entkommen, nur um vielleicht später zurückzukommen und sich zu rächen. Die Salzmarsch-Versammlung belohnt die Gruppe für ihre Mühen. Sie erhalten 700 GM und einen Gefallen: eine freie Überfahrt auf einem Schiff zu jedem Seehafen innerhalb einer Woche von dieser Stadt. Dieser Gefallen kann eingeholt werden, wenn die Charaktere wollen.

Sieg (51 bis 125 Siegpunkte). Das Bündnis ist siegreich, mit den erwarteten Verlusten. Die Stadtversammlung von Salzmarsch belohnt die Charaktere mit 1000 GM und einem zufälligen Gegenstand von der Tabelle für magische Gegenstände F im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* (alternativ kannst du ihnen eine *Waffe* deiner Wahl *+1*, einen *Schild +1*, einen *Zauberstab des Kriegsmagiers* +1, oder einen *hellbraunen Trickbeutel* geben). Außerdem gewährt die Stadtversammlung ihnen einen Gefallen, wie oben, doch zu jedem Ziel innerhalb einer Monatsreise.

Totaler Sieg (126 oder mehr Siegpunkte). Die Charaktere haben effektiv die Kontrolle über die gesamte Ebene der Festung erlangt. Das hat die übrigen Sahuagin in Panik versetzt, ehe Salzmarschs Truppen in ihre Verteidiger schmetterten. Alle Sahuagin, die das Glück hatten, zu entkommen, werden sich wahrscheinlich nie wieder blicken lassen. Die Stadtversammlung von Salzmarsch belohnt die Charaktere mit 1.400GM und drei zufälligen Gegenständen von der Tabelle für magische Gegenstände F im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* (alternativ kannst du ihnen einen oder folgenden Gegenstand aus dieser Liste geben: eine *Waffe* deiner Wahl *+1*, einen *Schild +1*, einen *Zauberstab des Kriegsmagiers* +1 , oder einen *hellbraunen Trickbeutel*). Die Charaktere erhalten auch einen Gefallen, wie oben, aber zu einem beliebigen Ort.

Bonus (Sieg über Baron Kepmak). Wenn es den Charakteren gelingt, Baron Kepmak zu besiegen, finden die Truppen von Salzmarsch die Charaktere in absolutem Chaos vor, in dem die Starken vergeblich versuchen, die panischen, schwächeren Truppen in den Kampf zu zwingen. Zusätzlich zu ihren anderen Belohnungen gewährt die Stadtversammlung der Gruppe zusätzliche 1.000 GM, und einen Schatz, der lange in der Schatzkammer der Stadt aufbewahrt wurde, ein silbernes Rabenfigürchen mit wundersamer Macht. Im Nachhinein werden die Helden von den verbündeten Truppen als Helden gefeiert. Sie müssen in Salzmarsch niemals wieder für Getränke bezahlen.

Kapitel 7: Das Schicksal der Tammeraut

Vor fünf Jahren wurde in einer verlassenen Inselfestung, die einstmals als Leuchtturm gedient hatte und vor einer Invasion zu Wasser warnen sollte, eine Einsiedelei zur Kontemplation in der Natur errichtet. Die Bewohner der Einsiedelei öffneten ihre Tore für Anhänger aller Religionen und versprachen eine Zuflucht für jene, die nach Ruhe und Frieden suchten. Doch der Friede wurde gebrochen, und die Charaktere müssen herausfinden, welch böse Macht nahezu alle Bewohner der Feuerblick-Insel ausgelöscht hat und wie sie eine noch größere Tragödie verhindern können.

Das Abenteuer *Das Schicksal der Tammeraut* ist für vier bis sechs Charaktere der Stufe 9 ausgelegt.

Hintergrund

Einige Jahre zuvor befuhr ein gefürchteter Pirat namens Syrgaul an Bord seiner Galeere, der *Tammeraut*, die See. Syrgaul und seine Mannschaft zeigten jenen, die sich ihnen in den Weg stellten, keine Gnade und töteten die Mannschaft der eroberten Schiffe.

Syrgaul war ein mächtiger Zauberer und dessen Besatzung im Segeln ebenso geschickt war wie im Töten. Zudem hatte sich Syrgaul dem dämonischen Herrn der Untoten, Orcus, verschrieben.

Orcus schien Syrgaul seine Gunst zukommen zu lassen, denn er hatte bei seinen Überfällen stets starken Wind in den Segeln, während wirbelnde Ströme seine Beute an der Flucht hinderten. Im Gegenzug brachte der Pirat dem dämonischen Fürsten Opfer als Tribut.

Vor etwa zehn Jahren wurde er schließlich zur Strecke gebracht. Syrgaul und seine Mannschaft näherten sich einem Marinehafen namens Feuerblick-Insel, um diesen zu überfallen, doch der örtliche Priester betete zum Seegott Procan und bat ihn um Schutz. Plötzlich bildete sich ein Sturm und zog sich über das Gebiet. Die *Tammeraut* sank auf den Grund der See, sei es durch Zufall oder weil die Gebete des Klerikers erhört wurden.

Das Geheimnis der Tammeraut

Als die *Tammeraut sank*, war das Ende für Syrgaul und seine Piraten noch nicht gekommen. In dem Moment, als das Schiff ins Meer hinab glitt, rief er nach seinem unheiligen Gönner. Orcus reagierte auf Syrgauls Ruf und machte ihn und seine Mannschaft zu Untoten. So wurde ihnen die gleiche verzerrte Art der Unsterblichkeit zuteil, die der dämonische Fürst seinen Anhängern anbietet.

So verließen die Piraten, nun vollkommen unter Orcus' Kontrolle das Schiffswrack und marschierten auf dem Meeresgrund zur Feuerblick-Insel. Sie überrannten die Festungsgarnison und brachten die Leichen zurück zu ihrem Schiffswrack. Dort folgten sie Orcus' Anweisungen und machten sich daran, mühsam die Grube des Hasses zu öffnen – einem Spalt zur Ebene des Abyss, der Leichname in Ertrunkene verwandeln kann.

Der Tod in der Nacht

Nach Syrgauls Überfall der Untoten blieb die Garnison auf der Feuerblick-Insel mehrere Jahre lang unbewohnt. Die untoten Piraten achteten darauf, keine Spuren zurückzulassen, sodass jeder Reisende, der hier andockte, den Ort leer vorfand. Es schien, als seien die Bewohner einfach verschwunden. So galt die Insel fortan als verflucht und blieb für einige Zeit menschenleer.

Vor fünf Jahren kam jedoch ein kleiner Orden von Mönchen, Einsiedlern und Denkern auf die Insel und zog in die Festung ein. Sie renovierten die Festung und verwandelten sie in einen Ort des friedlichen Zusammenlebens.

Zum Pech der neuen Bewohner wurde diese Idylle zerstört. Denn Syrgauls Mannschaft hat ihr Werk endlich vollendet und die Grube des Hasses geöffnet. Nun brauchen die Untoten mehr humanoide Leichen, um diese in die Grube werfen und mehr Ertrunkene wie sie selbst erschaffen zu können. Die Einsiedler der Feuerblick-Insel waren die perfekten ersten unfreiwilligen Rekruten.

Übersicht über das Abenteuer

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Charaktere entlang der Küste reisen und in einem Dorf namens Uskarn ankommen. Dort erfahren sie, dass die Bewohner sich Sorgen um eine Einsiedelei machen, die auf einer Insel in der nahegelegenen Bucht errichtet wurde. Vortanim, der Druide des Dorfs, bittet sie, die Einsiedelei zu untersuchen und sicherzustellen, dass dort alles zum Besten steht.

Wenn die Charaktere an der Feuerblick-Insel ankommen, zeigt sich vor ihnen ein grausiges Bild. Die Spuren eines tödlichen Kampfs und gefährliche Aasfresser machen nur wenig Hoffnung, Überlebende zu finden. Als die Charaktere aber dennoch eine Handvoll Überlebende in einem Unterschlupf entdecken, erfahren sie, welches schlimmes Schicksal die Einsiedelei und ihre Bewohner ereilte. Zudem realisieren sie, dass die Ertrunkenen nicht bei den letzten Bewohnern der Feuerblick-Insel aufhören wollen. Wenn sie hier fertig sind, würden sie sich zu den Siedlungen an der Küste begeben, um eine unaufhaltsame Armee von Untoten zu erschaffen.

Bei Anbruch der Dunkelheit greifen die Ertrunkenen die Einsiedelei erneut an, um ihr Werk zu beenden. Die Charaktere müssen sich selbst und die Überlebenden verteidigen und den Angriff als Gelegenheit nutzen, die Ertrunkenen zu vernichten, bevor sich die Bedrohung ausweiten kann. Nach dem Sieg über die Untoten erfahren die Charaktere die Geschichte dieser Insel und wie sie mit den Angriffen in Verbindung steht. Danach erhalten sie die Gelegenheit, die Quelle des Bösen am Meeresboden – den verderbten, untoten Kapitän Syrgaul – zu vernichten. Auf der Suche nach ihm entdecken sie zudem das beschädigte magische Siegel, mit dem das Portal in der Grube des Hasses vor langer Zeit verschlossen war. Die einzige Hoffnung, diese Bedrohung für immer aufzuhalten, besteht darin, den Spalt wieder zu schließen.

DAVID SLADEK

Das Abenteuer verorten

Nachfolgend findest du Vorschläge, wo das Abenteuer je nach Kampagne stattfinden könnte.

Eberron. Die Festung auf der Feuerblick-Insel wurde von Aundair während des Letzten Kriegs errichtet. Einst beschützte diese Anlage den Mouth of Scions Sound vor Angriffen aus Karrnath, wurde seit dieser Zeit aber zu einem Ort der Meditation und des Rückzugs. Zehn Jahre vor dem Kriegsende wurde die Festung vom Order of the Emerald Claw angegriffen. In ihrer Verzweiflung beteten die Verteidiger zum Traveler und baten um göttlichen Beistand zur Rettung der Festung. Ihre Gebete wurden scheinbar erhört, doch verwandelte der launische Gott Syrgaul und seine Mannschaft und gab die Garnison schlussendlich doch dem Untergang preis.

Die Vergessenen Reiche. In Faerûn liegt die Feuerblick-Insel im Wyvernwasser in Cormyr. Einst beherbergte sie einen Außenposten der Purpurdrachen nördlich von Wheloon, der die Gefängnisstadt überwachen sollte. Als eine sembische Streitmacht zum Außenposten geschickt wurde, um Zugang zu Wheloon zu erhalten, betete der nordländische Kleriker der Garnison zu Valkur um Hilfe. Die sembischen Boote wurden im See versenkt, wo die netherische Magie auf ihre Träger einwirkte und die Körper der ertrunkenen Plünderer einer furchtbaren Verwandlung unterzog.

Mystara. Aus Angst vor einem thyatischen Übergriff fand es Herzog Stefan von Karameikos notwendig, eine Befestigungsanlage auf einer Insel nahe Rugalov zu errichten. Als die Spannungen zwischen den Reichen wieder abflauten, erkannte Herzog von Hendricks aus der Baronie Schwarzadler das Potential dieses Außenpostens und entsandte Diener des Eisernen Rings, um die Feuerblick-Insel einzunehmen und sie als Marinebasis zu nutzen. In der Bekannten Welt kann sich Syrgaul Nyx oder Orcus verschrieben haben, Janore Sturmsog könnte dagegen zur Anhängerschaft von Protius gehören.

Abenteueraufhänger

Das Abenteuer kann zu jedem Zeitpunkt deiner Kampagne gespielt werden, sofern sich die Charaktereauf einem abgelegenen Küstenweg befinden. Dabei können die Charaktere zufällig in die Ereignisse hineingezogen werden. In diesem Fall musst du darauf vertrauen, dass sie die zerstörte Einsiedelei erkunden, die Überlebenden retten und mehr über den Vorfall erfahren wollen. Alternativ kannst du aber auch einen der folgenden Aufhänger nutzen, um den Charakteren einen Grund zu geben, die Einsiedelei aufzusuchen.

Späte Lieferung

Als die Charaktere sich in einer Stadt an der Küste nahe der Feuerblick Insel befinden, erhalten sie einen scheinbar leichten Auftrag: Eine Lieferung in eine an der Küste gelegene Stadt zu bringen. Der Weg dorthin führt unter anderem durch das Dorf Uskarn. Hier erfahren sie auch, dass mit der Feuerblick-Insel etwas nicht stimmt. Der Auftrag der Charaktere ist nicht dringend, daher haben sie ein bis zwei Tage Zeit, um die Gerüchte zu untersuchen. Der Inhalt der Botschaft sowie der NSC, der sie den Charakteren gegeben hat, können an deine jeweilige Kampagne angepasst werden.

Morleys Schulden

In einer Siedlung in der Nähe von Uskarn kontaktiert der Händler Davus Raal (RN Halb-Elf **Adeliger**), die Charaktere, um ihnen einen Auftrag zu geben. Raal bietet ihnen eine Belohnung dafür, einen Zwerg namens Morley Tobe ausfindig zu machen. Dieser hatte es zuvor versäumt, seine Schulden in Höhe von 8.000 GM zu begleichen und ist untergetaucht. Der Händler hat herausgefunden, dass Morley auf die Feuerblick-Insel geflohen ist (dort versteckt er sich im Bereich 25), wo er sich nun als frommer Einsiedler ausgibt, um seinen Schulden zu entkommen. Raal beauftragt die Charaktere damit, sein Geld aufzutreiben oder – wenn das nicht möglich ist – Morley zu ihm zu bringen (in diesem Fall wird Morley an Piraten verkauft, um seine Schulden zu begleichen). Nehmen die Charaktere den Auftrag an, wird Raal ihnen den Weg nach Uskarn – einem Ort, der der Insel am nächsten ist – erklären.

Der Angriff der Harpyien

Unabhängig davon, was die Charakterein diese Gegend führt, beginnt ihr Abenteuer mit einer Zufallsbegegnung. Diese erwartet sie während ihrer Reise entlang der Küste nahe des Dorfs Uskarn.

> Die Straße besteht aus kaum mehr als Schotter, der entlang der Küste aufgeschüttet wurde. Es ist ein heißer Tag, und die Luft riecht stark nach Meer. Meeresrauschen erfüllt die Luft. Plötzlich hört ihr einen schrillen Ruf und laute Kampfgeräusche aus der Richtung, in die ihr gerade unterwegs seid. Ihr eilt voran und entdeckt eine Frau hinter einer Kurve. Die Frau kniet wimmernd über einer Leiche und umarmt die sterblichen Überreste. Nur wenige Meter über ihr kreisen acht Harpyien, die einander kreischend angreifen.

In Wahrheit ist die weinende Frau eine **Harpyien-Matriarchin** (siehe Anhang C), die mit Magie die Gestalt einer Menschenfrau mittleren Alters angenommen hat. Die acht **Harpyien**, die über ihr kreisen, dienen der Matriarchin.

Über das Original

Im Jahre 2004 veröffentlichte das US-Magazin *Dungeon* in seiner 106. Ausgabe eine Horrorgeschichte auf hoher See – geschrieben vom Erfolgsautor Greg Vaugn, der für seine Abenteuergeschichten bekannt wurde. Wie in Vaughns Werken geläufig, konfrontiert dieses Abenteuer die Spieler mit einer schaurigen Umgebung. Sie müssen einem Mysterium auf den Grund gehen, die Wahrheit herausfinden und einem übernatürlichen Schrecken entgegentreten. Die Gefahr muss gebannt werden, bevor sie ihre volle Macht entfalten kann!

Jeder Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen SG 17 ablegt, wird ihre Täuschung durchschauen und erkennen, dass sie kein Mensch ist.

Sollten sich die Charaktere der Frau nähern, um ihr zu helfen oder um die Harpyien anzugreifen, wird die Matriarchin ihre wahre Gestalt annehmen.

> Die Frau steht plötzlich auf und dreht sich um. Ihr Mund ist mit Blut beschmiert, ihre schwarzen Augen liegen tief in den Höhlen. Augenblicklich wird sie von einem Schwarm skelettierter Vögel umkreist und nimmt die Gestalt einer Harpyie mit grauen Federn an.

Die Harpyien und ihre Matriarchin greifen die Charaktere an, da sie mit einer leichten Beute als Mahlzeit rechnen.

Der unglückliche Schwimmer

Die Leiche an der Küste war einmal ein älterer Mensch – ein Mann mit einem grauen zotteligen Bart, kurzen, grauen Haaren und einer beginnenden Glatze am Scheitel. Der Leiche fehlt das linke Ohr, die Wunde ist aber sichtlich alt. Sie trägt nichts außer einer durchnässten selbstgenähten Kniehose, ihre Haut ist vom Wasser verschrumpelt. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitwurf (Heilkunde) gegen SG 12 ablegt, wird erkennen, dass der Mann an Erschöpfung gestorben ist.

Sein Name war Philpert und er war ein Bewohner der Einsiedelei auf der Feuerblick Insel. Als die Ertrunkenen angriffen, konnte er entkommen und schwamm rund 4 Kilometer von der Insel zum Festland. Er war kurz davor, das Ufer zu erreichen, als sein erschöpfter Körper nachgab und er ertrank. Seine Leiche wurde mit der nächsten Flut angespült.

Sollten die Charaktere *Mit Toten sprechen* wirken, um sich mit der Leiche zu unterhalten, wird diese zunächst über ein Schrecken im Dunkeln und die See als seine einzige Fluchtmöglichkeit reden – die Sätze kommen wie ein Stammeln ohne Zusammenhang daher. Eine geschickte Befragung kann dem Toten je nach Fragestellung aber mehr Informationen entlocken.

In seinem früheren Leben verbrachte Philpert viel Zeit im Armenviertel Uskarns und lebte von Almosen der Dorfbewohner. Schließlich suchte er Zuflucht in der Einsiedelei auf der Feuerblick-Insel. Als die Ertrunkenen angriffen, trieb ihn der Schrecken in den Wahnsinn. Er kann sich nur noch daran erinnern, dass die Angreifer aus dem Wasser kamen und menschlich aussahen. Sie hatten zudem leuchtende Augen, und ihre Körper waren zum Teil verwest.

Das Dorf Uskarn

Uskarn ist ein kleines Fischerdorf mit neunhundert Einwohnern. Der Ort wird hauptsächlich von Menschen bewohnt, doch eine Handvoll Elfen, Zwerge und Gnome haben hier ebenfalls ein Zuhause gefunden.

Die meisten Einwohner leben vom Fischen im flachen Wasser der angrenzenden Bucht oder fahren weiter hinaus in der Hoffnung auf einen größeren Fang. Das Dorf verfügt über einen für seine Größe ungewöhnlich großen Hafen, der sowohl von den eigenen Fischerbooten als auch von Handels- und Marineschiffen auf Durchreise angefahren wird.

Aufenthalt in Uskarn

Ein längerer Aufenthalt im Uskarn ist für dieses Abenteuer nicht notwendig. Die Charaktere werden aber wahrscheinlich einen kleinen Zwischenstopp einlegen – und sei es nur, um nach einer Fähre für die Reise zur Feuerblick-Insel zu suchen.

Sollten die Charaktere doch einige Zeit im Dorf verbringen, werden sie wahrscheinlich die beliebte örtliche Schenke aufsuchen. Der Vernebelte Frosch ist eine ehemalige Lagerhalle, die zu einer Kneipe umgebaut wurde. Das Lokal hat außerdem ein Dutzend Zimmer zu vermieten. Der Inhaber der Schenke ist ein Mitglied des Dorfrats namens Skeldruff Plenk, dessen Lagerbräu Plenks Plenk zu den örtlichen Favoriten gehört.

Sollten sich die Charaktere bei den Bewohnern Uskarns nach Philpert erkundigen, werden sich diese nach einer Beschreibung an ihn erinnern. Alle Bewohner können den Charakteren von Philperts Leben im Dorf erzählen, die meisten wissen auch, dass er vor einigen Monaten in die Einsiedelei auf der Feuerblick-Insel zog. Die Nachricht vom Tod eines friedlichen Einsiedlers auf der Insel wird bei den Bewohnern von Uskarn begründete Sorgen auslösen. Zwar haben sie kein Geld, das sie den Charakteren anbieten können, werden die Charaktere aber dennoch bitten, die Einsiedelei aufzusuchen und zu schauen, ob dort alles in Ordnung ist.

Sollten die Charaktere mehr Zeit als für das Abenteuer notwendig in Uskarn verbringen, können die nachfolgenden Informationen über die wichtigsten Personen im Dorf und weitere Einzelheiten für den Aufenthalt nützlich sein.

Der Rat von Uskarn

Der Dorfrat besteht aus sechs angesehenen Händlern, die Uskarns allgemeine Politik bestimmen. Dies sind die Ratsmitglieder des Dorfs:

- Vortanim (NG Mensch, **Druide**), älterer, gutmütiger Weise und Buchhändler.
- Bellis Bellweather (CG Halbling, **Gemeine**), gut gelaunte Inhaberin eines Käseladens
- Mirria Delvane (N Mensch, **Wachfrau**), eine als Schmiedin arbeitende Soldatin im Ruhestand
- Valissia Arrowen (CN Elfe, **Spionin**), elfische Fremdenführerin und Späherin, Inhaberin eines Pelz- und Lederladens
- Skeldruff Plenk (RN Gnom, **Gemeiner**), Bierbrauer und Inhaber des Vernebelten Froschs, einer Schenke
- Marius Golpin (NB Mensch, **Gauner**), skrupelloser Inhaber eines Gemischtwarenladens

Recht und Ordnung

Obwohl der Rat die Wirtschaft des Dorfs bestimmt, hat Feldrin Kane (RN Mensch, **Ritter**) die wahre Macht in Uskarn. Feldrin ist ein Landvogt von imposanter Statur, der sicherstellt, dass die Freidenker im Ort nicht zu sehr von seiner Vorstellung einer guten Regierung abweichen. Seine schweigsame rechte Hand Merrick (N Halbling, **Veteran**) befehligt eine kleine Gruppe von Stellvertretern und Offizieren, die für Ordnung im Dorf sorgen und nicht viel von fremden Störenfrieden halten. Schon bald nach ihrer Ankunft werden die meisten Besucher von Merrick oder seinen Offizieren besucht. Bei der Gelegenheit werden Ortsfremde kühl begrüßt und nach ihrem Anliegen sowie der Dauer ihres Aufenthalts im Dorf befragt.

Intrigen

Uskarn mag insgesamt klein und unauffällig sein, doch sein großes Hafenviertel beherbergt unter anderem auch einen Schmugglerring. Griff Talsin (CB Mensch, **Banditenhauptmann**), der sich als Händler von feinen Stoffen und Kurzwaren ausgibt, hat mehrere von Merricks Angestellten in der Tasche. In Wahrheit ist Talsin ein kaltblütiger Freibeuter, der den Großteil seiner Waren durch Überfälle auf andere Küstenorte in der Bucht bezieht. Jeglicher Ärger mit Talsin würde die Aufmerksamkeit seiner mächtigeren Piratenfreunde erregen und zu weiteren Abenteuern führen oder sich an diese anschließen.

Die Feuerblick-Insel

Die Feuerblick-Insel ist eine kleine Insel zwischen der stark bevölkerten Halbinsel und der Mündung eines breiten Flusses. Die einzige Sehenswürdigkeit der Insel ist die Einsiedelei, die an der Stelle einer verlassenen Ruine der alten Festung gebaut wurde.

Die Insel ist lediglich 240 m lang und 120 m breit, eine Mischung aus struppigem Unterholz und Felsenhügel bedeckt die Oberfläche. Drei Felsenspitzen ragen aus dem Gras und Gestrüpp hervor. Die höchste Spitze misst 120 m und liegt an der südlichen Inselküste, die anderen Spitzen sind 90 m und 30 m hoch.

Abgesehen von den Einsiedlern wird die Insel für gewöhnlich höchstens von Ungeziefer wie Ratten, einigen Vogelarten und im Gezeitentümpel lebenden Kreaturen bewohnt. Nun hat der Gestank verwesender Leichen in Bereich 14 jedoch mehrere Aasfresser aus umliegenden Gewässern und vom Festland angelockt, darunter auch ein gefährliches Monster.

Ein Blick nach oben

Unter den Aasfressern, die vom Geruch des Todes angelockt wurden, befindet sich ein **monströser Peryton** (siehe Anhang C), genannt Rasp. Diese Kreatur macht schon lange Jagd auf Fischerboote und Passagierschiffe. Die Einheimischen fürchten Rasp und halten nach ihm Ausschau, denn dieser hat bekanntermaßen mehrere Verstecke entlang der Küste. Niemand, der auszog, um diese Kreatur zu erlegen, kehrte bislang zurück.

Der Peryton kommt oft zur Insel, auf der Suche nach Überlebenden des letzten Angriffs, die er verspeisen kann. Wenn die Charaktere bei Tageslicht ankommen, wird Rasp sie mit seinen Klauen und seinem Schnabel angreifen. Die Kreatur ist intelligent genug, nicht bis zu ihrem Tod zu kämpfen – sinken ihre Trefferpunkte um die Hälfte oder mehr, wird sie sich in ihr Versteck auf dem Festland zurückziehen.

Sollte Rasp die Trefferpunkte eines Charakters auf 0 reduzieren, wird er versuchen, ihn aufzuheben und mit ihm zu einem neuen Versteck im Bereich 24 zu fliegen.

Rasps Raubflüge haben die anderen Kreaturen auf der Insel verschreckt, sodass sie sich nun vor ihm verstecken. Die einheimische Tierwelt und die Überlebenden wandern nicht frei umher.

Die Reise zur Feuerblick-Insel

Von Uskarn aus lässt sich die Feuerblick-Insel mit einem kleinen Kielboot erreichen. Dieses fährt einmal täglich bei den ersten Sonnenstrahlen hin und zurück, um Vorräte und Passagiere zwischen dem Festland und der Einsiedelei zu befördern. Eine Hinfahrt kostet 5 SM und wird von Ulder Raserhügel (RN Halbork, **Gemeiner**) gesteuert. Ulder ist ein temperamentvoller Mann, der über sein Leben als Seemann im Nebengewässer frustriert ist. Sollten die Charaktere ihn bitten, auf sie zu warten (oder wenn er die Charaktere für reich hält), wird er eine zusätzliche Gebühr von 50 GM verlangen.

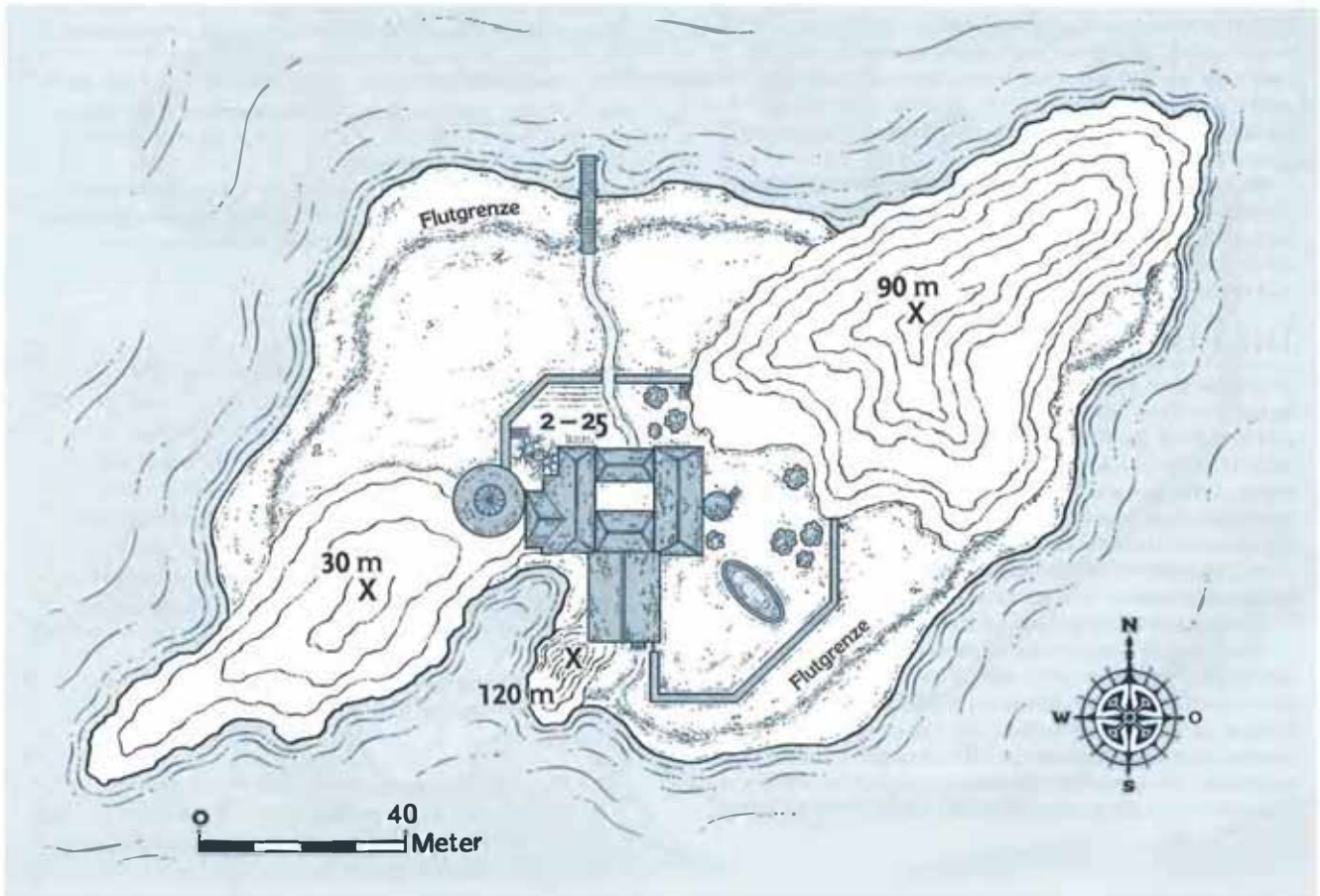
Damit die Charaktere die Insel frei erkunden oder verlassen können, wird der Rat von Uskarn ihnen ein großes Ruderboot zur Verfügung stellen. Wenn Ulder Passagiere zur und von der Insel befördert, zieht er dieses Boot im Schlepptau seiner Fähre.

Sollten die Charaktere bereits über ein eigenes Schiff verfügen, können sie die Feuerblick-Insel mühelos erreichen. Dabei ist jedoch zu bedenken, dass die Charaktere mit einem eigenen Schiff zwar leicht von der Insel entkommen können, doch haben sie im Falle einer Flucht später kaum eine Möglichkeit, die Untoten zur Grube des Hasses zu verfolgen.

Sollten die Charaktere auf eigene Faust zur Insel aufbrechen, können sie das Abenteuer damit beginnen, an einer beliebigen Stelle der Insel an Land zu gehen. Sollten die Charaktere die Fähre benutzen, wird Ulder nur an dem Kai neben der Einsiedelei an der nördlichen Küste andocken. Er wird seine Passagiere aussetzen, das Ruderboot am Kai lassen und sich zurück zum Festland begeben.

Das Ende der Reise

Bei gutem Wetter dauert die Reise zur Feuerblick-Insel eine Stunde. Sobald die Charaktere an Land gehen, hören sie ein schwaches Geräusch. Es klingt wie eine große Glocke und



Karte 7.1 Die Feuerblick-Insel

scheint von der Inselmitte zu kommen. Das Geräusch verstummt jedoch nach kurzer Zeit und wiederholt sich nicht. (Einer der Überlebenden in der Einsiedelei hat die Glocke geläutet, als er das Boot der Charaktere gesehen hat. Danach lauerte Rasp ihm jedoch auf. Für weitere Informationen siehe Bereich 24.)

Sobald die Charaktere die Insel sehen können, lies folgenden Text vor:

> Die Wellen glänzen im Sonnenschein. Nur etwas höher, am Horizont, erstreckt sich die Feuerblick-Insel in ihrer gesamten Größe. Drei kahle Hügel stechen aus dieser Landmasse hervor und ragen über den schmalen Steinstränden, kleinem drahtigen Gestrüpp und sonstiger knapp bemessener Landschaft auf. Zwischen den spitzen Hügel liegt eine Festung, daneben ein Leuchtturm. Das Gebäude ist aus Stein und scheint zwei Stockwerke zu haben. Ein Glockenturm ragt weitere zwei Stockwerke über dem Gebäude in die Höhe, eine Steinmauer umgibt diese Befestigungsanlage.

Sollten die Charaktere den Kai an der Einsiedelei anfahren, siehe Bereich 1 für weitere Informationen.

Die Einsiedelei

Die Festung auf der Feuerblick-Insel wurde bei ihrem ursprünglichen Bau eilig errichtet – Die Bewohner der Garnison hatten die Bauarbeiten noch nicht beendet, als sie verschwanden. Die Bewohner der Einsiedelei beendeten die Arbeiten, doch renovierten sie auf eigene Art und Weise. Dabei wurde das Verteidigungspotenzial des Baus vernachlässigt.

Allgemeine Merkmale

Sofern nicht anders angegeben, bestehen die Wände der Einsiedelei aus Mauerwerk. Die Decken im Inneren sind 3 m hoch, und die Böden sind mit Steinplatten ausgelegt. Das Dach wird von Schieferplatten bedeckt, an einigen Stellen sind diese jedoch abgefallen oder gebrochen. Diese Bereiche wurden repariert und mit Stroh geflickt.

Die Holztüren der Einsiedelei sind für gewöhnlich nicht verschlossen. Eine verschlossene Tür kann mit einem Erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12 aufgebrochen oder zerstört werden (RK 15, 18 Trefferpunkte, immun gegen Gift und psychischen Schaden).

Die Einsiedelei betreten

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Erdgeschoss der Einsiedelei zu betreten, etwa durch den Haupteingang, (zwischen Bereich 2 und Bereich 4), die Hintertür zu den Zellen der Einsiedler (Bereich 11) oder die Küche (Bereich 12). Einige dieser Türen wurden als Verteidigungsmaßnahme gegen die Ertrunkenen verstärkt und müssen aufgebrochen werden. Siehe Beschreibung der einzelnen Bereiche für weitere Informationen.

Im Erdgeschoss der Festung gibt es keine Fenster, eine kleine oder kleinere Kreatur kann sich jedoch durch ein Loch in der nördlichen Müllgrubenwand (Bereich 5) hineinzwängen.

Die Charaktere können die Einsiedelei zudem durch die Tür des Wachturms (Bereich 21) über den ersten Stock betreten oder an der Wand des Gebäudes hochklettern und eines der Fenster im ersten Stock aufbrechen. Um an der Wand der Einsiedelei hochzuklettern, müssen die Charaktere einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 12 ablegen, zum Aufbrechen des Fensters ist ein Stärkewurf (Athletik) gegen SG 10 notwendig.

Inselzugang und Erdgeschoss

Das Erdgeschoss der Einsiedelei dient hauptsächlich als Wohnraum für die Bewohner der Insel. Als die Ertrunkenen angegriffen haben, war dies der erste Bereich, den sie überfielen. Auf der Karte 7.2 werden folgende Orte aufgezeichnet.

1. Kai und Ufer

> Ein kurzer Holzkai führt zum Wasser und ragt ins Meer; ein Pfad verbindet ihn mit einem Bogengang der Festungsmauer. Der Kai ist gut erhalten und erhebt sich an den Holzstützen weit über die Flutgrenze des steinigen Ufers hinaus. Dieser Bereich ist verlassen, andere Boote oder Kreaturen sind nicht zu sehen. Die einzigen Geräusche am Ufer kommen von den Wellen sowie den Schreien der Möwen und Krähen.

Sollten die Charaktere mit der Fähre auf die Insel gekommen sein, wird Ulder noch schnell eine Ladung getrockneter Bohnen und Äpfel, mehrere Wasserfässer und einige Kisten mit sonstigen Vorräten abladen. Danach fährt er nach Uskarn zurück. Falls er sich Sorgen macht, weil ihn niemand aus der Einsiedelei empfangen hat, so lässt er sich dies nicht anmerken. Sofern die Charaktere nichts anderes mit Ulder vereinbart haben, wird die Fähre am nächsten Morgen kurz nach Sonnenaufgang zurückkehren.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 16 ablegt, wird menschenähnliche Spuren entdecken, die aus dem Wasser in die Einsiedelei führen. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) oder Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 14 ablegt, wird ebenfalls Spuren bemerken, die ins Wasser führen (diese Spuren wurden von den Ertrunkenen hinterlassen, als sie die Insel wieder verließen).

Nur wenige Minuten nach ihrer Ankunft auf der Insel werden die Charaktere von Rasp, dem **monströsen Peryton** angegriffen. Siehe Abschnitt „Ein Blick nach oben" (Seite 145) für weitere Informationen.

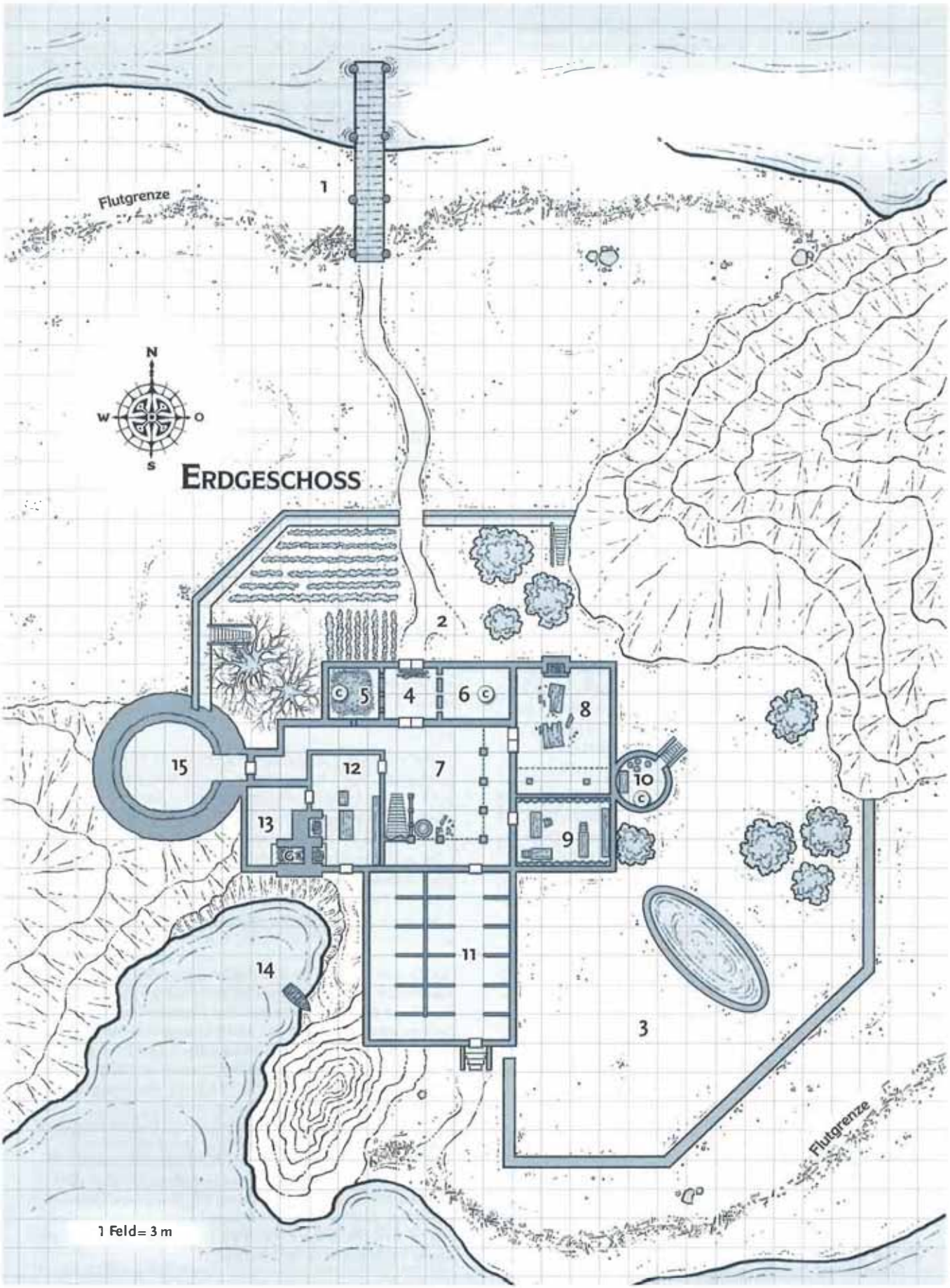
Sollten die Charaktere Ulder bezahlt haben, damit dieser mit seiner Fähre Boot auf der Insel bleibt, liegt seine Reaktion auf Rasp – und umgekehrt – in deinem Ermessen.

2. Hofgärten

> Ein Bogengang in der Außenmauer der Festung führt zu einem großen Innenhof, der nun Gemüsegärten und eine kleine Obstplantage aus verkümmerten Apfelbäumen umfasst. Die Treppen im Osten und Westen führen zu Gängen über dem Hof. Im Südwesten befindet sich der Glockenturm, der von dicken Ranken verdeckt wird. Die Treppe im Westen wird ebenfalls von den Ranken umschlungen. Im hinteren Teil des Hofs steht die Fassade der Einsiedelei. Eine Doppeltür in der Wand scheint der einzige Eingang zu sein.

Sollten die Charaktere den Bereich 3 noch nicht betreten haben, füge Folgendes hinzu:

> Die Festungsmauer entlang der Ostseite des Innenhofs schloss sich einst an den größeren Steinhügel der Insel an. Diese Seite des Hügels wurde später jedoch bearbeitet, um einen Weg um die Einsiedelei herum zu schaffen.



MIKE SCHLEY

Karte 7.2 Erdgeschoss der Einsiedelei

Die Ranken am Glockenturm (Bereich 15) sind **vier Mörderranken** (siehe Anhang C). Diese wurden von einem Druiden namens Tallos (er wurde beim Angriff der Ertrunkenen getötet) auf die Insel gebracht und in großen Lehmtöpfen gepflanzt. Tallos züchtete diese Mörderranken wegen ihrer Früchte, aus denen er einen einzigartigen Schnaps herstellte. Andere Bewohner machten immer einen großen Bogen um sie herum, da sie jeden (außer dem toten Druiden) angreifen, der sich in ihrer Reichweite befindet. Jeder, der die Treppe im Westen hoch steigt, begibt sich in die Reichweite.

Außenmauer. Der Innenhof wird von einer 4,50 m hohen Mauer umgeben. Auf der Mauer befindet sich ein 1 m breiter Weg, der über die Treppen im Osten und Westen betreten werden kann. Die Mauer hat keine Brüstung und bietet keinen Schutz für Kreaturen auf dem Weg. Vor jeder Treppe liegt ein Haufen Gartenwerkzeuge, daneben stehen Holzeimer, mit denen das Wasser aus dem Wasserbecken im Bereich 3 zum Garten getragen wurde.

Verbarrikadierte Türen. Bei näherer Betrachtung der Doppeltür zur Einsiedelei werden die Charaktere erkennen, dass sie vor kurzer Zeit aufgebrochen und dann verriegelt wurde. Die Ertrunkenen zerschlugen die Tür bei ihrem Angriff, doch die Überlebenden haben sie repariert und mit Brettern aus dem Speisesaal verriegelt. Mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 16 kann diese aber wieder aufgebrochen werden.

3. Hof und Wasserbecken

Eine niedrige, unfertige Steinmauer umschließt einen großen sandigen Hof, der in einen offenen Bereich zum Ufer und dem Meer übergeht. An der Ostseite der Einsiedelei steht ein Turm, der über eine kleine Außenleiter betreten werden kann. An der Nordseite eines großen ovalen Beckens in der Mitte des Hofs wachsen struppige Büsche.

Sollten die Charaktere den Bereich 2 noch nicht betreten haben, füge Folgendes hinzu:

Entlang der Nordseite des Hofs verläuft eine Festungsmauer, die sich einmal an den größeren Steinhügel anschloss. Diese Seite des Hügels wurde später jedoch bearbeitet, um einen Weg um die Einsiedelei herum zu schaffen.

Als die Festung verlassen wurde, waren die Soldaten der Garnison gerade dabei, den Hof mit einer 1 m breiten, 4,50 m hohen Mauer zu befestigen. Die Bauweise gleicht der Mauer im Innenhof (Bereich 2). Die unfertige Mauer ist 1 m hoch.

Der letzte Angriff auf die Insel lockte zwei **Seevetteln** an, die Schreie der Opfer der Ertrunkenen gehört haben. Sie schleichen um die Einsiedelei umher, begleitet von einem beschworenen **unsichtbaren Pirscher**. Sie bemerken die Charaktere und verstecken sich im Gebüsch an der Mauer.

Um diese Kreaturen zu entdecken, muss ein Charakter einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 17 ablegen. Der unsichtbare Pirscher befindet sich im Wasserbecken und kann so nicht entdeckt werden. Sollte eines dieser drei Monster entdeckt werden oder die Charaktere dem Wasserbecken näher als 1,50 m kommen, greifen die drei Kreaturen an.

Wird der Pirscher getötet, werden die Vetteln versuchen, ins Meer zu fliehen.

Entwicklung. Schaffen es die Charaktere, die Vetteln gefangen zu nehmen, werden sie ihnen alles über die Ereignisse auf der Insel erzählen. Wenn sie die Ertrunkenen erwähnen, brechen sie in fröhliches Kichern aus. Die Vetteln leben in dieser Gegend seit Jahren und haben sogar den ersten Angriff der Ertrunkenen vor zehn Jahren miterlebt. Sie bezeichnen die Ertrunkenen allerdings als „Latscher", weil sie immer am Meeresgrund laufen und niemals schwimmen. Zwar haben sie den Untergang des Schiffs während des Sturms nicht gesehen, sie wissen aber, dass die Latscher aus der Richtung kommen, in der die Grube des Hasses liegt. Sie beschreiben den Charakteren gerne den Weg zum Spalt, lassen dabei aber keine Gelegenheit aus, ihnen den sicheren Tod zu prophezeien.

Wasserbecken. Das Wasserbecken in der Mitte des Hofs ist 2 m tief. Es ist mit Steinplatten verziert und hat einen Rand, der 0,50 m hoch und genauso breit ist. Das Becken sammelt Regen zum Trinken und Waschen, die Einsiedler füllen es aber oft mit den Vorräten aus Wasserfässern, die vom Festland aus geschickt werden. Durch kürzliche Regenfälle ist es momentan randvoll gefüllt.

Schätze. Seit ihrer Ankunft auf der Insel konnten die Vetteln die Zellen der Einsiedler (Bereich 11) betreten und einige Schätze sammeln. Die verbarrikadierte Tür konnten sie bislang aber noch nicht passieren. Die Schätze wurden im Schlamm am Boden des Wasserbeckens versteckt. Ein Charakter, der bei der Untersuchung des Beckens erfolgreich einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 14 ablegt, wird etwas in dem Dreck bemerken.

Jeder, der zum Beckenboden taucht, kann dort ein Ledersäckchen mit 125 GM, einen goldenen Briefbeschwerer in Form einer Schildkröte (100 GM), einen silbernen Kerzenständer mit dem Symbol des Seegottes Procan (50 GM) und zwei *Tränke der mächtigen Heilung* finden.

4. Haupteingang

Wenn die Charaktere die Einsiedelei über diesen Bereich betreten, müssen sie die verbarrikadierte Tür mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 16 aufbrechen. Passe den nachfolgenden Text entsprechend an.

Abgebrochene Bretter und Schutt verstärken die beschädigte Tür im Norden dieses Raums. Blutflecken bedecken den Fußboden und die Wände. Ein kaputtes Vorhängeschloss liegt am Boden neben der nördlichen Tür, die südliche Tür wurde beinahe aus den Angeln gerissen. In der östlichen Wand sind Schießscharten zu sehen, die nun von Spinnweben bedeckt sind. Die westliche Wand ist übersät mit Flickspuren – einmal waren hier ähnliche Schießscharten, doch sie wurden mit Backsteinen zugemauert.

Als die Ertrunkenen die Einsiedelei angegriffen haben, brachen sie durch die Türen und überraschten die Festungsbewohner. Die Schießscharten sind 1 m über dem Boden und haben eine Breite von 15 cm, die Spinnweben verdecken jegliche Sicht nach draußen. Die Einsiedler haben beim Flicken des Gebäudes gute Arbeit geleistet, mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 18 können die zugemauerten Schießscharten aber durchbrochen werden.

Ein Charakter, der einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 16 ablegt, wird im Blut und Dreck auf dem Fußboden menschenähnliche Spuren entdecken. Mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) oder Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 14 wird ein Charakter verstehen, dass es sich dabei um ein Dutzend einzelner Spuren handelt. Die meisten von ihnen sind mit einer dicken Salzkruste bedeckt, die sie sichtbar macht.

5. Müllgrube

Der Raum ist mit einem üblen Geruch durchzogen. Ein großer Müllhaufen ist in dem Raum verteilt, an der Decke ist eine Falltür angebracht. Unter der Falltür befindet sich eine Leiter, die an der westlichen Wand angeschraubt ist. Die östliche Wand weist Spuren von drei Schießscharten auf, der Durchgang im Süden ist zugemauert.

Die Bewohner der Einsiedelei nutzen diesen Raum als ihre Abfallgrube und Toilette. Die Abfälle landen hier durch die Falltür in der Decke. Die Schießscharten und die südliche Tür wurden zugemauert, um den Geruch hier einzudämmen. Eine kleine oder kleinere Kreatur kann sich hier durch ein Loch in der Nordwand durchzwängen.

Fünf **Riesenratten** huschen durch den Müllberg hin und her. Sie greifen alle Eindringlinge instinktiv an.

Leiter. Eine Sprosse am oberen Ende der Leiter ist verrottet und bricht, wenn sie einem Gewicht von 50 Pfund ausgesetzt wird. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 14 ablegt, wird die schwache Sprosse bemerken. Der Charakter, der sich an dieser Sprosse hochzieht und bei dem diese bricht, fällt 3 m in die Tiefe und hat eine Chance von 50%, in der Müllgrube zu landen.

Müllhaufen. Jeder Charaktere, der den Müllhaufen nennenswert berührt (etwa, indem er in dem Haufen wühlt oder hinein fällt), muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Scheitert der Wurf, erkrankt der Charaktere an Kanalpest. Für weitere Informationen siehe „Krankheiten" im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, Kapitel 8.

Schätze. Ein Charaktere, der den Haufen durchwühlt, wird eine *Brosche des Abschirmens* finden, die jemand vor Jahren fallen ließ.

6. Schützenposten

Der Raum ist verlassen und mit dichten Spinnweben bedeckt. Drei kaum sichtbare Schießscharten in der westlichen Wand liegen dahinter. Eine an die östlichen Wand geschraubte Leiter führt zu einer Falltür an der Decke.

Dieser Raum kann später zur Verteidigung benutzt werden, wenn die Ertrunkenen zurückkehren.

7. Waschraum

Die Treppe führt zu einem mit Geländer gesicherten Balkon, der sich von einer Wand der großen gewölbten Kammer zur anderen erstreckt. Der Balkon hängt in einer Höhe von 25 Meter über dem Fußboden. Über ihm stützen schwere Traversen eine 50 Meter hohe Decke aus Schieferplatten. Einzelne Platten fehlen und wurden mit Stroh ersetzt.

An der Treppe steht ein großer, verrosteter Metallkübel, daneben ein kaputter Holzrahmen. Der Fußboden ist bedeckt mit Blutspritzern und deutlichen Spuren eines kürzlichen Kampfes.

Dieser Bereich diente einmal als Galerie, doch die Bewohner der Einsiedelei haben ihn zu einem Waschraum umgebaut. In dem großen Kübel wurde früher Öl für das Leuchtfeuer im Leuchtturm gelagert (siehe Bereich 24), nun ist er aber mit schmutzigem Wasser und zerbrochenem Geschirr gefüllt. Der Holzrahmen dient als Wäscheständer. Hinter dem Kübel steht ein Eimer voll Lauge mit einem Kupferlöffel und mehreren Bimssteinen zum Schrubben.

Die Ertrunkenen haben hier mehrere Einsiedler getötet und die Leichen in den Bereich 14 gebracht. Die Tür zum Bereich 11 wurde danach von Innen verbarrikadiert.

Ein Charakter, der die Blutspritzer im Raum untersucht und einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 14 ablegt, wird feststellen, dass hier vor Kurzem mehrere Kreaturen getötet wurden – eine von ihnen wurde in dem Kübel ertränkt. Die Blutspritzer auf dem Fußboden sind höchstens einen Tag alt. Zudem werden dem Charakter weitere, frischere Spuren auffallen. Das legt die Vermutung nahe, dass mindestens eine Person überlebt hat. Die Richtung, in die sie geflohen ist, lässt sich jedoch nicht feststellen.

Zugemauerte Tür. Charaktere, die sich in diesem Gang zwischen diesem Bereich und Bereich 15 bewegen, werden sehen, dass die Tür in der nördlichen Wand mit Backstein zugemauert wurde. Die schlampig errichtete Mauer kann mit einem Stärkewurf (Athletik) gegen SG 18 zerstört werden.

Schätze. Einer der Einsiedler hatte ein gut gemachtes Gebiss aus Elfenbein. Dieses Gebiss ist 150 GM wert und kann von jedem gefunden werden, der den Kübel untersucht. Als der Besitzer von einem untoten Angreifer darin ertränkt wurde, fiel das Gebiss ins Wasser.

8. Speisesaal

Die gewölbte Decke der großen Halle erstreckt sich an der Spitze beinahe 9 Meter in die Höhe. Im Norden befindet sich eine Feuerstelle aus Steinplatten, im Süden ein Holzbalkon in einer Höhe von 7,50 Meter. Er wird von Balken gestützt, die einen maroden Eindruck erwecken. An der Ost- und Westseite des Balkons sind türgroße Löcher in die hohen Fenster geschlagen worden.

In der Mitte des Raums stehen die zerbrochenen Reste einer großen Tischplatte, die ehemals auf Böcken stand, und einiger Bänke. Zerbrochenes Geschirr und Essensreste liegen überall verstreut.

Die große Halle der Festung diente einst als Verteidigungsposten und Versammlungsort.

Fenster. Die Fenster im Osten führen nach draußen und erleuchten den Raum bei Tageslicht. Die Fenster im Westen dienten den Bogenschützen als Zugangspunkt in den ersten Stock. Von hier aus konnten sie auf Eindringlinge schießen.

Bauliche Veränderungen der Einsiedler. Die Einsiedler haben mehrere Veränderungen an der Halle vorgenommen. So haben sie etwa die Schießscharten am Zugang zum Wachturm und dem Balkon erweitert, um einen Durchgang zum ersten Stock zu schaffen. Dann haben sie einen grob gezimmerten Holzbalkon gebaut, um das Obergeschoss des Wachturms mit dem Hauptgebäude zu verbinden.

Der Balkon ist schäbig gebaut, und die Holzstützen sehen nicht sicher aus. Er kann ein Gewicht von 200 Pfund aushalten, bei höherer Belastung bricht er zusammen. Wenn der Balkon zusammenbricht, stürzt jeder, der sich darauf befindet, 6 m tief und erleidet normalen Fallschaden.

Zerbrochener Tisch. Als die Ertrunkenen angriffen, genossen zwei der Einsiedler hier gerade eine Mahlzeit. Sie gingen in den Bereich 7, um Kampfgeräusche zu untersuchen und wurden dort getötet. Die Überlebenden haben den Tisch nach dem Angriff zerbrochen und benutzen die Bretter, um die Zugänge zur Einsiedelei zu verbarrikadieren.

9. Bibliothek

Verblasste Bilder mit Seemotiven und dramatischen Stürmen hängen an der nördlichen und der südlichen Wand dieses gemütlichen Raums. Der Boden ist mit einem zotteligen grünen Webteppich ausgelegt, dessen Muster eine brechende Welle zeigt. An der östlichen Wand steht eine Reihe niedriger Bücherregale; drei Holztische und mehrere Stühle bilden den Rest der Möbel im Raum. Die Bücher sind im ganzen Raum auf dem Boden und auf den Tischen verstreut.

Diese Kammer diente der Garnison früher als Kapelle des Seegottes. Hier betete der Festungskaplan, Oloran, zu Procan und bat um Hilfe gegen die *Tammeraut*. Die Bewohner der Einsiedelei legen sich aber nicht auf eine bestimmte Religion fest und haben die Kapelle daher zu einer Bibliothek umgebaut. Jeder Charakter mit einem angemessenen Hintergrund, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Religion oder Geschichte) gegen SG 14 ablegt, wird erkennen, dass das Bild auf dem Teppich das Symbol des Seegottes Procan darstellt.

Bücher. Einige Werke in den Bücherregalen beschäftigen sich mit der Verehrung des Seegottes und stammen aus der Zeit der Garnison, die meisten Bücher wurden jedoch von den Einsiedlern mitgebracht. Insgesamt behandeln die Bücher gängige philosophische Fragen und die passive Betrachtung der Natur. Die Bücher sind alt und sehen beeindruckend aus, haben jedoch keinen materiellen Wert.

Sollten die Charaktere die Bibliothek durchsuchen, findet einer von ihnen ein selbst geschriebenes Gedicht, das auf die Innenseite des Bucheinbands gekritzelt wurde. Das Werk wurde vom Kaplan Oloran am Morgen nach dem Angriff der *Tammeraut* verfasst. Es ist ein Lobgesang an Procan, der auch als Sturmfürst bezeichnet wird, und gleichzeitig eine Warnung an seine Feinde:

Oh, fürchtet die See und den scharlachroten Boten.
Dem Schwert und dem Tode seid ihr geweiht.
Um Führung flehen wir zum Sturmfürst in Nöten.
Der, der Tammeraut' Schicksal unsren Feinden verleiht.

Sollten die Charaktere bereits den Glockenturm (Bereich 24) untersucht haben, wird ihnen die Ähnlichkeit des ersten Verses mit dem Schriftzug im Turm auffallen. Für weitere Informationen siehe Bereich 24.

Ein Charakter, der erfolgreich einen Intelligenzwurf (Geschichte) ablegt, wird zudem erkennen, dass „Tammeraut" ein Familienname ist. Genauer gesagt, gehörte er einem adeligen Geschlecht, das vor Jahren ausstarb.

Schätze. Auf einem der Bücherregale liegen vier *Zauberschriftrollen*: *Windstoß*, *Mit Tieren sprechen*, *Mit Pflanzen sprechen* und *Wasser kontrollieren*. Sie wurden vom Druiden Tallos erstellt, er hat sie jedoch hier liegen lassen und später vergessen.

10. Brennerei

Dieser Bereich befindet sich zwar im Erdgeschoss, ist jedoch nur von außen und durch die Falltür im Bereich 21 im zweiten Geschoss erreichbar.

Ein berauschender Geruch von Gärung durchzieht den dunklen Raum ohne Fenster. Die Wände bestehen aus grobem Mauerwerk, der Fußboden aus gestampfter Erde. An der Decke befindet sich eine Falltür, doch es führt keine Leiter hinauf. An der westlichen Wand steht ein Tisch, der mit einer Sammlung aus Kupferrohren und Behältern vollgestellt ist. Neben dem Tisch stehen mehrere Fässer.

Der Raum unter dem Wachturm im Bereich 21 diente einst als Gefängniszelle. Der Druide Tallos baute die Kammer jedoch zu einer Brennerei um. Er brachte die Beeren der Mörderranken hierher und brannte daraus Schnaps, die Rohre und Behälter bilden eine funktionierende Destillerie.

Fässer. Die vier Fässer im Raum sind mit Tallos' Jahrgangsbranntwein aus Mörderrankenbeeren gefüllt. Jeder, der dieses Gebräu trinkt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Scheitert der Wurf, wird die Kreatur für 1W4 Stunden vergiftet. Die vergiftete Kreatur kann alle 15 Minuten einen Rettungswurf ablegen, um die Nebenwirkungen des Weins zu überwinden.

11. Einsiedlerzellen

Die Tür zu diesem Bereich wurde von außen beschädigt und kann mühelos geöffnet werden. Die Tür zum Bereich 7 ist von der anderen Seite verbarrikadiert. Mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 14 kann sie aber aufgestoßen werden.

Der Raum war einmal offensichtlich eine Kaserne, die zu individuellen Meditationszellen der Bewohner der Einsiedelei umgebaut wurde. Unzählige Holzbalken wurden halbherzig zusammengebunden und mit Vorhängen versehen, um den Raum in 2,50 Meter große Abschnitte zu unterteilen. Der Raum ist 6 Meter hoch, das mit Stroh reparierte Dach wurde hier mit Holzbalken verstärkt.

Der gesamte Raum liegt in Trümmern, viele der kleinen Raumabschnitte sind beschädigt und die Vorhänge zerrissen. Schutt und zerbrochene einfache Möbelstücke liegen überall verstreut, an den Holzbanken klebt sowohl trockenes als auch frisches Blut. Es erfüllt den Raum mit metallischem Gestank.

Als die Ertrunkenen angriffen, konzentrierten sie den Angriff auf diesen Raum. Die meisten Bewohner schliefen in ihren Zellen und starben innerhalb der ersten Minuten des Überfalls. Der Druide Tallos – die einzige Hoffnung der Einsiedler, die Angreifer zurückzudrängen – wurde in seinem Bett getötet. Dann brachten die Ertrunkenen alle Leichen fort. Anschließend kamen die Seevetteln aus Bereich 3 hierher und nahmen einige Gegenstände mit.

Auf dem Fußboden huschen vom Gemetzel angelockte Ratten hin und her. Da die Ertrunkenen die Leichen jedoch wegbrachten, finden die Ratten hier kaum etwas zum Fressen. Sie kommen unter den Möbeln und Vorhängen hervor und stürzen sich auf jeden, der den Raum betritt.

Zu Beginn jeder Runde zeigen sich drei **Rattenschwärme** in einer der Zellen (du kannst jede Zelle auswählen) und greifen die Charaktere an. Auf diese Weise können die Charaktere mit bis zu 12 Schwärmen konfrontiert werden.

Schätze. Der Holzbalken an einer der Zellen (sie gehörte Tallos) wurde ausgehöhlt. Um dies zu entdecken, muss ein Charakter einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 16 ablegen. Der verstörte Druide war ein bisschen zu sehr

von seinem Mörderrankenbranntwein (siehe Bereich 10) abhängig und hat zwei Flaschen seines Getränks im Balken versteckt. Daneben liegt zudem ein *Amulett der Pflanzenherrschaft* (siehe Anhang B) und eine Halskette aus bronzierten Orkzähnen (hat keinen materiellen Wert).

12. Küche

Die Tür zu diesem Bereich wurde von Innen verbarrikadiert. Mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 14 kann sie aber aufgestoßen werden.

> Die Küche wurde dem Anschein nach vor kurzer Zeit genutzt und ist vergleichsweise sauber. Ein Kessel hängt über einer großen Feuerstelle, ein Backsteinofen steht daneben. In der Mitte des Raums befindet sich ein Schneideblock, darauf ein halber Brotlaib. Ein leerer Tisch steht daneben. An der östlichen Wand befinden sich Schränke für Geschirr und andere Utensilien.

Der Kessel ist mit kalter Gemüsesuppe gefüllt, und das Brot ist alt.

Verschlossene Tür. Die Tür im Westen ist von der anderen Seite verschlossen, kann nach einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen 14 jedoch mit Diebeswerkzeug geöffnet werden.

Schätze. Ein Charakter, der die Küche untersucht und erfolgreich einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 14 ablegt, wird in einem Schrank eine Flasche voller *Öl der Glätte* entdecken.

13. Vorratskammer

> Die Wände dieses Raums waren einst mit Regalreihen bedeckt, in denen mit Essen gefüllte Boxen standen. Nun liegen die meisten Vorräte auf dem Boden verteilt. Ein paar Würstchen hängen immer noch an Haken der Dachbalken. Ein Eimer voller Kartoffeln ist gegen die Rückseite des Steinofens in der Küche gelehnt.

In dieser Vorratskammer gab es einst genug Vorräte, um zwei Dutzend Menschen für drei Tage zu ernähren.

Zerstörte Karte. Sollten die Charaktere die Vorratskammer durchsuchen, finden sie ein Stück feuchtes, zerknittertes Pergamentpapier mit kaum lesbaren Linien und Schrift. Dies ist eine Karte, die von einem der Ertrunkenen, die hier geplündert haben – einem ehemaligen Navigator der *Tammeraut* – fallen gelassen wurde. (Siehe Bereich 25 für weitere Informationen über die Geschehnisse hier.)

Die Karte zeigt die Feuerblick-Insel und die nahegelegene Küste. Außerdem sind dort Diagramme abgebildet, die die ursprünglichen Pläne der Eindringlinge verraten. Demnach sollte ihnen die Insel als Ausgangspunkt für einen Angriff gegen das Festland dienen. Auch wenn die Karte der Seemänner wasserdicht war, so haben sie die vielen Jahre in der Tiefe fast unleserlich gemacht. Um die Markierungen zu verstehen, ist ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 notwendig.

Geheime Tür. Ein Charaktere, der die Vorratskammer durchsucht und einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 12 ablegt, bemerkt, dass die Schieferplatten auf der Rückseite des Kartoffeleimers in die Ofenrückwand eingearbeitet sind. Werden diese Schieferplatten entfernt, offenbart sich dahinter ein Hohlraum hinter der Feuerstelle.

Eine Leiter führt in einen geheimen Keller hinab (Bereich 25), wo sich die Überlebenden des letzten Angriffs versteckt haben. Die Ertrunkenen, die die Regale plünderten, konnten die Nähe des Klerikers des Seegottes zwar spüren, den Eingang zum Keller konnten die Untoten aber nicht finden.

14. Grotte

> Die spitzen Felsen auf der Insel erheben sich entlang der Wände der Einsiedelei und bilden eine geschützte Grotte. Diese wird von einem begehbaren Schutzwall überragt, der sich entlang der westlichen Seite der früheren Festungsanlage erstreckt. Ein steiler Pfad führt 3 Meter von einem kurzen Uferabschnitt nach oben zu einer Tür. Ein Boot wurde auf den Strand gezogen. Sein Heck wird noch vom Wasser umspült.

Diese halb verborgene Grotte diente als Fluchtweg für die Garnison der Feuerblick-Insel.

Ein großer Leichenberg ist nahe dem Boot gerade so unterhalb der Wasseroberfläche sichtbar. Ein Charakter muss einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 12 ablegen oder sich bis auf 1,50 m nähern, um die Leichen, die durch ein Fischernetz zusammengehalten werden, sehen zu können.

Die Leichen wurden hier von den Ertrunkenen verstaut, bis alle zur Grube des Hasses transportiert werden können, wo sie ebenfalls in Untote verwandelt werden, um Syrgauls Truppen zu verstärken. Syrgauls Plan ist es, eine Armee aus Ertrunkenen zu erschaffen, die das Küstengebiet verwüsten und somit noch mehr Kreaturen zu seiner Armee hinzufügen könnte (siehe „Abschluss des Abenteuers" für weitere Informationen).

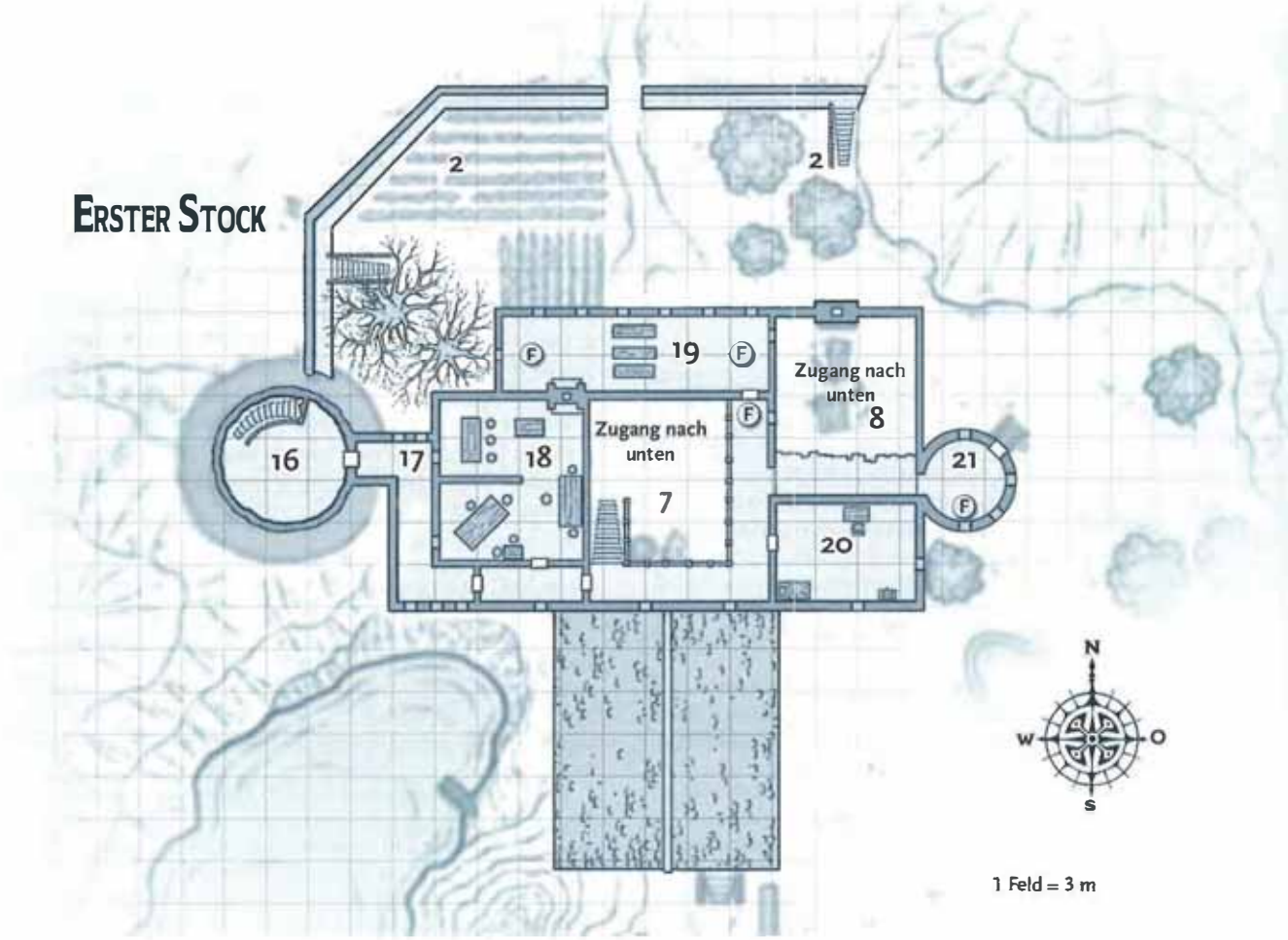
Unter dem Leichenberg verstecken sich drei **Chuuls**. Diese Kreaturen wurden durch das Blut im Wasser angezogen und haben sich an den Leichen unter der Wasseroberfläche gelabt. Sie bemerken schnell, wenn sich jemand am Ufer befindet oder ins Wasser kommt, und greifen an.

Boot. Die Einsiedler hielten hier ein Boot für den Fischfang oder für Ausflüge zum Festland bereit. Das Boot kann bis zu acht mittelgroße humanoide Kreaturen befördern und wird über Ruder und ein kleines Segel gesteuert. Als die Ertrunkenen hierher kamen, beschädigten sie das Boot, indem sie seinen Rumpf mit Steinen einschlugen. Somit hinderten sie die Einsiedler an der Flucht von der Insel. Jeder, der sich nähert, kann erkennen, dass das Boot halb versunken ist, und sein Rumpf mehrere Löcher hat.

Grauenhafte Beute. Nachdem die Ertrunkenen die Einwohner der Einsiedelei abgeschlachtet haben, sammelten sie die Leichen mit großen Fischernetzen, die sie im Boot fanden, ein, beschwerten sie mit Steinen und versenkten sie im Wasser. Wenn sie nachts von der Suche nach Überlebenden zurückkehren, wollen die Untoten die Leichen zur Grube des Hasses befördern und sie ihrer fauligen Essenz opfern.

Die dreizehn Leichen sind zum Großteil Menschen und Halbelfen. Aber ein Zwerg ist auch dabei. Sie alle haben tödliche Stich- und Schnittwunden, gebrochene Knochen und stumpfe Traumata. Die Körper sind seit ungefähr einem Tag tot und wurden im Morgengrauen versenkt.

Die Leichen können mit dem Zauber *Mit Toten sprechen* befragt werden. Keiner der toten Einsiedler versteht, warum die Einsiedelei angegriffen wurde, aber sie können erschreckend detaillierte Aussagen über die Natur der untoten Angreifer machen.



Karte 7.3: Einsiedelei erster Stock

15. Alte Abstellkammer

Die Tür zu diesem Bereich ist verschlossen, kann aber mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 14 mit Diebeswerkzeug geöffnet werden.

> Dieses feuchte, dunkle Turmzimmer riecht nach Verwesung und Schimmel. Wasserpfützen bedecken den Boden, und feuchte Tropfen laufen die Wände im Westen und Süden hinunter. Die Überreste der einstigen Fässer und Kisten, die an der Wand gestapelt standen, sind zu einem beinahe unerkennbaren Schimmelhaufen zerfallen.

Dieser Raum diente als Abstellkammer für alltägliche Materialien der ursprünglichen Garnison, wurde seitdem aber nicht mehr benutzt. Der Inhalt der Fässer und Kisten besteht zum großen Teil aus zerstörten Stoffen und dreckigem Wasser. Die Behältnisse selbst sind ebenfalls verrottet und nicht mehr benutzbar.

Grüner Schleim. Kurz nachdem die Einsiedler die Festung übernommen haben, entdecken sie hier tödlichen, grünen Schleim. Statt zu riskieren, sich selbst dem Schleim auszusetzen, verschlossen sie die Tür und warfen den Schlüssel weg. Ein 3 mal 3 m großer Fleck grünen Schleims klebt an der Decke im Westen des Raums. Jeder Charakter, der einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 16 ablegt, bemerkt den Schleim, bevor er sich unter ihn stellt. Anderenfalls tropft der Schleim auf die Kreatur, die unter ihm steht. Siehe „Gefahren in Gewölben" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* für weitere Informationen über grünen Schleim.

Erster Stock

Der erste Stock war einst der Hauptverteidigungspunkt der Festung. Die Einsiedler nutzten ihn aber auf eine andere Weise. Die folgenden Orte werden auf der Karte 7.3. gezeigt.

16. Gerümpelraum

> Bündel, Fässer und Kisten sind in diesem Turmzimmer wild übereinander gestapelt. Ein schmaler Gang führt durch das Gerümpel zu einer Wendeltreppe, die sich entlang der Innenseite des Raums schmiegt. Die Stufen führen zu einer offenen Falltür in der Decke.

Zuvor wurde der Raum als Waffenkammer genutzt, seit der Gründung der Einsiedelei werden in diesem Raum jedoch immer größer werdende Berge an Müll gelagert. Alle Arten von alltäglichen Gegenständen, die meisten davon wertlos, werden hier gelagert. Darunter befinden sich auch Gegenstände wie ein 0,50 m langes Hanfseil, eine Harfe mit nur einer Saite, ein einzelner linker Stiefel, ein Eimer ohne Boden und vieles mehr.

Trotzdem können einige Gegenstände noch immer hilfreich sein, um die Einsiedelei gegen einen Angriff zu verteidigen, etwa ein 10 Pfund schweres Fass mit Eisennägeln, eine gebogene Brechstange, drei Tontöpfe für den Garten, ein Hammer, eine rostige Handsäge, eine Abblendlaterne, ein paar 3 m lange Hanfseile und ein Haufen Feuerholz.

Schätze. Bei einer genauen Untersuchung des Bereichs findet der Charakter eine Kiste mit 12 *Bolzen +2*, die von der Garnison zurückgelassen und von den Bewohnern der Einsiedelei übersehen wurde.

17. Festungsmauer

Ein Wehrgang ohne Überdachung überragt die Grotte, die von den felsigen Spitzen der Insel und der Wand der Einsiedelei gebildet wird. Der Gang führt von der Einsiedelei zum großen Turm an der Westseite. Eine mit Zinnen und Schießscharten versehene Festungsmauer sichert den Gang.

Diese Festungsmauer diente als Verteidigungsstützpunkt für den Seiteneingang der Festung, der von der Grotte aus zugänglich ist. Er erlaubte der Garnison, Pfeile abzuschießen oder Steine auf die Eindringlinge zu werfen. Es ist immer noch ein exzellenter Verteidigungsposten.

Die Tür der oberen Festungsmauer zum Korridor, der in den Bereich 18 führt, und der erste Stock sind von innen verbarrikadiert. Um die Barrikade von außen durchbrechen zu können, ist ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 14 erforderlich.

Entwicklung. Sofern sich die Charaktere nicht geräuschlos fortbewegen, werden sie von den drei Schlangen im Bereich 18 entdeckt. Diese kriechen durch die Schießscharten auf sie zu.

18. Schreibstube

Eine nicht durchgehende Wand teilt diesen Raum in zwei Kammern. In der westlichen Wand befinden sich zwei Schießscharten, und ein kleiner Kamin steht im Norden des Raums. Zudem sind im Raum mehrere Tische, die mit Blätterstapeln, Schreibfedern, Tintenfässchen, Kerzen und einigen gebundenen Büchern vollgestellt sind. Um die Tische herum stehen unkomfortabel aussehende Stühle. Eines der Tintenfäschen wurde umgekippt, sodass ein riesiger Schwarzer Fleck auf der Tischoberfläche entstanden ist.

Dieser Raum diente den Offizieren der ursprünglichen Garnison als Unterkunft. Nachdem die Einsiedler in die Einsiedelei eingezogen sind, wandelten sie ihn in eine Schreibstube um, in der sie philosophische Abhandlungen, Aufklärungs- oder andere Texte verfassten. Die vollendeten Werke brachten sie nach unten in die Bibliothek.

Drei **Riesenkorallenotter** (siehe Anhang C) lauern in diesem Zimmer. Die Schlangen lebten ursprünglich in einer Höhle auf der Ostseite der Insel und ernährten sich von Ratten. Als die Ratten vom Geruch des Todes zur Festung gelockt wurden, folgten die Schlangen ihnen nach und drangen durch die Schießscharten in diesen Bereich ein. Die Schlangen haben sich im nördlichen Teil des Raums zusammengerollt. Sie kommen hervor, sobald jemand ihr neues Versteck betritt, und greifen an.

19. Verteidigungsposten

Aufgrund der Schießscharten in den Wänden ist dieser Raum ein bisschen zugig. In der Mitte des Raums tun sich Mörderlöcher auf und offenbaren den Eingang in das darunter liegende Stockwerk. Ein Kamin befindet sich in der südlichen Wand. In der Nähe steht ein staubiger Eisenkessel. Auf jeder Seite des Raums ist eine Falltür in den Boden eingelassen.

Dieser Bereich war ein Hauptverteidigungsposten für die Verteidigung des Haupteingangs (Bereich 4) gegen Eindringlinge. Der Kessel wurde in der Vergangenheit benutzt, um Öl für die Mordlöcher zu kochen. Dieser Raum wird von den Bewohnern der Einsiedelei kaum besucht, es sei denn, um die Falltür, die in den Bereich 5 führt, als Müllklappe oder Toilette zu verwenden.

20. Die Unterkunft des Priors

Die Tür zu diesem Raum ist offen. Die abgetrennte Spitze eines Streitkolbens dient als Türstopper. Der Raum ist nur spärlich mit einem Bett, einem Tisch, einer Truhe und einem Stuhl möbliert. Auf einem Tisch steht ein seltsam geformtes Waschbecken. Ein kleines Stück Spiegel hängt an der Wand darüber.

Als die Festung bewohnt war, war dieser Bereich die Unterkunft von Kaplan Oloran. Der Leiter der Einsiedelei bezog diese Unterkunft, als seine Sekte die Insel vor fünf Jahren übernahm. Der alte Prior Borisanth hatte nur wenig Kontakt mit den anderen Bewohnern, da er ein Schweigegelübde abgelegt hatte. In der Nacht des Angriffs wurde er von einem Geräusch geweckt und von einem der Ertrunkenen getötet, als er seine Tür öffnete. Der kaputte Griff seines Streitkolbens rollte unter das Bett.

Schätze. Die unverschlossene Truhe neben dem Bett enthält eine Auswahl abgenutzter Gewänder und Sandalen. Außerdem befindet sich darin ein Set religiöser Symbole mit 14 kleinen Diamanten (je 100 GM), zwei Bernsteine (je 50GM) und eine *Quaals Feder (Anker)*.

In dem Metallbecken auf dem Tisch befindet sich Wasser, daneben ein Rasiermesser aus Bronze. Bei genauer Betrachtung des Beckens wird dem Charakter klar, dass es sich um einen umgedrehten Helm handelt, auf dem umherspringende Delfine abgebildet sind – ein *Taucherhelm* (siehe Anhang B), dessen Magie von Borisanth und seinen Einsiedlern nicht entdeckt wurde.

21. Wachturm

Die Tür zu dem Turm ist von innen verbarrikadiert. Um die Verbarrikadierung zu durchbrechen, ist ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 14 erforderlich.

Dort, wo einst der Wachturm an die Ostseite der Festung grenzte, wurde ein Teil der Festungsmauer niedergerissen. Dadurch ist ein Eingang in das Innere entstanden. Ein instabil aussehender Balkon befindet sich dahinter. Pfeilschlitze im Turm geben den Blick frei auf den Bereich außerhalb der Festung sowie die Treppe, die zur Turmtür führt. Eine hölzerne Klappe ist in den Boden eingelassen, von der ein beißender Geruch ausgeht. Neben der Falltür liegt eine 3 m lange Leiter.

Der Geruch kommt aus der Brennerei in Bereich 10.

Obere Bereiche und Keller

Der Glockenturm erhebt sich über dem Erdgeschoss. Ein geheimer Keller unter der Küche wurde zur Zufluchtsstätte für jene, die den Angriff der Untoten überlebt haben. Die folgenden Orte werden auf der Karte 7.4. gezeigt.

22. Verlassene Unterkünfte

Ein gusseiserner Ofen steht im Norden im oberen Bereich des Haupttums der Festung. Sein Ofenrohr ragt durch eine nach Norden gerichtete Schießscharte nach draußen. Der Holzrahmen und die Holzbrettchen eines alten Betts wurden gegen die Wendeltreppe, die zu einer Falltür in der Decke führt, gelehnt. Von dort gelangt man in den offenen Glockenturm. Unter einer Schießscharte, die zur Westspitze der Insel ausgerichtet ist, steht ein staubiger Tisch, von Trümmern und frischem Vogelkot bedeckt. Scharniere zu beiden Seiten der Schießscharte deuten darauf hin, dass sich dort einmal Fensterläden zum Schutz vor den Elementen befunden haben.

Ein Teil der Wand im Südwesten ist nach innen eingestürzt und hat somit den Blick auf den steinigen Hang in 3 m Tiefe freigegeben. Ein Haufen Schutt bedeckt die restlichen zertrümmerten Stühle.

Das Zimmer gehörte einstmals Archais, dem Magier der alten Garnison. Er war es, der zuerst vor der *Tammeraut* gewarnt hatte. Daraufhin hatte sich Oloran in verzweifelten Gebeten an Procan gewandt, der den Untergang des Schiffs besiegelte. Der Vertraute des Magiers, eine Möwe, spähte das Schiff auf See aus und erstattete ihm Bericht. Archais wurde zusammen mit dem Rest der Garnison während des ersten Angriffs der Ertrunkenen getötet.

Die durch Stürme verursachte Verwitterung und die salzige Luft wuschen den Mörtel aus und führten zum Einsturz des Mauerabschnitts. Der Raum ist noch sicher, aber die Einsiedler betrachteten diesen Bereich aufgrund des Schadens als unbewohnbar.

Der Schutthaufen in der südwestlichen Ecke verbirgt ein geheimes Fach in der noch stehenden Wand, südlich der westlichen Schießscharte. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 16 ablegt, während er den Raum durchsucht, wird das Fach entdecken. Wenn die Charaktere den Schutthaufen wegräumen, finden sie das Fach automatisch.

Schätze. Eins von Archais' Hobbys bestand darin, gesunkene Schiffe zu erforschen. Dieses Fach beinhaltet einige Gegenstände, die ihm dabei geholfen haben: ein *Ring der Bewegungsfreiheit*, drei Unzen *Öl der Glätte*, drei Unzen *Ewiger Leim*, drei *Tränke der Wasseratmung*, ein *unbewegliches Zepter*, ein *Faltboot*, ein *Nimmervoller Beutel* mit verschiedenen Fischernetzen und 150 m beschwerten Hanfseils, ein kleiner Metallstab in der Größe einer Fackel, der mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt ist, eine kleiner metallener Behälter mit sechs *Druckkapseln* (siehe Anhang B).

In dem Fach befindet sich außerdem ein kleiner Lederrucksack, in dem Archais sowohl sein Zauber- als auch sein Tagebuch aufbewahrt hat. Das Zauberbuch ist schon vor langer Zeit verschwunden, doch das Tagebuch befindet sich immer noch im Rucksack.

In seinem Tagebuch hat Archais zahlreiche soldatische Aufgaben und Pflichten beschrieben. Es enthält außerdem Notizen zu verschiedenen gesunkenen Schiffen, die er in der umgebenden Bucht und ihren Zuflüssen erkundet hat. Der letzte Eintrag auf der Liste offenbart die Lage der gesunkenen *Tammeraut*.

Der Großteil des Tagebuchs ist schimmlig und nicht mehr lesbar. Die letzten Seiten sind noch intakt und beschreiben die Ereignisse um die Ankunft der *Tammeraut*:

Unsere schlimmsten Ängste haben sich bestätigt. Virgil hat uns die Nachricht von der Katastrophe überbracht. Ein Kriegsschiff voller Piraten kommt von Südwesten. Es trägt die Flagge der Räuber und den verfluchten Namen Tammeraut. Wir müssen uns so gut wie möglich vorbereiten. Wehe all jenen, die sich bei Ankunft dieses todbringenden Schiffs an der Küste aufhalten.

•

Wunder der Wunder! Der Sturmfürst hat die Gebete unseres erleuchteten Kaplans beantwortet. Ein tobender Sturm kam von der offenen See und verschlang das Kriegsschiff. Aber ich glaube, das Schiff ging irgendwo bei der Grube des Hasses unter, einem vom Unglück verfolgten Spalt zwei Meilen südlich von der Feuerblick-Insel. Das bedeutet nichts Gutes, denn der Spalt hat angeblich eine Verbindung zu einer Quelle unendlichen Übels, der vor langer Zeit versiegelt wurde. Sollte das Wrack diesen Schutz zerstört haben, könnte es eine schreckliche Dunkelheit entfesseln. Ich muss eine Expedition zum versunkenen Schiff losschicken, um sicher zu gehen, dass alles gut ist.

•

Ein starker Wind weht heute Abend. Ich befürchte, der Schutz wurde zerstört. Ich muss morgen früh gleich dorthin und das Wrack erkunden.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 16 ablegt, kann eine Verbindung zwischen den „Räubern" aus dem Tagebucheintrag und dem Piratenkapitän Syrgaul herstellen. Syrgaul war ein berüchtigter Zauberer, der einen unheiligen Pakt mit dem dämonischen Fürsten Orcus geschmiedet hat. Er und seine Mannschaft ließen bei ihren Angriffen keine Überlebenden zurück, und sein Schiff, die *Tammeraut*, war der Schrecken der Meere.

23. Dach

Das Dach der Einsiedelei ist mit schweren Schieferplatten bedeckt. An vielen Stellen ist der Mörtel, der die Platten fixiert, abgebröckelt. Die Platten sind auf den Boden gefallen und zersplittert. Das Dach wurde an diesen Stellen mit Stroh abgedeckt und vermittelt nun den Eindruck eines Flickenteppichs. Ein flacher Bereich in der Mitte des Dachs bietet eine Verteidigungsplattform. Die Spitzen, die das Dach umsäumen, gewähren dabei Schutz.

Die Schieferplatten sind stark genug, um das Gewicht einer großen Kreatur zu tragen, aber die Bereiche, die mit Stroh abgedeckt sind, können nur kleine Kreaturen aushalten. Eine Kreatur, die mittelgroß oder größer ist und versucht, mit Stroh bedeckte Bereiche zu überqueren, muss erfolgreich einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Andernfalls fällt sie durch das Dach in den Bereich darunter.

24. Glockenturm

Dieser offene Glockenturm bietet einen atemberaubenden Blick auf die offene See und die entfernte Küste. Vier Eckpfosten aus Stein stützen das kegelförmige Schieferdach des Glockenturms. Zwischen ihnen verläuft eine mit Zinnen versehene Festungsmauer. Das Dach ragt 6 Meter in die Höhe.

Eine menschliche Leiche liegt in einer Mulde in der Mitte des Steinbodens. Ihr Oberkörper wurde aufgerissen, und ihr Herz fehlt. Der Sockel eines fehlenden Metallrahmens umgibt die Mulde. Über der Leiche hängt eine Glocke aus Bronze mit eingravierten Symbolen des Friedens und der Ruhe an einem Balken. Ein Zugseil hängt daneben. Neben der Leiche ist auf dem Boden ein mit Kreide geschriebener Schriftzug zu sehen: „FÜRCHTET DEN TOD VON DER SEE."

Ursprünglich war der Glockenturm der Leuchtturm der Feuerblick-Insel. In der Mulde im Boden stand einst ein großer Ölbehälter für das Leuchtsignal (dieser befindet sich nun in Bereich 7). Der Metallrahmen erstreckte sich bis über den Behälter und hielt die Linsen, die das Licht der Flamme bündelten. Die Einsiedelei baute das Leuchtsignal ab und setzte die Glocke ein. Diese wurde zum Einläuten der Mahlzeiten und der Meditationszeiten genutzt.

Aarons letzte Nachricht. Ein überlebender Einsiedler namens Aaron sah einen Charakter näher kommen und rannte hierher, um die Glocke als Hilferuf zu läuten. Leider lockte er mit dem Läuten Rasp zum Glockenturm. Aaron sah das Monster kommen und schrieb schnell die Nachricht auf den Boden, bevor er nach unten flüchten wollte. Doch er war nicht schnell genug. Seine Leiche liegt nun in der Mitte des Raums.

Rasp, der **monströse Peryton** (siehe Anhang C), hat sich solange er die Insel nach Futter durchstreift, im Glockenturm eingenistet. Die Charaktere treffen die Kreatur hier nur an, wenn sie ihr noch nicht früher begegnet sind, oder falls sie gerade ein Mitglied der Gruppe verspeist, das sie zuvor im Kampf besiegt hat (siehe „Gefahr von oben" auf Seite 145).

25. Unterschlupf

Eine klapprige Leiter führt von der Vorratskammer nach unten in eine muffige unterirdische Kammer mit gemäuerten Wänden. An der hinteren Wand sind drei zitternde Gestalten zusammengekauert. Sie teilen die Kammer mit den staubigen Überresten einer Leiche in Rüstung. Die blinden Augenhöhlen der Leiche starren ins Leere. Ihre skelettierte Hand umklammert eine kleine silberne Scheibe. Durch einen horizontalen Spalt zwischen zwei Steinen in der südlichen Wand dringt schwaches Tageslicht herein und offenbart eine schmale Öffnung nach außen.

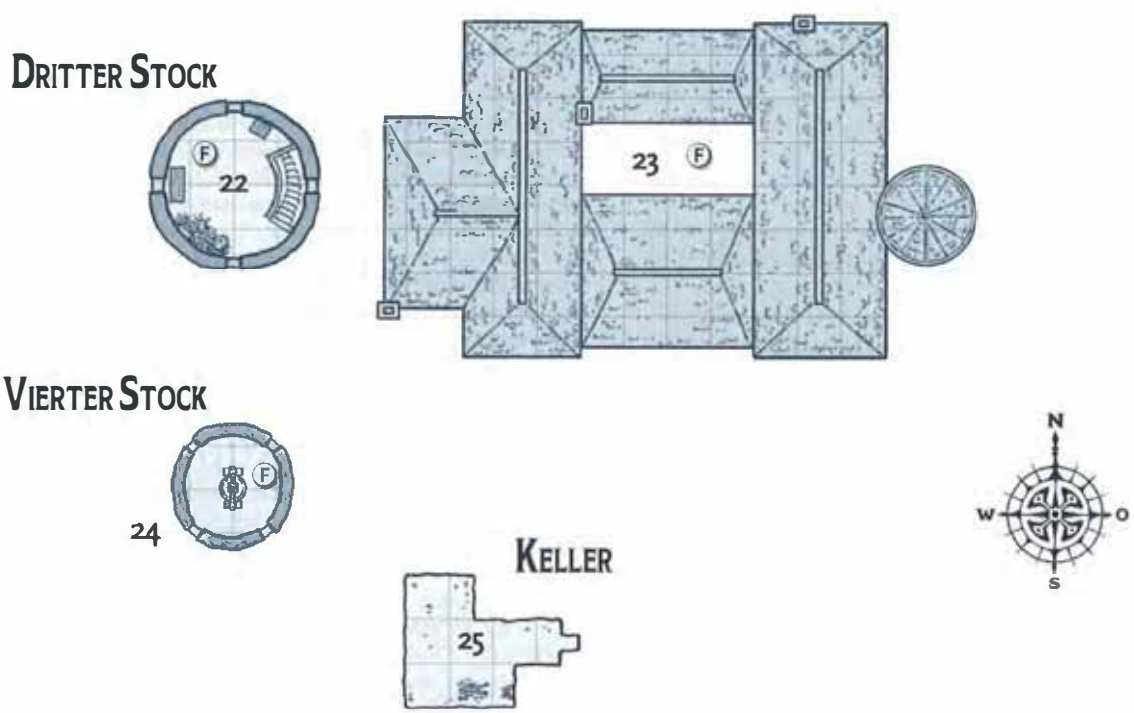
Die Erbauer dieser Festung haben diesen verstecken Keller als Zufluchtsort geschaffen. Nur die Offiziere, der Kaplan und der dort ansässige Magier wussten über seine Existenz Bescheid. Der Spalt diente Schießscharte und als Fluchtweg für jene, die Zugang zu Zaubern wie *Gasförmige Gestalt* haben.

Überlebende. Drei überlebende Bewohner der Einsiedelei haben in dieser Kammer Zuflucht gesucht:

- Janore Sturmsog (**Priesterin**), eine menschliche Klerikerin von Procan
- Barret Gloffrin (**Gemeiner**), sehr kranker Mensch
- Morley Tobe (**Gemeiner**), ein leicht erkrankter und schwer verschuldeter Zwerg (siehe den Abschnitt „Morleys Schulden")

Alle drei Überlebenden sind von den kürzlichen Angriffen traumatisiert. Diese wurden unwissentlich von Janore Sturmsog durch ihre Ankunft in der Einsiedelei ausgelöst.

Ein vierter Einsiedler, Aaron Kelderman, hat den ersten Angriff der Untoten ebenfalls überlebt, wurde aber von Rasp im Glockenturm getötet. Da Aaron von seinem Erkundungsaus-



Karte 7.4 Obere Stockwerke und Keller der Einsiedelei

flug nicht zurückgekehrt ist, waren die anderen Überlebenden zu verängstigt, um diesen Raum zu verlassen.

Krankheit im Unterschlupf. Die Einsiedler hielten sich versteckt, denn sie befürchteten, dass die Stille oben nur ein Trick der lauernden Untoten war, um sie aus ihrem Versteck zu locken. Doch wurden sie sich schnell bewusst, dass Morleys und Barrets Verwundungen eine schreckliche Krankheit ausgelöst haben.

Die beiden haben sich bei den Ertrunkenen mit einer Krankheit namens Blaufäule angesteckt (siehe Anhang C). Barret ist sehr krank und hat bereits 4 Konstitutions- und Charismapunkte durch die Krankheit verloren. Wenn er nicht nach einer Stunde nach seiner Entdeckung durch die Charaktere geheilt wird, muss Barret einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Andernfalls erhält er 18 (4W8) Punkte nekrotischen Schaden. Ein misslungener Wurf kann ihn töten.

Morely ist es besser ergangen. Er hat nur jeweils einen Konstitutions- und Charismapunkt verloren. Er muss seinen ersten Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 erst in etwa 20 Stunden ablegen. Das bedeutet, dass er beim zweiten Angriff der Ertrunkenen noch lebt.

Schätze. Der tote Kaplan trägt einen *Brustpanzer +1*.

Entwicklung. Alle drei Überlebenden stehen unter Schock durch die kürzlich erlebten Qualen. Sie wollen die Insel so schnell wie möglich verlassen. Barret ist jedoch nicht transportfähig. Janore Sturmsog kann die kürzlichen Ereignisse im Detail wiedergeben. Zuerst fragt sie jedoch, ob die Charaktere Aaron gesehen haben. Sie kann berichten, wie er sich aus dem Unterschlupf geschlichen hat, um zu überprüfen, ob die Festung sicher sei, und dass er nie zurückkehrte. Falls die Charaktere Aarons Körper noch nicht gefunden haben, erzählt ihnen Janore, dass sie die Glocke gehört hat, und es dann still wurde.

Die Geschichte der Überlebenden. Janore erzählt, dass sie in der Bibliothek war, als ihr Gott Procan sie plötzlich vor der Gefahr warnte. Sie hörte Geflüster in ihrem Kopf und folgte ihm zu diesem Ort. Ihre Intuition sagte ihr, dass das Skelett, das sie hier fand, ebenfalls von einem Priester von Procan sei. (Es handelt sich tatsächlich um das Skelett des Priesters, dessen Gebet den Untergang der *Tammeraut* besiegelte.)

Sie handelte schnell und schnappte sich Aaron in der Küche, gerade als er das Splittern der Schlafraumtür hörte. Morley und Barrett kamen bald darauf die Leiter herunter getaumelt, verletzt und hilfesuchend. Janore sagt, dass sie die beiden herein gezerrt hat und gerade dabei war, den Eingang zu verschließen, als die Tür der Vorratskammer aufgeschlagen wurde.

> „Ich sah eine Leiche, tropfend nass, verschrumpelt und verfärbt, als wäre sie lange Zeit unter Wasser gewesen. Sie kam in den Raum und begann, ihn abzusuchen, also habe ich die Tür verschlossen. Wie durch ein Wunder hat sie unser Versteck übersehen, auch wenn sie den Boden absuchte, als ob er uns erahnte. Doch als die ersten Sonnenstrahlen durch den Spalt in der Wand da lugten, ist sie plötzlich geflohen."

Durch den Spalt beobachteten die Überlebenden, wie die Untoten die getöteten Bewohner in Netzen sammelten. Die Monster liefen zurück ins Meer und schleppten mehrere der Netze mit sich. Mehr als ein Dutzend Leichen wurden bis zur Rückkehr der Untoten in der Grotte zurückgelassen.

Zum Morgengrauen ist Aaron auf die Suche nach Überlebenden nach oben gegangen. Da er keine finden konnte, blieb er draußen und hielt nach vorbeifahrenden Schiffen Ausschau. Er wollte die Glocke läuten, um ihre Aufmerksamkeit zu erregen. Gleichzeitig hat er versucht, diesen Ort so gut wie möglich zu verschanzen.

Da sie die Untoten bereits bei der Arbeit beobachten konnten, sind die Überlebenden überzeugt, dass sie zurückkommen werden – vielleicht schon heute Nacht, sobald die Sonne untergeht.

Die Bedrohung durch die Ertrunkenen. Falls die Charaktere die zerstörte Karte, die in Bereich 13 zu finden ist, noch nicht identifizieren konnten, kann Janore bestätigen, dass die Karte die Feuerblick-Insel, das Küstengebiet und nahegelegene Siedlungen zeigt, genauso wie die Pläne der Eindringlinge, diese Siedlungen anzugreifen. Falls die Charaktere nicht bereits diese Annahme geäußert haben, so wird Janore vermuten, dass die Untoten noch denselben Anweisungen folgen wie vor dem Sinken der *Tammeraut*. Sie planen, die Einsiedelei einzunehmen und all ihre Verteidiger zu töten. Danach wollen sie die Insel als Ausgangspunkt für Angriffe auf die Siedlungen an der Küste nutzen.

Das letzte Gefecht

Da Morley und Barrett beide krank sind, weiß Janore nicht, was sie tun soll. Aaron sollte nach dem Boot in Bereich 14 schauen, aber da er nicht zurückgekehrt ist, hat Janore Angst, das Gebiet weiter zu erforschen. Bis die Charaktere gekommen sind, nahmen die Überlebenden an, dass sie zurück gelassen worden sind und die Fähre die einzige Möglichkeit sei, von der Insel zu fliehen. Doch selbst wenn die Charaktere das Boot der Einsiedelei durch *Ausbessern* reparieren und die Insel verlassen wollen, sollte sie das Wissen darüber, dass die Ertrunkenen planen, auf der Feuerinsel Fuß zu fassen, davon abhalten, dem Problem den Rücken zu kehren.

Die Untoten könnten die Küste von der Insel mit Angriffen überziehen und eine gezielte Verteidung wäre dann kaum noch möglich. Da die Ertrunkenen in jeder Schlacht ihre Anzahl vergrößern können, würde jeder erfolgreiche Angriff ihre Armee nur weiter stärken. Doch die Rückkehr der Ertrunkenen zur Feuerblick-Insel, um alle verbliebenen Überlebenden zu töten, eröffnet den Charakteren die Möglichkeit eines planbaren Kampfes. Die Untoten zu vernichten, bevor sie die Einsiedelei komplett einnehmen können, mag die einzige Möglichkeit sein, die von ihnen ausgehende Bedrohung zu beenden.

Sollten sich die Charaktere dazu entscheiden, bis zum Einbruch der Nacht zu warten, bestehen Janore und die anderen darauf, im Unterschlupf zu bleiben – bis jetzt waren sie dort sicher, und sie sind nicht sehr erpicht darauf, ihre Zufluchtsstätte aufs Spiel zu setzen. Keiner der Überlebenden weiß, wie viele Ertrunkene es genau sind, aber sie glauben, dass es helfen könnte, alle Eingänge der Einsiedelei zu sichern. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 ablegt, kann die Überlebenden gut genug beruhigen, damit sie zustimmen, das Bolzenloch zu verlassen um den Charakteren zu helfen, die Einsiedelei zu verbarrikadieren, Fallen aufzustellen und sich anderweitig auf die Begegnung mit den Untoten vorzubereiten.

Vor der Schlacht

Die Einsiedelei bietet eine Vielzahl taktischer Verteidigungsmöglichkeiten gegen den bevorstehenden Angriff. Schlage den Spielern vor, sich einen Plan auszudenken, um die alte Festung zu sichern, und zu überlegen, was sie tun werden, falls die Ertrunkenen ihre Verteidigungsmaßnahmen durchbrechen.

Die Überlebenden nehmen nicht am Kampf gegen die Ertrunkenen teil. Selbst wenn sie bei den Vorbereitungen mithelfen, werden sie sich bei Einbruch der Nacht in den Bereich 25 zurückziehen.

Die Festung verteidigen

Bei allen Taktiken, die sich die Spieler ausdenken könnten, kannst du ihnen helfen, indem du sie in Richtung der folgenden Optionen lenkst.

Das Dach präparieren

Die alternden Dachschiefer können so präpariert werden, so dass sie bei Belastung kaputt gehen. Diese Taktik ist besonders dann nützlich, wenn das Opfer in einen Bereich mit einer Freifläche fällt, sodass die Charaktere gut angreifen können (zum Beispiel Bereich 7).

Der Angriff der Blumen

Die Mörderranken, die in der Nähe von Bereich 15 wachsen, können mit ihren Blumentöpfen an einen anderen Ort gebracht werden, solange ihr mörderisches Naturell in dieser Zeit unterdrückt wird. Das *Amulett der Pflanzenherrschaft*, das in Bereich 11 zu finden war, kann dabei helfen.

Die Türen verstärken

Es gibt fünf Eingänge zur Einsiedelei – die Doppeltür auf der Vorderseite (Bereich 4), zwei Türen auf der Rückseite der Festung (Bereich 11 und 12), die Tür beim Schutzwall (Bereich 17) und die Wachturmtür (Bereich 21).

In der Einsiedelei gibt es genug Holz und Nägel, um die Türen zu verstärken. Im Wettlauf mit der Zeit. Ein Charakter benötigt eine Stunde, um die benötigten Materialien zu sammeln und die Türen zu verstärken. Diese Zeit wird halbiert, wenn ein anderer Charakter (auch einer der Überlebenden) dabei hilft.

Eine verstärkte Tür kann mithilfe eines Stärkewurfs durchbrochen werden. Die Tür muss dabei niedergeschmettert werden (RK 15, 30 Trefferpunkte, Immun gegen Gift und psychischen Schaden). Dies hilft, die Untoten zu verlangsamen, denn dann sind sie gezwungen, sich ihren Weg in die Festung zu erkämpfen.

Öl der Glätte

Falls die Charaktere das magische Öl in Bereich 12 oder Bereich 22 gefunden haben, können sie es vor den Eingängen, auf Treppen oder anderen Orten verteilen, um die Untoten zu verlangsamen.

Rattenschwarm

Falls die Charaktere nicht alle Ratten in Bereich 11 getötet haben, können diese als hervorragendes Wach- und Warnsystem benutzt werden. Die Ratten greifen alle Ertrunkenen an, die diesen Bereich betreten.

Schiessscharten

Der erste Stock der Einsiedelei ist gespickt mit zahlreichen Pfeilschlitzen, die einen Einblick nach draußen bieten. Charaktere, die sich auf Fernangriffe und Magie spezialisiert haben, können die Pfeilschlitze dazu benutzen, mit Pfeilen, Bolzen und Zaubern auf die Ertrunkenen zu schießen, wenn sich diese der Festung nähern.

Der Tod aus der Tiefe

Sobald die Sonne untergeht, beginnen die Untoten ihren Unterwassergang von der Grube des Hasses zur Küste der Feuerblick-Insel. Sie erreichen die Insel etwa eine Stunde nach Sonnenuntergang. Sollten sich die Charaktere bei Sonnenuntergang auf der Insel befinden und die Küste beobachten, kannst du den bevorstehenden Angriff der Untoten bereits andeuten.

> Während die letzten Sonnenstrahlen über das dunkle Wasser in der Bucht funkeln, seht ihr aus dem Augenwinkel heraus die Bewegung einer humanoiden Gestalt, die reglos in der Brandung am Ufer steht. Ihr seid euch sicher, dass sie gerade noch nicht da war. Mit der nächsten Welle, die bricht, könnt ihr den Eindringling in der einfallenden Dunkelheit nicht mehr erkennen. Als sich das Wasser beruhigt, ist die Gestalt verschwunden. Die Nacht ist angebrochen.

Der Angriff der Untoten auf die Einsiedelei kann auf zweierlei Weise erfolgen. Beide stellen dieselben Herausforderungen, bieten aber unterschiedliche Erfahrungen für Spieler und Charaktere. Wähle diejenige aus, die den Charakteren deiner Meinung nach den größten Spaß bereiten würde, oder erstelle deinen eigenen Angriff. Dabei kannst du alle der folgenden Elemente mit einbinden.

Die Armee der Untoten besteht aus den **ertrunkenen Asketen**, den **ertrunkenen Assassinen** und den **ertrunkenen Klingen**. Diese werden in Anhang C beschrieben.

Szenario 1: Untote Horde

Benutze dieses Szenario, wenn sich die Charaktere gut auf den Angriff vorbereitet haben. Wenn die Untoten ankommen und nicht durch verstärkte Türen, Fallen und Angriffe durch Schießscharten verlangsamt werden, haben die Charaktere nur eine geringe Überlebenschance.

Die Ertrunkenen erreichen die Festung als eine riesige Einheit. Sie versuchen, die Verteidiger durch ihre bloße Anzahl zu überwältigen. Dieses Szenario soll den Spielen den Eindruck vermitteln, dass es auf der Insel nur so von Untoten wimmelt. Es beginnt ein epischer Kampf, und falls die Charaktere gewinnen, wird es keinen weiteren Angriff geben.

Die Untoten sind entschlossen, in die Einsiedelei einzudringen. Sie werden versuchen, die Türen der Einsiedelei niederzuschmettern und alle sterblichen Verteidiger zu töten. Lass die Ertrunkenen mehrere Türen, die zu unterschiedlichen Bereichen führen, angreifen und verwende dabei die folgenden Richtlinien.

Bereich	Kreaturen
4	5 **Zombies**, 3 **ertrunkene Klingen**, 1 **ertrunkener Asket**
11	5 **Zombies**, 2 **ertrunkene Klingen**, 1 **ertrunkener Asket**
12	1 **ertrunkener Asket**
17	1 **ertrunkener Assassine**
21	1 **ertrunkene Klinge**

Die Zombies schlurfen neben der angezeigten Tür entlang, greifen diese aber nicht an. Sie betreten die Einsiedelei erst, nachdem die Türen von den Ertrunkenen durchbrochen wurden.

Der ertrunkene Assassine versucht, in Bereich 14 einzudringen und klettert dazu auf den Schutzwall in Bereich 14.

Rast und Ressourcen

Die Charaktere hatten einen anstrengenden Tag, denn sie haben die Einsiedelei erkundet und bereits mehrere Bedrohungen bekämpft. Dank der Vetteln, Ratten, Riesenschlangen und des monströsen Perytons sind ihre Ressourcen wahrscheinlich erschöpft. Da die Charaktere nur kurz rasten können, stellt der Angriff der Ertrunkenen eine noch viel größere Herausforderung dar. Passe den Schwierigkeitsgrad in Abhängigkeit von den noch zur Verfügung stehenden Ressourcen und deinem Ermessen an.

Szenario 2: Wellen von Untoten

Nimm dieses Szenario, falls die Charaktere nur minimale Vorbereitungen treffen konnten, oder du eine angespannte und ermüdende Nacht voller Begegnungen schaffen willst.

Die Ertrunkenen erreichen die Festung in drei Wellen, jede mit einem höheren Schwierigkeitsgrad als die vorangegangene. Wenn eine Welle keine besondere Herausforderung für die Charaktere darstellt, kannst du dem Kampf noch mehr Monster als verspätete Verstärkung hinzufügen und so die Welle zu einer größeren Bedrohung machen.

Die Wellen kommen in einem Abstand von etwa 30 Minuten. Die Charaktere müssen jede Tür, die die Ertrunkenen durchbrochen haben, wieder verstärken, sobald die Welle vorbei ist. Anderenfalls kann die nächste Welle einfach eindringen. Alternativ kannst du auch entscheiden, dass eine Tür zu sehr beschädigt wurde, um wieder repariert werden zu können.

Welle 1

Sechs **ertrunkene Klingen** greifen die Tür in Bereich 4 an. Wenn sie die Tür nicht innerhalb von 3 Runden durchbrechen können, richten all jene, die die Verteidigungsversuche der Charaktere überlebt haben, ihre Aufmerksamkeit auf die Tür in Bereich 21.

Welle 2

Fünf **ertrunkene Klingen** und zwei **ertrunkene Asketen** greifen die Einsiedelei an. Die ertrunkenen Klingen erreichen die Tür, die in den Bereich 11 führt, und versuchen, sie zu durchbrechen. Die ertrunkenen Asketen dringen durch alle Türen ein, die zuvor bereits durchbrochen und nicht wieder repariert wurden. Falls keine Tür offen ist, versuchen sie, die Tür in Bereich 12 zu zerschmettern.

Welle 3

Drei **ertrunkene Klingen**, zwei **ertrunkene Asketen** und ein **ertrunkener Assassine** greifen die Festung an. Die ertrunkenen Klingen und Asketen dringen durch zuvor geöffnete Türen ein. Falls keine Tür offen ist, greifen sie die Türen zu den Bereichen 4 und 21 an. Der ertrunkene Assassine kommt aus Bereich 14 und klettert hinauf zu Bereich 17, wo er versucht, durch die dortige Tür in die Festung einzudringen.

Sicher am Tag

Sobald die Charaktere die Untoten erledigt haben, und die ersten Sonnenstrahlen aufleuchten, können sich die Charaktere ausruhen, ohne Angst vor einem erneuten Angriff haben zu müssen. Ulders Fähre wird dem Zeitplan gemäß etwa eine Stunde nach Sonnenaufgang zurückkehren. Es wird aber keine Passagiere befördern und schnell wieder abfahren, sofern die Charaktere ihm kein Signal geben. (Falls Ulder in der Nähe der Insel geblieben ist und von dem monströsen Peryton vertrieben oder getötet wurde, wird bald ein anderes Boot von Uskarn kommen, um zu schauen, was mit den Charakteren passiert ist.

Sollte ein Charakter am Tag wach sein und sich draußen oder in der Nähe eines Fensters befinden, lies vor:

> Der schwüle Tag ist ruhig, nur das Meeresrauschen bricht die Stille. Ein einsamer Vogel zieht am Himmel seine Kreise. Irgendwann landet er auf einem nahegelegenen Felsen. Es ist eine Möwe. Sie ist alt, wie der eingerissene Schnabel und kahle Stellen im Gefieder zeigen. Gemächlich watschelt das Tier auf dich zu und schaut dich aus entzündeten Augen wissend an.

Diese alte Möwe ist Virgil, der ehemalige Vertraute von Archais, dem Magier der Feuerblick-Insel. Virgil hat das Massaker der Garnison vor zehn Jahren überlebt und haust seitdem auf dieser Insel. Er hat sich im Turm des Magiers eingenistet, aber den Kontakt zu den Bewohnern der Einsiedelei vermieden, die das Tier zumeist ignorierten.

Letzte Nacht ist Virgil beim Angriff der Ertrunkenen von der Insel geflohen. Da die Charaktere aber nun die Untoten scheinbar besiegt haben, ist er nach Hause zurückgekehrt. Er beobachtet die Gruppe weiter, trotz aller Versuche, ihn zu verjagen. Nachdem er die Charaktere im Kampf gegen die Ertrunkenen beobachtet hat, sieht der ehemalige Vertraute in ihnen Helden, die Archais' Arbeit beenden und der Bedrohung durch die Untoten ein für alle Mal ein Ende setzen könnten.

Virgils Mission

Sollte einer der Charaktere mit Tieren sprechen können, ist Virgil ihnen freundlich gesinnt. (Die in Bereich 9 gefundene Schriftrolle kann dabei behilflich sein, sofern keiner der Charaktere diese Fähigkeit besitzt.) Die Möwe erzählt so gut wie möglich die Ereignisse aus dem Abschnitt „Hintergrund des Abenteuers". Über die Mannschaft der *Tammeraut* weiß Virgil nichts, außer dass die Ertrunkenen Opfer dieses schicksalhaften Untergangs waren.

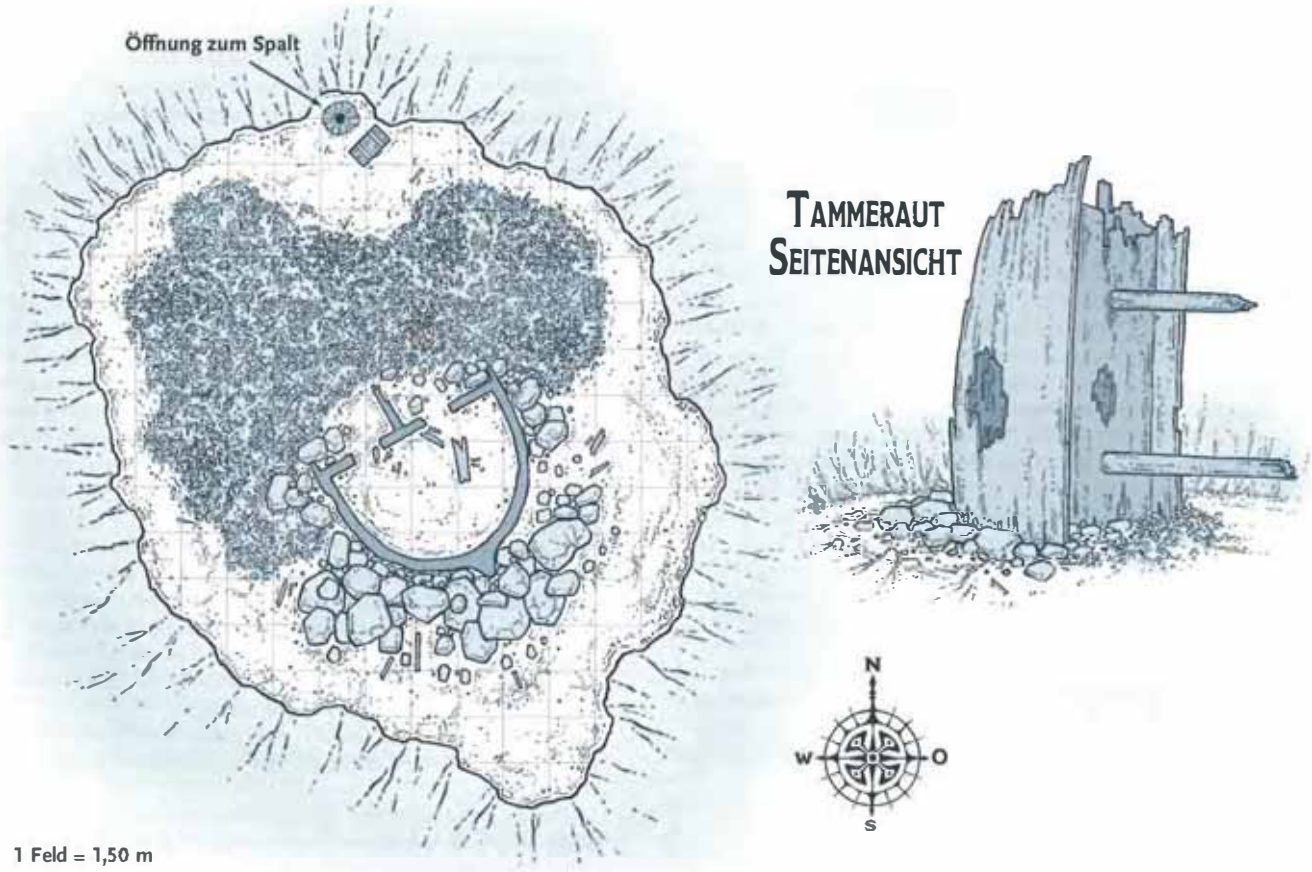
Virgil kennt den Ort, an dem sich die *Tammeraut* befindet, und kann die Charaktere dorthin führen. Ausgehend von dem letzten Angriff nimmt die Möwe richtig an, dass die Mannschaft der *Tammeraut* immer noch aktiv ist und ein für alle Mal erledigt werden muss.

Das Wrack

Sollten sich die Charaktere dafür entscheiden, die gesunkene *Tammeraut* zu suchen, müssen sie zuerst den Spalt ausfindig machen. Die Abbildungen in Archais Tagebuch zeigen die Lage und nautischen Koordinaten. Alternativ kann ein Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 20 ablegt, den möglichen Ort, an dem das Schiff gesunken ist, ausmachen.

Auch Virgil weiß, wo sich die Grube des Hasses befindet, da er Archais zu dessen Lebzeiten mehrere Male dorthin begleitet hat. Falls alle anderen Versuche scheitern, kann er die Charaktere zu dem entsprechenden Ort führen, indem er voraus fliegt und über der Stelle kreist. Die Grube des Hasses liegt zwei Meilen südlich vor der Feuerblick-Insel und kann mit einem Segel- oder Ruderboot innerhalb einer halben Stunde erreicht werden.

Die Bucht ist 90 m tief, die Grube des Hasses liegt darunter. Die Charaktere werden dort also keinen Anker setzen können, es sei denn, sie haben ein sehr langes Seil mitgebracht. Manche Teile des Schatzes sind für eine Gruppe, die das Wrack erkunden möchte, nicht von Wert. Allerdings könnten die Charaktere nach zusätzlichen Ressourcen suchen, bevor sie das Schiff erkunden. Für Informationen zu Unterwasserumgebungen siehe „Ungewöhnliche Umgebungen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* und „Unterwasserkampf" in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.



KARTE 7.5: DIE GRUBE DES HASSES

DIE ÜBERRESTE DER TAMMERAUT

Karte 7.5 zeigt den Meeresboden in der Nähe des gesunkenen Schiffes, auch die Stelle, an der das schützende Siegel zerstört wurde. Sollten die Charaktere zum Wrack tauchen und sich der Grube des Hasses nähern, lies Folgendes vor:

> Die verrottende Hülle des Hecks des Kriegsschiffes ragt aus dem Meeresboden senkrecht empor. Bei seinem Untergang brach das Schiff in zwei Teile. Sein Bug ging verloren, doch das Heck bohrte sich wie eine Nadel rückwärts in den Boden.
>
> Der sandige Boden, der das Wrack umgibt, ist gespickt mit verstreuten, zum Teil begrabenen Knochen und Wrackteilen. Als ihr euch dem Wrack nähert, wird das Wasser unnatürlich kalt. Außerdem gibt es hier keine Fischschwärme, wie sie noch weiter oben zu finden waren.

UNHEILIGER BODEN

Die böse Energie, die von dem Spalt ausgeht, hat ein Gebiet in einem Umkreis von 90 m mit Magie durchtränkt, die der Magie des Zaubers *Weihen* ähnelt. Der Effekt hat dieselben Auswirkungen wie ein Zauber, der auf der 9. Stufe gewirkt wurde, und man benötigt einen erfolgreichen Wurf gegen SG 19, um ihn mittels *Magie bannen* zu neutralisieren. Wird der Zauber gebannt, aktiviert er sich nach 24 Stunden erneut. Solange dieser Effekt wirksam ist, können himmlische Kreaturen diesen Bereich nicht betreten. Jedes Mal, wenn eine andere Art nicht-untoter Kreaturen in diesen Bereich eindringt, muss diese einen Konstitutionsrettungswurf

VIRGILS BINDUNG ERNEUERN

Jeder Charakter, der den Zauber *Vertrauten finden* wirken kann, kann versuchen, Virgils alte Position wiederherzustellen und die Möwe zu seinem eigenen Vertrauten zu machen. Dafür muss der Charakter das Vertrauen von Virgil verdienen, über die Natur der Magie der Beschwörung nachdenken und den Zauber *Vertrauten finden* wirken.

Virgils Vertrauen. Damit Virgil es überhaupt in Betracht zieht, zum Vertrauten eines Charakters zu werden, muss dieser die Grube des Hasses verschließen.

Nachforschung. Der Charakter muss Zeit dafür aufwenden, die Natur von Vertrauten zu erforschen, die eine Bindung mit einem neuen Herren eingegangen sind. Sobald sich der Charakter bereit fühlt, kann er einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegen. Für jeden Tag, den der Charakter mit den Nachforschungen verbringt, wird der SG um 1 reduziert (bis zu einem minimalen SG von 10).

Den Zauber wirken. Virgil muss anwesend sein, wenn der Charakter den Zauber *Vertrauten finden* wirkt. Der Charakter muss die doppelte Menge an Material verbrennen, um die Wiederherstellung der Möwe erfolgreich zu beenden.

Erfolg. Sollten die Charaktere die Bedrohung durch die Ertrunkenen beenden können, fühlt sich Virgil den Charakteren verpflichtet, da sie seinen früheren Herrn gerächt haben. Der Vogel folgt der Gruppe und hilft ihnen, wo er nur kann. Er kann vor Gefahren warnen, Nachrichten überbringen usw. Verwende den Werteblock für einen **Falken**, erhöhe die Intelligenz jedoch auf 9.

gegen SG 16 ablegen. Falls der Wurf misslingt, nimmt die Kreatur 18 (4W8) Punkte Kälteschaden. Der Schaden wird halbiert, wenn der Wurf erfolgreich abgelegt wird. Außerdem muss die Kreatur einen erfolgreichen Charismarettungswurf gegen SG 16 ablegen, wenn sie diesen Bereich betritt. Anderenfalls wird die Kreatur anfällig für nekrotischen Schaden. Die Anfälligkeit endet, wenn die Kreatur diesen Bereich verlässt.

Uralte Warnung

Sollten die Charaktere den Sand um das Schiff durchsuchen, werden sie die Ecke einer Steinplatte entdecken, die aus dem Dreck und dem Schlamm hervorragt. Der Rest der Platte ist vergraben. Sollen die Charaktere die Platte herausziehen (dies erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15), finden sie eine Inschrift aus alten Runen. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 14 ablegt, kann erkennen, dass die Platte magisch ist. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 16 bestätigt, dass sie mithilfe des Zaubers *Stein formen* geschaffen wurde.

Die Runen sind Elfisch und enthalten eine Warnung. Alle, die sie lesen, sollen sich von dem verschlossenen Spalt und dem Scheusal, dass sich darunter verbirgt, fernhalten.

Das Schiffsinnere

Die Charaktere können das Schiff durch zahlreiche Brüche in der Hülle und Öffnungen auf dem Ruderdeck betreten. Alternativ können sie auch vom fehlenden Bug oben hinunter in das Innere des Hecks schwimmen.

> Das Innere des gesunkenen Schiffes ist eine Ruine. Die Decks sind eingestürzt und haben so ein verworrenes Labyrinth geschaffen, in dem Schlamm und Dreck an gebrochenen Holzlatten und Balken kleben. Ein geisterhaftes Licht pulsiert aus der Tiefe der Hülle in zahllosen Farben.

Das verrottete Wirrwarr aus Balken und Wänden kann nach zehn Jahren unter Wasser mit Leichtigkeit durchbrochen werden.

Ein großes Loch im Heck des Wracks erlaubt einfachen Zugang zu einer dunklen Höhle, die sich unter zerbrochenen Steinplatten auftut – dies sind die Überreste der Versiegelung, die einst die Öffnung zur Grube verschloss.

Wenn die Charaktere das Wrack betreten, bemerken dies einige der Ertrunkenen, die bei dem letzten Angriff auf die Feuerblick-Insel zurückgeblieben sind. Drei **ertrunkene Klingen**, ein **ertrunkener Asket** und ein **ertrunkener Assassine** verstecken sich in der zerstörten *Tammeraut* und greifen an, sobald die Charaktere in das Schiff eindringen. Die Untoten verfolgen fliehende Charaktere nicht weiter als 90 m außerhalb des Feldes aus dunkler Energie, das den Spalt umgibt.

Der Spalt

> Ein pulsierendes Licht aus unnatürlichen Farben durchdringt die Unterwasserhöhle. Das Heck des Schiffes ist durch das 5 Meter hohe Dach der Höhle gebrochen und nahe der Mitte gelandet. Das übelkeiterregende Licht enthüllt einen Berg aus Knochen zahlreicher Humanoiden – zudem ist der Berg deutlich größer, als dass er von der Besatzung eines einzelnen gesunkenen Schiffs stammen könnte.
>
> Im Norden befindet sich eine hohle Nische. Davor steht eine verrottende Truhe, die gegen eine raue Steinwand gelehnt ist. Innerhalb der Nische führt ein trichterförmiger Hohlraum im Höhlenboden zu einem engen Loch im Gestein darunter. Das pulsierende Licht geht von diesem Loch aus.

Die Höhle ist alles, was von der einstmals zerklüfteten Schlucht im Meeresboden übrig blieb. Der Knochenberg stellt die Überreste der Besatzungen der *Tammeraut* und anderer Schiffe dar, die den Gefahren des Meeres erlegen sind. Sie wurden alle durch die dunkle Magie des Spalts erhalten. Der Hohlraum im Norden führt zu dem uralten Übel, das die Grube des Hasses mit seiner unheilvollen Aura durchtränkt hat.

Der Kapitän der *Tammeraut*, Syrgaul Tammeraut, lebt in seiner Kajüte – verwandelt in ein abscheuliches Monster, den **ertrunkenen Meister** (siehe Anhang C). Syrgaul ist das Portal, durch das die böse Essenz der Grube erneut ihren dunklen Einfluss verbreitet. Die Energie des Spalts nährte sich von der Wut und dem Hass des sterbenden Kapitäns und verwandelte ihn und die gesamte Besatzung der *Tammeraut* in Ertrunkene. Auch wenn die Ertrunkenen an die Wasseroberfläche und an Land können, ist Syrgaul für immer innerhalb des Spalts nahe der Quelle seines dunklen Unlebens gefangen.

Wenn die Charaktere dieses Gebiet erkunden, erwachen Syrgaul und eine **ertrunkene Klinge** vom Knochenhaufen und greifen sie an.

Schätze. Der Schatz der *Tammeraut* wurde von den Ertrunkenen vor der Nische im Norden als Tribut an das große schlafende Übel in der Tiefe platziert. Eine verrottende Meerestruhe enthält 5.000 SM, 1.850 GM, 75 PM sowie zehn kunstvoll bearbeitete Jadesteine, auf denen verschiedene Meereskreaturen dargestellt sind (jeweils 100 GM).

Den Spalt versiegeln

Der trichterförmige Hohlraum im Norden des Schiffsrumpfs hat einen Durchmesser von 1 m und geht 60 cm tief nach unten bis zu einer 2 cm breiten Öffnung im Boden. Neben der Quelle des pulsierenden Lichts befindet sich in der Mitte der Öffnung die Quelle der dunklen Version des Effekts *Weihen*. Die schmale Öffnung führt Hunderte von Metern weiter unterhalb des Meeresbodens und wird nicht breiter.

Die einzige Möglichkeit, Syrgauls Geist zu vernichten, besteht darin, Die Öffnung zu versiegeln. Dadurch werden weitere Kreaturen, die hier ertrinken, nicht länger verdorben. Ein einfacher Weg, den Spalt zu versiegeln, ist die Verwendung der Flasche *Ewiger Leim* aus der Einsiedelei, um einen Stöpsel in der Öffnung zu befestigen (Der Kleber härtet sogar unter Wasser aus). Ein Zauber wie *Stein formen* könnte die Öffnung versiegeln. Wenn die Öffnung verschlossen wurde, wird der Effekt *Weihen* sofort aufgehoben.

Abschluss

Wenn die Charaktere all ihre Ziele erreicht haben, – die überlebenden Einsiedler gerettet, die Ertrunkenen und ihren Anführer zerstört und die Grube des Hasses wieder versiegelt – kehrt auf der Feuerblick-Insel und in den nahegelegenen Gemeinden bald wieder Normalität ein. Die überlebenden Einsiedler verlassen die Insel, doch eine neue Gruppe wird sich bald hier niederlassen. Vielleicht könnte aber auch Feldrin Kane, der Verwalter von Uskarn, den Charakteren die Insel und die Festung im Gegenzug für die Vernichtung der Ertrunkenen zusprechen. Solch eine Belohnung kommt natürlich mit der Erwartung, dass die Charaktere den Ort nutzen, um die Siedlungen der nahegelegenen Küste zu schützen und zu verteidigen.

Sollten die Charaktere die Feuerblick-Insel vor Nachteinbruch und dem zweiten Angriff der Ertrunkenen verlassen, wächst die Bedrohung. Da die Untoten jegliche Beute in der Nähe erlegt haben, wenden sie sich mit ihren nächtlichen Ausflügen dem Festland zu. Angriffe auf Küstenwege und Dörfer häufen sich, und die Ertrunkenen erweitern ihre Reihen mit jedem neuen Opfer. Sofern sie nicht aufgehalten werden, werden Syrgauls Truppen zum Schrecken der Meere und des Landes in der ganzen Region.

Wenn die Charaktere den Angriff der Ertrunkenen zwar zurückschlagen können, es jedoch nicht schaffen, den Spalt zu versiegeln, wird der böse Einfluss der Grube wachsen und sich nach außen ausbreiten. All jene, die in der Bucht ertrunken sind, werden nach und nach von den restlichen Ertrunkenen eingesammelt und in Untote verwandelt, bis Syrgaul eine ganze Armee Untoter befehligt. Die Gräueltaten, die der untote Kapitän den nahegelegenen Siedlungen antut, obliegen deiner Fantasie.

Auch wenn der Spalt versiegelt wurde, könnte die Grube des Hasses weiterhin eine Bedrohung sein. Das Böse gedeiht hinter der Versiegelung – frustriert und womöglich auf der Suche nach einer Möglichkeit, wieder frei zu kommen. Sein Wille zur Freiheit ist jetzt noch stärker als zuvor.

Und die Frage nach dem Ursprung des Bösen in dem Spalt bleibt offen. Die Charaktere kehren möglicherweise als erfahrenere Abenteurer zum dem Spalt zurück, auf der Suche nach einer Möglichkeit, in die Öffnung hinabzusteigen und herauszufinden, was sich hinter dem Übel dort verbirgt – und es ein für allemal zu zerstören.

Das Abenteuer erweitern

Das *Schicksal der Tammeraut* gibt den Charakteren die Möglichkeit, den Einmarsch von Orcus und seinen Dienern zu vereiteln, bevor sie Fuß fassen können. Die Tiefseeregionen sind fruchtbar für solche Dämonen und Kultisten, die diese zu nutzen wissen. Weit entfernt von dem blendenden Licht der Sonne und dem Blick der gewöhnlichen Feinde der Dämonen, kann ein Tiefsee-Portal zum Abyss viele Dämonen hervorbringen und die Umgebung zu einem irreparablen Grad verzerren, bevor es entdeckt wird.

Piraten und andere Ausgestoßene sind ein fruchtbarer Boden für Kultisten, und jene Kapitäne, die erfolgreich sind und Niedertracht säen, können die Aufmerksamkeit diverser Schutzherren aus dem Abyss auf sich ziehen. Wie es ihrer chaotischen Natur entspricht, neigen dämonische Fürsten eher dazu, bei Gelegenheit Macht anzubieten und Segen zu verleihen, als sich einen ausgefeilten Langzeitplan zu überlegen.

Wenn du das Konzept aus diesem Abenteuer weiter ausbauen willst, um deine Kampagne zu verlängern, können dir die folgenden Anregungen Ideen für nachfolgende Ereignisse geben.

Orcus und das Meer

Die Fähigkeit untoter Kreaturen, tief unter Wasser zu überleben, macht Orcus und seinen Kult sehr gut dafür geeignet, die Meere heimzusuchen. Orcus bietet seinen sterblichen Anhängern Unsterblichkeit als Untote. Mit diesem Köder lockt er sie immer tiefer in seinen Bann und macht sie zum Schrecken der Meere.

Der Plan in *Das Schicksal der Tammeraut* ist ein gutes Beispiel dafür, wie Orcus und seine Diener das Meer für sich nutzen. Sie laufen auf dem Meeresboden, um Dörfer an der Küste anzugreifen, und rekrutieren dabei immer mehr Lebende für ihre untoten Legionen. Auch wenn die Charaktere Syrgaul getötet und die Grube des Hasses zerstört haben, schmieden Orcus und seine Anhänger weiterhin ihre Pläne.

Weitere Abenteuer

Die Ereignisse aus *Das Schicksal der Tammeraut* können als ein Ereignis in einer bestehenden Kampagne genutzt werden. Während Syrgauls Mannschaft den Meeresboden unsicher gemacht hat, könnten Orcus oder Syrgaul weitere düstere Pläne geschmiedet haben. Die Suche nach der *Tammeraut* kann Hinweisen für solche Pläne zu Tage fördern.

Die folgenden Abenteuer entstammen einem Handlungsstrang, den du für einzelne Episoden oder als Hintergrund für einen großen Plan, die Region mit Untoten zu übernehmen und Orcus in dieser Welt freizusetzen, nutzen kannst.

Die Todesflotte

Alle Piratenkapitäne wissen, dass Habgier innerhalb der Besatzung eine große Bedrohung darstellt. Die Kultisten von Orcus können die unendliche Treue der untoten Besatzungen für eine Partnerschaft mit dem bösen Fürsten anbieten.

In dieser Fortsetzung der Geschichte bildet ein mächtiger Priester von Orcus ein Netzwerk aus verbündeten Piratenkapitänen auf. Die Besatzungen der Schiffe werden dabei durch Zombies und Skelette aufgebessert. Der Priester kann die Besatzung mithilfe der Untoten ausspionieren, ohne dass die Piraten etwas davon wissen. Kapitäne, die sich als Verräter entpuppen, können schnell getötet und durch fügsamere Verbündete ersetzt werden.

Mit zunehmender Kontrolle der Piraten über die Meere kann der Priester den das Hoheitsgebiet von Orcus mit einem großen Portal als Zentrum frei ausweiten. Es obliegt den Charakteren, die Piratenflotte zu finden und zu besiegen.

Der verzehrende Strudel

Die Grube des Hasses ist nur ein Beispiel für das Siegel der Ebenen. Die Anhänger von Orcus können solche Siegel nutzen, um ihre Macht zu vergrößern. Vor der Küste, in der Nähe von viel befahrenen Schifffahrtsrouten können die Kultisten von Orcus ein Tor am Meeresboden schaffen, das diese Welt mit dem Abyss verbindet. Das Wasser wird eingesogen und bildet somit einen Strudel, der alle Schiffe und alle Meereskreaturen verschlingt.

Die vom Strudel eingesogenen Kreaturen werden getötet, von der Energie des Abyss verzerrt und als untote Kreaturen wieder ins Meer entlassen. Wenn niemand das Tor findet und den unheiligen Ort auf der anderen Seite zerstört, wird der Strudel eine ganze Horde untoter Seemänner und Meereskreaturen freisetzen, die die ganze Region in einen Friedhof verwandeln können.

Die Insel der Knochen

Weit draußen auf hoher See erhebt sich ein Berg aus Knochen vom Meeresboden und verschmilzt zu einer neuen Insel. Es ist ein unheiliger Ort, der in nekrotische Energie gehüllt ist. Dieser Ort – die Knocheninsel – dient als Hafen für Piraten, die Orcus dienen.

Die Insel ist überfüllt mit untoten Kreaturen, die Schiffe reparieren, Beute abladen und den Ort vor Angriffen schützen. Was noch viel wichtiger ist: Es dient als Zentrum eines unheiligen Gottesstaates, der von den Priestern des Orcus gegründet wurde, die ihren Herren in die Materielle Ebene bringen wollen.

Auf der wachsenden Insel erhebt sich nach und nach ein riesiger Palast aus den Knochen, der für einen Fürsten der Untoten wie geschaffen ist. Mit der steigenden Anzahl der Opfer, die Orcus als Tribut gebracht werden, entsteht in seiner Tiefe langsam ein Portal zum Abyss.

Dank der Flotte der Piratenkapitäne, die nur auf ihren Einsatz wartet, und dem verzehrenden Strudel, der die Seerouten abschneidet, könnten die Priester des Orcus die Region mit ihren Horden an Untoten überwältigen. Ihren Bemühungen stehen die Charaktere gegenüber – mitsamt allen Kräften, die die Anwohner der Region vereinen können.

Kapitel 8: Das Geschwür

Eine Reihe mysteriöser Morde verängstigt die geknechteten Bewohner des Geschwürs – ein heruntergekommener Hafen, der durch eine schwierige Phase geht und langsam von der See zurückerobert wird. Selbst nach der Festnahme und Exekution des sogenannten Laternengeist-Mörders glauben manche Distrikte, dass der wahre Mörder noch immer da draußen ist. Es obliegt nun den Abenteurern, die Hinweise zu verfolgen, die von der örtlichen Bürgerwehr ignoriert werden, und dabei Korruption aufzudecken, die verborgenen Aktivitäten eines dunklen Kults und die fremde Präsenz, deren Boshaftigkeit hinter all dem steckt.

Das Geschwür ist ein Abenteuer, das auf vier bis sechs Charaktere der Stufe 11 ausgelegt ist.

Hintergrund

Es gibt einen Unterwasser-Abyss, bekannt als der Endlose Tiefpunkt – ein heimgesuchter Ort, den die Wasserrassen der Region meiden, denn dieses Reich ist der Standort einer versunkenen Stadt der Abolethen. Meistens genügt es den fremdartigen Bewohnern dieser Stadt, in den Tiefen des ozeanischen Grabens zu lauern und ihre Pläne zu schmieden. Aber ein paar von ihnen sind mit Neugier geschlagen. Eine solche Kreatur ist Sgothgah, ein Gelehrter, Techniker und Entdecker – und ein Außenseiter unter seinesgleichen.

Sgothgahs Leben nahm eine nachhaltige Wende, als er auf einen Kult von Wahnsinnigen traf (und sie alle verzehrte), die Tharizdun verehrten, eine alte Gottheit der Finsternis. Als er die Gedanken seiner Opfer las, während er sie verschlang, verankerte sich manches von dem, was er dort über Tharizdun aufschnappte – zwischen ihren Schreien und ihrem ungehörten Flehen um Gnade – in Sgothgahs Kopf. Über Jahrhunderte hinweg wälzte der Aboleth in müßigen Momenten das Konzept von Tharizdun in seinen Gedanken, und schließlich erblühten diese Gedanken zu etwas, das den meisten Abolethen fremd und abstoßend vorkommt: religiöser Glaube.

Das Mal von Tharizdun

Um seine aufkeimende Verehrung einer nicht-abolethischen Entität vor den neugierigen telepatischen Fähigkeiten seiner Artgenossen zu verbergen, verlegte Sgothgah sein Lager an den Rand des Endlosen Tiefpunkts. Hier, in der Einsamkeit der schwärzlichen Tiefe, machte der Aboleth eine zweite erstaunliche Entdeckung: ein junger Kraken mit einer ungewöhnlichen, kreisrunden Narbe auf seinem Kopf, eine Wunde, die er bei einem Kampf mit einem Riesenhai Jahre zuvor erlitten hatte. Selbst eine so ungewöhnliche Narbe wäre normalerweise kaum mehr als eine Kuriosität, aber Sgothgah sah ein Muster darin, das Gedanken an Tharizduns dunklen Wahnsinn in ihm heraufbeschwor. Der Aboleth fasste dieses Ereignis als Zeichen auf, dass Tharizdun ihm die Aufgabe anvertraut hatte, für den Kraken zu sorgen, bis er ausgewachsen war.

Sgothgah wusste, dass der Kraken niemals im Endlosen Tiefpunkt – selbst in Sgothgas abgelegener Ecke – zu voller Reife herangezogen werden konnte, ohne dabei die Entdeckung durch die anderen Abolethen zu riskieren. Deshalb floh Sgothgah aus dem Abyss und nahm den jungen Kraken mit sich, sowie eine Anzahl von loyalen Wasserbewohnern als Untergebene. Er wandte sich in Richtung küstennaher Gewässer, die die Abolethen üblicherweise meiden wegen der Humanoiden, die dort wohnen, da er darauf vertraute, dass die anderen Abolethen ihm dorthin nicht folgen oder sich überhaupt dafür interessieren würden, dass er fortgegangen war.

Durch Zufall gelangten die Meeres-Immigranten zu einem Meeresabschnitt, wo ein einst namhafter Hafendistrikt einer kleinen Stadt in Zerfall und Korruption versunken war. Dieser Distrikt, bekannt als das Geschwür, war nur noch ein armseliger Schatten seiner einstigen Größe. Aber der Aboleth fand den perfekten Ort, um den Kraken zu verstecken – einen im Meer versunkenen Tempel westlich des Distrikts, der den Bewohnern als Landgrafs Torheit bekannt ist. Sgothgah brachte schnell eine ortsansässige Mannschaft von Fischern und Seefahrern durch Gedankenkontrolle in seine Dienste und sandte sie aus in jede Ecke des heruntergekommenen Distrikts, um ihn zu infiltrieren. Zu seiner Überraschung und widernatürlichen Freude fand der Aboleth einen aktiven Kult Tharizduns im Geschwür.

Im Geheimen angeleitet von einem der führenden Ratsmitglieder des Geschwürs – einer unmenschlichen Kreatur, die sich selbst „Herr Dory" nennt – gedieh dieser Kult Tharizduns über Jahrzehnte inmitten des Zerfalls des Geschwürs. Durch Versklavung und Telepathie schmiedete Sgothgah ein Bündnis mit den Kultisten, stets darauf bedacht, seine wahre Identität zu verbergen. Die Kultisten kannten Sgothgah nur als „den Flüsterer", und sie begannen schnell, ihren verborgenen Verbündeten als mächtigen Boten Tharizduns zu betrachten. Bis zu diesem Tag hat nur Herr Dory einen Verdacht über seine wahre Natur.

Die Laternengeist-Morde

Um den gefräßigen Hunger des wachsenden Kraken zu stillen, hat Sgothgah seine verbündeten Kultisten dazu gezwungen, das Tier mit Bettlern, Trunkenbolden, Gossenkindern und anderem Gesindel aus den Gassen des Geschwürs zu versorgen, die niemand vermissen wird. Zur gleichen Zeit transformierte der Aboleth das Unterwasserloch, in dem der Kraken haust, in einen Kanal für dunkle Magie, so gestaltet, dass er die zahlreichen negativen Emotionen der Bewohner des Geschwürs sammelt. Über Monate hinweg wurden all ihre Angst, Traurigkeit, Verzweiflung, ihr Hass und Zorn in diese Grube fokussiert, um das Wachstum des Kraken zu beschleunigen.

Um den Effekt dieser emotionalen Dunkelheit zu maximieren, erwählte der Aboleth einen ansässigen Fischer namens Jarm Liebalter zum Werkzeug von Mord und Angst. Sgothgah versklavte den jungen Mann und zwang ihn dazu, brutale Morde auszuüben und damit Angst und Schrecken im Distrikt zu verbreiten. Jarm trug eine Laterne während all seiner grausigen nächtlichen Fangzüge, und sein furchtbares Werk wurde über lange Zeit einem gesichtslosen Schrecken, genannt „Laternengeist", zugeschrieben.

Als die Morde sich zu häufen begannen, wuchs auch die Angst der Bewohner des Geschwürs immer mehr. Jarm hat so gut wie keine Erinnerung an seine verdorbenen Taten. Er erwachte erschöpft und heimgesucht von vagen Erinnerungen an schreckliche Albträume, aber verband diesen vagen Schrecken in seinem Schlaf nie mit den sehr realen Schrecken, die in den düsteren, nebeldurchzogenen Gassen seines Zuhauses vor sich gingen.

Vor sieben Tagen wurde Jarm von der Nachtpatrouille mit einem blutigen Messer in der Hand gefangen genommen. Der verwirrte Fischer beteuerte seine Unschuld, aber seine Träume wurden mit einem Mal klar. In seinem Kopf sah er hungrige Kreaturen mit Tentakeln, die das Geschwür und die

Stadt dahinter verschlangen, und er kritzelte diese Bilder an die Wand seiner Zelle in der Anstalt, in der er seine letzten Tage verbrachte. Nicht einmal das Flehen seiner Schwestern und eines ansässigen Priesters namens Refrum reichte aus, um ihn zu retten. Erst gestern baumelte Jarm Liebalter an der Schlinge des Henkers.

Nach Jarms Tod atmete das Geschwür erst einmal auf – aber diese Erleichterung ist dazu verdammt, nicht lange anzuhalten. Der Kraken ist beinahe ausgewachsen, und der Flüsterer ist dabei, die letzte Phase seines grässlichen Plans vorzubereiten.

Übersicht über das Abenteuer

Der Abenteuertext besteht aus fünf Teilen. In Teil 1, „Ein sterbender Distrikt", geht es um grundlegende Information über die Geographie, Atmosphäre und die wichtigsten Persönlichkeiten im Geschwür. Dies kann als Hintergrund benutzt werden, wenn die Charaktere sich durch die Stadt bewegen.

Die Geschichte beginnt in Teil 2, „Geheimnisvolle Morde", als die Charaktere sich mit Meister Refrum treffen, einem Erfinder und Priester, der im Alchemistenviertel des Geschwürs residiert. Refrum ist davon überzeugt, dass ein junger Mann namens Jarm Liebalter unschuldig für die Morde hingerichtet wurde, die dem Laternengeist zugeschrieben werden. Als Beweis führt er an, dass ein weiterer Mord seit der Exekution stattgefunden hat, in derselben Weise ausgeführt wie die vorhergehenden Morde. Der Priester glaubt, dass Jarm durch eine finstere Verschwörung benutzt und zum Sündenbock gemacht wurde, und er bittet die Charaktere darum, den Namen seines Freundes reinzuwaschen.

Während ihrer Nachforschungen besuchen die Charaktere Hoffenicht, die Anstalt, in der Jarm festgehalten wurde. Sie erfahren, dass Herr Dory, ein wichtiges Mitglied der Gemeinschaft, ein paar seltsame Verbindungen zu Jarms Fall hat, und finden möglicherweise Indizien, die auf eine breitere Verbindung zu den kürzlichen Morden hinweisen. In Teil 3, „Schierlingsgrube", suchen die Charaktere das Ratsmitglied in seinem Warenhaus und in dem Heim, das sich dahinter befindet, – ein Schiff, das von einem Kran über einer schlammigen Ebene emporgehalten wird. Eine Konfrontation findet statt, und es kommt ans Licht, dass Herr Dory ein Verehrer Tharizduns ist, ausgestattet mit der Macht, die Sgothgah ihm verliehen hat. Nachdem die Aberration besiegt wurde, entdecken die Charaktere manische Zeichnungen eines gigantischen tintenfischartigen Dämons der Tiefe, genau wie jene, die sie in Jarms Zelle gesehen haben.

In Teil 4, „Der Schatten der Lampe", führen diese Hinweise die Charaktere zum verborgenen Tempel Tharizduns, wo sie von den Chuuls angegriffen werden, die hier hausen. Am Höhepunkt des Kampfes erscheint der Flüsterer aus der verschmutzten See, um die Helden anzugreifen – in der Hoffnung, sie für seine dunklen Zwecke zu versklaven.

Im Nachgang der Schlacht erfahren die Charaktere, wie der Flüsterer die Düsternis und Verzweiflung des Geschwürs als Inkubator verwendet hat für den jungen Kraken, den er westlich des Distrikts verborgen hält. Teil 5, „Tharizduns Abkömmling", spielt in den teilweise zerfallenen Ruinen des Tempels, in dem der Kraken wohnt, wo die Helden sich zwei Abolethen stellen müssen, die ausgesandt wurden, um Sgothgah zu töten – und dann muss der Kraken vernichtet werden, bevor er hinaus in die Welt entkommt.

Abenteueraufhänger

Dieses Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere kürzlich im Geschwür angekommen sind, bzw. in der Stadt, zu der es gehört. Falls die Charaktere nicht aus der Gegend stammen, könnten sie zu der Stadt gereist sein, um eine seltene Zutat aus dem Alchemistenviertel zu beschaffen, oder um mit jemandem zu sprechen, der sich zur Ruhe gesetzt hat oder in das Geschwür geflüchtet ist, um sich vor seinen Feinden zu verstecken. Alternativ können die Charaktere auch auf ihrem Weg zufällig durch das Geschwür kommen, als eins der folgenden Vorkommnisse ihre Aufmerksamkeit erregt.

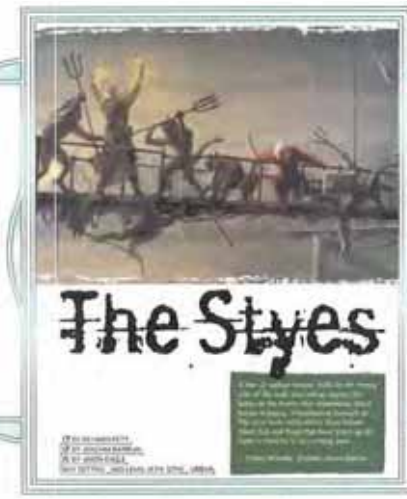
Die Ankunft der Charaktere in der Umgebung geht nicht unbemerkt vonstatten – ganz im Gegenteil. Jeder erwachsene Bewohner der Stadt erkennt die Gruppe als einen Zusammenschluss erfahrener Abenteuer. Indem die Charaktere mit den Bewohnern ins Gespräch kommen, können sie rasch herausfinden, dass das Geschwür im Aufruhr ist – gerade erst einen Tag zuvor wurde ein Mörder hingerichtet, dennoch wurde ein weiterer Bürger bei Sonnenaufgang tot aufgefunden, der einem Verbrechen zum Opfer gefallen ist.

Die Aufhänger des Abenteuers, die weiter unten beschrieben werden, zeigen drei verschiedene Möglichkeiten auf, wie die Charaktere in die Geschichte involviert werden. Alle Aufhänger führen zu einem Zusammentreffen mit Meister Refrum in seiner Werkstatt in Teil 2, „Geheimnisvolle Morde", welches die Ereignisse lostritt.

Refrums Bitte

Kurz nachdem die Charaktere in der Stadt angekommen sind, treffen die Charaktere auf ein Dutzend Kinder, das einen älteren Mann, einen Menschen, verfolgt und misshandelt. Das Opfer schwingt ihnen schwach ein heiliges Symbol des Guten entgegen, aber die Kinder und Beobachter am Straßenrand verspotten ihn nur. Sie fahren dann damit fort, Refrum mit Steinen zu bewerfen, während sie ihn als Freund eines Mörders anklagen.

Falls die Charaktere einschreiten, laufen die Kinder davon und die Zuschauer verlieren rasch das Interesse. Meister Ref-



Über das Original

Richard Pett erschuf diesen grausigen Seehafen für Dungeon 121 im Jahr 2005. „Das Geschwür" erweckt den Eindruck, als sei es direkt der Imagination von H. P. Lovecraft entsprungen, aber in Richard Petts fähigen Händen wurden wir mit der womöglich unvergesslichsten Darstellung sowohl einer listigen Abolethenverschwörung wie auch eines finsteren Kults von Tharizdun beschenkt. Viele Abenteuer haben ihren Schauplatz auf einem Schiff auf See. Kannst du ein anderes Abenteuer benennen, das dich dazu herausfordert, ein vermoderndes Schiff zu infiltrieren, das von einem Kran über den Straßen einer langsam sterbenden Stadt gehalten wird?

Das Abenteuer verorten

Dieses Abenteuer stellt das Geschwür als alten Distrikt in einer Hafenstadt oder einer großen Hafenstadt vor. Indem das Geschwür zu einem Teil einer größeren, gedeihenden Siedlung gemacht wird, erhalten die Charaktere zahlreiche potentielle Gründe, den Bereich aufzusuchen. Die gesamte Siedlung wird dabei idealerweise in einer Nation angesiedelt, die gerade schwere Zeiten durchmacht. Alternativ kann der Distrikt Teil einer freien Stadt sein, die in Verzweiflung und Verfall versunken ist. In der Welt von Greyhawk ist die Stadt Prymp in Ahlissa eine exzellente Wahl. In den Vergessenen Reichen passt das Geschwür gut in die Stadt Marsember. In Eberron könnte das Geschwür ein Distrikt in Rekkenmark oder irgendeiner der Küstensiedlungen sein, die sich noch nicht ganz von den Verwüstungen des Letzten Kriegs erholt haben.

Alternativ kannst du das Geschwür als kleine, alleinstehende Hafenstadt aufstellen. Dieser Ansatz hat den Vorteil, dass die Charaktere auf den armseligen und verschmutzten Raum des Geschwürs begrenzt werden. Sie können sich nicht in die besseren Teile der Stadt zurückziehen, wenn sie ein sauberes Gasthaus haben wollen, einen guten Ort zum Essen, oder einen gesunden Tempel, um dort Heilung und andere Hilfe zu erhalten. Als alleinstehende Stadt kann das Geschwür deiner Kampagne an der Mündung eines beliebigen Flusses hinzugefügt werden. Es mag allerdings schwer für dich sein, die Charaktere an solch einen trostlosen Ort zu locken, ohne den Ruf des Geschwürs für seine Alchemisten und seine Trankherstellung anzuführen.

rum (RG, männlicher Mensch, **Priester**) stellt sich selbst vor, dankt den Charakteren für die Rettung vor dieser Demütigung, und bittet sie darum, ihn nach Hause zu eskortieren. Er gibt ihnen die grundlegenden Informationen über die kürzlichen Morde weiter, falls die Charaktere diese bis dahin nicht schon von Passanten erfahren haben.

Falls die Charaktere nicht einschreiten, schützt Meister Refrum sich selbst, indem er *Heiligtum* wirkt und dann *Thaumaturgie* verwendet, um die Kinder und Zuschauer mit furchteinflößendem Getöse und Erdbeben zu vertreiben. Auch dann spricht er die Charaktere hinterher an, erkennt sie als Abenteurer und bittet um ihre Hilfe dabei, Jarms Namen reinzuwaschen. Er bittet die Charaktere, ihn zu seiner Werkstatt zu begleiten, um ihnen die Details der Situation zu erklären.

Eleanors Verlust

Ruhmvolle Taten eines Charakters in der Vergangenheit, könnten eine ansässige Menschenfrau namens Eleanor Liebalter (N, weiblicher Mensch, **Bürgerin**) beeindruckt haben. Sie könnte die Verwandte einer Person sein, die ein Mitglied der Abenteurergruppe in einem vorhergehenden Abenteuer gerettet hat, oder sie hat von den vorhergehenden guten Taten der Charaktere gehört. Sie ist außerdem Jarms Schwester, und kann nicht glauben, dass ihr Bruder die schrecklichen Taten vollbracht haben könnte, für die er hingerichtet wurde.

In ihrer Verzweiflung nähert sie sich den Charakteren mit einem Hilfegesuch (und erklärt die Situation, wenn nötig). Sie bittet darum, sich mit ihr in der Werkstatt von Meister Refrum im Alchemistenviertel des Geschwürs zu treffen, und verspricht, dass die Gruppe dort mehr erfahren wird.

Thornwells Angebot

Falls es eher unwahrscheinlich ist, dass die Charaktere sich aus Selbstlosigkeit auf das Abenteuer einlassen, können sie von einer mysteriösen, attraktiven, gut gepflegten menschlichen Frau angesprochen werden, die in eine schwarz-rote Lederrüstung gekleidet ist. Sie lehnt es ab, den Charakteren ihren Namen zu verraten, und fragt stattdessen, ob sie an einem gutbezahlten Auftrag interessiert sind. Falls die Charaktere bis dahin noch nicht von den Morden erfahren haben, gibt sie ihnen eine Zusammenfassung der Ereignisse. Sie fährt dann fort, indem sie erklärt, dass sie Jarm Liebalter für unschuldig hält und der wahre Mörder noch da draußen ist. Sie rät ihnen, sich mit Meister Refrum zu treffen, der mehr Informationen über Liebalter und die Morde hat, und bietet den Charakteren eine Belohnung von 500 PM an, sollte es ihnen gelingen, den wahren Mörder zu finden und dem Schuldigen seine gerechte Strafe zukommen zu lassen.

Die mysteriöse Kontaktperson ist ein Ratsmitglied des Geschwürs mit dem Namen Thornwell (RB, weiblicher Mensch, **Magus**). Sie hat Hinweise entdeckt, die auf eine Verbindung Herrn Dorys mit dem Kult von Tharizdun deuten, den sie auch verdächtigt, mit den Morden zu tun zu haben. Thornwell wollte Dory loswerden, seit sie anfing zu vermuten, dass ihr Kollege im Rat für den Tod eines ihrer Verbündeten verantwortlich war. Aber sie will nicht direkt gegen Dory vorgehen, um ihre Stellung im Rat nicht zu gefährden. Deshalb hat sie beschlossen, die Charaktere als ihr Werkzeug zu gebrauchen.

Thornwell verdächtigt Dory, der wahre Mörder zu sein (auch wenn sie nicht den geringsten Verdacht über seine wahre Natur hat), und hofft insgeheim, dass die Charaktere ihn am Ende töten werden. Sie nennt ihren Kollegen niemals beim Namen und gibt ihnen stattdessen kryptische Hinweise wie: „Ihr müsst den Fakten folgen, wo auch immer sie euch hinführen, selbst wenn es die Hallen der Macht sind."

Teil 1: Ein sterbender Distrikt

Auch wenn sie noch nicht viel Zeit im Geschwür verbracht haben, fällt den Charakteren schon bald das offensichtliche Elend auf. Der Rauchschleier, der über dem Distrikt liegt, ist über Kilometer hinweg sichtbar, und sein Gestank ist in Windrichtung weithin wahrzunehmen. Wasser, das aus der Flussmündung fließt, trägt stinkendes Abwasser, Farbschlieren und ganze Inseln von treibendem Müll hinaus ins Meer.

Sobald die Charaktere den Distrikt betreten, wird die Aussicht nur schlimmer. Das ganze Geschwür scheint mit einem Fuß bereits im Grab zu stehen.

Dies ist das Geschwür, die zerfallenden Überreste eines einst namhaften Hafendistrikts. Unter gebeugten Giebeln lehnen sich die Gerippe seiner Bauten gegeneinander – träge, gebrochen, und scheinbar nur noch in Erwartung ihres erlösenden Zusammenbruchs. Die Türrahmen hängen schief in den mit Schimmel übersäten Lehmwänden, während verrottende Holzstege von brüchigen Balken gestützt werden wie verkrüppelte Gliedmaßen, die im trüben, ranzigen Wasser des Hafens weiter unten verschwinden. An mehreren Stellen sind Teile der Holzstege komplett zusammengefallen und lassen nur breite Löcher zurück, die den Blick auf das verschmutzte Wasser freigeben.

Geschichte und Zerfall

Einst war das Geschwür ein wundervoller Hafendistrikt. Seine beeindruckenden Bauten krönten eine künstliche Insel im Zentrum einer breiten Bucht, hochgehalten von starkem Eichenpfahlwerk. Diese riesigen Balken stützten große Fassaden marmorner Pracht, verbunden durch Holzstege, auf denen sich reich gekleidete Händler, exotische Reisende und die Sänften der Adligen drängten. Der Ort, bekannt als die Insel des Genusses, war das Ziel für die Reichen und Dekadenten die Küste entlang der gesamten Küste.

Die Zeit kann allerdings grausam sein. Kriege, Korruption, Hungersnöte und Naturkatastrophen trieben viele in den Ruin, die die Insel des Genusses liebten, und als ihre Ressourcen schwanden, verblasste auch dieser einst prächtige Distrikt. Doch selbst als das Glück sich wendete und die Region sich von ihrem Niedergang wieder erholte, wurde die Insel des Genusses zu einem unnötigen Luxus. Neue Bewohner nannten den Distrikt nun ihr Zuhause: Arme, verzweifelte Leute, die sich unter den zerfallenen Giebeln in schimmelübersäten und verrottenden Hütten drängten. Ihnen folgten jene Leute, deren Gewerbe überall sonst verachtet wurde. Alchemisten verschmutzten Luft und Wasser mit ihrem giftigen Gebräu fehlgeschlagener Experimente. Ausbeuterische Manufakturen wurden im Geschwür errichtet und versklavten die verzweifelten Arbeiter geradezu. Gerber, Müller, Färber und Schlachter fielen in den Distrikt ein und pressten jeden Pfennig aus ihren Geschäften, ohne sich über die Folgen ihrer giftigen Unternehmungen für Nachbarn oder Umwelt Gedanken zu machen. Der Distrikt hat nur noch wenig gemein mit seiner einstigen Herrlichkeit und versinkt Tag für Tag tiefer im Dreck.

Anwohner und Politik

Die aktuelle Bevölkerung des Geschwürs zählt etwas weniger als 12.000 Personen. Dicht gedrängt leben sie in einem Bereich, der in einer wohlhabenderen Siedlung höchstens halb so viele Einwohner hätte. Vier Fünftel der Bewohner des Distrikts sind Menschen, der Rest ist aufgeteilt auf Gnome, Zwerge, Halblinge, Halborks, Halbelfen und einer Anzahl anderer Humanoide.

Das Geschwür wird von einer Gruppe von vier korrupten Beamten beherrscht, der sich „der Rat" nennt. Die vier Ratsmitglieder sind **Herr Dory** (siehe Anhang C), Rashlen (NB, männlicher Elf, **Assassine**), Sliris (NB, weibliche **Werratte**), und Thornwell (RB, weiblicher Mensch, **Magus**; siehe auch „Thornwells Angebot" weiter oben). Für Ordnung sorgt im Distrikt eine schlecht ausgebildete Bürgerwehr, die aus etwa zweihundert **Wachen** (RB, Menschen) besteht, die von zehn Offizieren (RB, Menschen, **Banditenhauptmänner**) und einem Kommandanten (RB, Mensch, **Veteran**) angeführt werden. Die Bürgerwehr patrouilliert in Gruppen von mindestens zehn, vor allem zu ihrem eigenen Schutz. Größere Gruppen von zwanzig oder mehr beinhalten in der Regel einen Offizier.

Solange du Thornwell nicht als Aufhänger benutzt hast, ist Herr Dory das einzige Ratsmitglied, das eine aktive Rolle in diesem Abenteuer übernimmt. Jeder, der über Dory spricht, beschreibt ihn als langjährigen Anwohner des Geschwürs und als wohlhabenden Warenhausbesitzer, und erwähnt eine tragische Hautkrankheit, die das Ratsmitglied dazu zwingt, regelmäßig lindernde Wasserbäder zu nehmen.

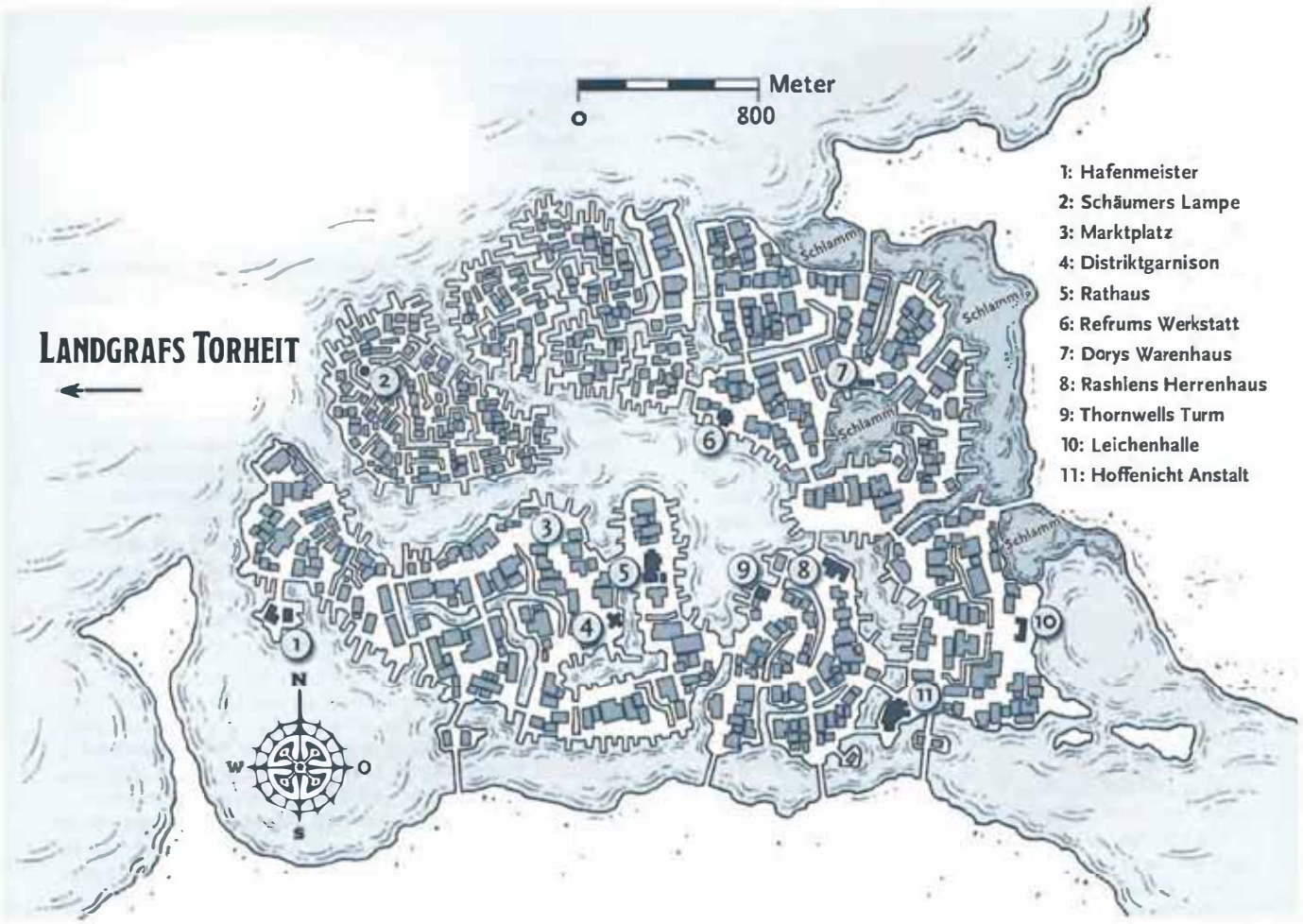
Der Rest der Ratsmitglieder ist mit anderen Dingen beschäftigt. Falls eins der anderen Ratsmitglieder allerdings getötet werden oder das Gleichgewicht der Kräfte im Geschwür ernsthaft kippen sollte, werden die überlebenden Ratsmitglieder mit ziemlicher Sicherheit dafür sorgen, dass die verantwortlichen Charaktere den Distrikt nicht lebend verlassen. Das Timing und die Details ihrer Rache sind dir überlassen.

Begegnungen im Geschwür

Das Abenteuer stellt nur die Begegnungen und Ereignisse vor, die die Handlung vorantreiben, aber jeder Charakter, der Zeit im Geschwür verbringt, wird unausweichlich weitere unangenehme Interaktionen erleben. Fühle dich frei, die Zeit der Charaktere im Distrikt mit einer der folgenden Begegnungen aufzupeppen, während sie sich umschauen und Hinweisen folgen.

Begegnungen im Geschwür

W6	Ereignis
1	Die Charaktere werden von 3W6 Gossenkindern (**Gemeine**) bedrängt, die um Münzen und Essen betteln, ihre Dienste als Führer oder Gepäckträger anbieten, oder ungeschickt die ungesicherten Gegenstände der Charaktere zu stehlen versuchen. Die jungen Gossenkinder können zu einem Preis von je 1 KM als unzuverlässige Führer oder für jegliche andere einfache Aufgabe angeheuert werden, aber laufen davon, sobald sie bezahlt wurden.
2	Eine Horde von 2W6 Bettlern (**Gemeine**) sammelt sich um die Charaktere. Jeder von ihnen bittet laut schreiend um Almosen, Essen oder Kleidung. Auch wenn die Bettler keine Diebe sind, greifen manche von ihnen nach den Ärmeln und Händen der Charaktere in einer Weise, die als versuchter Taschendiebstahl missverstanden werden könnte. Wenn sie Essen oder ein paar Münzen erhalten, kann jeder der Bettler grundlegende Fragen über das Geschwür und spezielle Orte im Distrikt beantworten.
3	Eine Gruppe von 2W6 Taschendieben (**Spione**) versammelt sich um die Charaktere. Sie erscheinen wie Bettler, versuchen aber, alles aus den Taschen und Rucksäcken zu stehlen, was sie können. Jeder Taschendieb, dem es gelingt, sich etwas zu schnappen, flieht in die Menge, während die anderen sich jedem Verfolgungsversuch in den Weg stellen. Wenn die Charaktere die unbewaffneten Taschendiebe angreifen oder töten, kriegen sie Probleme mit dem Gesetz. Es garantiert ebenso, dass sie überall im Geschwür, wo sie auch hingehen, von rachsüchtigen Taschendieben belästigt werden.
4	Zwei gutgekleidete Lockvögel (**Gemeine**) sprechen die Charaktere an mit dem Versprechen, ihnen das beste Angebot für Essen, Getränke, Unterkünfte, Tränke, Handelswaren, magische Gegenstände oder sonst etwas zu vermitteln. Die Lockvögel führen die Charaktere zu Geschäften und Gasthäusern, die ihnen Schmiergeld bezahlen, so dass die Preise in Wahrheit 5 bis 10 Prozent höher sind als normal – und die Qualität der Waren ist jeweils unterdurchschnittlich. Falls die Lockvögel mit Drohungen oder Gewalt weggejagt werden, suchen sie später nach neuen Gelegenheiten, um Ärger zu machen.
5	Eine Patrouille der Bürgerwehr (sieben **Wachen** und ein **Banditenhauptmann**) nähert sich den Charakteren und verlangt, dass sie eine Zugangssteuer von je 10 GM bezahlen – eine simple Erpressung von Besuchern, die von außerhalb kommen. Die „Steuer" kann auf 5 GM pro Charakter runtergehandelt werden. Wenn sie bezahlt werden, lachen die Mitglieder der Bürgerwehr und machen sich davon. Greifen die Charaktere an, zieht sich die Bürgerwehr zurück, sobald einer von ihnen getötet wurde oder am Ende der zweiten Runde des Kampfs. Falls ein Mitglied der Bürgerwehr getötet wird, werden die Charaktere ab diesem Zeitpunkt von jeder anderen Patrouille der Bürgerwehr angegriffen, auf die sie treffen, und kein Mitglied der Bürgerwehr (einschließlich des Wachmeisters Jute) wird mit ihnen bei ihren Nachforschungen behilflich sein.
6	Ein Presskommando (2 **Veteranen** und 8 **Schläger**) versuchen, die Charaktere zu entführen und sie als Besatzung an einen Kapitän zu verkaufen, dessen Schiff unterbesetzt ist. Dieser Angriff kann auf offener Straße passieren, oder das Kommando wartet, bis die Charaktere sich aufgeteilt haben oder schlafen, bevor sie angreifen. Sie haben keinerlei Skrupel, die Abenteurergruppe auf ihrem Weg zu ihrer zwielichtigen Unterkunft zu verfolgen (oder diese zu betreten).



KARTE 8.1: DAS GESCHWÜR

LEBEN IM GESCHWÜR

In besseren Tagen war die Tatsache, dass das Geschwür von den Seewinden abgeschirmt war, eine seiner begehrenswerten Qualitäten. Nun verbreitet das Alchemistenviertel einen permanenten Gestank in Form von beißenden, ranzig gelben Dampfschwaden, die über dem Distrikt hängen und seine Mauern und Dächer mit einem schwierigen Film überziehen. Die dichte Population des zerfallenden Bezirks sorgt dafür, dass das Wasser um den Hafen herum mit Abwasser, Blut und Innereien von den Schlachtungen, der Lauge und den Fellen der Gerber und unbeschreiblichen chemischen Mixturen der Alchemisten durchsetzt ist. In den östlichen Teilen des Geschwürs ist die Verschmutzung so schlimm, dass der Fluss seinen Lauf geändert hat und ein großer Teil der Holzstege des Distrikts auf Stelzen hoch über einem Sumpf aus ranzigem Schlamm aufragen.

WAREN

Die meisten zum Verkauf angebotenen Gegenstände im Geschwür können für Standardpreise erworben werden, aber sie sind von deutlich unterdurchschnittlicher Qualität. Jeder, der in schicker Kleidung herumläuft, farbenprächtige Accessoires oder auffälligen Schmuck trägt, oder teure Waffen und Rüstung zur Schau stellt, wird in jedem Fall die Aufmerksamkeit von Dieben, opportunistischen Händlern und jeglichen Bürgern auf sich ziehen, die bereit sind, ein Gelegenheitsverbrechen zu begehen (was für die meisten gilt). Tauschgeschäfte sind üblich im Distrikt, and Charaktere werden es schwer bis unmöglich finden, etwas gegen Bargeld zu verkaufen, das einen Wert von über 75 GM hat. Die ansässigen Händler haben nicht so viel Bargeld zur Hand, oder werden nicht zugeben, es zu besitzen.

TAVERNEN UND GASTHÄUSER

Tavernen sind überall im Geschwür zu finden. Sie reichen von großen öffentlichen Häusern zu Löchern in der Wand mit zwei Tischen und nichts als bitterem, selbstgebrautem Fusel aus dem Zapfhahn. Die Klientel ist einheitlich mürrisch und griesgrämig, und Schlägereien und Kämpfe sind üblich. Die besten Tavernen im Geschwür würden in den meisten Städten höchstens als Spelunken gelten – und die Gasthäuser sind nicht besser. Besuchern wird geraten, ihr eigenes Bettzeug mitzubringen, um Ungeziefer zu vermeiden, und das Bett vor die Tür zu rücken, um Einbrecher und skrupellose Gastwirte auszusperren.

RELIGION

Auch wenn Religion vielen Bewohnern des Geschwürs wichtig ist, gibt es keinen öffentlichen Tempel im Distrikt. Das liegt zum einen daran, dass die Ratsmitglieder den Gläubigen hohe Steuern auferlegen, um zu verhindern, dass religiöse Anführer zu sehr an Beliebtheit gewinnen und die Macht des Rats untergraben. Darüber hinaus sind auch die hingebungsvollsten Geistlichen irgendwann überfordert von den emotional auszehrenden Problemen der Region.

Krankheit, Hunger, Grausamkeit und Brutalität lasten so schwer auf dem Geschwür, dass wohlmeinende Geistliche in die Verzweiflung getrieben werden. Kleine Tempel, die den Göttern der Heilung und Almosen gewidmet sind, werden still und ohne Aufsehen in unbezeichneten Gebäuden betrieben, und in Gassen und Sackgassen überall verteilt im Distrikt findet man winzige Schreine. Abgesehen davon existiert nur eine organisierte geheime Religion im Geschwür, und sie spielt eine zentrale Rolle im Abenteuer – der Kult von Tharizdun.

MIKE SCHLEY

Gesundheit

Krankheit und Infektionen sind ein sehr reales Problem im Geschwür. Die meisten Anwohner leiden unter irgendeiner Form einer schwächenden Verfassung, ausgelöst durch den giftigen Abfall, der aus dem Alchemistenviertel herausfließt, oder durch das verschmutzte Wasser des Flusses und des Hafens. Die Abenteurer bilden da keine Ausnahme. Jeder, der das Geschwür besucht, wird einer Krankheit mit dem Namen Rotgesicht ausgesetzt. Dieses Leiden verursacht juckende und schmerzhafte Entzündungen im ganzen Gesicht, besonders um die Augen herum.

Die Auswirkungen von Rotgesicht stimmen überein mit denen von Augenfäule (siehe „Krankheiten" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, wird aber von Verschmutzung in der Luft anstatt von kontaminiertem Wasser ausgelöst, wodurch es nur schwer zu vermeiden ist. Kanalpest (ebenfalls beschrieben im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* ist im Geschwür ebenfalls verbreitet, aber den Kontakt mit den allgegenwärtigen Nagetieren und dem Ungeziefer im Distrikt zu meiden, stellt in der Regel einen ausreichenden Schutz dar.

Lageplan des Distrikts

Karte 8.1 zeigt den Lageplan des Distrikts und die Lage wichtiger Gebäude und Landmarken. Die Inseln, die die Gebäude tragen, sind größtenteils künstlich. Manche wurden durch alte Zauber geschaffen, die den Boden der Bucht über die Wasseroberfläche hoben. Andere bestehen ausschließlich aus weitläufigen Holzstegen, die von zerfallenden Pfählen über dem brackigen Wasser gehalten werden.

Der Distrikt besteht aus vier Vierteln. Um von einem zum nächsten zu gelangen, muss man zu Fuß über die gebrechlichen Gehwege gehen oder mit der Barke fahren. Ansässige Fischer bessern oft ihr Einkommen aus, indem sie ihre Barken als simple Wassertaxis vermieten. Die meisten Fahrten kosten 1 KM, aber eine Barkenfahrt in einen gefährlichen Bereich der Stadt kostet in der Regel 1 GM oder mehr.

Unteres Viertel

Der nordwestliche Bereich des Geschwürs, auch bekannt als das Strandgut, besteht hauptsächlich aus Slumhäusern, zwielichtigen Tavernen, klapprigen Warenhäusern, mit verwahrlosten Hütten vollgestopften Gassen und ausgemusterten Schiffen, die zu Gebäuden umgebaut wurden. Dieser gesamte Bereich ist dabei, langsam im Meer zu versinken. Wenn alte Gebäude unbewohnbar werden, werden neue auf die alten draufgebaut, und das Durcheinander an Baustrukturen ist an manchen Stellen vier oder fünf Stockwerke tief. Viele der unteren Strukturen sind komplett von Mauern umgeben und von außen unbetretbar, was sie zu idealen Orten für verborgene Tempel und Schwarzmärkte macht. Wackelige Hängebrücken stellen die besten Übergänge zwischen den Häuserblöcken dieses Viertels dar, da die alten Holzstege wie alles andere auch dabei sind, zu versinken.

Alchemistenviertel

Das Alchemistenviertel nimmt den nordöstlichen Bereich des Geschwürs ein. Vor langer Zeit war es der Sitz der Gelehrten und religiösen Führer des Distrikts, aber seine einstmals schönen Tempel und Universitäten wurden längst zerlegt, um an Baumaterial zu kommen, oder zu düsteren, verrauchten Fabriken und giftigen Laboren umgebaut, die von zwielichtigen Alchemisten betrieben werden.

Da es im Geschwür keine nennenswerten Vorschriften gibt, haben Alchemisten alle Freiheiten, gefährliche Experimente nach eigenem Gutdünken durchzuführen und immer beide Augen zuzudrücken, wenn es um Sicherheitsvorkehrungen geht. Eiserne Schornsteine spucken Rauch und giftige Dämpfe in die Luft, während flüssiger und fester Abfall in die Gewässer um das Viertel geworfen wird.

Ein Großteil dieses Bereichs ist so verstopft und zugemüllt mit Abfällen, dass das Wasser sich nur noch durch flache, zähfließende Kanäle schlängelt, die sich durch die weiten Schlammflächen ziehen. Dennoch ist es nicht unüblich, verzweifelte Sammler und Plünderer zu sehen, die den Dreck durchkämmen und nach wertvollen Dingen wühlen, die irgendein zerstreuter Alchemist möglicherweise unabsichtlich zusammen mit dem Müll hinausgeworfen hat.

Hohes Viertel

Das Viertel im südwestlichen Bereich des Geschwürs war in besseren Zeiten der Sitz der örtlichen Regierung. Die meisten Gebäude hier waren städtische Büros, aber nur ein paar davon sind noch in Betrieb. Der Rest wurde entweder aufgegeben oder an fremde und verstohlene Exzentriker vermietet.

Dieser Bereich des Distrikts ist der am dünnsten bewohnte, und seine oftmals leeren Straßen und Gehwege stehen im starken Kontrast zu den Massen, die in den anderen drei Vierteln umherziehen. Patrouillen der Bürgerwehr sind hier üblich, aber die Wachen im Hohen Viertel sind allgemein korrupt, nehmen Schmiergeld von den Adligen, Bürokraten und mächtigen Händlern, und erpressen Schutzgeld von allen anderen.

Händlerviertel

Im südwestlichen Bereich des Geschwürs befinden sich vor allem handwerkliche und kaufmännische Gewerbe. Die meisten Fischer des Ortes leben hier, umgeben von zahlreichen Warenhäuser an den Rändern des Viertels. Die meisten dieser Orte sind entweder verlassen oder zugenagelt, oder dienen als billige Absteigen. Von den vier Vierteln ist das Händlerviertel das besucherfreundlichste – obwohl das nicht viel aussagt. Es gilt auch als der gesündeste Bereich des Distrikts – das sagt allerdings ebenfalls nicht viel aus.

Orte im Geschwür

Die wichtigsten Gebäude im Geschwür werden hier beschrieben. Ein paar dieser Orte werden später einzeln aufgeführt und beschrieben, aber bei den meisten bleibt es dir überlassen, sie so zu entwickeln, wie es dir angemessen erscheint.

1. Hafenmeisterin

Diese beiden Steingebäude auf einer kleinen Insel im Händlerviertel bilden das Hauptquartier von Hafenmeisterin Tak Merakin (NB, weiblicher Halbork, **Banditenhauptmann**) und ihren Wachmeistern (zwölf NB menschliche **Schläger**). Tak ist grundlegend faul, und solange die Händler und Fischer ihre Gebühren bezahlen, ohne sich zu beschweren, mischt sie sich nicht in die Geschäfte auf See ein. Sie reagiert nur auf offensichtliche Bedrohungen wie Feuer, Aufstände und Stürme – und selbst dann legt sie eine Lethargie an den Tag, die einen in den Wahnsinn treiben kann.

2. Schäumers Lampe

Dieser außer Betrieb genommene steinerne Leuchtturm war einst ein stolzes Signalfeuer, das Schiffe willkommen hieß, aber inzwischen fungiert es nur noch als trauriges Wahrzeichen von Strandgut. Als der letzte Leuchtturmwärter während eines wildenStreits in einer nahegelegenen Taverne zu Tode kam, übernahm niemand sein Amt, und das Licht wurde dem Verfall preisgegeben. Nach ein paar Jahrzehnten, in denen der Turm langsam in den sumpfigen Meeresboden gesunken ist, könnte er bald von Baracken und anderen Gebäuden verschlungen werden, die auf seiner Ruine errichtet werden.

3. Marktplatz

Dieser große, offene Platz dient dem Geschwür als Hauptplatz für den Markt. Der Bereich ist stets überlaufen, aber die Waren, die hier verkauft werden, sind von minderer Qualität und dubiosen Ursprungs.

4. Distriktgarnison

Dieses dreistöckige Steingebäude beherbergt die Bürgerwehr des Distrikts (ein paar hundert RB **Wachen**, zehn **Banditenhauptmänner** und einen **Veteranen**) unter überfüllten Bedingungen, die eher an ein Gefängnis als an Baracken erinnern. Eine Handvoll der Wachen sind ehrbar, aber sie sind die Ausnahme. Die meisten Mitglieder der Bürgerwehr sind junge Leute, die Arbeit brauchten, und mit der Tätigkeit als bezahlte Schläger zufrieden sind. Die Patrouillenrouten der Wachen werden ausschließlich dadurch bestimmt, wer die größte Summe an Schutzgeld bezahlt. Der Galgen vor der Garnison steht selten länger als ein paar Tage unbenutzt.

5. Ratshalle

Dieses einst vornehme Haus ist der traditionelle Sitz des Rats im Geschwür, der nur dem Namen nach Teil der größeren Regierung der Stadt ist. Heutzutage verbringen die vier Ratsmitglieder, die sich um den Distrikt kümmern, den Großteil ihrer Zeit in ihren eigenen Häusern und Geschäften. Eine kleine Belegschaft von Büroangestellten arbeitet hier, und die Ratsmitglieder halten ein- oder zweimal im Monat hier ihre Sitzungen ab, aber die meisten anderen Räume des Gebäudetrakts sind seit Jahrzehnten unbenutzt.

6. Refrums Werkstatt

Dieses einfache Gebäude aus Holz und Ziegelsteinen am Rand des Alchemistenviertels ist das Zuhause von Meister Refrum (RG, männlicher Mensch, **Priester**). Refrum hat den Charakteren viel zu erzählen, wie bereits zuvor in „Abenteueraufhänger" und weiter unten in „Geheimnisvolle Morde" beschrieben ist.

7. Dorys Warenhaus

Dies ist das Zuhause und Geschäft eines der Ratsmitglieder des Geschwürs, das des unheimlichen **Herrn Dory** (siehe Anhang C). Dieser Ort wird vollständig beschrieben in Teil 3, „Schierlingsgrube".

8. Rashlens Herrenhaus

Dieses runtergekommene Herrenhaus, eines von vielen im Hohen Viertel, ist das Zuhause von Rashlen (NB, männlicher Elf, **Assassine**), eines der Ratsmitglieder des Geschwürs. Es wird gemunkelt, dass dieses Haus von Golems und ähnlich schrecklichen Kreaturen bewacht wird.

9. Thornwells Turm

Thornwells Turm, das höchste Gebäude im Geschwür, ist eine Säule aus schwarzem und rotem Marmor, umgeben von einer steinernen Mauer. Ratsmitglied Thornwell (RB, weiblicher Mensch, **Magus**) lebt hier. Gerüchten unter den Anwohnern zufolge wird der Turm von Teufeln heimgesucht und beherbergt ein Portal zu den Neun Höllen.

10. Leichenhalle

Die Abwesenheit einer starken religiösen Präsenz im Geschwür bedeutet, dass die Aufgabe, sich um die Toten zu kümmern, an die Leichenhalle fällt. Dieses große Gebäude ist von einem stillgelegten Friedhof umgeben; die Toten des Distrikts werden schon seit einiger Zeit allgemein eingeäschert. Den Betreibern die Leichenhalle wird nachgesagt, dass sie Diebe, Untote oder Werratten sind. Die Wahrheit ist eine Kombination

aus allen dreien. Die Meisterin dieser düsteren Einrichtung ist Sliris (NB, weiblich, **Werratte**), ein verschlagenes und geheimnisvolles Mitglied des Rats.

11. Hoffenicht-Anstalt

Dieses enorme Gebäude (nähere Beschreibung im Abschnitt „Geheimnisvolle Morde") ist das letzte Überbleibsel einer optimistischeren Zeit, als man sich im Geschwür noch um die Verzweifelten und Verdammten kümmerte und sie versorgte.

Teil 2: Geheimnisvolle Morde

Sobald die Charaktere von Meister Refrum kontaktiert bzw. an ihn verwiesen wurden, reisen sie zu seiner Wohnstätte im Alchemistenviertel. Refrums unaufgeräumtes Zuhause ist voll von halbfertigen Uhrwerk-Erfindungen, und die Luft ist schwer vom Geruch nach Schmierfett. Hunderte von Büchern reihen sich an jedem verfügbaren Regalplatz aneinander, und ein winziges Bett, ebenfalls übersät mit Büchern, steht in einer Ecke des Raums.

Refrum ist von schwächlicher, gebeugter Gestalt. Er trägt einfache graue Kleidung, spricht in kurzen, angespannten Keuchlauten, und wedelt mit den Armen, wenn er von seinem eigenen Enthusiasmus mitgerissen wird. Der Erfinder ist einer der letzten Philanthropen des Geschwürs, und er strebt stets danach, seine Forschungen auf die Hilfe für die Armen der Gegend zu fokussieren. Refrum verwendet die Spielwerte eines männlichen menschlichen **Priesters**, mit diesen Änderungen:

- Refrum ist rechtschaffend gut.
- Seine RK ist 10, und er ist unbewaffnet.
- Er hat den Zauber *Mit Toten sprechen* vorbereitet anstelle von *Schutzgeister*.

Dunkle Gerechtigkeit

Refrum hat nur wenige Freunde im Distrikt, und er ist begierig darauf, die Hilfe der Charaktere zu gewinnen, um den Namen von Jarm Liebalter reinzuwaschen. Refrum war Tags zuvor Zeuge von Jarms Hinrichtung, und die Erinnerung daran schmerzt ihn. Weil Jarm so viel Zeit alleine verbrachte, hatte er kein Alibi für die Morde, aber Refrum besteht darauf, dass sein Freund ein freundlicher und ehrlicher Mann war. (Falls Jarms Schwester Eleanor anwesend ist, unterstützt sie Refrums Aussagen mit Tränen und Bitten.)

Refrum ist wütend darüber, dass Jarm keine richtige Gerichtsverhandlung bekommen hat. Als er versuchte, Jarm in seiner Zelle in der Hoffenicht-Anstalt zu besuchen, wurde ihm von der Bürgerwehr der Zugang verwehrt (weil sie insgeheim von Herrn Dory bestochen worden waren). Angesichts dieser Herausforderung hat Refrum seine eigenen Nachforschungen über die Laternengeist-Morde gestartet. Er beschreibt, dass der Mörder ein halbes Jahr lang auf der Jagd war, in Abständen immer wieder zuschlug und dabei seine verstümmelte Opfer an öffentlichen Orten zurückließ, so dass sie im Morgengrauen entdeckt wurden. Er beschreibt auch, wie eigentümlich unbeholfen die Bürgerwehr in ihren Bemühungen war, den Mörder zu finden und zu fassen, und wie die Morde das Geschwür an den Rand des Chaos gebracht haben.

Jarms Festnahme geschah, nachdem er über ein Opfer gebeugt gefunden wurde, einen Dolch mit blutigen Fingern umschlossen. Refrum kann diesen Beweis nicht bestreiten, aber er erzählt, dass Jarm noch auf dem Weg zum Galgen beteuerte, keine Erinnerung an irgendwelche Morde zu haben. Nach der Hinrichtung bot Refrum seine Fähigkeit an, *Mit Toten sprechen* zu wirken, um die Wahrheit herauszufinden, aber die Bürgerwehr sagte ihm, der Fall sei nun abgeschlossen. Er wurde damit bedroht, in Hoffenicht eingesperrt zu werden, sollte er die Angelegenheit nicht auf sich beruhen lassen.

Ein neuer Mord

Einer der Gründe, der Refrum weiter antreibt, Jarm zu entlasten, ist sein Verdacht, dass der Laternengeist noch immer mordet. Gerüchte über einen jungen Fischer namens Raif, der am Morgen nach Jarms Hinrichtung tot aufgefunden wurde, machen bereits die Runde. Die Obrigkeit beeilte sich damit, die Leiche zur Leichenhalle zu verfrachten, um sie einäschern zu lassen, so als versuche sie, das Ereignis zu vertuschen – und Refrum sieht dies als Beweis, dass eine finstere Verschwörung im Geschwür in irgendeiner Verbindung zu den Laternengeist-Morden steht.

Der Priester hegt den Verdacht, dass die Akteure dieser Verschwörung Verzauberungsmagie verwendet haben, um Jarm zu kontrollieren und zu zwingen, einen oder mehrere Morde zu begehen. Als Jarm gefasst wurde, nutzten sie ihren Einfluss, um eine schnelle Hinrichtung herbeizuführen. Nun fürchtet Refrum nicht nur, dass die Verschwörer freie Bahn haben, um ihr Werk weiterzuführen, sondern auch dass sie von seinen Nachforschungen wissen.

Refrum verdächtigt die Obrigkeit, ihn zu beschatten. Zudem bedeutet die Tatsache, dass er dem Rat ein Dorn im Auge ist, dass viele Leute Angst davor haben, mit ihm zu sprechen. Dementsprechend glaubt er, dass die Charaktere in der Lage sind, an Informationen und Zeugen zu gelangen, an die er nicht herankommt. Der Priester schlägt vor, dass sie ihre Nachforschungen in der Hoffenicht-Anstalt beginnen (Bereich 11 und darunter), wo Jarm für ein paar Tage nach seiner Festnahme eingesperrt worden war. Refrum rät den Charakteren außerdem, Wachtmeisterin Jute zu finden und mit ihm zu sprechen, die Wache der Bürgerwehr, die Jarm über seinem Opfer kauernd gefunden hat. Sie kann in der Distriktgarnison gefunden werden (Bereich 4 und darunter).

Refrum hat vor, das Geschwür zu verlassen und zu seiner eigenen Sicherheit für ein paar Wochen unterzutauchen. Jeglicher Weisheitswurf (Motiv erkennen), der ausgeführt wird, um den Priester einzuschätzen, bestätigt seine ehrliche Angst, dass seine Nachforschungen über die Morde ihn zu einem Ziel der Verschwörer gemacht haben.

Hoffenicht-Anstalt

Die Hoffenicht-Anstalt befindet sich am Lampenleckerweg im Hohen Viertel. Das Gebäude ist ein ehemaliges Gefängnis mit nackten Wänden und vergitterten Fenstern. Ein verblasstes Schild, auf dem die Worte „Willkommen zuhause" zu lesen sind, hängt über dem Haupteingang.

Hoffenicht wird von Emilia Trantor geleitet, eine vorzeitig gealterte menschliche Ärztin mit einer sorgenvollen Braue und aschgrauer Haut. Trantor und ihre vier Angestellten haben ihre liebe Not, die mehr als vierhundert Patienten und Gefangenen unter Kontrolle zu halten, die sich in der Anstalt befinden. Deshalb werden die weniger verstörten Patienten dazu angehalten, beim Betrieb dieses Ortes zu helfen. Jeder in der Anstalt, Arbeiter wie auch Patienten, verwendet die Spielwerte **Gemeiner**.

Sobald die Charaktere bei dem aufragenden Steingebäude ankommen, werden sie an der Tür von Brie begrüßt, einem verstörten jungen Mann, der die beunruhigende Eigenschaft hat, Leute sehr lange anzustarren, bis er ihnen antwortet. Brie erklärt sich schließlich einverstanden, den Charakteren Einlass zu gewähren, und bittet sie, in einem kahlen Foyer zu warten, während er Trantor holt.

Gespräch mit Trantor

Wenn Trantor die Charaktere zum ersten Mal trifft, ist sie gestresst und stellt klar, dass sie keine Zeit für lange Gespräche oder Schnüffler hat. Aber sobald irgendein Charakter Jarm oder die Laternengeist-Morde erwähnt, verändert sich ihre Haltung zu Bedauern über einen verlorenen Patienten.

Trantor beschreibt Jarm als den ruhigen Typ Mensch, der absolut entschieden war in seinen Unschuldsbeteuerungen. Obwohl die Ärztin keinen Grund hat, die Beweise anzuzweifeln, die den Fischer für die Morde verantwortlich machen, für die er festgenommen wurde, beschreibt sie Jarms Reue als sehr viel überzeugender – und sehr viel glaubwürdiger – als die irgendeiner anderen gestörten Person, mit der sie je gearbeitet hat.

Falls die Charaktere nach Besuchern während Jarms kurzem Aufenthalt in Hoffenicht fragen, erzählt Trantor ihnen, dass nur eine Person die Erlaubnis bekam, ihn zu besuchen, und zwar auf Anweisung der Bürgerwehr. Dieser Besucher war das Ratsmitglied Herr Dory, dessen Auftauchen in der Anstalt der Ärztin sowohl beunruhigend als auch seltsam erschien.

Jarms Leiche wurde eingeäschert, und die Asche wurde in die sich zurückziehende Flut geworfen, so dass nichts übrigbleibt, worauf man *Mit Toten sprechen* oder ähnliche Magie wirken könnte.

Jarms letzte Botschaft

Trantor erzählt außerdem, dass Jarm die letzten Tage seines Lebens damit zubrachte, die Wände seiner Zelle mithilfe eines weggeworfenen Kohleklumpens zu bekritzeln. Die daraus resultierenden Bilder waren, milde ausgedrückt, beunruhigend, und Trantor hat keine Einwände, sie den Charakteren zu zeigen.

Der Weg in die Tiefen der Anstalt zu Jarms ehemaliger Zelle ist nicht angenehm. Ununterbrochenes Schreien und Fluchen aus den Zellen vermischt sich mit dem überwältigenden Gestank von ungewaschenen Körpern, Schmutz, Schimmel und verrottendem Stroh. Jeder Charakter muss einen

Konstitutionswurf gegen SG 10 schaffen oder erhält eine Stufe Erschöpfung, die so lange anhält, wie sie sich in der Anstalt aufhalten. Ein Charakter erholt sich automatisch, nachdem er 10 Minuten an der frischen Luft verbracht hat.

Trantor bleibt schließlich vor einer schwer verriegelten Tür stehen, wo sie sich einen Moment Zeit nimmt, um die Charaktere zur Vorsicht zu mahnen. „In diesem Flügel beherbergen wir unsere schlimmsten Fälle. Ich bitte Euch eindringlich, schaut in keine der anderen Zellen hinein. Wir haben im Lauf der Jahre vielen armen Menschen Beistand geleistet. Aber diese hier sind wahrlich von den Göttern verlassen."

Sie entriegelt die Tür und eröffnet den Blick auf einen langen Korridor, der rechts und links mit eisernen Türen gesäumt ist. In jeder Tür befindet sich ein schmaler Sehschlitz, der verriegelt wurde. Ein unnatürliches Gurgeln dringt aus der Zelle zu ihrer rechten, und rasch kommen weitere Stimmen dazu.

Trantor ignoriert die Geräusche, während sie zum hinteren Ende des Gangs eilt, wo sie euch durch eine offene Zellentür geleitet. Die Wände dahinter sind bedeckt mit kindlich anmutenden Skizzen, die einander in verwirrenden Wellen und gemusterten Wirbeln überlappen.

Jeder Charakter, der die Skizzen für ein paar Minuten betrachtet, erkennt schnell, dass es sich um die vielfache Darstellung einer Kreatur mit Tentakeln handelt, in etwa wie ein Tintenfisch oder Oktopus, aber es ist schwierig, genauere Details festzustellen. Mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 13 erkennt ein Charakter spezifische Elemente, die sich inmitten der chaotischen Skizzen verbergen. Ein Charakter, der in Naturkunde geübt ist, kann dem Wurf seinen Übungsbonus doppelt hinzufügen. Die spezifischen Elemente beinhalten folgende Details:

- Die tentakelbesetzte Kreatur wird dabei dargestellt, wie sie eine Küstenstadt verschlingt, die von ihrer Silhouette stark an das Geschwür erinnert.
- Die Kreatur wird eingesperrt in einem tiefen Spalt oder einer Unterwassergrube gezeigt, und ihre Tentakel sind um Humanoide geschlungen, die zu ihr herab in die schwärzliche Dunkelheit gezogen werden.
- Die tentakelbesetzte Kreatur scheint mit einem Halsband gefesselt zu sein, an dem sich eine Kette befindet. Diese Kette wird von einer weiteren Kreatur gehalten, die an einen abscheulichen Fisch mit multiplen Schwanzflossen erinnert. Ein Charakter, dem ein Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, erkennt die Kreatur als Aboleth. Dasselbe gilt für jedem, der bereits mit Abolethen zu tun hatte.

Distriktgarnison

Falls die Charaktere die Distriktgarnison besuchen, besteht eine Chance von 30 Prozent, dass Wachtmeisterin Jute sich hier befindet. Andernfalls befindet sie sich auf einem Patrouillegang und kehrt in 1W8 Stunden zurück. Solange die Charaktere nicht verkünden, dass sie den Laternengeist-Fall untersuchen, verhalten sich die Wachen der Bürgerwehr einigermaßen freundlich ihnen gegenüber. (Es ist ihr Grundsatz, niemals mächtig wirkende Fremde zu verärgern.) Sollte den Wachen bewusst werden, was die Abenteurergruppe vorhat, verdächtigen sie die Charaktere sofort, dass sie versuchen, sie schlecht aussehen zu lassen. In diesem Fall werden sie unwirsch und abweisend.

JOACHIM BARRUM

Alle Wachen der Bürgerwehr wurde von ihren Kommandanten (die alle von Herrn Dory bestochen wurden) darauf eingeschworen, dass der Laternengeist hingerichtet wurde, die Mordfälle gelöst wurden, und dass jeder, der in der Sache weiter herumstochert, ein Unruhestifter ist, der nur Streit heraufbeschwören will.

Wachtmeisterin Jute

Wachtmeisterin Jute (RG, weiblicher Mensch, **Wache**) stellt eine Ausnahme innerhalb der Bürgerwehr dar – eine ehrbare und ehrliche Staatsdienerin. Sie ist auffällig nervös und zurückhaltend, wenn sie zum ersten Mal auf den Laternengeist-Fall angesprochen wird, als Folge der Warnungen, die sie und die anderen Mitglieder der Bürgerwehr erhalten haben. Eine ehrliche Wache zu sein bedeutet für Jute, dass sie bereits ein Ziel für die Verachtung ihrer Vorgesetzten und Kollegen ist, und sie kann auf weiteren Ärger in diesem Bereich verzichten.

Wenn ihr versichert wird, dass die Charaktere nicht das Ziel haben, die Bürgerwehr schlecht aussehen zu lassen, berichtet Jute freimütig darüber, wie sie Jarm im Bereich des Alchemistenviertels gefunden hat, der unter dem Namen Schierlingsgrube bekannt ist. Sie erinnert sich, dass Jarm kooperativ war, als er festgenommen wurde, was überraschend war, wenn man den Zustand seines verstümmelten Opfers bedenkt.

Wenn es den Charakteren gelingt, Jutes volles Vertrauen zu gewinnen, entweder durch Rollenspiel oder mit einem erfolgreichen Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15, gibt sie zu, nicht zu glauben, dass Jarm der alleinige Mörder war – falls er überhaupt der Mörder war. Sie weiß von dem Mord, der an dem Morgen nach Jarms Hinrichtung stattfand, und auch, wie rasch die Untersuchung dieses Mordes abgewickelt wurde. Jute hat keine Ahnung, warum ihre Vorgesetzten so handeln, wie sie es tun, aber sie hat den Verdacht, dass Machtinteressen darin verwickelt sein müssen.

Auch wenn sie zurückhaltend darin ist, Namen zu benennen, werden ein paar freundliche Stupser Jute dazu bringen zu offenbaren, dass eines der Ratsmitglieder, Herr Dory, zahlreiche Treffen hinter verschlossenen Türen mit den Kommandanten der Bürgerwehr hatte. Am Tag von Jarms Hinrichtung fand kein solcher Besuch statt. Jute kann den Charakteren ebenfalls sagen, dass Herr Dory in einem Warenhaus zu finden ist, das sein Zuhause wie auch sein Geschäft beherbergt (Bereich 7).

Tatort

Wachtmeisterin Jute kann den Charakteren zeigen, wo sie Jarm erwischt hat, aber an dieser Stelle gibt es keine weiteren Hinweise. Anders verhält es sich mit dem Schauplatz des Mordes, der sich am Tag nach Jarms Hinrichtung ereignete. Jute kann die Charaktere dorthin geleiten, oder sie können ihn innerhalb von ein paar Stunden finden, indem sie im Geschwür herumfragen.

Dieser aktuellste Mord wurde auf Herrn Dorys Befehl hin von einem seiner **Abscheulichen**-Diener durchgeführt (siehe Anhang C). Dory will die Atmosphäre der Angst im Geschwür aufrechterhalten, während er nach einem Ersatz für Jarm sucht.

Die Tat ereignete sich in einer Gasse im nördlichen Ende des Alchemistenviertels. Die sofortige Einäscherung der Leiche wurde von Herrn Dory geordert, aber an diesem Tatort verbirgt sich ein wichtiger Hinweis. Es wurden keine Mühen unternommen, diesen Bereich zu säubern, da man erwartete, dass die örtlichen Ratten und Möwen sich um die Überreste kümmern. Aber eine aufmerksame Inspektion des Tatorts reicht aus, um fremdartige, mit Schwimmhäuten versehene Fußspuren zu finden, die beinahe von den Spuren der Bürgerwehr und den Schaulustigen überdeckt sind.

Ein Charakter, der in Überlebenskunst geübt ist, kann einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 15 ablegen. Bei einem gelungenen Wurf kann der Charakter bestimmen, dass die seltsamen Spuren von mindestens drei separaten Kreaturen stammen. Alle können versuchen, den Spuren zu folgen, indem sie einen Weisheitswurf (Überlebenskunst) gegen SG 17 ablegen. Bei einem Fehlschlag verliert sich die Spur nach ein paar dutzend Metern. Bei Erfolg führt die Spur durch matschige, stinkende Gassen bis zu Dorys Warenhaus (Bereich 7).

Ein Abscheulicher, alle Abschaum

Sgothgah gebietet über eine Reihe von Gefolgsleuten, genannt Abscheuliche, Menschen, die durch die Magie eines Abolethen verzerrt und verformt wurden und treue Diener ihres Meisters geworden sind. Als Teil seiner Abmachung mit Herrn Dory schwor Sgothgah einige dieser Kreaturen in Dorys Dienste ein. Abscheuliche tragen lange Roben und schwere Mäntel, um ihre wahre Natur zu verbergen. Nur in einer Stadt, die so verkommen ist wie das Geschwür, können sie sich frei bewegen, ohne aufzufallen. Wenngleich die Abscheulichen treue Diener sind, können sie nur eine kurze Zeit ohne Wasser auskommen, bevor ihre Haut beginnt, sich abzulösen. Im Falle eines besonders wichtigen Auftrags, ertragen sie die Schmerzen solange wie nötig.

Herr Dory hat durch Sgothgahs Unterstützung eine Vielzahl an Kräften erlangt, war aber gleichzeitig klug genug, seinen Verstand zu schützen. Dennoch kostete die Transformation einen Preis. Ähnlich wie bei den Abscheulichen ist Dorys Körper nun auf eine heiße, feuchte Umgebung angewiesen, so sehr, dass sein Körper zu verwesen beginnt, wenn er sich länger als eine Stunde von seinem Zuhause entfernt. Wenn er sich in der Öffentlichkeit zeigt, trägt er massenhaft Parfüm und dicke Kleidung, die mit Wasser vollgesogen ist, um den Effekt zu verlangsamen, dann eilt er zurück in sein Lager, sobald er kann, um sich zu erholen.

Teil 3: Schierlingsgrube

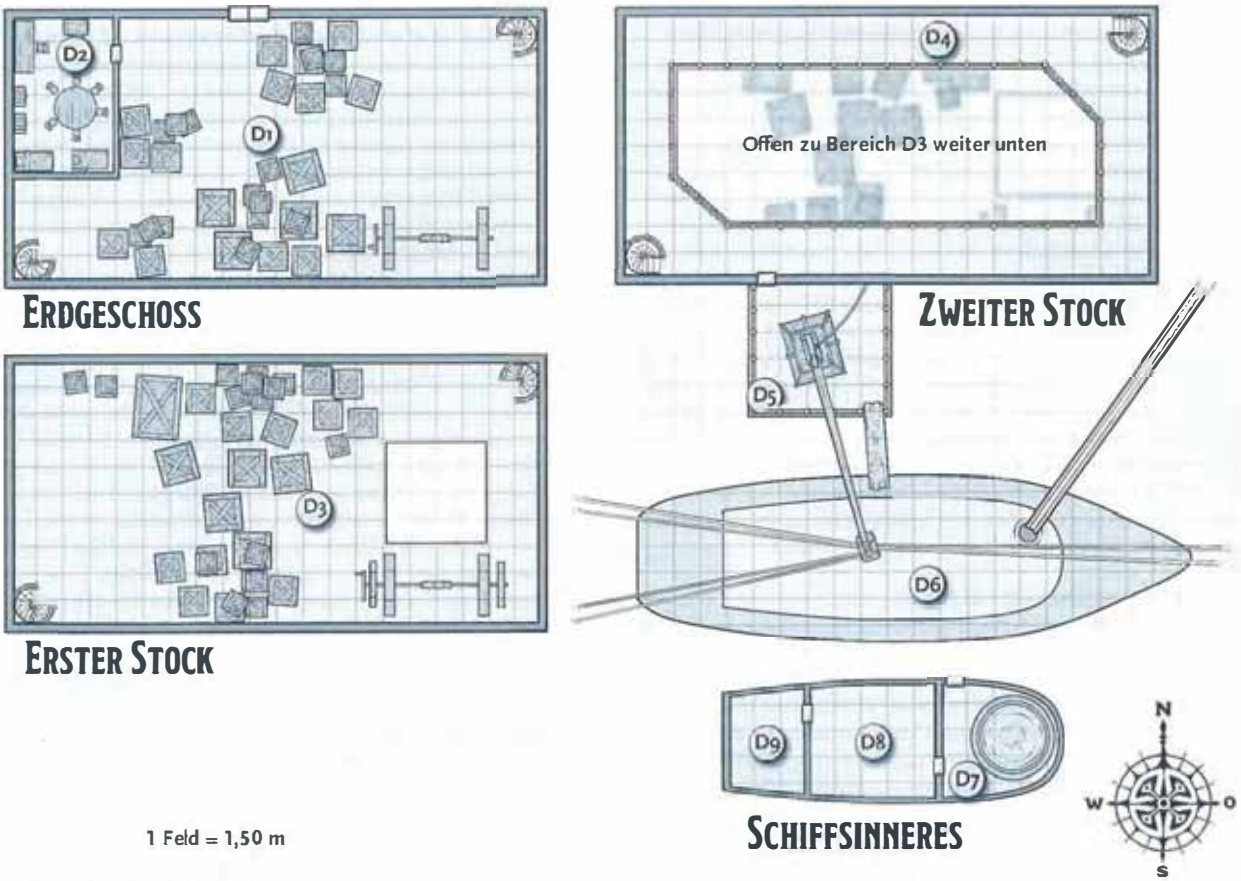
Auch wenn Jarms mörderische Taten vom Flüsterer kontrolliert wurden, finden sich bisher kaum Hinweise auf den Abolethen. Falls die Charaktere nichts über Herrn Dorys scheinbar verdächtige Aktivitäten von Wachtmeisterin Jute oder von der Ärztin Emilia Trantor erfahren, und falls sie die Spur übersehen, die von dem letzten Mord wegführt, müssen sie eventuell auf Zauber wie *Weissagung* oder *Heiliges Gespräch* oder ähnliche Magie zurückgreifen. Gebrauche die kryptischen Ergebnisse solcher Magie, um die Charaktere in die Richtung von Nachforschungen über Herrn Dory, sein Warenhaus oder sein Zuhause zu lenken.

Dorys einzigartiges Zuhause befindet sich im Zentrum des Alchemistenviertels, an den Rand eines breiten Schlammstreifens gesetzt, der als Schierlingsgrube bekannt ist. Seine skrupellosen Geschäftsmethoden sind wohlbekannt und lösen in den Einheimischen eine Mischung aus Respekt, Angst und Spott aus. Die Leute wissen, dass sein Warenhaus gut bewacht ist und bei Nacht von „bösartigen Wachhunden" beschützt wird (ein Trio von Mantikoren, deren Knurren von der Straße aus gehört werden kann). Um diese Information aus einem der Einheimischen herauszubekommen, ist ein Bestechungsgeld von mindestens 10 GM vonnöten.

Mit Hilfe von Bestechungsgeldern und Fragen auf den Straßen rund um die Schierlingsgrube können die Charaktere außerdem in Erfahrung bringen, dass zwei Gestalten im Geschwür starke Verbindungen zu Herrn Dory haben und gute potentielle Informationsquellen darstellen: Meister Loquid, ein ansässiger Parfümhändler, und Grotten Langflint, eine Gnom-Diebin.

Seltsamer Haushalt

Der Parfümhändler Loquid (N, männlicher Mensch, **Gemeiner**) versorgt Dory mit großen Mengen Parfüm aus seinem Laden im Händlerviertel. Er liebt es, über sich selbst und



KARTE 8.2: HERR DORYS WARENHAUS

seine wohlhabenden Kunden zu sprechen, und er reagiert gut auf einfache Schmeicheleien und Anbiederung. Im Gespräch beschreibt er Dory fröhlich als jemanden, der einen unangenehmen, schimmeligen Geruch trägt.

Während vieler der langen Gespräche zwischen Loquid und Dory erwähnte das Ratsmitglied mehr als einmal auf rätselhafte Weise seine „Schönheiten im Becken" (seine Abscheulichen und die Golemdiener). Loquid weiß außerdem, dass Dory aus unerklärlichen Gründen das Innere seines Zuhauses mit Wasser überflutet und die Öfen Tag und Nacht brennen lässt, um den Ort auf stickig heißer Temperatur zu halten.

WARENHAUSGEHEIMNISSE

Grotten Langflint (NB, weiblicher Gnom, **Spionin**) beschreibt sich selbst als Abenteurerin, aber ihr aktuelles Gewerbe ist das einer Einbrecherin und Taschendiebin. Sie ist verständlich vorsichtig, wenn es um ihren Beruf geht, und bespricht nichts, ohne eine „Beratungsgebühr" von 100 GM im Voraus zu erhalten. Ein Charakter, dem ein Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 gelingt, kann sie auf 50 GM runterhandeln, aber nicht niedriger.

Kürzlich wurde Grotten gerüchteweise zugetragen, dass in Dorys Warenhaus ein Vorrat an gestohlenen Perlen aufbewahrt wird, weshalb sie über den Ort „recherchiert" hat, um einschätzen zu können, ob er einen Einbruch wert ist. Aber ein paar Tage des Beobachtens offenbarten zu viel Aktivität an dem Ort, mit Leuten, die Tag und Nacht kamen und gingen. Grotten ist außerdem aufgefallen, dass die Kreaturen, von denen Dory sein Zuhause bewachen lässt, teils Mensch und teils Fisch zu sein scheinen (Dorys Abscheulichen-Wachen).

Obwohl Grotten sehr redselig ist, macht sie deutlich, dass sie noch ein weiteres Geheimnis hat, das die Charaktere definitiv erfahren wollen – aber dafür benötigt sie im Gegenzug 30 Prozent des Gewinns von allem, was die Charaktere aus Dorys Warenhaus mitbringen. Falls die Abmachung zustande kommt, erzählt die Diebin ihnen, dass eine Art Golem, zusammengesetzt aus Teilen von Meereskreaturen, vor kurzem im Warenhaus angeliefert wurde. Grotten hat keine Ahnung, woher der Golem gekommen ist, aber sie ist sicher, dass er sich noch immer im Warenhaus oder Dorys Zuhause befindet.

HERR DORYS WARENHAUS

Die Karte 8.2 zeigt das Warenhaus, in dem Herr Dory seine Geschäfte abwickelt, und den seltsamen Ort, den er bewohnt. Wenn die Charaktere sich nähern, lies:

> Herr Dorys Warenhaus ist ein dreistöckiges Steingebäude, mit Schiefer gedeckt und mit vergitterten Fenstern gesäumt. Die Wände und das Dach scheinen mit einem schwarzen, pechartigen Schleim bedeckt zu sein, eine Ansammlung der Verschmutzungen, die aus der nahegelegenen Alchemistenwerkstatt ausgestoßen werden.
>
> Hinter dem Warenhaus breitet sich eine gräulich-grüne Schlammgrube aus. Ein riesiger, gebrechlicher Kran ragt aus der hinteren Wand des Warenhauses hervor, seine Bauteile rostig und verbogen. An dem Kran baumelt ein tropfender Berg von einem Schiff, das etwa 15 Meter über dem schleimigen Matsch schwebt.

Tagsüber wimmelt das Warenhaus von Arbeitern, die große, sechsrädrige Güterwagen be- und entladen. Dory vermietet Teile des Warenhauses an Händler und Alchemisten, von denen viele es als Sammelpunkt für Lieferungen benutzen. Sobald es dunkel wird, wird das Warenhaus fest verschlossen und von monströsen Wächtern vor Eindringlingen bewacht.

Dory wohnt in dem hängenden Schiff. Um das Schiff ohne Magie zu erreichen, muss der Kran erklettert werden. Dazu wird ein erfolgreicher Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 benötigt. Bei einem Fehlschlag fällt der Kletterer 12 m tief. Die sicherere Route über die Brücke kann nur vom Warenhaus aus genommen werden.

Die Arbeiter im Warenhaus wollen keinen Ärger. Falls die Charaktere mit Gewalt eindringen, fliehen die Arbeiter und schreien, dass sie die Bürgerwehr rufen werden. Die Charaktere haben jedoch das Glück, einen unbekannten Verbündeten zu besitzen, der hinter den Kulissen für sie die Fäden zieht. Ein anderes Ratsmitglied, Thornwell, hat ihre eigenen Gründe, warum sie Dory lächerlich gemacht, ruiniert, oder – besser noch – tot sehen will. Als Folge hat sie ihren Feind im Auge behalten (siehe den Abschnitt „Aufhänger des Abenteuers"), und hat die Bürgerwehr, die Dory geschmiert hat, einen besseren Preis geboten, so dass sie alle Hilferufe aus dem Warenhaus ignorieren werden. Keine Patrouille trifft hier jemals ein, was Dory dazu zwingt, sich allein auf seine eigenen Wachen und Gefolgsleute zu verlassen, um sein Grundstück und sich selbst zu beschützen.

D1. Hauptlagerhalle

Im Inneren des Warenhauses türmen sich gestapelte Kisten, Container und Pakete, von denen die meisten mit den persönlichen Symbolen der Alchemisten sowie den Warnungen „ZERBRECHLICH" und „MIT VORSICHT BEHANDELN" versehen sind. Eine Tür bietet einen Durchgang in einen großen Hallenbereich im Nordwesten. Ein mechanischer Aufzug steht an der südlichen Mauer im östlichen Bereich, und zwei eiserne Wendeltreppen erheben sich in der nordöstlichen und südwestlichen Ecke.

Der Aufzug wird mit einer Seilwinde bedient, und er kann dazu benutzt werden, um große Objekte zwischen diesem Bereich und dem Dachgeschoss zu bewegen. Mindestens zwei Personen werden benötigt, um die Seilwinde zu bedienen.

Arbeiter der Tagschicht. Tagsüber ist dieser Raum von Arbeitern erfüllt (11 **Gemeine**), die Lieferungen von alchemistischen Vorräten und Produkten auf Wagen auf- und abladen. Die Arbeiter sind zu beschäftigt, um sich zu unterhalten, aber vier Wachen (**Schläger**) nähern sich den Charakteren, um sich zu erkundigen, warum sie hier sind, und um sie zu Birsk Gutfreund in Bereich D2 zu schicken, falls sie seltsame Fragen stellen oder verdächtig erscheinen. Falls sie sehen, wie jemand versucht, den Dachboden zu betreten (Bereich D3), alarmieren sie Gutfreund sofort. Falls die Charaktere sich kampflustig verhalten, fliehen die Arbeiter und Wachen vor solch offensichtlich fähigen Gegnern, und versuchen (erfolglos), die Bürgerwehr zu holen.

Wache der Nachtschicht. Bei Nacht sind die einzigen Bewohner des Warenhauses drei **Mantikoren** und ihr Aufpasser, ein **Roter Slaad**. Die Mantikoren fliegen zwischen den Stockwerken und patrouillieren ununterbrochen, und der Slaad verbringt seine Zeit faulenzend auf dem Dachboden. Falls er ins Erdgeschoss hinunter muss, springt er einfach, in dem Wissen, dass er den Sturzschaden schnell regenerieren wird.

Brandgefahr. Die alchemistischen Inhalte der Kisten machen das Warenhaus zu einem risikoreichen Ort, um einen Kampf auszufechten. Am Ende jeder Runde, in der Waffenschaden oder Bewegungen der Kämpfer aus Versehen einen Stapel von Kisten anstoßen könnten, oder falls ein anderer Effekt einen anderen als nekrotischen, Gift- oder psychischen Schaden in einem Bereich erzeugt, besteht eine Chance von 20 Prozent, dass eine nahe gelegene Kiste explodiert und eine Kettenreaktion auslöst, die das gesamte Warenhaus in Flammen taucht. Die ursprüngliche Explosion teilt 28 (8W6) Feuerschaden an jede Kreatur im Warenhaus aus, oder die

Hälfte dieses Schadens an eine Kreatur, der ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingt.

Jede Kreatur, die ihren Zug im brennenden Warenhaus beginnt, nimmt 3 (1W6) Feuerschaden. Zusätzlich brechen die oberen Stockwerke des Warenhauses 2W4 Runden nach dem Beginn des Feuers in sich zusammen. Jede Kreatur, die sich im Warenhaus befindet, wenn dieses zusammenbricht, nimmt 14 (4W6) Feuerschaden und muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag nimmt diese Kreatur zusätzlich 28 (8W6) Wuchtschaden und ist festgesetzt unter den Trümmern. Bei einem erfolgreichen Wurf nimmt die Kreatur nur die Hälfte des Wuchtschadens und ist nicht festgesetzt.

Der Einsturz verwandelt den gesamten Bereich des Warenhauses in schwieriges Gelände, und jede Kreatur, die ihren Zug anschließend im Warenhaus beginnt, nimmt 7 (2W6) Feuerschaden. Eine festgesetzte Kreatur kann entkommen, indem sie eine zusätzliche Aktion aufwendet und einen Stärke- oder Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 besteht, oder sie kann von einer anderen Kreatur im Umkreis von 1,50 m befreit werden, wenn diese eine Aktion aufwendet und ihr ein Stärkewurf gegen SG 15 gelingt.

Falls das Warenhaus zu brennen beginnt, versammelt sich eine große Menschenmenge, um dabei zu helfen, die Flammen zu löschen, bevor sie auf nahe gelegene Gebäude übergreifen können. Diese Löschbemühungen benötigen bis zu einer Stunde, so dass sie Charakteren, die in dem Inferno gefangen sind, nichts nützen. Der Kran, der Dorys Zuhause hält, besteht größtenteils aus Metall, so dass er durch das Feuer nicht zusammenbricht. Dorys Gefolgsleute an Bord des Schiffs verhindern, dass das Feuer darauf übergreift. Dann verbringen sie die kommenden Tage damit, den Kran zu reparieren, den Schutt beiseite zu räumen, und klapprige Leitern zu installieren, um die Treppen zu ersetzen, während Dory seine Zeit darauf verwendet, seine Rache an denjenigen zu planen, die er der Brandstiftung an seinem Warenhaus verdächtigt.

Schätze. Eine Durchsuchung der Kisten offenbart große Mengen an alchemistischer Ausrüstung und Vorräten, darunter alles von Säure und Alchemistenfeuer bis hin zu tragbaren Alchemistenlaboren – Gesamtwert: 2.500 GM. Es ist weitgehend unmöglich, diese Gegenstände im Geschwür zu verkaufen, da sie klar markiert sind, und niemand hat den Wunsch, den einflussreichen und rachsüchtigen Herrn Dory zu reizen. (Falls die Charaktere eine Abmachung mit Grotten Langflint geschlossen haben, könnte es mithilfe der Gnomin nach deinem Ermessen leichter sein, die Waren zu verkaufen.) Alle Schätze werden zerstört, falls das Warenhaus abbrennt.

D2. Schreibstube

Bei diesem Bereich scheint es sich um das Geschäftszimmer des Warenhauses zu handeln. Hier finden sich Aktenschränke, ein Schreibtisch und ein großer Tisch, sowie zwei wackelige Doppelhochbetten.

Falls die Charaktere hier während der Geschäftszeiten auftauchen, werden sie an diese Schreibstube verwiesen, wo sie von der Verwalterin des Warenhauses begrüßt werden. Birsk Gutfreund (N, weiblicher Mensch, **Gemeine**) ist eine stoische, gradlinige Frau, deren Gesicht permanent frustriert aussieht und die eine niemals endende Liste von Aufgaben vor sich hat. Falls die Charaktere darum bitten, sich mit Herrn Dory treffen zu dürfen, erklärt sie sich bereit, den Antrag an ihn weiterzureichen, damit er darüber nachdenken kann. Sie warnt die Charaktere vor, dass es mehrere Tage dauern könnte, bis ein Treffen arrangiert werden kann, und es ist offensichtlich, dass sie einfach nur versucht, die Abenteurergruppe loszuwerden, um wieder an ihre Arbeit zu gehen.

Eine Durchsuchung dieses Raums offenbart nichts, was Verdacht erregen könnte. Die Dokumente weisen daraufhin, dass die Aktivitäten innerhalb des Warenhauses komplett in korrekten Bahnen verlaufen.

D3. Speicher

Dieser Bereich wird für längerfristige Lagerungen verwendet. Über viele der Kisten hier herrscht rechtliche Unklarheit; ihre Eigentümer haben sie entweder vergessen, sind gestorben, oder haben aus irgendeinem anderen Grund nie wieder Anspruch auf ihren Besitz erhoben.

Der Dachboden beherbergt außerdem das Lager der drei **Mantikoren** und des **Roten Slaad**, die das Warenhaus bei Nacht bewachen. Die Mantikoren mögen den Slaad nicht sonderlich, aber sie befolgen seine Befehle, da sie Dory gegenüber absolut loyal sind. Die Mantikoren schweifen bei Nacht frei durch das Warenhaus. Sie verbringen ihre Tage auf dem Dachboden, reagieren allerdings schnell auf jegliche Störung im Hauptwarenhaus weiter unten.

Schatz. Die Kisten in diesem Bereich und ihre Inhalte sind denen aus Bereich D1 sehr ähnlich. Der Hauptunterschied ist der, dass es wahrscheinlich niemand in der Stadt bemerkt bzw. es niemanden interessiert, wenn diese Gegenstände verhehlt oder verkauft werden. Viel von dem, was hier lagert, ist inzwischen verdorben oder hat seine Wirkung verloren, aber bei einer sorgfältigen Durchsuchung können immer noch Ausrüstung und Vorräte im Wert von 1.700 GM zusammengetragen werden.

D4. Oberer Laufsteg

Ein Laufsteg umgibt das oberste Stockwerk des Warenhauses, der inzwischen nur noch als Zugang zu Bereich D5 verwendet wird. Die Tür zu Bereich D5 besteht aus Eisen und wird stets verschlossen gehalten. Dory und all seine Wachen tragen einen Schlüssel für die Tür bei sich, die ansonsten mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geöffnet werden kann, bei dem Diebeswerkzeug verwendet wird. Die Tür kann ebenfalls mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 18 und einer Menge Lärm aufgebrochen werden.

D5. Kran

Ein schmaler, verrottender Laufsteg mit fehlenden Planken und ohne Geländer umgibt die rostige Masse dieses uralten Krans. Vom Arm des Krans baumelt der Rumpf eines Schiffs herab, 15 Meter über dem breiten Schlammbecken weiter unten. Eine hölzerne Rinne verbindet das Schiff mit dem nahe gelegenen Wasserturm, und eine provisorische Brücke, die sich zwischen dem Kran und dem Deck des Schiffs erstreckt, verspricht eine tückische Klettertour. Dampf steigt aus dem Wrack hervor, Rinnsale von Wasser dringen zwischen den Planken der Hülle hervor und regnen auf den Schlamm unten herab.

Der Laufsteg um den Kran herum ist wackelig, aber stabiler, als er aussieht. Die wahre Gefahr auf dem Laufsteg und der Brücke geht von der unebenen Oberfläche und dem fehlenden Geländer aus. Einem Charakter, der sich nicht mehr als 3 m pro Runde vorwärtsbewegt und all seine Aufmerksamkeit darauf richtet, wohin er seine Füße setzt, droht in diesem Bereich keine Gefahr. Aber ein Charakter, der sich schneller bewegt und andere Aktionen zusätzlich zu seiner Bewegung ausführt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 bestehen, ansonsten fällt er zu Boden. Falls er den Rettungswurf um mehr als 5 verfehlt, rutscht der Charakter aus und fällt 18 m. Der Fall fügt ihm aufgrund des weichen, tiefen Schlamms unten nur 10 (3W6) Wuchtschaden zu, aber der Schlamm ist kontaminiert. Jeder, der hineinfällt, muss außerdem einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 bestehen, ansonsten fängt er sich Kanalpest ein (siehe „Krankheiten" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Die Hebel und Kontrollen des Krans sind schwer verrostet und stecken fest.

Drei **Abscheuliche** (siehe Anhang C und der Textkasten „Ein Abscheulicher, alle Abschaum"), die sich im Kranschuppen verstecken, bewachen diesen Bereich. Sie stellen jeden, der versucht, die Brücke zum Schiff zu passieren, und rufen gemeinsam eine Warnung, um die Insassen des Schiffs zu alarmieren. Diese Abscheulichen sind sehr vertraut mit dem Laufsteg und der gefährlichen Brücke, weshalb sie sich dort normal bewegen und agieren können, ohne Risiko, dabei herunterzufallen. Wenn sie können, versuchen sie, die Eindringlinge vom Laufsteg herunterzuschubsen, anstatt sie zu bekämpfen.

D6. Oberes Deck

Die baufällig wirkende Schiffshülle hängt an dem Kran mithilfe massiver Ketten, die alle ominös knarren und quietschen, wenn das Schiff vom Wind bewegt wird. Der einzige offensichtliche Zugang zum Inneren des Schiffs befindet sich am Bug des Schiffs auf der Backbordseite. Aus einem Gitter, das sich in der Hülle befindet, quillt Rauch hervor, während Wasser, das über eine hölzerne Rinne geleitet wird, durch das Gitter in die Hülle hineinfließt.

Viele der Abteile dieses stillgelegten Schiffs sind mit Wasser überflutet, so dass seine wasserliebenden Bewohner sich dort leichter bewegen können. Die Abscheulichen, die sich in Bereich D7 herumtreiben, patrouillieren das obere Deck einmal alle 30 Minuten, aber sie verlassen sich hauptsächlich darauf, dass die Wachen in Bereich D5 sie vor Eindringlingen warnen.

Während die Charaktere sich im Bereich der Schiffshülle bewegen, betone das ominöse Knarren und Quietschen der Ketten, die sie in der Luft halten. Diese Ketten sind fest verankert und es droht keine Gefahr, dass das Schiff zu Boden krachen könnte, aber es sollte sich wie eine gefährliche Umgebung anfühlen. Das Gitter, durch das das Wasser in Bereich D7 fließt, ist weder verschlossen noch mit einer Falle versehen, aber es anzuheben, verursacht eine Menge Lärm, es sei denn, jemand legt einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 15 ab, während er das Gitter öffnet. Sobald es offen ist, können sich die Charaktere in Bereich D7 herabfallen lassen.

Die Ketten, die das Schiff halten, sind zu stabil, um durch schnelle oder einfache Methoden zerbrochen zu werden. Es bräuchte einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 30, um sie zu kappen, langwieriges Erhitzen oder ein halbes Dutzend *Zerbersten*-Zauber. Solche Versuche würden sehr wahrscheinlich die Aufmerksamkeit der Abscheulichen in der Nähe auf sich lenken.

D7. Das Becken am Bug

Die Luft in diesem Abteil ist drückend heiß und feucht. Rauchschwaden steigen auf und strömen durch das Gitter weiter oben nach draußen. Sie wabern aus zwei röhrenden Dampfkesseln in der Nähe des Bugs hervor, die auf dem Deck und an den Wänden auf je einer Seite eines riesigen, dampfenden Wasserbeckens festgeschraubt sind. Wände, Boden und Decke des Abteils sind dick und glänzend mit Kondenswasser und Schimmel bedeckt.

Wassergefahr

Das Wasser in den Bereichen D7, D8 und D9 kocht nicht, aber es ist unangenehm heiß und außerordentlich verschmutzt. Jede Kreatur, die ihren Zug im dampfenden Wasser beginnt, nimmt 1 Feuerschaden und ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet. (Die Kreaturen, die Dory dienen, verbringen all ihre Zeit in dem Wasser und sind gegen seine Wirkung immun geworden.)

Dieser Bereich gilt aufgrund der Feuchtigkeit und des Schleims überall als schwieriges Gelände.

Der Boden des Beckens ist zum überfluteten Kielraum des Schiffs hin offen, wodurch das gesamte Wasser im Schiff von diesem Bereich aus erhitzt werden kann. Die Öffnung kann von oben durch den Rauch, Dampf und das schmutzige Wasser nicht gesehen werden. Eine Kreatur kann von diesem Becken aus durch den Kielraum direkt in die Bereiche D8 und D9 schwimmen und umgekehrt.

Das trübe Wasser verbirgt drei Abscheuliche (siehe Anhang C und der Textkasten „Ein Abscheulicher, alle Abschaum"). Falls sie durch die Abscheulichen, die den Kran bewachen, oder vom geräuschvollen Öffnen des oberen Gitters gewarnt wurden, sind sie auf jeglichen Ärger vorbereitet und können nicht überrascht werden. Im anderen Fall schlafen sie gerade oder lungern im Wasser herum, so dass sie automatisch von Feinden überrascht werden, die sich heimlich nähern.

D8. In der Schiffsmitte

Die Luft hier ist heiß und feucht. Zwei Becken mit dunklem, strudelndem Wasser nehmen den Großteil des Platzes in diesem Bereich ein. Ein schmaler hölzerner Laufsteg verläuft zwischen ihnen, um die Türen in Richtung Bug und Heck miteinander zu verbinden. Kondenswasser fließt in Strömen an den Wänden herab und tropft von der Decke.

Wasser und Schleim machen diesen Bereich zu schwierigem Gelände.

Die letzten beiden **Abscheulichen** (siehe Anhang C und der Textkasten „Ein Abscheulicher, alle Abschaum"), die Herrn Dory dienen, lauern in diesem Raum, gemeinsam mit einem der ersten Opfer, das vom Flüsterer nach seiner Ankunft im Geschwür bezaubert wurde: ein hasserfüllter Mann namens Harid (RB, männlicher Mensch, **Assassine**). Er verfiel dem Flüsterer, während er eine Zielperson durch das Geschwür verfolgte. Jetzt, vollständig von dem Abolethen kontrolliert und transformiert, muss Harid seine schleimige, durchscheinende Haut alle 10 Minuten in Wasser baden, um schreckliche Schmerzen zu vermeiden.

Harid ist durchtrieben und clever. Falls hier ein Kampf ausbricht, bleibt er im Wasser versteckt, während sich die Abscheulichen in den Kampf stürzen. Er legt einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) ab, um sich zu verstecken. So lange er unbemerkt bleibt, kann sein erster Angriff auch nach der ersten Kampfrunde immer noch vom Assassinenmerkmal profitieren.

Entwicklung. Auf Befehl des Flüsterers hin bot Harid Herrn Dory seine Dienste an. Seine eigentliche Aufgabe hier ist allerdings, ein Auge auf Herrn Dory zu haben, dem der Flüsterer nicht traut. Dory vermutet diese Täuschung natürlich, weshalb er Harids Bewegungsfreiheit auf dieses Abteil beschränkt. Weil Harid Dory gegenüber nicht loyal ist, könnte er im trüben Wasser versteckt bleiben, falls die Abscheulichen schnell getötet werden. Dann, nachdem alle anderen das Schiff verlassen haben, wird er sich auf den Weg zurück zum Tempel von Tharizdun machen, um wieder mit seinem Meister vereint zu sein. Siehe den Abschnitt „Tempel von Tharizdun" in Teil 4 für mehr Informationen.

Herr Dory

D9. Dorys Kammer

Die Luft ist hier schwer von Dampfschwaden, die mit dem Duft von Gewürznelken, Zimt und Ingwer angereichert sind. Seltsame Pflanzen hängen von der Decke, mit dicken, verschlungenen Ranken, die sich um riesige Knollen und Blüten in einem kränklichen Gelb winden. Ein riesiges Becken voll dampfendem grünen Wasser nimmt den Hauptteil des Raums ein.

Ein ramponierter Schreibtisch mit abgesägten Beinen wurde an den Rand des Beckens gezogen. Die Tischplatte ist bedeckt mit feuchtem Pergament, einer Korbschüssel voll mit rohen Meeresfrüchten, und einer Mahagonikiste.

Das Heck des Schiffs wird von Herrn Dorys privater Kammer eingenommen. Der gesamte Bereich gilt aufgrund der Feuchtigkeit und des Schleims als schwieriges Gelände. Die Kreatur verbringt ihre meiste Zeit in diesem Abteil und verlässt es nur, wenn Ratspflichten oder Langeweile es fordern.

Dorys Pläne. Die Gerüchte über Dorys schreckliche Hautkrankheit sind teilweise wahr. Einige der Kultisten Tharizduns wurden in Abscheuliche verwandelt, um Sgothgah besser dienen zu können, aber Dory war zu klug und zu wichtig, um in einen einfachen Knecht verwandelt zu werden. Sgothgah hat ihn mit überlegener Widerstandsfähigkeit und magischen Talenten ausgestattet, aber der Preis dafür war die teilweise Transformation in eine Kreatur, die den Abscheulichen recht

JOACHIM BARRUM

ähnlich ist. Dory hält seine äußere Erscheinung als Mensch aufrecht, aber er muss so viel Zeit wie möglich in einer heißen, feuchten Umgebung verbringen, um seine physische Form zu erhalten. Ansonsten entwickelt er Läsionen, während die Magie des Abolethen seinen Körper verrotten lässt. Sobald er ein paar Minuten fort von seiner feuchten Umgebung ist, nimmt seine Haut einen wächsernen Schimmer an, und auf seinem Körper entwickeln sich Eiterbeulen und Geschwüre. Überall außer im Geschwür wäre er schon vor langer Zeit ausgestoßen worden, aber an diesem armseligen, gesetzlosen Ort hat er es geschafft, seine neuen Talente zu seinem Vorteil zu nutzen.

Dorys Taktiken. Jegliches Eindringen in diesen Bereich zieht einen sofortigen Angriff von **Herrn Dory** (siehe Anhang C) auf sich, der mit hoher Wahrscheinlichkeit durch die Kämpfe in anderen Bereichen alarmiert wurde. Die Aberration kämpft nicht alleine. Sgothgah hat dem Ratsmitglied kürzlich ein weiteres Geschenk zukommen lassen – einen einzigartigen **Fleischgolem**, der aus Fischen, monströsen Hummern, Haien und Oktopussen zusammengesetzt wurde und den Kopf einer humanoiden Frau besitzt. Dory hält den Golem in dieser Kammer als Wächter im Wasser verborgen.

Falls Dory die Ankunft der Charaktere bewusst ist, wirkt er auf sich selbst *Unsichtbarkeit*, bevor sie hier eintreffen. Während der Golem die Eindringlinge in Schach hält, zieht Dory sich in die hinterste Ecke des Raums zurück und benutzt *Auge der Verderbtheit*, um den bedrohlichsten Charakter zu schwächen. Dann wirkt er *Todeswolke*, um das Opfer seines *Auges der Verderbtheit* zu fangen. Er verwendet *Furcht*, um die Charaktere von sich fortzuscheuchen und, mit etwas Glück, in seinen andauernden *Todeswolke* Zauber hinein. Schließlich vermischt er *Feuerball* mit Nahkampfangriffen, um die Abenteurergruppe zu vernichten. Falls die Situation eng wird, wirkt er *Ätherische Gestalten* in dem Versuch, zu entkommen.

Symbol von Tharizun

Entwicklung. Falls der Golem besiegt und Dory gefangen genommen wird, löst sich seine draufgängerische Art in Luft auf. Er fleht um Gnade und verspricht den Charakteren als Gegenleistung Informationen. Er gibt bereitwillig die folgenden Informationen preis, wenn ihm die Freiheit versprochen wird:

- Jarm war in der Tat der Laternengeist und hat die Morde begangen, aber er war nie mehr als ein bewusstseinskontrolliertes Bauernopfer.
- Im Unteren Viertel gedeiht ein Kult von Tharizdun. Der Kult hat ein Bündnis mit einer Art Meeresmonster geschlossen, welches die Kultisten als Abkömmling ihres dunklen Gottes identifiziert haben.
- Die Kultisten beschleunigen das Wachstum des Abkömmlings, indem sie ihn in der Angst und im Elend des Geschwürs ausbrüten. Die Laternengeist-Morde wurden dazu verwendet, um diese Angst zu vergrößern.
- Die Kultisten hoffen, dass der Abkömmling ihres Gottes in ein paar Wochen ausgewachsen ist.
- Dory kennt den Standort des Tempels des Kults und teilt diese Information bereitwillig mit den Charakteren. Aber er wird sie dorthin unter keinen Umständen begleiten.

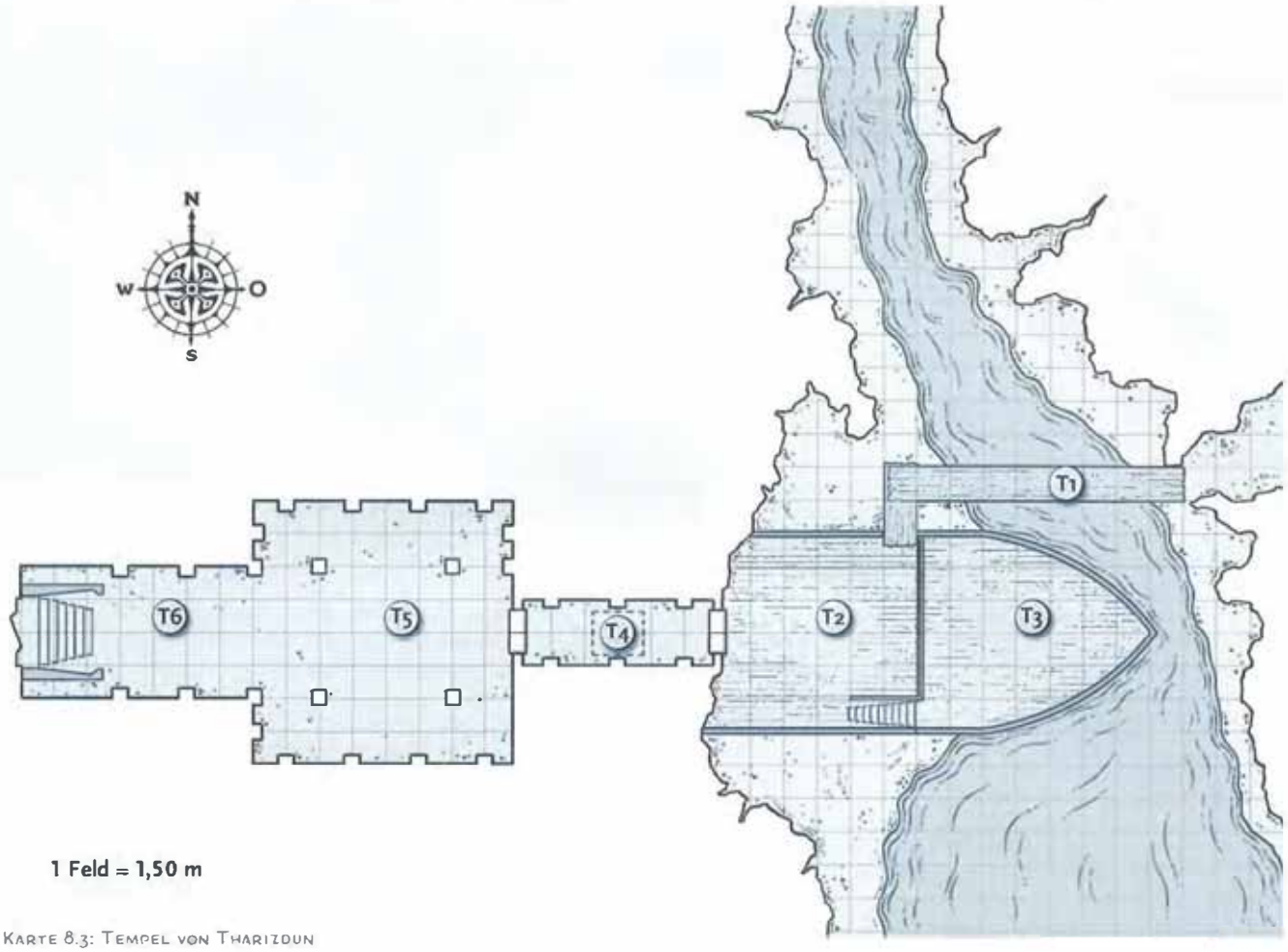
Dory ist bereit, diese Informationen weiterzugeben, da er weiß, dass seine Zeit im Geschwür sich dem Ende entgegen neigt – und er will zum Ende noch so viel Chaos auslösen, wie er kann. Wenn er den Kult nicht für seine Zwecke verwenden kann, dann sollen die Charaktere ihn finden und seine Mitglieder vernichten. Das heißt nicht, dass er nicht trotzdem seinen wachsenden Groll gegen sie einige Monate lang pflegen wird, um dann zurückzukehren und Rache an den Charakteren zu üben, weil sie ihm seinen Spaß verdorben haben.

Die Korbschüssel auf dem Tisch quillt über mit fremdartigen und abscheulichen Fischen, deren Leiber wie durch inneren Druck aufgeplatzt sind. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Naturkunde) gegen SG 15 identifiziert sie als Fische aus der Tiefsee, die nur selten von Fischern gefangen werden. (Dory lässt diese Delikatessen vom Fleischgolem fangen.) Eine sorgfältige Durchsuchung des Raums fördert auch ein zusammengeknülltes Stück von durchnässtem Pergament zutage, auf dem eine Nachricht steht:

> *Der Fang weist erneut auf eine Störung unter uns hin. Wir können die Ursache nicht lokalisieren, aber wir fürchten, dass SIE im Wasser in deiner Nähe sein könnten. Preist Tharizdun! Er ruht und erwartet!*
>
> *Der Flüsterer erwartet eine erneute Ernte durch den Laternengeist – das Junge muss gefüttert werden. Auf diese Weise wirst du uns dienen. Die Ernte muss erhöht werden, denn nicht nur das Junge wächst, sondern auch sein Appetit. Finde jemanden, der die Aufgabe des Laternengeists fortführt, und bring den Kandidaten zum Tempel, wo wir seinen Wert beurteilen wollen.*

Dory hat diese Notiz von einem der Diener des Flüsterers als Reaktion auf Jarms Festnahme erhalten. Darin wird Dory beauftragt, mehr Fleisch und negative Emotionen für den Kraken zu beschaffen.

Andere Notizen auf dem Schreibtisch und dem Tisch sind entweder abscheuliche Beispiele von verstörender Erotik, die mit zittriger Hand niedergeschrieben wurde, oder diverse Briefe, die Dory mit schmutzigen Verbrechen in Verbindung bringen. Weitere Pergamentfetzen zeigen Gekritzel und einfache Zeichnungen von tentakelbesetzten Monstern – wahnsinnige Visionen, die durch Dorys Verbindung zum Flüsterer herbeigeführt wurden. Falls die Charaktere die Zeichnungen an der Wand von Jarms Zelle gesehen haben, fällt ihnen sofort die Ähnlichkeit auf.



Karte 8.3: Tempel von Tharizdun

Schätze. Die Mahagonikiste auf dem Schreibtisch ist unverschlossen. Darin befindet sich eine Geldbörse aus Samt mit sechs Rubinen (je 500 GM). Die Box beinhaltet außerdem ein zerfleddertes Buch mit einem blumigen Spiraldesign darauf. Ein erfolgreicher Intelligenzwurf (Religion) gegen SG 15 identifiziert das Design als das Symbol von Tharizdun. Das Buch ist handschriftlich verfasst in einer Kombination aus Abyssisch und Infernalisch. Es beinhaltet nicht-magische Gebete zu Tharizdun und ein gefaltetes Stück Pergament, das in den vorderen Teil der Hülle gesteckt wurde und auf Infernalisch geschrieben ist:

> *In diesem Buch stehen alle Anrufungen und Gebete, die Ihr braucht, um die Wahrheit zu erfahren, Herr Dory. Die Gläubigen des Dunklen Gottes sind neuen Konvertiten gegenüber wachsam. Aber lernt diese Worte, und sie werden Euch schnell akzeptieren. Sucht ihre Kanzel in den nächtlichen Schatten von Schäumers Lampe. Preist Tharizdun!*

Falls die Charaktere den Begriff „Schäumers Lampe" nicht verstehen, kann ein Herumfragen überall im Distrikt ihnen den Weg zum verlassenen Leuchtturm im Unteren Viertel weisen, wo Teil 4 des Abenteuers stattfindet.

Teil 4: Der Schatten der Lampe

Ob sie vom Tempel Tharizduns erfahren, indem sie Herrn Dory befragen, oder durch die Untersuchung der Dokumente in seinem Zuhause, die Suche nach dem Tempel sollte der nächste Schritt für die Charaktere sein. Falls sie die spezifischen Elemente in Jarms Skizzen entdecken (siehe „Jarms letzte Botschaft"), könnten sie bereits vermuten, dass die wahre Bedrohung hinter den Laternengeist-Morden ein Aboleth ist. Falls nicht, bleibt dieser Teil des Plots unbekannt.

Eine große Komplikation für die Untersuchungen der Charaktere stellt die bevorstehende Ankunft zweier Abolethen aus dem Endlosen Tiefpunkt im Geschwür dar. Nachdem diese von Sgothgahs verräterischer Hinwendung zur Religion erfahren haben, haben diese Kreaturen Magie verwendet, um sowohl Sgothgah als auch den jungen Kraken zu ihrem Versteck zu verfolgen. Sie sind nun auf einer Mission, um Sgothgah zu vernichten und den Kraken hinaus ins Meer zu entlassen.

Wenn dieser Teil der Geschichte beginnt, haben die Abolethen bereits einen Angriff auf ihren verräterischen Verwandten im versunkenen Tempel bei Landgrafs Torheit gestartet (siehe Teil 5, „Tharizduns Abkömmling" für weitere Informationen). Diese Attacke hat Sgothgah dazu gezwungen, aus dem Tempel von Tharizdun zu fliehen, um sich zu erholen.

Der Tempel von Tharizdun

Der Tempel von Tharizdun, dargestellt in Karte 8.3, befindet sich in der Nähe von Schäumers Lampe im Unteren Viertel. Bei Sonnenuntergang erstreckt sich der Schatten des verlassenen Leuchtturms in die ungefähre Richtung des Tempels – eine Struktur, die aus einer teilweise versunkenen Galeere und ein paar leerstehenden Wohnungen unter einem verlassenen Vergnügungskai zusammengezimmert wurde. Der Bereich um den Tempel herum ist voll mit teilweise zusammengestürzten Gebäuden und zugemauerten Gassen, auf denen neuere Gebäude und Holzstege gebaut wurden. Der gesamte Ort ist feucht, riecht nach Schimmel, und ist von dem

lauten Knarren und Quietschen der umherstehenden Gebäude erfüllt. Die Böden, Wände und Decken des Tempels bestehen aus altem Holz, zu feucht um zu brennen und verrottet genug, um sich bei Berührung fast wie ein Schwamm anzufühlen.

Kein Kultist wohnt hier im Tempel. Die Gläubigen des Dunklen Gottes verbergen ihre wahre Berufung und verbringen normale Leben als Hafenarbeiter, Fischer und Matrosen. Seit Jahren versammeln sie sich einmal im Monat im Tempel, um den Dunklen Gott nachts zu verehren, aber sie waren kaum mehr als eine verzweifelte kleine Menschenansammlung, die von ihren verdorbenen Träumen zusammengeführt wurde. Durch die Ankunft des Abolethen Sgothgah im Geschwür hat der Orden neue Kraft geschöpft, und seine Mitglieder treffen sich nun einmal pro Woche oder sogar öfter.

Dieser Abschnitt geht davon aus, dass sich keine Kultisten vor Ort befinden, wenn die Charaktere dort ankommen, so dass die Abenteurergruppe die Chance hat, sich in Ruhe umzuschauen. Aber falls du dich dazu entscheidest, können die Kultisten sich gerade auch inmitten einer finsteren Zeremonie befinden, um die Spannung und das Risiko zu erhöhen. Keines der Kultmitglieder kann einer Abenteurergruppe auf der Stufe der Charaktere gefährlich werden (siehe Bereich T5 für ihre Kreaturenspielwerte). Aber die Gegenwart von hundert singenden, schwankenden und zuckenden Fanatikern kann den Nachforschungen der Charaktere eine zusätzliche Dosis schauriger Atmosphäre hinzufügen.

T1 Mildens Spanne

Ein verschlungener Wall aus Mietshäusern und den Fassaden von Geschäften erhebt sich auf beiden Seiten eines Kanals aus zähfließendem, dreckigem Wasser. Die Gebäude, die dem Wasser am nächsten stehen, sind leer und verfallen, während die wackeligen Überbauungen über ihren Dächern bewohnbarer zu werden scheinen, je näher sie sich dem verschmutzten Himmel entgegenstrecken. Die Umgebung ähnelt einer Schlucht, doch seine Wände bestehen nicht aus Gestein, sondern aus dem Profil einer verfallenden Barackenstadt.

Eine schmale Holzbrücke biegt sich über dem Kanal. Sie führt aus dem hinteren Teil einer schiefen Gasse zu einer teilweise versunkenen Galeere, deren Hülle in das zerfallene Durcheinander von Gebäuden integriert wurde.

Falls die Charaktere nicht schwimmen, mehrere Stockwerke herabklettern oder Magie verwenden wollen, ist diese Brücke (den Einheimischen bekannt als Mildens Spanne, nach ihrem längst verstorbenen Erbauer) die einzige Möglichkeit, um sich dem Eingang des Tempels zu nähern. Die Abscheulichen, die im Bug des Schiffs lauern (Bereich T3), behalten die Brücke im Auge und reagieren auf jegliche Eindringlinge.

T2. Galeerenpier

Das Hauptdeck des Galeerenwracks ist eingesunken und von Müll, Treibholz und anderem Dreck übersät, den die Flut herangeschwemmt hat. Im Osten ragt der Bug der Galeere in den Kanal wie ein gezackter Fangzahn, während das westliche Ende des Decks in einer Wand aus zugenagelten und von den Elementen zerfressenen Gebäuden verschwindet. Der einzige begehbare Pfad über das schiefe Deck führt von der Brücke zu zwei massiven Holztüren, die in die Gebäude hineinführen.

Dieser Bereich wird von den Kultmitgliedern als Versammlungsort verwendet, an dem sie sich treffen, bevor sie ihre Zeremonien im Inneren des Tempels inszenieren. Eine wackelige Treppe, halb verborgen hinter Schutt, führt hinauf zum Bug des Schiffs (Bereich T3).

Solange hier kein Treffen stattfindet, sind die schweren Türen zu Bereich T4 verschlossen. Sie können mithilfe eines erfolgreichen Geschicklichkeitswurfs gegen SG 15 geöffnet werden, bei dem Diebeswerkzeug verwendet wird, mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 aufgebrochen, oder durch physischen Schaden zertrümmert werden (RK 15, 25 Lebenspunkte, Immunität gegen psychischen Schaden und Giftschaden. Resistenz gegen Stich- und Hiebschaden). Falls es den Charakteren gelingt, bis zu diesem Punkt zu gelangen, ohne die Aufmerksamkeit der Abscheulichen in Bereich T3 auf sich zu lenken, werden diese Wachen durch jeglichen Lärm an den Türen alarmiert.

T3. Bug des Schiffs

Der Bug des alten Schiffs ragt aus dem stinkenden Wasser des Kanals, seine schräge Oberfläche ein hoffnungsloses Durcheinander aus Müll, Treibholz und Schmutz. Huschende Geräusche im Schutt weisen auf die Anwesenheit zahlreicher Ratten hin.

Aufgrund des Abfall, der sich hier auftürmt, gilt diesen Bereich als schwieriges Gelände.

Der Aboleth hat den Kult angewiesen, vier Abscheulichen-Wachen hier aufzustellen. Diese Wachen lauern hinter Trümmerbergen, während sie die Umgebung beobachten und nach Eindringlingen Ausschau halten. Wenn die Charaktere sich auf dem Galeerenpier versammeln, das aus dem Schiffsdeck gebaut wurde (Bereich T2), erheben sich die Abscheulichen und greifen durch Werfen ihrer Dreizacks an (sie haben einen großen Vorrat dieser Waffen zur Hand). Sie befinden sich in halber Deckung, während sie sich in den Trümmern aufhalten, und wechseln nur in den Nahkampf, wenn die Charaktere zu ihnen kommen oder den Versuch starten, die Türen zum Tempel hinein zu öffnen.

T4. Von Chuuls heimgesuchter Korridor

Dieser drückende Korridor strotzt vom Geruch nach Schimmel und verrottetem Fisch. Die Wände hier sind stark befleckt und die Decke wölbt sich dort, wo Wasseransammlungen und Pilzbefall sie herabdrücken, nach unten. Der Klang von knirschendem Holz und tropfendem Wasser hallt hier laut.

Humanoide Kultisten und abolethische Gelehrte sind nicht die einzigen, deren Träume von Tharizduns Einflüsterungen verdorben wurden. Vier **Chuuls** wurden ebenfalls von der Sendung des Dunklen Gottes heimgesucht, und wurden dazu getrieben, den Kult im Geschwür ausfindig zu machen. Dem Tempel nahe zu sein, lindert ihre psychischen Qualen, weshalb sie ihre meiste Zeit versteckt in einer geheimen Unterwassergrotte unterhalb von Bereich T4 und T5 verbringen. Sie wissen, dass die Kultisten immer Gesänge anstimmen, wenn diese sich im Tempel aufhalten, und interpretieren jede stimmlose Bewegung in diesem Korridor als ein Zeichen, dass es sich um Eindringlinge handelt.

Die Chuuls haben einige Optionen für ihren Angriff. Überlege dir, welche Art von Kampf den Spielern Spaß machen würde, und wähle aus den folgenden:

- Die Chuuls können den Boden von Bereich T4 von unten aufbrechen, so dass alle Kreaturen im Korridor herab in ihre Grotte fallen. Die Grotte ist grob kreisförmig, 12 m im Durchmesser und mit 6 m tiefem Wasser gefüllt. Die Oberfläche des Wassers ist 1,50 m unter dem Bodenlevel von Bereich T4. Ein versunkener Tunnel verbindet die Grotte mit einem größeren Tunnel draußen (siehe Bereich T6 und „Mysteriöser Tunnel" weiter unten).
- Sie können warten, bis die Charaktere sich im Kapellenraum des Tempels (Bereich T5) gesammelt haben und dann durch den Boden des Tunnels oder den Boden des Tempels brechen, um heraufzuklettern und in diesem Bereich zu kämpfen.
- Sie können beide Taktiken verwenden und die Gruppe teilen, so dass es bei dieser Begegnung zu gleichzeitigen Kämpfen im Tempel und in der unterirdischen Grotte kommt. Es ist für die Chuuls am wahrscheinlichsten, dass sie diese Taktik wählen, wenn ihr Merkmal Magie spüren sie zu dem Schluss führt, dass sie auf diese Weise womöglich einen mächtigen Magiewirkenden Charakter vom Rest der Gruppe trennen könnten.

T5. Die Kapelle des Dunklen Gottes

Dieser höhlenartige Raum riecht nach verwesendem Fisch und Seetang. Die Wände, der Boden und die Decke sind vollgekritzelt mit Kerbungen eines komplexen Spiralmusters und verschmiert mit Blutflecken. Grob gearbeitete Stühle und Bänke stehen in einem Halbreis angeordnet, der zu einer kleineren Vorkammer im Westen hin ausgerichtet ist. Ein großer, fischartiger Schatten hängt in der Luft am hinteren Ende des Alkovens.

Wenn die Kultisten sich versammeln, um Tharizdun zu huldigen, ist dieser Raum mit beinahe einhundert Verehrern des Dunklen Gottes erfüllt (**Gemeine**, **Schläger**, **Banditen** und **Kultisten**), die von ihrem Glauben zusammengeführt wurden, dass die Welt kurz vor ihrem Ende steht. Diese verzerrten Gläubigen erweisen dem Dunklen Gott Ehre in der Hoffnung, in der neuen Welt belohnt zu werden, die er aus der Asche dieser erbaut. Keiner der Kultisten ist anwesend, wenn die Charaktere hier eintreffen, außer du bevorzugst es, dass sie es sind.

T6. Nasser Abstieg

Eine breite, glitschige Treppe befindet sich am Ende dieser Vorkammer und führt hinab in ein Becken mit schleimigem, trübem Wasser. Der Schatten über der Treppe ist ein vor sich hin rottender toter Hai, der mit ausgefransten, verschimmelten Stricken an den Dachsparren befestigt wurde. Humanoide Köpfe in verschiedenen Stadien der Verwesung wurden in geschmackloser Weise an die Seiten des Hais festgebunden.

Die Stufen führen 6 m hinunter in eine 6 Quadratmeter große Kammer, die komplett unter Wasser steht. Der Wasserspiegel endet etwa 0,30 m unter der obersten Stufe. Ein 3 m breiter Tunnel (wird auf der Karte nicht angezeigt) führt von der westlichen Seite der Kammer weiter bis hin zum Versteck des Kraken in Landgrafs Torheit (siehe Abschnitt „Mysteriöser Tunnel" weiter unten).

JOACHIM BARRUM

Mehrere Stunden, bevor die Charaktere beim Tempel ankommen, floh Sgothgah hierher von Landgrafs Torheit aus, nachdem er einen Kampf gegen zwei feindliche Abolethen aus dem Endlosen Tiefpunkt verloren hat. Er hat vor, sich dort zu erholen, während er seinen Vergeltungsschlag plant.

Der **Aboleth** lauert am unteren Ende der Stufen (gerade so außerhalb der Karte), aber er ist sich der Eindringlinge bewusst, sobald sie Bereich T5 betreten. Falls die vier Chuuls aus Bereich T4 ihren Angriff noch nicht gestartet haben, wartet er darauf, dass sie dies tun, bevor er dazustößt.

Während er noch versteckt ist, benutzt Sgothgah seine Hortaktion, um *Macht der Vorstellungskraft* zu wirken, und es für die Charaktere so erscheinen zu lassen, als sei der tote Hai wieder zum Leben erwacht und würde durch die Luft schwimmen, um sie anzugreifen. Bis einer der Charaktere die Illusion erkennt, tu so, als würdest du die Spielwerte eines **Riesenhais** für die Kreatur verwenden, aber ihre Attacken treffen immer und teilen 3 (1W6) psychischen Schaden aus. Auch wenn der Illusions-Hai keinen echten Schaden nimmt, scheint es so, als würden die Attacken der Charaktere ihn verwunden.

Der Aboleth offenbart sich nicht, bis sich ein verlockendes Ziel in seine Reichweite von 3 m um den überfluteten Treppenschacht bewegt. Er kann auch seine Versklaven-Aktion von unter Wasser aus gegen eine Kreatur verwenden, die er sehen kann.

Falls alle vier Chuul getötet wurden und die Charaktere sich bewusst sind, dass ihr wahrer Feind im Wasser ist, erwartet Sgothgah die Charaktere in der überschwemmten Kammer unter diesem Bereich.

Entwicklung. Sgothgah erkennt, dass versierte Abenteurer sehr nützliche Sklaven abgeben würden in seinem Konflikt gegen die Abolethen, die aus dem Endlosen Tiefpunkt ausgesandt wurden, und er versucht, wenigstens drei der Charaktere am Leben zu erhalten, wenn er kann. Der Kampf scheint sich zu Ungunsten der Charaktere zu entwickeln. Sgothgah kontaktiert sie telepathisch (ohne sich dabei zu erkennen zu geben) und fordert sie auf, sich zu ergeben. Weigern sie sich, der Forderung Folge zu leisten, gibt der Aboleth ein Stück nach, bittet sie, einen temporären Waffenstillstand zu akzeptieren und erklärt sich bereit, ein paar Fragen zu beantworten.

Der Aboleth hat nicht vor, den Charakteren mit Ehrlichkeit zu begegnen, da niedere Wesen solch einer Behandlung nicht würdig sind. Mithilfe seiner Sondierenden Telepathie erkennt er die größte Sehnsucht eines jeden Charakters und verwendet diese Informationen gegen die Abenteurergruppe, indem er jedem Charakter die Erfüllung seines Wunsches verspricht. Im Gegenzug will er nicht mehr als die Erlaubnis, ein paar weitere Monate im Tempel bleiben zu dürfen. Danach, so verspricht Sgothgah, wird er in die undurchdringlichen Tiefen des Meeres zurückkehren und niemals wieder eine Menschenseele stören.

Falls die Charaktere eine ungefähre Ahnung entwickelt haben, was der Plan des Abolethen ist, gibt Sgothgah zu, dass er den Kraken heranzieht, aber er behauptet, dass die Kreatur dazu gedacht ist, um gegen seine Gegner in einem anhaltenden Krieg zwischen verfeindeten Fraktionen der Abolethischen Zivilisation eingesetzt zu werden. Er behauptet, dass diese Gegner bereits dabei sind, seine Verteidigung rund um das Geschwür auszutesten, und dass sie für die Bewohner des Distrikts eine genauso große Gefahr darstellen wie für ihn. Falls es den Charakteren nichts ausmacht, so sagt Sgothgah, dann könnte er ihre Hilfe dabei gebrauchen, sie davonzujagen – mit anderen Worten, er improvisiert eine weithergeholte Selbstmordmission für die Charaktere.

Sgothgah webt frei Lügen, Wahrheiten, Halbwahrheiten und die Sehnsüchte der Charaktere in die Konversation mit ein. Solange er dabei glaubwürdig ist, verspricht Sgothgah alles und macht jegliches Angebot – da die gerissene Kreatur keine Intentionen hegt, irgendetwas davon zu erfüllen. Er will nicht mehr als dass mindestens drei vielversprechende Opfer nahe genug an das Becken herankommen, so dass er eine Hortaktion verwenden kann, um eine Flutwelle auszulösen, die die Charaktere zu ihm ins Wasser zieht, damit er sie infizieren und versklaven kann.

Dunkler Altar. Der Hai, der über der Treppe hängt, dient als Altar dieses bösen Orts. Der Kult entführt regelmäßig Bettler, Landstreicher und verirrte Kinder und opfert sie dem dunklen Gott. Die Köpfe werden aufbewahrt und an dem Hai befestigt. Das tote Tier wird irgendwann bis zu dem Punkt verrotten, an dem es sich von den Seilen löst und ins Wasser fällt, um dort von Aasfressern verspeist zu werden. Sobald das geschieht, feiern die Kultmitglieder das Ereignis, jagen einen neuen Hai, um den alten zu ersetzen, und beginnen den Kreislauf von vorne.

Schätze. Die Kultisten verstecken die Schätze, die sie von ihren Opfern erbeutet haben, unter der obersten Stufe der Treppe, die in das Becken herabführt. Die Schätze können bei einer Untersuchung der Treppe durch einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 18 entdeckt werden.

In dem überfluteten Hohlraum unter der entfernbaren Stufe befinden sich acht Säcke mit Münzen, von der jeder 100 SM und 50 GM enthält. Eine verrostete Eisenkiste beinhaltet 17 Schmuckstücke, die insgesamt 1.530 GM wert sind, sowie drei *Heiltränke*, vier *Tränke der mächtigen Heilung* und sechs *Tränke der Wasseratmung*.

Außerdem befindet sich in dem Hohlraum ein Objekt, das eng in ein Wachstuch eingenäht wurde – ein *Bardeninstrument (Cli-Leier)*, das ein Kultist einige Jahre zuvor gefunden hat. Die Leier ist der größte Schatz des Kults und wurde als Geschenk für den Anführer aufgehoben, von dem die Kultisten hofften, er würde eines Tages zu ihnen kommen. (Sie haben die Leier Sgothgah angeboten, aber der Aboleth hatte keine Verwendung dafür.)

Mysteriöser Tunnel

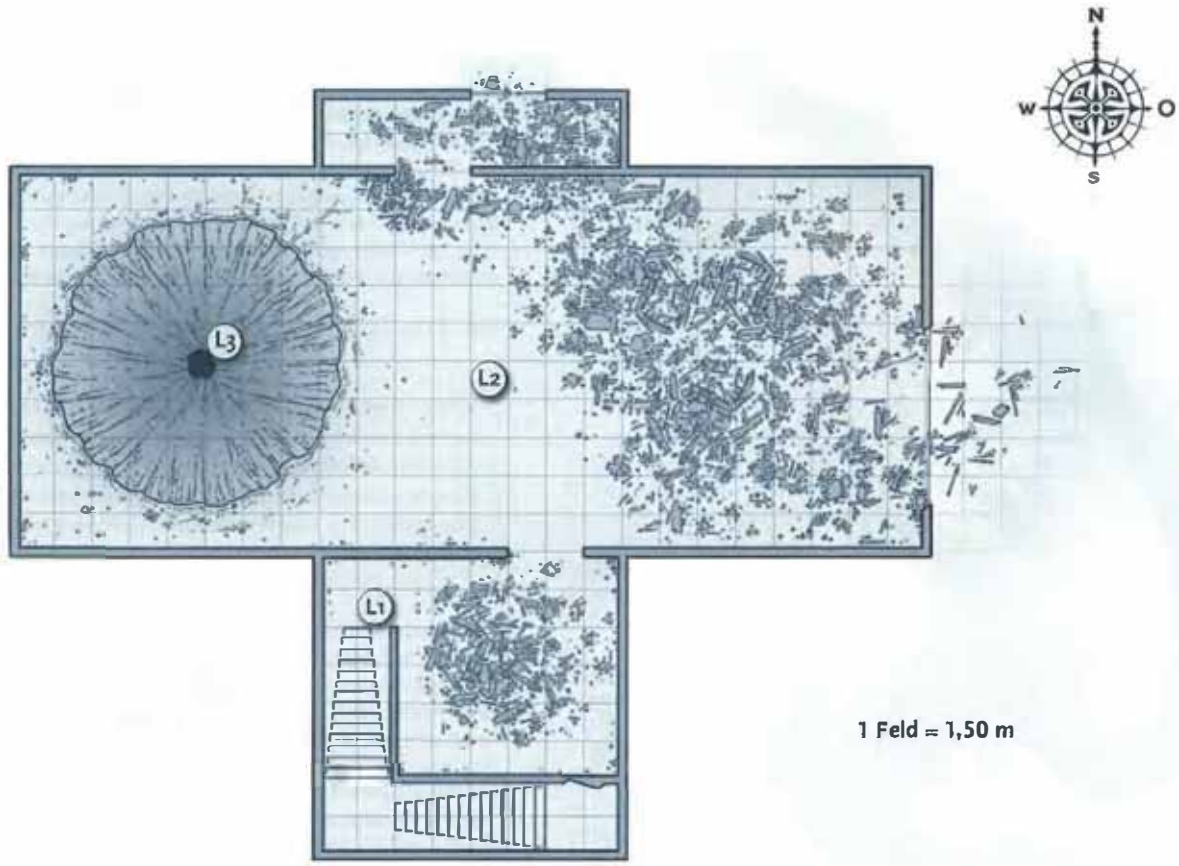
Der unterirdische Tunnel schlängelt sich etwa 1,50 km westwärts und ist vollständig überflutet. Er führt hinaus auf den Meeresboden in etwa 12 m Tiefe und etwa 100 m entfernt von einem verlassenen Küstenstreifen. Die einzig sichtbare Landmarke in dieser Gegend ist die Turmspitze von Landgrafs Torheit, die versunkene Insel, wo Sgothgah den jungen Kraken aufzieht.

Falls die Charaktere ins Geschwür zurückkehren, ohne die Gegend weiter zu erforschen, kann jeder Bewohner im Geschwür ihnen die Geschichte von Landgrafs Torheit erzählen (wie sie im nächsten Abschnitt ausgeführt wird), wenn sie von der Turmspitze hören, die die Charaktere aus den Wellen herausragen gesehen haben. Falls die Charaktere den Tempel weiter untersuchen und den letzten Abschnitt des Abenteuers sofort in Angriff nehmen, kann die Hintergrundgeschichte von Landgrafs Torheit ergänzt werden, sobald sie in das Geschwür zurückkehren.

Teil 5: Tharizduns Abkömmling

Auf der Höhe des längst vergangenen Glanzes des Geschwürs verkündete ein Adliger namens Bryson Landgraf sein Vorhaben, das zu entdecken, was sich auf der Unterseite der Welt befindet. Zu diesem Zweck ordnete er an, dass ein riesiges Loch gegraben wurde, das schließlich zu dem führen sollte, was auch immer da war. Die Anwohner verwarfen die Bemühungen als Wahnsinn, aber der Adlige war reich, und niemand beschwerte sich über den Lohn, den er den Gräbern anbot.

Aus Gründen, die niemand nachvollziehen konnte, entschied sich Landgraf dafür, sich durch soliden Fels unter einem kleinen Inselchen ein bis zwei Kilometer westlich des Geschwürs nach unten zu graben. Die Arbeiten verliefen zu Anfang gut. Aber dann begannen Arbeiter in mysteriösen und seltsamen Unfällen zu sterben. In einem Versuch, diese Pechsträhne zu bekämpfen, ordnete der Adlige den Bau eines Tempels (bei



Karte 8.4: Landgrafs Torheit

dem das Material verwendet wurde, das man aus dem Loch entfernte) über der Grabungsstätte an, um seiner Arbeit Segen zukommen zu lassen. Wie Landgrafs Schicksal es so wollte, erschütterte ein schreckliches Erdbeben das Inselchen an dem Abend, als der Tempel eingeweiht werden sollte. Die kleine Insel versank im Meer und nahm das Loch, den Tempel, alle außer ein paar Arbeitern und Landgraf selbst mit sich. Nur der Turm des Tempels ist noch immer über den Wellen sichtbar als Mahnmal dafür, was aus reichen Narren wird, und der Ort wurde unter dem Namen Landgrafs Torheit bekannt.

Tod aus der Tiefe

Landgrafs Torheit ist der Ort, an dem Sgothgah den heranwachsenden Kraken versteckt hat, in dem Loch am Boden des überfluteten, ruinierten Tempels. Die beiden Abolethen, die versucht haben, den Ort anzugreifen, hatten die Überhand in dem Kampf und zwangen Sgothgah dazu, sich zurückzuziehen. Sie sind dabei, die letzten Reste des magischen Schutzes zu zerlegen, den der abtrünnige Aboleth aufgerichtet hat.

Wenn die Charaktere sich Landgrafs Torheit nähern, nachdem sie entweder Sgothgah besiegt, eine Abmachung mit dem Abolethen getroffen haben oder seiner Versklavung verfallen sind, sind die beiden Abolethen aus dem Endlosen Tiefpunkt gerade dabei, sich darüber zu streiten, was mit dem Kraken geschehen soll. Der eine will ihn versklaven, während der andere dafür ist, dass er zerstört werden muss. Keiner von beiden versteht den Zweck des jugendlichen Kraken oder denkt auch nur im Traum daran, dass eine entschlossene Gruppe von Abenteurern sich gerade anschickt, ihre Pläne zu unterbrechen.

Landgrafs Torheit

Der Tempel bei Landgrafs Torheit, der auf der Karte 8.4 gezeigt wird, liegt in Trümmern und befindet sich etwa 12 m unter Wasser, wenngleich sich seine seetangverkrustete Turmspitze selbst während Fluthöchststand noch über der Wasseroberfläche erhebt. Die Charaktere können nicht zum Tempel gelangen, ohne eine Möglichkeit zu besitzen, mit der sie unter Wasser atmen können, wie z. B. *Mützen der Wasseratmung* oder die Tränke, die in Bereich T6 zu finden sind. *Tränke der Wasseratmung* sind außerdem gut erhältlich bei den Alchemisten des Geschwürs, da es eins der beliebteren Exportgüter des Distrikts ist. Bevor du diesen letzten Teil des Abenteuers beginnst, versichere dich, dass du mit den Regeln des Unterwasserkampfs vertraut bist (in Kapitel 9 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*) und mit Bewegen unter Wasser (in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Die Charaktere haben drei Möglichkeiten, um Landgrafs Torheit zu betreten: den Turm herabsteigen, der über die Wasseroberfläche hinausragt, durch den Vordereingang gehen, oder sich durch das Loch in der nördlichen Wand bewegen. Alle Bereiche des Tempels sind leicht verschleiert durch schwaches Licht und Schwemmstoffe im Wasser.

Während die Charaktere sich dem versunkenen Tempel nähern, lies Folgendes vor. Nimm dabei Anpassungen vor, je nachdem ob sie sich von oben oder von unten aus dem Wasser nähern.

> Unterhalb der Wasseroberfläche ragt die dunkle Masse eines versunkenen Tempels auf. Über dem Tempel und aus der brackigen Dunkelheit hinaus erhebt sich der Turm des Tempels, der so aussieht, als sei er von mehr als einem unglücklichen Schiff gerammt worden, betrachtet man die zahlreichen Stellen, an denen etwas fehlt. Der Tempel hat Schlagseite nach Norden, sein Dach und seine Wände sind mit Seetang überwachsen und mit Seepocken gepflastert.

Junger Kraken

Die Fassade des Gebäudes ist ein einziges Durcheinander von teilweise eingestürzten Wänden und zertrümmertem Baugerüst. Es sieht so aus, als habe sich der Ort noch mitten im Bau befunden, als er versank. Aber es ist schwer zu sagen, welche Teile noch unfertig waren und welche durch den Zusammenbruch beschädigt wurden.

L1. Turmruine

Der Großteil des Dachs der Glockenstube unter der aufragenden Turmspitze ist inzwischen verschwunden, aber Teile der Wände und der bogenförmigen Fenster sind noch vorhanden. Eine mit Seetang bedeckte Treppe führt tiefer hinab in den überfluteten Turm.

Geschützter Eingang. Sgothgahs fortgeschrittenes magisches Wissen hat es ihm erlaubt, Dutzende magischer Schutzschilde aufzustellen, um den Tempel zu beschützen. Jeder davon wird so behandelt, wie ein Wirken von *Glyphe des Schutzes* mit der Option Explosive Runen. Alle außer einem Schutz wurden bereits von den Abolethen zerlegt oder ausgelöst, die den Ort angegriffen haben. Die letzte Glyphe, die noch übrig ist, befindet sich im untersten Stockwerk des Turms, im Türdurchgang nach Bereich L2.

Die Glyphe wird ausgelöst, wenn jemand, der kein Verehrer Tharizduns ist, sich durch die Türöffnung von Bereich L1 nach Bereich L2 bewegt oder hindurchschwimmt. Wenn die Glyphe ausgelöst wird, erleidet jede Kreatur in Bereich L1 22 (5W8) Blitzschaden. Da Blitze sich gleichmäßig durch das Wasser ausbreiten, ist kein Rettungswurf gegen den Effekt erlaubt.

Die Glyphe kann von jeder Kreatur entdeckt werden, die den Durchgang untersucht und einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 14 besteht. Die Glyphe kann durch *Magie bannen* entschärft werden, aber es gibt keinen nicht-magischen Weg, um sie auszuschalten. Sie kann nur umgangen werden, indem man den Tempel durch einen anderen Eingang betritt.

L2. Überfluteter Tempel

Mehrere Lagen Schlamm bedecken den Boden der Hauptkammer des Tempels. Chaotische Haufen von zusammengebrochenem Baugerüst liegen am östlichen Ende dieses Bereichs. Die westliche Seite wird weitgehend von einem kreisrunden Loch eingenommen, das sich von Wand zu Wand erstreckt und in einem fahlen, unnatürlichen Licht pulsiert.

Zwei **Abolethen** aus dem Endlosen Tiefpunkt halten in dieser Kammer auf. Sie haben sich ausgeruht und von ihrem Kampf mit Sgothgah erholt. Falls die Charaktere den Tempel infiltrieren, ohne die Abolethen zu alarmieren, entdecken die Charaktere die Kreaturen, wie sie über den Trümmern auf der östlichen Seite der Kammer im Wasser in Tiefensprache darüber streiten, ob sie die Kreatur im Loch töten oder versklaven sollen. Falls die Abolethen auf das Näherkommen der Charaktere aufmerksam geworden sind (dabei spielt es eine Rolle, ob die Glyphe in Bereich L1 ausgelöst wurde), ziehen sie sich in die gegenüberliegende Ecke dieser Kammer zurück und wirbeln eine große Schlammwolke auf, um sich zu tarnen. Bereich L2 ist für die nächsten 5 min komplett verschleiert.

Versagen ist für die Agenten aus dem Endlosen Tiefpunkt keine Option und die Abolethen kämpfen bis zum Tod, wenn es sein muss. Dies ist nicht das Lager dieser Kreaturen, deshalb können sie keine Hortaktionen oder regionale Effekte verwenden. Für den Fall, dass die Charaktere etwas Hilfe im Kampf gebrauchen können, könnte einer der Abolethen zu nahe an das Loch geraten und von dem jungen Kraken hineingezogen werden; siehe den nächsten Abschnitt für mehr Informationen. Ein Kampf ist allerdings nicht unvermeidlich.

Einen Deal aushandeln. Diese Abolethen haben zwei Ziele: Sgothgah töten und sich um den Kraken kümmern, indem sie ihn entweder töten oder einfangen. Falls die Charaktere sich nicht sofort in den Kampf stürzen und zeigen können, dass sie nicht von Sgothgah versklavt wurden – oder besser noch, dass sie den abtrünnigen Abolethen getötet haben – können sie ein diplomatisches Gespräch mit diesen beiden Abolethen beginnen über ihren Wunsch, den Kraken zu töten oder zu versklaven.

Die Abolethen könnten sich auf eine Reihe von verschiedenen Argumenten einlassen:

- Selbst wenn die Abolethen den Kraken jetzt versklaven können, befindet sich die Kreatur noch immer im Wachstum und wird schließlich aus ihrer Kontrolle ausbrechen. Selbst eine ganze Gruppe von Abolethen kann es nicht mit einem voll ausgewachsenen Kraken aufnehmen, weshalb die Kreatur zum eigenen Schutz der Abolethen zerstört werden sollte.
- Der grundlegende Verstand des Kraken wurde hoffnungslos dadurch verdorben, dass er Sgothgahs religiösen Überzeugungen ausgeliefert war. Alle Götter sind den Abolethen ein Gräuel, weshalb der Kraken zerstört werden sollte, bevor seine vergifteten Gedanken die anderen beeinflussen können.
- Nichts im gesamten Ozean kann es mit der Kraft eines Kraken aufnehmen, und die Abolethen mögen niemals wieder die Möglichkeit bekommen, die Kontrolle über solch eine Waffe in ihrem Kampf gegen die Götter zu erlangen. Die Kreatur muss versklavt und gezwungen werden, ihnen zu dienen.

Falls die Spieler es bevorzugen, kein telepathisches Streitgespräch mit dem Verstand zweier hochintelligenter und fremdartiger Wesen auszuspielen, können sie die Abolethen auch zur einen oder zur anderen Option führen, indem ihnen einen erfolgreicher Gruppen-Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 20 gelingt. Falls die Verhandlungen zusammenbrechen oder die Charaktere den Abolethen einen Grund geben, um paranoid zu werden (was sehr leicht ist, wenn man ihre natürlichen Neigungen bedenkt), greifen die beiden Kreaturen an.

L3 Landgrafs Loch

> Das Licht, von dem das Loch erfüllt ist, kommt von dem Flackern verschlungener magischer Siegel, die seinen oberen Rand und die obersten sechs Meter seiner Seitenwände bedecken. Diese Siegel sind zu einem komplexen Gebilde aus magischem Licht verwoben, das wallt und sich windet wie ein obszöner Teppich aus Schlangen. Unterhalb ihres pulsierenden Glühens versinkt das Loch in undurchdringlicher Dunkelheit.

Landgrafs Hingabe an sein wahnwitziges Ziel wird durch den Erfolg seiner zum Scheitern verurteilten Grabungsbemühungen demonstriert. Das Loch, das sich innerhalb des Tempels öffnet, ist über 100 m tief und nach den obersten 6 m in absolute Finsternis getaucht. Aber die Kreatur, die darin lauert, ist um einiges näher als das.

Der junge Kraken (siehe Anhang C) lauert normalerweise in mehr als 100 m Tiefe im Loch. Aber sein Hunger hat ihn stetig weiter nach oben gezogen. Sein Fortschritt dabei ist langsam, da er sich an den zunehmenden Druck gewöhnen muss, während er aufsteigt. Nun lauert er 12 m unter dem Rand des Lochs, verborgen im dunklen, schwärzlichen Wasser. Falls er Aktivität im Wasser über sich oder am Rand des Lochs wahrnimmt, bewegt er sich rasch nach oben und schlägt zu.

Obwohl er noch nicht ausgewachsen ist, ist der Kraken bereits ungeheuerlich anzusehen, mit öliger, dunkelgrüner Haut, 6 m langen Armen und einem hungrigen Maul, das mit Hunderten von dolchartigen Zähnen bestückt ist. Seine enormen Augen sind von einer Aura roter Energie umgeben, ein Merkmal der Kraft, die in ihn hineingeleitet wird. Die Glyphe, mit der Sgothgah die Kreatur gebrandmarkt hat, nimmt die Form einer blau-schwarzen Markierung an, die dem Spiral-Zeichen Tharizduns ähnelt. Das Fleisch um die Spirale herum ist von Geschwüren und Bläschen vernarbt; die Energie, die in den Kraken hineingeleitet wird, bricht manchmal spontan heraus und lässt sein Fleisch verrotten.

Der Kraken hat durch Sgothgahs konstante Einflüsterungen verstanden, dass ihn ein großes, unbekanntes Schicksal erwartet. Er war damit zufrieden, dass Sgothgah sich um seine Bedürfnisse kümmerte, während er wuchs, aber er hatte bereits entschieden, den Abolethen zu töten, sobald Sgothgahs Nützlichkeit zu ihrem Ende gekommen wäre. Der Kraken hat kein Interesse daran, mit irgendjemandem zusammenzuarbeiten. Seine einzige Furcht ist die, dass er stirbt, bevor er der Monarch der See wird, weshalb er aufhört zu kämpfen und sich auf seine Flucht konzentriert, sobald er auf 40 Lebenspunkte oder weniger reduziert wird.

Windende Siegel. Die glühenden Markierungen, die sich um das Loch herum winden, sind ein einzigartiges magisches Kanalisierungsgerät, das Sgothgah zusammengetüftelt hat. Die beiden Abolethen aus dem Endlosen Tiefpunkt haben es nicht erkannt oder seinen Zweck verstanden, was sie in ihrem Bestreben zögern ließ, den Kraken anzugreifen. Falls die Charaktere Herrn Dorys Erklärung darüber angehört haben, wie die Kultisten den Abkömmling mit der Furcht und dem Elend des Geschwürs heranziehen, könnte es ihnen gelingen, hinter die Funktion dieses magischen Kanals zu kommen. Andernfalls kann ein Charakter, der Kenntnisse in Arkaner Kunde besitzt, den Zweck herausfinden, indem der das Siegel ein paar Minuten lang studiert und dann einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 18 besteht.

Die Magie des Lochs fungiert als Signalfeuer für negative emotionale Energie, die im Umkreis von 7,50 km erzeugt wird, und zieht stetig kleine Bündel solcher Energie aus der trostlosen Umgebung des Geschwürs zu sich. Nachdem sie durch das unheilige Symbol Tharizduns, das der Kraken trägt, kanalisiert wurde, beschleunigt diese Energie das Wachstum des Kraken und befeuert seine Feindseligkeit. Normalerweise würde solch ein Tier Jahrzehnte brauchen, bis es ausgewachsen ist, aber Sgothgahs Magie hat diese Zeit auf ein paar Monate reduziert – und nun wird der Kraken in nur ein paar Wochen vollständig ausgewachsen sein, es sei denn, er wird vernichtet.

Die Magie des Lochs kann durch erfolgreiches Wirken von *Magie bannen* (SG 19) zerstört werden, oder indem die Siegel auf dem Boden in Bereich L3 und die ähnlichen Markierungen auf den ersten 6 m der Wand des Lochs physisch zerstört werden. Der Boden und das Loch haben je eine RK von 17; 75 Lebenspunkte; Immunität gegen nekrotischen-, Gift- und psychischen Schaden; sowie eine Resistenz gegen jede andere Form von Schaden, solange die Magie weiter fließt.

Nachwirkungen

Um die Morde zu beenden, die das Geschwür plagen, müssen die Charaktere lediglich Sgothgah töten. Aber der Tod des Abolethen würde das Geschwür nicht vor der Verdammnis retten, die in Landgrafs Torheit lauert.

Falls die Charaktere den jungen Kraken nicht vernichten (oder ihn zumindest so schwer verwunden, dass er flieht, und danach die Magie des Lochs zerstören), wird er schließlich die beiden zankenden Abolethen töten und dann seine Schreckensherrschaft beginnen.

Die Kreatur beginnt dann, systematisch alle Schiffe und Fischerboote zu zerstören, die an Landgrafs Torheit vorbeisegeln, und scheinbar zum Spaß kriecht er in regelmäßigen Abständen nach oben ins Geschwür und pflückt ein paar unglückliche Opfer von den versinkenden Docks. Die Kultisten von Tharizdun sind fähig, die Angriffe des Kraken vorauszusehen, und können ihn mit Opfern besänftigen. Ihr Status im Distrikt verbessert sich dadurch. Schließlich ersetzen die Kultführer die Ratsmitglieder als Herrscher des Geschwürs. Den Kraken und seinen wachsenden Kult zu besiegen, wird an diesem Punkt um einiges schwieriger, obwohl sich daraus ein spannendes Anschlussabenteuer ergeben könnte.

Falls die Charaktere den Kraken besiegen, haben sie den seefahrenden Leuten dieses Gebietes einen riesigen Gefallen getan, auch wenn die Anwohner sich dessen zunächst nicht bewusst sind oder es nicht zu schätzen wissen. Einige Zeit nach dem Sieg über den Kraken halten die Ratsmitglieder ein geschlossenes Treffen ab und entscheiden sich dazu, die Charaktere zu belohnen: Jeder erhält einen kleinen Teakholzkasten, der Perlen und andere Edelsteine beinhaltet, die insgesamt 3.000 GM wert sind, unter der Bedingung, dass sie in der Öffentlichkeit nicht über ihre Bemühungen sprechen.

Falls einer der Abolethen überlebt, haben diese Kreaturen ein langes Gedächtnis und werden mit Sicherheit Rache gegen die Charaktere suchen, die ihnen Unrecht getan haben. Das gilt insbesondere für Sgothgah. Alternativ, falls die Charaktere zu einer Übereinkunft mit den Abolethen aus dem Endlosen Tiefpunkt gelangt sind und sie bei ihrer Mission unterstützt haben, könnten sie in der Zukunft womöglich einen Gefallen bei ihnen einfordern. Die fremdartige Natur der Abolethen könnte allerdings bedeuten, dass ihre Vorstellung eines Gefallens sich nicht mit der Vorstellung der Charaktere deckt.

Falls der Kraken entkommt, zieht er sich in die düsteren Tiefen des Meeres zurück und wächst dort auf natürliche Weise zu voller Reife heran. Es ist dir überlassen, dir die grässlichen, apokalyptischen Ereignisse auszumalen, die von einer riesenhaften Monstrosität in Bewegung gesetzt werden könnten, deren Verstand von der negativen Energie und den konstanten Albträumen über Tharizdun vergiftet wurde.

Anhang A: Über Schiffe und das Meer

Der Ozean ist eine riesige und gefährliche Welt, voller Abenteuer sowohl über als auch unter den Wellen. Dieser Anhang erweitert das im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* und im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* verfügbare Material und bietet weiteren Stoff für Abenteuer auf See.

Spielwerte von Schiffen

In manchen Abenteuern müssen Schiffe kämpfen, präzise navigieren oder Situationen meistern, in denen die ganze Bandbreite ihrer Eigenschaften relevant wird. Zu diesem Zweck stellt der folgende Abschnitt neue Regeln und Spielwerte für eine umfangreiche Auswahl von Schiffen vor.

Basiswerte

Die Spielwerte eines Schiffs bestehen aus drei Teilen: Basiswerte, Bestandteile und Aktionsoptionen. Das Schiff selbst – als Objekt – kann alleine keine Aktionen ausführen. Ohne Anstrengung der Besatzung wird ein Schiff meist auf dem Wasser treiben, zum Stillstand kommen oder gefährlich zu krängen beginnen.

Größe

Die meisten Schiffe sind groß, riesig oder gigantisch. Die Größenklasse eines Schiffs wird durch seine Länge oder Breite bestimmt, je nachdem, welcher Wert höher ist. Zum Beispiel würde ein Schiff, das 3 m lang und 6 m breit ist, der Größenkategorie von Schiffen mit 6 m Breite angehören; dieses Schiff gälte demnach als gigantisch.

Bereich

Ein Schiff nimmt keinen quadratischen Bereich ein, es sei denn, seine Spielwerte besagen etwas anderes. Zum Beispiel nimmt ein Schiff, das 6 m lang und 3 m breit ist, einen Bereich von 6 x 3 m ein.

Ein Schiff kann sich nicht in einen Bereich bewegen, der kleiner ist als es selbst. Wenn es dies versucht, kommt es zu einer Kollision, wie im Abschnitt „Schiffskollisionen" (Seite 199) beschrieben.

Kapazität

Die Spielwerte eines Schiffs geben an, wie viele Kreaturen und Ladung es tragen kann. Zu den Kreaturen gehören die Besatzung des Schiffs sowie alle anderen möglichen Passagiere. Passagiere beteiligen sich in der Regel nicht an der Schiffsführung, aber sie müssen auch nicht bloße Zuschauer sein. Seekranke Kaufleute und Seeleute, die durchaus in der Lage sind, sich Bedrohungen aus der Tiefe zu stellen, gelten ebenfalls als Passagiere.

Die Ladekapazität gibt an, wie viel Fracht ein Schiff maximal transportieren kann. Ein Schiff wird nicht in der Lage sein, sich fortzubewegen – oder könnte sogar anfangen, mit Wasser vollzulaufen –, wenn die Ladekapazität überschritten wird.

Reisegeschwindigkeit

Die Reisegeschwindigkeit eines Schiffs bestimmt, wie weit es pro Stunde und Tag fahren kann. Die für die Bewegung zuständigen Schiffsbestandteile (weiter unten bei den Spielwerten der Schiffe beschrieben) bestimmen, wie weit das Schiff sich jede Runde bewegen kann.

Attributswerte

Ein Schiff hat die sechs Attributswerte (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma) und die dazugehörigen Modifikatoren.

Der Stärkewert drückt Größe und Gewicht eines Schiffs aus, der Geschicklichkeitswert die Schwierigkeit seiner Handhabung. Die Konstitution eines Schiffs steht für Beständigkeit und Qualität des Schiffbaus. Schiffe haben normalerweise einen Intelligenz-, Weisheits- und Charismawert von 0.

Wenn ein Schiff in einem Attribut einen Wert von 0 hat, verliert es automatisch jeden Attributs- und Rettungswurf, der auf diesem Wert basiert.

Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten

Sofern in den Spielwerten eines Schiffs nicht anders angegeben, gelten die Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten eines Schiffs für all seine Bestandteile.

Schiffe sind üblicherweise immun gegen Gift- und psychischen Schaden. Sie sind in der Regel auch immun gegen folgende Zustände: blind, bezaubert, taub, erschöpft, verängstigt, kampfunfähig, gelähmt, versteinert, vergiftet, liegend, betäubt und bewusstlos.

Aktionen

Dieser Teil der Spielwerte gibt an, was ein Schiff während seines Zuges tun kann. Schiffe setzen Spezialaktionen ein, im Gegensatz zu den Aktionen, wie sie Kreaturen verwenden. Sogar die Fortbewegung eines Schiffs wird durch seine Aktionen bestimmt; es hat gar keine eigene Bewegungsaktion. Der Kapitän des Schiffs bestimmt, welche Aktionen es ausführt. Jede Aktion kann nur einmal pro Zug gewählt werden.

Bestandteile

Ein Schiff besteht aus verschiedenen Bestandteilen, von denen jedes mehrere Objekte umfasst:

Rumpf. Der Rumpf eines Schiffs ist sein Grundgerüst, an dem die anderen Bestandteile montiert sind.

Steuer. Dieser Bestandteil dient dazu, das Schiff zu lenken.

Bewegung. Dieser Bestandteil ermöglicht dem Schiff seine Fortbewegung, etwa ein Satz Segel oder Ruder. Ihm ist stets eine bestimmte Geschwindigkeit zugeordnet.

Waffen. Ein kampffähiges Schiff verfügt über einen oder mehrere Waffenbestandteile, von denen jeder separat betrieben werden kann.

Ein Schiffsbestandteil kann spezifischen Regeln unterliegen. In solchen Fällen wird dies in den Spielwerten beschrieben.

Rüstungsklasse

Jeder Bestandteil des Schiffs hat eine Rüstungsklasse. Die RK spiegelt die Materialien wider, aus denen das Schiff hergestellt wurde, sowie – falls vorhanden – jede Form von Rüstung zur Erhöhung seiner Belastbarkeit.

Trefferpunkte

Ein Schiffsbestandteil ist zerstört und wird unbrauchbar, wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt. Ein Schiff gilt als vernichtet, sobald der Rumpf zerstört ist.

Ein Schiff hat keine Trefferwürfel.

Schadensschwellenwert

Besitzt ein Schiffsbestandteil einen Schadensschwellenwert, so ist dieser Schwellenwert nach den Trefferpunkten gelistet. Ein Bestandteil ist grundsätzlich immun gegen alle Schäden, es sei denn, der erlittene Schaden entspricht seinem Schwellenwert oder überschreitet diesen; sollte das der Fall sein, so nimmt er den vollen Schaden. Schäden, die den

Schwellenwert nicht überschreiten, gelten als oberflächlich und reduzieren die Trefferpunkte des Bestandteils nicht.

Beispielschiffe

Dieser Abschnitt enthält Spielwerte, Deckpläne und weitere Details für einige der verbreitetsten Schiffe.

Galeere

Galeeren sind lange, von Segeln und großen Ruderbesatzungen angetriebene Schiffe. Sie bringen Soldaten und Belagerungswaffen in Kriegsgebiete und werden von Händlern für den Transport großer Ladungen eingesetzt. Unabhängig von der Mission des Schiffs heuert die Besatzung fast immer zusätzlichen Schutz an, da Galeeren aufgrund ihrer reichen Fracht beliebte Piratenziele darstellen.

Eine Galeere hat folgende Merkmale:

Beleuchtung. Das ganze Schiff ist von überall hängenden Laternen erhellt (helles Licht).

Decken. Die Deckenhöhe des Unterdecks einer Galeere beträgt 2,50 m.

Belagerungswaffen

Einige Schiffe sind mit Belagerungswaffen ausgestattet, deren Beschreibungen im Abschnitt „Belagerungsausrüstung" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* enthalten sind. In diesem Anhang wird der Name eines Belagerungsgerätes stets **fettgedruckt** mit in Klammern beigeordnetem Verweis auf die detaillierte Beschreibung des Objekts genannt, z.B.: (*DMG*, Kap. 8).

Segel und Ruderriemen. Die Galeere hat einen 36 m hohen Mast mit Segeln, die den Wind einfangen, und Ruderriemen auf dem Unterdeck zur Fortbewegung mit Muskelkraft.

Takelage. Die Schiffstakelage kann ohne Attributswurf erklettert werden.

Beispielbesatzung einer Galeere

Eine Galeere erfordert eine achtzigköpfige Besatzung zur problemlosen Fortbewegung mit Segeln oder Rudern. Sie kann darüber hinaus Passagiere oder Soldaten transportieren. Wenn die Spielercharaktere an Bord einer Galeere sind, belaubt ist dabei eine Wende um bis zu 90 Grad. Wenn das Steuerruder zerstört ist, lässt sich die Galeere nicht mehr wenden.

Galeere

Gigantisches Fahrzeug (39 m x 6 m)

Kreaturenkapazität 80 Besatzungsmitglieder, 40 Passagiere
Frachtkapazität 150 Tonnen
Reisegeschwindigkeit 6 km pro Stunde (144 km pro Tag)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	4 (–3)	20 (+5)	0	0	0

Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, kampfunfähig, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Aktionen

Die Galeere kann während ihres Zugs 3 Aktionen ausführen, ausgewählt aus den folgenden Optionen. Sie kann nur 2 Aktionen ausführen, wenn sie weniger als vierzig Besatzungsmitglieder hat und nur 1 Aktion, wenn es weniger als zwanzig sind. Es können keine Aktionen ausgeführt werden, wenn weniger als drei Besatzungsmitglieder anwesend sind.

Ballisten abfeuern. Die Galeere schießt mit ihren **Ballisten** (*DMG*, Kap. 8).

Mangonels abfeuern. Die Galeere schießt mit ihren **Mangonels** (*DMG*, Kap. 8).

Bewegungsaktion. Die Galeere kann sich mit Segeln und Rudern fortbewegen, wobei die Bewegungsrichtung mithilfe des Steuerruders bestimmt wird. Als Teil ihrer Bewegung kann sie ihren Rammsporn einsetzen.

Rumpf

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 500 (Schadensschwellenwert 20)

Steuerung: Steuerruder

Rüstungsklasse 16
Trefferpunkte 50

Ermöglicht Fortbewegung mit der Bewegungsrate (oder niedriger) einer der Bewegungskomponenten des Schiffs. Ebenfalls er-

Bewegung: Ruderriemen

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; -1,50 m Bewegungsrate pro 25 erlittenem Schaden
Bewegungsrate (im Wasser) 9 m (erfordert mindestens 40 Besatzungsmitglieder)

Bewegung: Segel

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; -1,50 m Bewegungsrate pro 25 erlittenem Schaden
Bewegungsrate (im Wasser) 10,5 m; 4,50 m, wenn die Galeere gegen den Wind segelt; 15 m, wenn die Galeere mit dem Wind segelt

Waffen: Ballisten (4)

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte jeweils 50

Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W10) Stichschaden.

Waffen: Mangonels (2)

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte jeweils 100

Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 60/240 m (kann keine Ziele innerhalb von 18 Meter um sich herum treffen), ein Ziel. *Treffer:* 27 (5W10) Wuchtschaden.

Waffe: Rammsporn

Rüstungsklasse 20
Trefferpunkte 100 (Schadensschwellenwert 10)

Wenn die Galeere mit einer Kreatur oder einem Gegenstand zusammenstößt, hat sie einen Vorteil auf alle Rettungswürfe, die sich auf Zusammenstöße beziehen. Jeder Schaden, der durch einen Zusammenstoß verursacht wird, wird anstelle des Schiffs dem Rammsporn zugefügt. Diese Vorteile gelten nicht, wenn ein anderes Schiff die Galeere rammt.

Kielboot

Gigantisches Fahrzeug (18 m x 6 m)

Kreaturenkapazität 3 Besatzungsmitglieder, 4 Passagiere
Frachtkapazität 0,5 Tonnen
Reisegeschwindigkeit 4,50 km pro Stunde (108 km pro Tag)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	7 (–2)	13 (+1)	0	0	0

Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, kampfunfähig, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Aktionen

In seinem Zug kann das Kielboot 2 Aktionen durchführen, ausgewählt unter den folgenden Optionen. Es kann nur 1 Aktion durchführen, wenn die Mannschaft nur aus einem Besatzungsmitglied besteht. Ohne Besatzung kann keine Aktion durchgeführt werden.

Ballista abfeuern. Das Kielboot schießt mit seiner **Ballista** (*DMG*, Kap. 8).

Bewegungsaktion: Das Kielboot kann sich mit Segeln und Rudern fortbewegen, wobei die Bewegungsrichtung mithilfe des Steuerruders bestimmt wird.

Rumpf

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 100 (Schadensschwellenwert 10)

Steuer: Steuerruder

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 50

Ermöglicht Fortbewegung mit der Bewegungsrate (oder niedriger) einer der Bewegungskomponenten des Schiffs. Ebenfalls erlaubt ist dabei eine Wende um bis zu 90 Grad. Wenn das Steuerruder zerstört ist, lässt sich das Kielboot nicht mehr wenden.

Bewegung: Ruderriemen

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; -1,50 m Bewegungsrate pro 25 erlittenem Schaden
Bewegungsrate (im Wasser) 6 m

Bewegungsrate: Segel

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; -1,50 Meter Bewegungsrate pro 20 erlittenem Schaden
Bewegungsrate (im Wasser) 7,50 m; 4,50 m, wenn das Kielboot gegen den Wind segelt; 10,5 m, wenn das Kielboot mit dem Wind segelt

Waffe: Ballista

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 50

Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W10) Stichschaden.

Kielboote sind normalerweise nur dann mit einer **Ballista** (*DMG*, Kap. 8) ausgestattet, wenn sie für den Kampf gerüstet sind.

steht die Mannschaft aus den folgenden Kreaturen, die alle neben ihren normalen Spielwerten auch im Umgang mit Wasserfahrzeugen geübt sind:

- Ein Kapitän (**Banditenhauptmann**)
- Fünf weitere Offiziere: ein Erster Offizier, ein Bootsmann, ein Quartiermeister, ein Schiffsarzt und ein Koch (**Kundschafter**)
- 42 Matrosen (**Gemeine**)
- Zwölf Belagerungstechniker (**Wachen**)
- Zwanzig **Wachen**

Hauptdeck

Das Hauptdeck der Galeere weist die folgenden Merkmale auf:

Ballisten. Vier **Ballisten** (*DMG*, Kap. 8) sind an der Bugseite des Decks montiert. In der Nähe einer jeden von ihnen sind zehn Ballistenpfeile gestapelt und gesichert.

Mangonels. Zwei **Mangonels** (*DMG*, Kap. 8) sind an der Heckseite des Decks montiert. In der Nähe einer jeden von ihnen sind zehn Mangonelsteine gestapelt und gesichert.

Öffnung. Eine 3 m breite und 24 m lange Öffnung erstreckt sich parallel zur Schiffslänge in der Mitte des Hauptdecks und führt zum Unterdeck.

Pauke. Eine Pauke mit zwei daran befestigten Schlegeln befindet sich am Heck des Hauptdecks, unweit der Öffnung zum Unterdeck. Ein Besatzungsmitglied spielt dieses Instrument, während die Seeleute auf dem Unterdeck rudern. Der Rhythmus hilft dabei, die Bewegungen der Ruderer in Gleichtakt zu bringen.

Rammsporn. Am Heck der Galeere befindet sich ein eiserner Rammsporn, der zum Angriff auf andere Schiffe verwendet wird.

Reling. Ein rund 1 m hohes Geländer verläuft um das Hauptdeck herum. Die Reling bietet mittleren Kreaturen Teildeckung und kleinen Kreaturen Dreivierteldeckung.

Ruderboote. Auf diesem Deck werden acht Ruderboote gestapelt gelagert, und zwar in zwei Gruppen zu je vier Booten. Mit Seilen und Rollen können diese Boote zu Wasser gelassen und eingeholt werden.

Steuerrad. Das Steuerrad steht an der Heckseite des Hauptdecks.

Unterdeck

Das beengte Unterdeck der Galeere stinkt nach Körperausdünstungen und weist folgende Merkmale auf:

Frachträume. Die Frachträume an Bug- und Heckseite des Unterdecks beherbergen Kisten, Fässer und Munition, die mit Seilen gesichert sind.

Ruderriemen. Zweiunddreißig Bänke sind in das Deck eingebaut, jede mit einem 6 m langen Ruderriemen. Wenn gerudert wird, sitzen die Besatzungsmitglieder auf diesen Bänken. An den Wänden hängen zehn Ersatzruder.

Kielboot

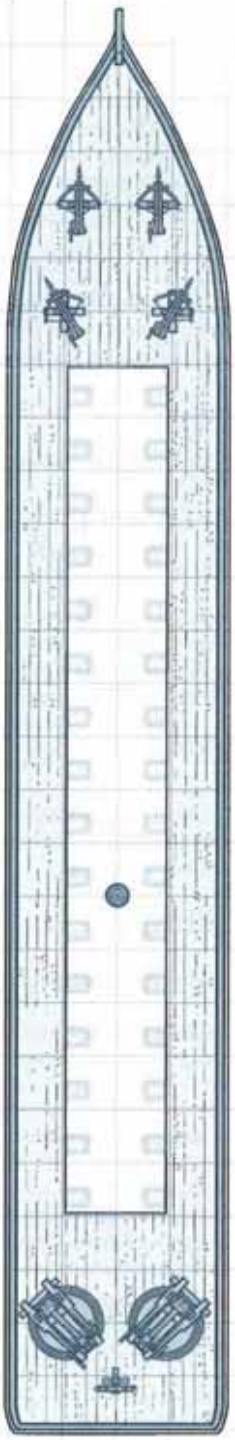
Als eines der kleinsten Segelschiffe sind Kielboote sogar dann einsatzfähig, wenn sie von nur einer einzigen Person bemannt sind. Diese Schiffe transportieren oft kleine Mengen an Fracht oder Passagieren. Sie sind ideal für Vergnügungsfahrten, da sie weniger Aufwand mit sich bringen und kostengünstiger sind als größere Schiffe.

Ein Kielboot weist folgende Merkmale auf:

Beleuchtung. Ein oder zwei hängende Laternen beleuchten das ganze Schiff (helles Licht).

Segel. Das Kielboot hat einen 3 m hohen Mast mit Segeln.

Takelage. Die Schiffstakelage kann ohne Attributswurf erklettert werden.



Hauptdeck

Unterdeck

1 Feld = 1,50 m

A.1: Galeere

Beispielbesatzung eines Kielboots

Ein Kielboot kann bereits von einem einzigen Besatzungsmitglied unter Kontrolle gehalten werden. Sind die Spieler an Bord eines Kielboots, so besteht die Besatzung aus einem einzigen Kapitän mit den Spielwerten eines **Banditenhauptmanns**, der im Umgang mit Wasserfahrzeugen geübt ist.

Kielboot-Deck

Das Deck eines Kielboots weist die folgenden Merkmale auf:

Ballista. An der Bugseite des Decks befindet sich eine **Ballista** (*DMG*, Kap. 8). In ihrer Nähe sind zehn Ballistenpfeile gestapelt und gesichert.

Reling. Ein rund 1 m hohes Geländer verläuft um das Hauptdeck herum. Die Reling bietet mittleren Kreaturen Teildeckung und kleinen Kreaturen Dreivierteldeckung.

Ruderriemen. Auf dem Schiffsdeck stehen zwölf Bänke mit 4,50 m langen Ruderriemen. Beim Rudern sitzen die Besatzungsmitglieder auf diesen Bänken.

Kielbootkajüte

Die Kielbootkajüte hat folgende Merkmale:

Einrichtung. Am hinteren Ende der Kajüte befinden sich zwei Betten und ein Schreibtisch mit einem Stuhl.

Seekisten. Unter jedem Bett steht eine Seekiste. Diese Kisten bestehen aus Eisen, was ihnen eine RK von 19 verleiht. Sie verfügen über 18 Trefferpunkte und sind immun gegen Gift- und psychischen Schaden.

Langschiff

Langschiffe werden von Segeln und großen Ruderbesatzungen angetrieben. Diese Schiffe werden typischerweise verwendet,

Langschiff

Gigantisches Fahrzeug (21 Meter x 6 Meter)

Kreaturenkapazität 40 Besatzungsmitglieder, 100 Passagiere
Frachtkapazität 10 Tonnen
Reisegeschwindigkeit 7,50 Kilometer pro Stunde (180 Kilometer pro Tag)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	6 (–2)	17 (+3)	0	0	0

Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, kampfunfähig, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Aktionen

Während seines Zuges kann das Langschiff die unten beschriebene Bewegungsaktion ausführen. Ohne Besatzung kann keine Bewegungsaktion durchgeführt werden.

Bewegungsaktion. Das Langschiff kann sich mit Segeln und Rudern fortbewegen, wobei die Bewegungsrichtung mithilfe des Steuerruders bestimmt wird.

Rumpf

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 300 (Schadensschwellenwert 15)

Steuerung: Steuerruder

Rüstungsklasse 16
Trefferpunkte 50

Ermöglicht Fortbewegung mit der Bewegungsrate (oder niedriger) einer der Bewegungskomponenten des Schiffs. Ebenfalls erlaubt ist dabei eine Wende um bis zu 90 Grad. Wenn das Steuerruder zerstört ist, lässt sich das Langschiff nicht mehr wenden.

Bewegung: Ruderriemen

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; –1,50 m Bewegungsrate pro 25 erlittenem Schaden
Geschwindigkeit (im Wasser) 6 m (mindestens 20 Besatzungsmitglieder benötigt)

Bewegung: Segel

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; –3 Meter Bewegungsrate pro 25 erlittenem Schaden
Bewegungsrate (im Wasser) 13,50 m; 4,50 m, wenn das Langschiff gegen den Wind segelt; 18,50 m, wenn das Langschiff mit dem Wind segelt

Ruderboot

Großes Fahrzeug (3 Meter x 1,50 Meter)

Kreaturenkapazität 2 Besatzungsmitglieder, 2 Passagiere
Frachtkapazität 0,25 Tonnen
Reisegeschwindigkeit 4,50 Kilometer pro Stunde (36 Kilometer pro Tag)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	8 (-1)	11 (0)	0	0	0

Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, kampfunfähig, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Aktionen

Während seines Zuges kann das Ruderboot die unten beschriebene Bewegungsaktion ausführen. Ohne Besatzung kann keine Bewegungsaktion durchgeführt werden.

Bewegungsaktion. Das Ruderboot kann sich mit seinen Ruderriemen bewegen.

Rumpf

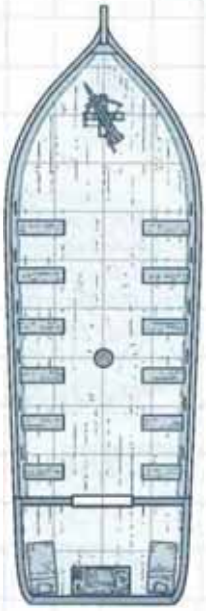
Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 50

Steuerung und Bewegungsrate: Ruderriemen

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 25
Bewegungsrate (im Wasser) 4,50 m

Ermöglicht Fortbewegung mit der Bewegungsrate (oder niedriger) des Schiffs. Ebenfalls erlaubt ist dabei eine Wende um bis zu 90 Grad. Ohne Ruder beträgt die Bewegungsrate des Ruderboots 0.

LANGSCHIFF



KIELBOOT

1 Feld = 1,50 m

A.2: LANGSCHIFF UND KIELBOOT

um Soldaten an Kampfschauplätze zu transportieren. Die Größe eines Langschiffs macht es den Truppen leicht, schnell an und von Bord zu gehen, was sie zu idealen Mitteln für Überraschungsangriffe macht. Langschiffe weisen die folgenden Eigenschaften auf:

Beleuchtung. Hängende Laternen beleuchten das ganze Deck (helles Licht).

Segel. Das Langschiff hat einen 6 Meter hohen Mast mit Segeln, der der Fortbewegung dient.

Steuerruder. Das Schiff wird durch ein Ruder an der Heckseite des Decks gesteuert.

Takelage. Die Schiffstakelage kann ohne Attributswurf erklettert werden.

BEISPIELBESATZUNG EINES LANGSCHIFFS

Ein Langschiff erfordert eine vierzigköpfige Besatzung zur problemlosen Fortbewegung mit Segeln oder Rudern. Es kann darüber hinaus Passagiere oder Soldaten transportieren. Wenn die Spielercharaktere an Bord eines Langschiffs sind, besteht die Mannschaft aus den folgenden Kreaturen, die alle neben ihren normalen Spielwerten auch im Umgang mit Wasserfahrzeugen geübt sind:

- Ein Kapitän (**Berserker**)
- Fünf weitere Offiziere: ein Erster Offizier, ein Bootsmann, ein Quartiermeister, ein Schiffsarzt und ein Koch (**Berserker**)
- 34 Matrosen (**Gemeine**)

LANGSCHIFF-DECK

Das Langschiff-Deck weist die folgenden Merkmale auf:

Reling. Ein mit Holzschilden bedecktes, 1 m hohes Geländer verläuft um das Hauptdeck herum. Die Reling bietet mittleren Kreaturen Teildeckung und kleinen Kreaturen Dreivierteldeckung.

Ruderriemen. Sechzehn Bänke sind in das Deck eingebaut, jede mit einem 4,50 m langen Ruderriemen. Beim Rudern sitzen die Besatzungsmitglieder auf diesen Bänken. An den Wänden hängen fünf Ersatzruder.

RUDERBOOT

Das bescheidene Ruderboot dient der Beförderung von Passagieren hin zu großen Schiffen und weg von ihnen – oder es wird genutzt, um Flüsse und Seen zu überqueren. Aufgrund seiner einfachen, vielseitigen Konstruktion hat ein Ruderboot keine Decks oder typische Besatzung. Mit einem Gewicht von 100 Pfund ist ein Ruderboot leicht zu transportieren und kann von größeren Schiffen getragen werden.

SEGELSCHIFF UND KRIEGSSCHIFF

Segelschiffe sind für Geschwindigkeit und lange Seereisen entworfen. Kriegsschiffe sind langsamer, aber dafür schwerer bewaffnet und können mehr Fracht transportieren. Sie haben viele der folgenden Eigenschaften gemeinsam, aber die jeweiligen Schiffspläne zeigen, dass sie sich in der Zusammensetzung ihrer Bestandteile unterscheiden.

Ein Segel- oder Kriegsschiff weist die folgenden Merkmale auf:

Beleuchtung. Hängende Laternen beleuchten das ganze Schiff (helles Licht).

Decken. Die Deckenhöhe auf dem Unterdeck, in den Lagerräumen und Kabinen beträgt 2,50 m, mit einer Türhöhe von 2 m.

Seekisten. Die Seekisten bestehen aus Eisen, was ihnen eine RK von 19 verleiht. Sie verfügen über 18 Trefferpunkte und sind immun gegen Gift- und psychischen Schaden.

Segel und Ruder. Das Schiff hat einen 24 m hohen Mast mit Segeln, die den Wind einfangen, und Ruder auf dem Unterdeck zur Fortbewegung mit Muskelkraft.

Takelage. Die Schiffstakelage kann ohne Attributswurf erklettert werden.

Türen. Die Türen auf dem Schiff bestehen aus Holz, was ihnen eine RK von 15 verleiht. Sie haben 18 Trefferpunkte und sind immun gegen Gift- und psychischen Schaden. Ein Spieler kann das Schloss mit Hilfe von Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 knacken, oder die Tür mit einem erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 20 aufbrechen.

Beispielbesatzung

Ein Segelschiff oder Kriegsschiff erfordert eine große Besatzung, um das Schiff reibungslos operieren zu lassen. Kriegsschiffe haben zusätzlich noch Soldaten an Bord, um Kämpfe auszutragen oder die Belagerungswaffen zu bedienen. Wenn die Spielercharaktere an Bord eines Segel- oder Kriegschiffs sind, besteht die Mannschaft aus den folgenden Kreaturen, die alle neben ihren normalen Spielwerten auch im Umgang mit Wasserfahrzeugen geübt sind:

- Ein Kapitän (**Banditenhauptmann**)
- Vier weitere Offiziere: ein Erster Offizier, ein Bootsmann, ein Quartiermeister und ein Koch (**Adelige**)
- 25 Matrosen (**Gemeine**)

Um besser für den Kampf gerüstet zu sein, sind auf einem Kriegsschiff normalerweise noch folgende Besatzungsmitglieder anzutreffen:

- 40 Soldaten (**Wachen**)
- 8 Belagerungstechniker (**Wachen**)
- 1 **Priester** (der Schiffsarzt)

Hauptdeck

Das Hauptdeck des Schiffs hat folgende Eigenschaften:

Mangonel. Segelschiffe haben eine **Mangonel** (*DMG*, Kap. 8) auf Deck montiert, Kriegsschiffe zwei. In der Nähe jeder dieser Waffen sind 10 Mangonelsteine gestapelt und gesichert.

Öffnung. Eine überdachte, 3 Meter große Öffnung führt zum Unterdeck (Bereich W8).

Reling. Ein 1 m hohes Geländer verläuft um das Hauptdeck herum. Die Reling bietet mittleren Kreaturen Teildeckung und kleinen Kreaturen Dreivierteldeckung.

Ruderboote. Vier Ruderboote sind auf Deck gestapelt. Mit Seilen und Rollen können diese Boote zu Wasser gelassen und eingeholt werden.

2. Offiziersquartiere

In den Offiziersquartieren stehen vier Betten und unter jedem eine Seekiste mit den Habseligkeiten des Besatzungsmitglieds. Die Offiziere schlafen in Schichten, sodass immer jemand im Dienst bleibt, um die Besatzung anzuleiten und die Befehle des Kapitäns auszuführen.

3. Kapitänsquartier

Das Kapitänsquartier umfasst ein Bett und einen Schreibtisch. Unter dem Bett befindet sich eine eiserne Seekiste, in der sich die Besitztümer des Kapitäns befinden.

4. Munition der Belagerungswaffen

Regale und Seile an den Wänden der Kabine sichern die Steine der Mangonels und die Ballistenpfeile.

Segelschiff

Gigantisches Fahrzeug (30 Meter x 6 Meter)

Kreaturenkapazität 30 Besatzungsmitglieder, 20 Passagiere
Frachtkapazität 100 Tonnen
Reisegeschwindigkeit 7,50 Kilometer pro Stunde (180 Kilometer pro Tag)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	7 (–2)	17 (+3)	0	0	0

Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, kampfunfähig, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Aktionen

Während seines Zuges kann das Segelschiff 3 Aktionen durchführen, ausgewählt unter den folgenden Optionen. Es kann nur 2 Aktionen durchführen, wenn es weniger als zwanzig Besatzungsmitglieder hat und nur 1 Aktion, wenn es weniger als zehn sind. Es können keine Aktionen durchgeführt werden, wenn weniger als drei Besatzungsmitglieder an Bord sind.

Ballista abfeuern. Das Segelschiff schießt mit seiner **Ballista** (*DMG*, Kap. 8).

Mangonel abfeuern. Das Segelschiff schießt mit seiner **Mangonel** (*DMG*, Kap. 8).

Bewegungsaktion. Das Segelschiff kann sich mit seinen Segeln fortbewegen, wobei die Bewegungsrichtung mithilfe des Steuerruders bestimmt wird.

Rumpf

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 300 (Schadensschwellenwert 15)

Steuerung: Steuerruder

Rüstungsklasse 18
Trefferpunkte 50

Ermöglicht Fortbewegung mit der Bewegungsrate (oder niedriger) der Segel des Schiffs. Ebenfalls erlaubt ist dabei eine Wende um bis zu 90 Grad. Wenn das Steuerruder zerstört ist, kann das Schiff nicht mehr wenden.

Bewegung: Segel

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; –1,50 m Bewegungsrate pro 25 erlittenem Schaden
Geschwindigkeit (im Wasser) 13,5 m; 4,50 m, wenn das Segelschiff gegen den Wind segelt; 18 m, wenn das Langschiff mit dem Wind segelt.

Waffe: Ballista

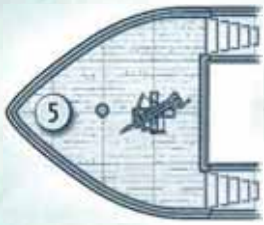
Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 50

Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W10) Stichschaden.

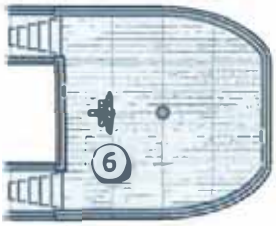
Waffe: Mangonel

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 100

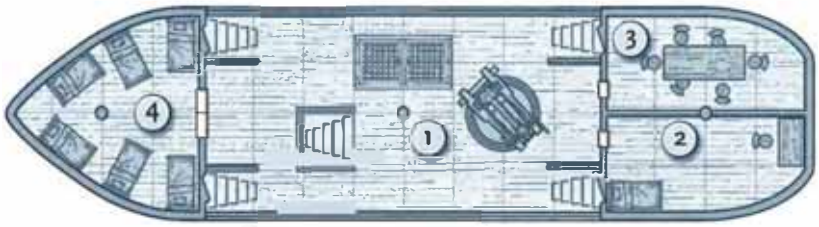
Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 60/240 m (kann keine Ziele innerhalb von 18 Meter um sich herum treffen), ein Ziel. *Treffer:* 27 (5W10) Wuchtschaden.



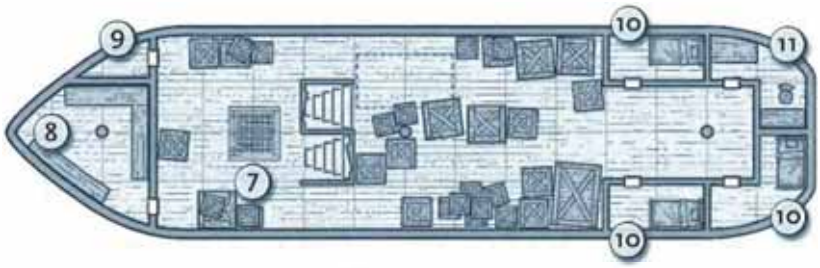
VORSCHIFF



ACHTERDECK



HAUPTDECK



UNTERDECK

FRACHTRAUM

1 Feld = 1,50 m

A.3: SEGELSCHIFF

5. Vorräte

In diesem Bereich befinden sich Werkzeuge, Teerfässer, Seile, zusätzliches Material zur Reparatur von Segeln und andere Vorräte, die für die Wartung des Schiffs benötigt werden.

6. Vorschiff

Das Vorschiff besitzt die folgenden Merkmale:

Ballista. Eine **Ballista** (*DMG*, Kap. 8) ist an Deck befestigt. In ihrer Nähe sind zehn Ballistenpfeile gestapelt und gesichert.

Galionsfigur. Kriegsschiffe haben eine eiserne Galionsfigur am Vordeck, die oftmals in der Gestalt eines furchteinflößenden Seeungeheuers gestaltet ist. Diese Galionsfigur dient dem Schiff als Rammsporn.

Reling. Ein rund 1 m hohes Geländer verläuft um das Vorschiff herum. Die Reling bietet mittleren Kreaturen Teildeckung und kleinen Kreaturen Dreivierteldeckung.

7. Achterdeck

Das Achterdeck besitzt die folgenden Merkmale:

Ballista. Auf einem Kriegsschiff ist an Deck eine **Ballista** (*DMG*, Kap. 8) befestigt. In ihrer Nähe sind zehn Ballistenpfeile gestapelt und gesichert.

Reling. Ein 1 m hohes Geländer verläuft um das Achterdeck herum. Die Reling bietet mittleren Kreaturen Teildeckung und kleinen Kreaturen Dreivierteldeckung.

Steuerrad. Das Steuerrad steht am hinteren Ende des Achterdecks.

8. Ruderdeck

Zweiundzwanzig Bänke sind in den Boden des Unterdecks eingebaut, jede mit einem 6 m langen Ruderriemen versehen. Beim Rudern sitzen die Besatzungsmitglieder auf diesen Bänken, um das Schiff zu steuern. Zehn Ersatzruder hängen an den Wänden des Schiffes.

9. Abort

Die Wände dieses Raums werden von Bänken eingefasst. Vier Löcher in den Bänken beherbergen Nachttöpfe.

10. Krankenstation

Haken und Regale an den Wänden halten medizinische Instrumente, Verbände, Balsame, Tonika, Gläser mit Blutegeln und mehr bereit, um Verletzungen durch Kampf- oder Segelunfälle zu behandeln.

Kriegsschiff

Gigantisches Fahrzeug (30 Meter x 6 Meter)

Kreaturenkapazität 40 Besatzungsmitglieder, 60 Passagiere
Frachtkapazität 200 Tonnen
Reisegeschwindigkeit 6 Kilometer pro Stunde (144 Kilometer pro Tag)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	4 (–3)	20 (+5)	0	0	0

Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, erschöpft, gelähmt, kampfunfähig, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Aktionen

Während seines Zuges kann das Kriegsschiff 3 Aktionen durchführen, ausgewählt aus den folgenden Optionen. Es kann nur 2Aktionen durchführen, wenn weniger als zwanzig Besatzungsmitglieder auf dem Schiff sind und nur 1 Aktion mit weniger als zehn. Wenn weniger als drei Besatzungsmitglieder verfügbar sind, können keine Aktionen durchgeführt werden.

Ballisten abfeuern. Das Kriegsschiff schießt mit seinen **Ballisten** (*DMG*, Kap. 8).

Mangonels abfeuern. Das Kriegsschiff schießt mit seinen **Mangonels** (*DMG*, Kap. 8).

Bewegungsaktion. Das Kriegsschiff kann sich mit Segeln und Rudern fortbewegen, wobei die Bewegungsrichtung mithilfe des Steuerruders bestimmt wird.

Rumpf

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 500 (Schadensschwellenwert 20)

Steuerung: Steuerruder

Rüstungsklasse 18
Trefferpunkte 50
Ermöglicht Fortbewegung mit der Bewegungsrate (oder niedriger) einer der Bewegungskomponenten des Schiffs.

Ebenfalls erlaubt ist dabei eine Wende um bis zu 90 Grad. Wenn das Steuerruder zerstört ist, lässt sich das Kriegsschiff nicht mehr wenden.

Bewegung: Ruder

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; –1,50 m Bewegungsrate pro 25 erlittenem Schaden
Bewegungsrate (im Wasser) 6 m (es müssen mindestens 20 Besatzungsmitglieder verfügbar sein)

Bewegung: Segel

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 100; –3 Meter Bewegungsrate pro 25 erlittenem Schaden
Bewegungsrate (im Wasser) 10,5 m; 4,50 m, wenn das Kriegsschiff gegen den Wind segelt; 18 m, wenn das Kriegsschiff mit dem Wind segelt

Waffen: Ballisten (2)

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte jeweils 50

Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36/144 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W10) Stichschaden.

Waffen: Mangonels (2)

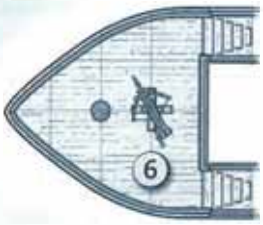
Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte jeweils 100

Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 60/240 m (kann keine Ziele innerhalb von 18 Meter um sich herum treffen), ein Ziel. *Treffer:* 27 (5W10) Wuchtschaden.

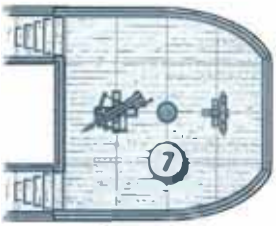
Rammsporn

Rüstungsklasse 20
Trefferpunkte 100 (Schadensschwellenwert: 10)

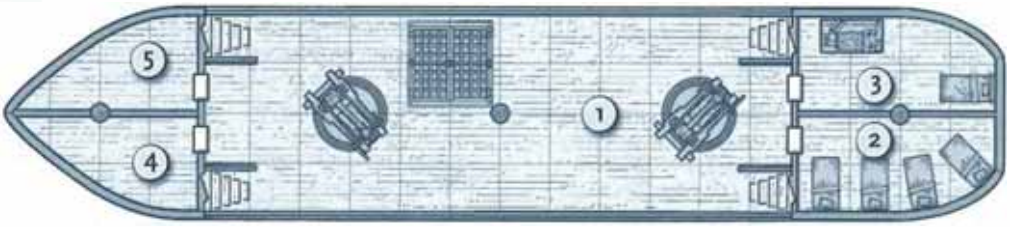
Wenn das Kriegsschiff mit einer Kreatur oder einem Objekt kollidiert, hat es einen Vorteil auf alle Rettungswürfe, die sich auf Zusammenstöße beziehen. Jeder Schaden, der dabei verursacht wird, wird anstelle des Schiffs dem Rammsporn zugefügt. Diese Vorteile gelten nicht, wenn ein anderes Schiff das Kriegsschiff rammt.



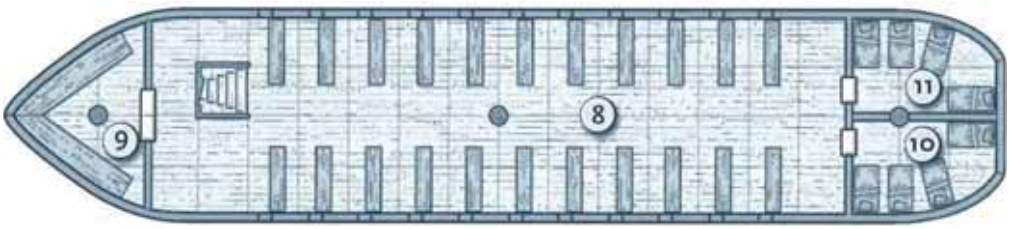
Vorschiff



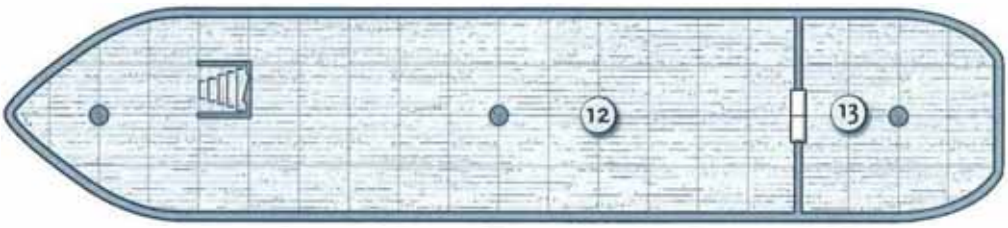
Achterdeck



Hauptdeck



Unterdeck



Frachtraum

1 Feld = 1,50 m

A.4: Kriegsschiff

11. Gästekabine und Brigg

Diese Kabine ist für Gäste und hochrangige Beamte gedacht, die mit auf Reisen gehen. Da auf Kriegsschiffen oft eine größere Notwendigkeit besteht, Gefangene unterzubringen, ist an Bord eines solchen Schiffs am Gestell jedes Betts auch ein Satz Handschellen (siehe Kapitel 5 im *Players Handbook (Spielerhandbuch)*) angebracht.

12. Frachtraum

In diesem Bereich befinden sich sowohl Passagiere als auch Fracht. Die Besatzung des Schiffs, die gerade keinen Dienst hat, schläft auf Bettzeug zwischen den Kisten und Fässern mit Lebensmitteln, Wasser und anderen Vorräten.

13. Waffenkammer

In dieser Kabine befindet sich die Waffen- und Rüstungsversorgung des Schiffs. Die Wände sind mit eingelassenen Waffen- und Rüstungsständern ausgestattet. Die Tür zu dieser Kabine ist normalerweise verschlossen, und der Schlüssel wird von einem Schiffsoffizier aufbewahrt.

Offiziere und Besatzung

Jedes Schiff braucht eine Besatzung: die verantwortlichen Offiziere und die Seeleute, die ihren Befehlen folgen.

Arten von Offizieren

Für Abenteuer auf einem Schiff braucht es Offiziere, die die Mannschaft anleiten und beaufsichtigen – Offiziere, die sechs verschiedene Rollen übernehmen. Einige dieser Rollen spiegeln die Notwendigkeit wider, dass bestimmte Bemühungen der Besatzung Koordination durch ausgebildete Experten erfordern. Andere Rollen sind darauf ausgelegt, die Gesundheit und Moral der Mannschaft zu steigern. Die Rollen sollen einen Eindruck von den Arten von Attributswürfen vermitteln, die zum Führen eines Schiffs nützlich sind. Von diesen ist der Kapitän jedoch die einzige Rolle, die besetzt werden muss, damit das Schiff überhaupt operieren kann. Ein Schiff braucht eine einzige Person, um Befehle zu erteilen und auf Bedrohungen zu reagieren, sonst droht während einer Krise das Risiko von Chaos und Verwirrung.

Jede Art von Offizier wird im Folgenden beschrieben, zusammen mit den Fähigkeiten und Fertigkeiten, die einem Charakter helfen, in dieser Rolle zu glänzen:

Kapitän. Der Kapitän erteilt die Befehle. Die besten Kapitäne haben hohe Intelligenz- und Charismawerte und sind geübt in Einschüchtern und Überzeugen, sowie im Umgang mit Wasserfahrzeugen.

Erster Offizier. Dieser Spezialist hält die Moral der Besatzung hoch, indem er Arbeiten beaufsichtigt und die Leute ermutigt und diszipliniert. Ein Erster Offizier profitiert von einem hohen Charisma-Wert sowie von Geübtheit in den Fertigkeiten Einschüchtern und Überzeugen.

Bootsmann. Der Bootsmann berät den Kapitän und die Besatzung in technischen Fragen und leitet Reparatur- und Wartungsarbeiten. Ein guter Bootsmann hat einen hohen Stärkewert und ist geübt im Umgang mit Tischlerwerkzeugen und in der Fertigkeit Athletik.

Quartiermeister. Der Quartiermeister plant den Kurs des Schiffs und stützt sich dabei auf seine Kenntnis der Seekarten und die Beobachtung von Wetter- und Seeverhältnissen. Ein zuverlässiger Quartiermeister verfügt zumeist über hohe Weisheitswerte und ist geübt im Umgang mit Navigationswerkzeug und in der Fertigkeit Natur.

Schiffsarzt. Der Schiffsarzt behandelt Verletzungen, verhindert die Ausbreitung von Krankheiten im gesamten Schiff und überwacht die Hygiene. Ein fähiger Schiffsarzt profitiert von hohen Intelligenzwerten sowie von Geübtheit beim Einsatz von Kräuterkundeausrüstung und der Fertigkeit Medizin.

Koch. Ein Schiffskoch versucht, aus den begrenzten Zutaten an Bord eines Schiffs die bestmöglichen Mahlzeiten zuzubereiten. Mit einem gewissen Maß an Erfahrung hält er die Seeleute bei guter Laune, sollte er sich hingegen als wenig kompetent erweisen, kann er umgekehrt die Leistung der gesamten Mannschaft in Mitleidenschaft ziehen. Ein talentierter Koch hat in der Regel hohe Konstitutionswerte und ist im Umgang mit Brauereizubehör und Kochutensilien geübt.

Besatzungsmitglieder

Ein Schiff benötigt zum Betrieb eine gewisse Anzahl fähiger Seeleute, wie in seinen Spielwerten angegeben. Die Fertigkeiten, die Erfahrung, die Moral und die Gesundheit einer Besatzung werden durch den Besatzungswert bestimmt. Dieser Wert kann eine Reihe allgemeiner Aktivitäten des Schiffs beeinflussen, wie z.B. die Fähigkeit der Besatzung, Bedrohungen zu erkennen oder mit Gefahren umzugehen. Eine Mannschaft beginnt mit einem Besatzungswert von +4, aber dieser Wert variiert im Laufe der Zeit und schwankt stets zwischen -10 und +10. Er nimmt ab, wenn die Besatzung Verluste erleidet, Schwierigkeiten hat oder in schlechter gesundheitlicher Verfassung ist. Er steigt, wenn es um die Moral der Besatzung gut bestellt ist, sich jemand um die Gesundheitspflege kümmert und die Führung auf Fairness achtet.

Ein typisches Besatzungsmitglied verwendet die Spielwerte eines **Gemeinen** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*.

Optionale Regeln: Loyalität und Qualität

Wenn du mit einem einzelnen Mannschaftsmitglied zu tun hast, wirst du es möglicherweise nützlich finden, die optionalen Loyalitätsregeln aus Kapitel 4 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* zu verwenden. Um einen Besatzungswert in den Loyalitätswert eines Individuums umzuwandeln, nimm den Besatzungswert als Basis und addiere 10.

Meuterei

Eine schlecht geführte oder misshandelte Besatzung kann sich gegen ihre Offiziere auflehnen. Wenn der Qualitätswert der Crew niedriger als 0 ist, muss der Kapitän einmal täglich einen Charisma-Wurf (Einschüchtern oder Überzeugen) durchführen, der durch den Besatzungswert modifiziert wird.

Wenn das Ergebnis zwischen 1 und 9 liegt, verringert sich der Besatzungswert um 1.

Wenn das Ergebnis bei 0 oder niedriger liegt, meutert die Mannschaft. Sie ist dann den Offizieren gegenüber feindlich gesinnt und könnte versuchen, diese zu töten, einzusperren oder über Bord zu werfen. Es besteht die Möglichkeit, die Besatzung durch Gewalt, Kampf, angebotene Schätze oder andere Belohnungen wieder zum Gehorsam zu bringen.

Wenn der SL die Meuterei beendet, erhöht sich der Qualitätswert der Crew um 1W4.

Landgang

Das Leben an Bord eines Schiffs ist eine ständige Belastung für die Besatzung. Die Zeit im Hafen ermöglicht es den Leuten, sich zu entspannen und ihre Ruhe wiederzufinden.

Falls der Besatzungswert bei 3 oder niedriger liegt, erhöht sich der Wert um 1 für jeden Tag, den die Mannschaft im Hafen oder an Land verbringt.

Überlegene Schiffsaufrüstungen

Manche Schiffe weisen außergewöhnliche Fähigkeiten auf, sei es aufgrund von Magie oder überlegener Handwerkskunst. Die folgenden Aufrüstungen können die vorhandenen Komponenten eines Schiffs ersetzen oder einen neuen Bestandteil zur Erweiterung seiner Fähigkeiten darstellen.

Eine einzelne Aufrüstung kostet 15.000 GM und erfordert 1W4 Wochen Arbeit. Während dieser Zeit muss das Schiff im Hafen bleiben. Wenn das Schiff zwischendurch den Hafen verlässt, muss die Arbeit neu begonnen werden, aber der Preis in Gold muss nicht erneut aufgebracht werden.

Rumpf-Aufrüstungen

Jedes Schiff mit einem Rumpf kann eine der folgenden Verbesserungen erhalten. In einigen Fällen bietet eine Verbesserung auch Vorteile für die anderen Bestandteile des Schiffs.

Aufmerksame Wacht

Eine Reihe von Kristallkugeln, jede mit einer zähen Flüssigkeit und mit dem Augapfel eines Betrachters gefüllt, sind entlang des Schiffsrumpfs montiert. Unsichtbare Kreaturen sind sichtbar, solange sie sich auf dem Schiff oder innerhalb von 36m davon befinden.

Frostgepanzerter Rumpf

Diese Aufrüstung ersetzt den Schiffsrumpf durch übernatürliches Eis, das aus den Elementarebenen gewonnen wurde. Der Rumpf und die übrigen Bestandteile des Schiffs sind immun gegen Kälte-, aber empfindlich für Feuerschaden. Das Schiff kann sich auch mit seiner normalen Geschwindigkeit über Eis jeder Dicke bewegen. Es schwimmt dann in der gleichen Tiefe auf dem Eis wie im Wasser.

Lebendiges Gefährt

Der Rumpf dieses Schiffs wurde im Feywild unter der Anleitung von meisterlichen Eladrin-Schiffbauern gefertigt. Es ist eine lebende Pflanze, die sich von Wasser und Sonnenlicht ernährt. Mit dicken Blättern bedeckte Reben hängen über die Reling des Schiffs. Wird es beschädigt, so läuft Pflanzensaft aus dem Holz. Das Schiff erhält einen Bonus von +2 auf alle Konstitutions- und Rettungswürfe. Solange das Schiff mindestens einen Trefferpunkt besitzt, regeneriert es jede Minute 10 Trefferpunkte.

Sturmpeitschender Rumpf

Ein Sturm wütet in diesen runenverzierten, eisernen Ketten. Plünderer und Piraten, die unter dem Segen eines Sturmgottes operieren, machen sich diese Aufrüstung mitunter zunutze.

Werden die Ketten um den Rumpf eines Schiffs gelegt, überträgt sich die Wut des Sturms auf das Wasser. Das Wasser im Umkreis von 63 m um den Rumpf gilt dann als schwieriges Gelände. Das Schiff selbst ist von dem Effekt jedoch nicht betroffen.

Todesschiff

Geschmiedet aus Materialien, die im Shadowfell hergestellt wurden, verleiht diese Aufrüstung dem Schiff eine Aura der Furcht. Als Aktion kann das Schiff einen Impuls aus entsetzlicher Energie erzeugen. Jede Kreatur, die dem Schiff feindlich gesonnen ist und sich an Bord oder in einer Reichweite von 60 m befindet, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf ist eine Kreatur 1 Minute lang vor dem Schiff verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur 24 Stunden lang immun gegen diese Fähigkeit. Sobald diese Fähigkeit einmal verwendet wurde, kann sie vor dem Ablauf von 1W4 Stunden nicht mehr eingesetzt werden.

Verstärkter Rumpf

Mit überlegenen Materialien und durchdachter Bauweise kann ein Schiffbaumeister den Schiffsrumpf widerstandsfähiger machen. Eine solche Verstärkung verdoppelt die maximalen Trefferpunkte des Rumpfes.

Bewegungsaufrüstungen

Jede Bewegungsaufrüstung bezieht sich auf eine bestimmte Art von Fortbewegung. Ein Bestandteil kann die Vorteile genau einer Aufrüstung nutzen.

Uhrwerk-Ruderriemen

Durch ihre Kombination aus Magie und einem Uhrwerk erfordern die Ruderriemen auf diesem Schiff nur ein einziges Besatzungsmitglied, und zwar zur Bedienung des Knopfs oder Hebels, der sie in Gang hält.

Immerwehende Segel

Diese wogenden Segel sind aus Wolkenstoff gewebt, der aus der Elementarebene der Luft gewonnen wird. Der Wind peitscht und pfeift um sie herum, so dass sich ein Schiff mit einer Geschwindigkeit von 18 m bewegen kann – unabhängig von der Windrichtung.

Trutzsegel

Diese glitzernden Segel sind mit feinem, mit Bannmagie behandeltem Mithral überzogen. Während die Segel ausgebreitet sind, werden Fernkampf-Waffenangriffe gegen das Schiff und jeden an Bord durch die Schutzmagie der Segel mit Nachteil gewürfelt. Dieser Nachteil gilt nicht, wenn sich der Angreifer an Bord des Schiffs befindet.

Drachensegel

Eingewebte Drachenschuppen machen diese Segel widerstandsfähiger gegen Schäden. Die Segel erhalten einen Bonus von +3 auf die RK, und sie haben eine auf der Art der eingewebten Schuppen basierende Schadensresistenz, wie die nachfolgende Tabelle zeigt.

Drachensegel

Drachenart	Schadensart
Blau	Blitzschaden
Bronze	Blitzschaden
Gold	Feuerschaden
Grün	Säureschaden
Kupfer	Säureschaden
Messing	Feuerschaden
Rot	Feuerschaden
Schwarz	Säureschaden
Silber	Kälteschaden
Weiß	Kälteschaden

Schreiende Segel

Gewebt aus der Energie gefangener Todesalben und gebunden an den Geist einer Todesfee, trauern und heulen diese Segel, wenn sie den Wind einfangen. Als Aktion kann der Kapitän des Schiffs, während er sich innerhalb von 1,50 m von den Segeln befindet, die Segeln zum Aufheulen bringen. Jeder Kreatur, die dem Schiff feindlich gesonnen ist und sich an Bord oder in einem Umkreis von 90 m befindet, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht 4W6 psychischen Schaden zu erleiden und 1 Minute lang verängstigt zu sein. Sobald diese Fähigkeit einmal genutzt wurde, kann sie erst nach Ablauf von 2W6 Stunden erneut eingesetzt werden.

Sensenruder

Geschärfte, magisch verstärkte Ruderriemen machen es zu einem gefährlichen Unterfangen, dem Schiff nahe zu kommen. Wenn das Schiff eine Aktion ausführt, bei der es sich mittels seiner Ruderriemen fortbewegt, muss jedem Wesen oder jedem Objekt im Wasser, das sich während des Bewegungsvorgangs vollständig oder kurzfristig innerhalb von 3 m Reichweite des Schiffs befindet, ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf nimmt die Kreatur 2W6 Hiebschaden, bei einem erfolgreichen Wurf die Hälfte davon.

Waffenaufrüstungen

Mit den folgenden Aufrüstungen kann jede Waffe, die an Bord eines Schiffs montiert ist, ausgestattet werden. Ein Bauteil kann die Vorteile je einer Aufrüstung in Anspruch nehmen, oder zweier, falls es sich bei einer der Aufrüstungen um Arkane Artillerie handelt.

Arkane Artillerie

Mit Methoden, die denen ähneln, die bei der Herstellung von magischen Waffen zum Einsatz kommen, verleiht ein geschickter Zauberwirker der Waffe eines Schiffs zerstörerische Energie. Diese Waffe erhält einen Bonus von +2 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe, und ihre Angriffe zählen als magisch.

Erschütterungsgeschosse

Durch eine Verstärkung mit Bannmagie sind Angriffe mit dieser Waffe von heftigen Schallausbrüchen begleitet, die gegnerische Mannschaften kurzfristig ablenken und desorientieren können. Wenn diese Waffe den Rumpf eines Schiffs trifft, verringert sich die Bewegungsrate dieses Gefährts bis zum Beginn des folgenden Zugs des Angreifers um 2W10 m.

Explosivgeschosse

Verstärkt durch mächtige Hervorrufungsmagie sind Angriffe mit dieser Waffe von instabilen Energien erfüllt und verursachen feurige Explosionen. Bei einem Treffer verursacht sie zusätzlichen Feuerschaden in Höhe von 2W6.

Greifende Geschosse

Die Geschosse dieser Waffe ziehen spektrale Ketten hinter sich her, die gegnerische Schiffe ergreifen und so festsetzen können. Wenn diese Waffe ein Schiff trifft, muss diesem ein Stärke-Rettungswurf gegen SG 14 gelingen. Schlägt dieser fehl, so kann das Schiff sich nicht vom Angreifer entfernen. Das angreifende Schiff kann eine Aktion ausgeben, um diesen Effekt zu beenden, und das Ziel kann ihn beenden, indem es eine Aktion ausgibt und einen Stärke-Rettungswurf gegen SG 14 besteht.

Aufrüstungen für Galionsfiguren

Galionsfiguren sind in der Regel rein dekorativ, können aber magisch verstärkt werden, um außergewöhnliche Effekte zu erzielen. Ein Schiff kann nur eine Aufrüstung seiner Galionsfigur haben.

Wächter-Galionsfigur

Diese Galionsfigur stellt einen gepanzerten Ritter dar. Als Aktion kann das Schiff diesen aktivieren, sodass er als eiserner Golem zum Leben erweckt wird. Der Golem ist gleichzeitig mit dem Schiff am Zug und kann vom Kapitän mithilfe einer der Aktionen des Schiffs befehligt werden. Der Golem bleibt 1 Minute lang animiert. Am Ende dieser Zeit teleportiert er sich wieder in seine Position als Galionsfigur zurück. Sobald ein Schiff diese Aktion genutzt hat, kann es diese Aktion für 24 Stunden nicht mehr ausführen.

Roter Drache-Galionsfigur

Diese Galionsfigur stellt einen sich zum Angriff aufbäumenden roten Drachen dar, der Schlund weit aufgesperrt. Als Aktion kann das Schiff diesen aktivieren, um einen 18 m großen Flammenkegel zu erzeugen, der von der Galionsfigur ausgeht. Jeder Kreatur und jedem Objekt im Kegel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 gelingen. Getroffene Kreaturen und Objekte erleiden 21 (6W6) Feuerschaden bei einem Fehlschlag, bzw. die Hälfte davon bei einem Erfolg. Sobald ein Schiff diese Aktion genutzt hat, kann es sie für 1 Minute nicht mehr ausführen.

Sturmriese-Galionsfigur

Diese Galionsfigur stellt einen Sturmriesen dar, der einen Blitz umklammert. Als Aktion kann das Schiff diesen aktivieren, um einen 18 m großen Kegel zu erzeugen, der von der Galionsfigur ausgeht. Jeder Kreatur im Kegel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen. Getroffene Kreaturen und Objekte nehmen 14 (4W6) Donnerschaden bei einem Fehlschlag, bzw. die Hälfte davon bei einem Erfolg. Eine Kreatur, der ihr Rettungswurf nicht gelingt, wird zusätzlich 3 m von der Galionsfigur weggestoßen. Sobald ein Schiff diese Aktion genutzt bat, kann es sie für 1 Minute nicht mehr ausführen.

Diverse Aufrüstungen

Die folgenden Aufrüstungen gelten nicht für einen bestimmten Bauteil des Schiffs. Ein Schiff kann beliebig viele davon verwenden, aber jede individuelle Aufrüstung kann nur ein einziges Mal vorhanden sein.

Knochen der endlosen Mühe

Die Knochen alter, mysteriöser Kreaturen schmücken dieses Schiff. Auf diesen sterblichen Überresten wandern grün leuchtende Runen einher. Wenn eine humanoide Kreatur an Bord des Schiffs stirbt, muss ihr ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen. Bei einem erfolgreichen Wurf stirbt die Kreatur auf normale Weise. Bei einem misslungenem Rettungswurf erhebt sich die Kreatur als **Zombie**, der dem Kapitän des Schiffs unterstellt ist. Der Zombie erwirbt automatisch Kenntnisse über die Funktionsweise des Schiffs und kann so als Mitglied der Besatzung dienen. Auf diese Weise kann jederzeit eine Anzahl von Kreaturen, die der Kreaturenkapazität des Schiffes entspricht, belebt werden.

Schmugglerbanner

Diese Flagge dient der Anbringung am Schiffsmast. Mächtige Magie sorgt dafür, dass die Flagge als Banner einer Gruppe, eines Kapitäns oder Reichs erscheint, die dem Betrachter freundlich gegenüberstehen. Mehrere Betrachter mögen verschiedene Arten von Flaggen oder Zierrat sehen.

Die wahre Macht des Banners besteht in seiner Fähigkeit, einem Schiff zur schnellen Flucht zu verhelfen. Als Aktion kann sich das Schiff und alle ihm freundlich gesinnten Kreaturen an Bord bis zu 4,50 km zu einem bekannten Ziel nach Wahl des Kapitäns teleportieren. Feindliche Kreaturen an Bord des Schiffes bewegen sich nicht mit dem Schiff und fallen ins Wasser, und zwar in dem Bereich, an dem sich bis zu diesem Moment das Schiff befand. Sobald das Banner zum Teleportieren verwendet wurde, kann sich das Schiff auf diese Weise für 2W6 Tage nicht mehr teleportieren.

Trommel des Aufsehers

Diese bronzene Trommel ist 1,20 m hoch und wird mit eisernen Hämmern geschlagen. Eine Kreatur kann als Aktion die Trommeln aktivieren, wodurch die Hämmer über der Trommel zu schweben und sie mit hämmerndem Rhythmus zu schlagen beginnen. Für die nächste Minute erhält das Schiff eine zusätzliche Aktion, sofern es ohnehin noch mindestens eine Aktion pro Runde erhält. Sobald dieser Gegenstand verwendet wurde, kann er für 2W10 Stunden nicht mehr aktiviert werden.

Schiffe im Kampf

Ob man nun in den Krieg segelt oder berüchtigte Piraten jagt, Schiffe können sich stets als tödliche Waffen und dramatische Schlachtfelder erweisen. Dieser Abschnitt dient als Orientierungshilfe für Schiffe im Kampf.

Schiffe und Initiative

Ein Schiff würfelt mithilfe seines Geschicklichkeitswerts auf Initiative und nutzt seinen Besatzungswert als Modifikator für diesen Wurf.

Im Zug eines Schiffs entscheidet der Kapitän, welche der Aktionen des Schiffs zum Einsatz kommen.

Besondere Aktionen der Offiziere

Während einer Begegnung haben Kapitän, Erster Offizier und Bootsmann je die Möglichkeit, zwei Aktionen auszuführen: Zielen und Volle Kraft voraus. Beide werden nachfolgend beschrieben.

Zielen

Kapitän, Erster Offizier und Bootsmann können als Aktion das Feuer der Besatzung lenken und helfen, mit einer der Schiffswaffen zu zielen. Wähle eine Schiffswaffe im Umkreis von 3 m des jeweiligen Offiziers aus. Diese hat einen Vorteil auf den nächsten Angriffswurf, den sie vor Ende des nächsten Zuges des Schiffs ausführt.

Volle Kraft voraus

Sofern sie sich an Deck befinden, können Kapitän, Erster Offizier und Bootsmann als Aktion die Besatzung dazu anstacheln, härter zu arbeiten und somit das Schiff schneller voranzutreiben. Würfle mit einem W6 und multipliziere den Wert mit 5. Addiere das Ergebnis als Bonus zur Bewegungsrate des Schiffs. Er ist bis zum Ende seines nächsten Zuges gültig. Profitiert das Schiff schon von einem solchen Bonus, werden diese nicht addiert, stattdessen gilt nur der jeweils höhere Bonus.

Besatzung im Kampf

Die komplette Besatzung eines Schiffes im Kampf zu koordinieren kann sehr mühsam sein, da gerade große Schiffe oftmals Dutzende Seeleute beherbergen. Normalerweise ist die Besatzung während eines Kampfes zu sehr damit beschäftigt, das Schiff zu steuern, als dass sie irgendetwas anderes machen könnte. Du musst dich nicht mit den genauen Aufenthaltsorten der einzelnen Personen beschäftigen, es sei denn, du möchtest das Spiel komplexer gestalten. Es ist anzunehmen, dass die Besatzung gleichmäßig zwischen den oberen beiden Decks eines Schiffs verteilt ist.

Verluste unter der Besatzung

Sterben Besatzungsmitglieder eines Schiffs, so reduziert dies die Anzahl der Aktionen, die es ausführen kann. Es ist daher verlockend, seine Angriffe gegen die feindliche Besatzung zu richten. Wickle Einzelangriffe wie normal ab und nutze die Richtlinien des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* um die Auswirkungen vieler identischer Angriffe schnell zu ersehen.

Im Falle von Zaubern, die ganze Bereiche abdecken, wie z.B. *Feuerball* oder *Blitz*, betrachte den genauen Einschlagort des Zaubers und bestimme anhand dessen, wie viele Seeleute betroffen sind. Alternativ kann 1W6 pro Zauberstufe gewürfelt werden. Die Summe der Würfe stellt die Anzahl der betroffenen Besatzungsmitglieder in diesem Gebiet dar.

Schiffskollisionen

Bewegt sich ein Schiff an eine Stelle, die bereits von einer anderen Kreatur oder einem Gegenstand eingenommen wird, kann es dadurch zu einer Kollision kommen. Ein Schiff kann den Zusammenstoß vermeiden, wenn die Kreatur oder der Gegenstand mindestens zwei Größenstufen kleiner ist.

Kollidiert ein Schiff mit etwas, so muss es augenblicklich einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ausführen. Scheitert der Wurf, nimmt sein Rumpf je nach Größe der mit ihm kollidierenden Kreatur oder des mit ihm kollidierenden Gegenstands Schaden, wie in der Tabelle Kollisionsschaden angegeben. Zudem stoppt es, wenn die eine Größenstufe aufweist, die eine Stufe kleiner ist als das Schiff, gleichgroß ist oder größer. Ansonsten fährt das Schiff weiter und die betroffene Kreatur oder der Gegenstand bewegt sich an den nächsten, unbesetzten Ort, der sich nicht im Weg des Schiffs befindet. Ein Gegenstand, der an diesem Ort fixiert ist und gewaltvoll an eine andere Stelle bewegt wird, kann nach Maßgabe des SLs stattdessen zerstört werden.

Eine vom Schiff getroffene Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen einen SG von 10 + den Stärkemodifikator des Schiffs ausführen und nimmt bei Misslingen je nach Größe des Schiffs Schaden (wie in der Tabelle Kollisionsschaden angegeben). Dieser Schaden wird bei Gelingen des Wurfs halbiert.

Kollisionsschaden

Größenstufe	Wuchtschaden
Klein	1W6
Mittelgroß	1W10
Groß	4W10
Riesig	8W10
Gigantisch	16W10

Reisen auf See

Nicht nur Piraten und Seeungeheuer machen das Reisen auf See so tückisch. Schlechtes Wetter, nautische Unfälle, verdorbene Nahrung, Krankheiten und Schlimmeres haben sich verschworen, um selbst die fähigste Besatzung in ein nasses Grab zu befördern. Die folgenden Regeln helfen dabei, Reisen auf See zu gestalten, speziell Reisen von mehr als einer Stunde Dauer. Die Regeln bauen auf den Reiseregeln des *Players Handbook (Spielerhandbuchs)* und des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* auf.

Reisegeschwindigkeit

Schiffe bewegen sich mit der in den Spielwerten angegebenen Bewegungsrate. Anders als beim Reisen auf Land können sich Schiffe nicht nach Wahl schneller fortbewegen, sie können jedoch auf Wunsch langsamer fahren.

Wird das jeweilige Antriebsmittel eines Schiffs beschädigt, verringert das möglicherweise seine Reisegeschwindigkeit. Jedes Mal, wenn sich die Bewegungsrate um 3 m verringert, nimmt die Reisegeschwindigkeit um 1,50 km pro Stunde und 36 km pro Tag ab.

Aktivitäten während des Reisens

Die Tätigkeiten, die Besatzung und Passagiere eines Schiffs zur Verfügung stehen, unterscheiden sich von den Möglichkeiten einer auf dem Festland reisenden Gruppe. Schlage in „Aktivitäten während des Reisens" in Kapitel 8 des *Players Handbook (Spielerhandbuchs)* nach, um mehr Informationen zu diesem Thema zu erhalten.

Einige der Tätigkeiten sind bestimmten Offizieren vorbehalten, es sei denn, der Spielleiter entscheidet sich dagegen. So kann der Spielleiter z. B. einem Barden erlauben, die Aktivität Moral steigern auszuführen, indem dieser an Deck derbe Lieder spielt, um die Stimmung der Besatzung zu heben.

Die Geschwindigkeit der Abenteurergruppe hat keine Auswirkungen auf die Tätigkeiten, die diese während einer Schiffsreise ausführen kann.

Karte zeichnen

Mit dieser Tätigkeit beschäftigt sich oft der Kapitän des Schiffs. Auf diese Weise erstellt er eine Karte des Reiseverlaufs und hilft der Besatzung, den Kurs wiederzufinden, sollte sie ihn verlieren. Ein Attributswurf ist nicht notwendig.

Nahrungssuche

Der Charakter wirft Angelschnüre aus, hält ein Auge nach Nahrungsquellen offen und macht dafür einen Wurf auf Weisheit (Überleben), wenn der Spielleiter dies fordert.

Moral steigern (nur Erster Offizier)

Der Erste Offizier kümmert sich um die Zeiteinteilung der Besatzung. Er kann längere Pausen gewähren, Instruktionen erteilen und generell die Lebensqualität auf dem Schiff steigern. Alle 24 Stunden kann der Erste Offizier einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 ausführen, falls der Besatzungswert 3 oder weniger beträgt. Gelingt der Wurf, so erhöht sich der Besatzungswert um 1.

Navigieren (nur Quartiermeister)

Der Quartiermeister kann versuchen, das Schiff davor zu bewahren, sich zu verfahren, indem er einen Wurf auf Weisheit (Überleben) ausführt, wenn der Spielleiter es verlangt. (Siehe „Sich verlaufen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* für mehr Informationen.)

Gefahren wahrnehmen

Nutze den passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) eines Spielers oder der Besatzung, um zu bestimmen, ob jemand auf dem Schiff eine versteckte Gefahr bemerkt. Die Besatzung hat einen passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von 10 + dem Besatzungswert. Der Spielleiter entscheidet, ob die Gefahr nur von Charakteren in einem bestimmten Bereich des Schiffs wahrgenommen werden kann. So könnten z. B. nur Charaktere unter Deck die Möglichkeit haben, eine Kreatur, die sich dort versteckt, zu hören oder zu sehen.

Reparieren (nur Bootsmann)

Am Ende jedes Tages kann der Bootsmann einen Stärkewurf mit Tischlerwerkzeugen ausführen. Bei einer 15 oder höher erhält jeder beschädigte Bestandteil Trefferpunkte von 1W6 + dem Besatzungswert zurück (bei einem Minimum von 1 Trefferpunkt). Jeder Bestandteil, der auf 0 Trefferpunkte reduziert wurde, wird wieder funktionsfähig (den Rumpf ausgenommen).

Heimlichkeit (nur Kapitän)

Der Kapitän des Schiffs kann diese Tätigkeit nur ausführen, wenn das Wetter die Sicht einschränkt, wie z. B. bei schwerem Nebel. Das Schiff legt einen Geschicklichkeitswurf ab mit einem Bonus in Höhe des Besatzungswerts, um zu ermitteln, ob es dem Schiff gelingt, sich zu verbergen.

Gefahren

Seereisen sind ein von Natur aus gefährliches Unterfangen. Ein Sturm an Land mag eine Karawane ins Stocken bringen und die Reise um einige Tage verzögern, doch auf See kann ein solcher Sturm ein Schiff in Stücke reißen und jeden an Bord ins Verhängnis stürzen. Die engen Schiffsquartiere führen zu leichter Reizbarkeit und Handgemengen, während schon wenige Ratten an Bord Krankheiten verbreiten und für verdorbene Nahrung sorgen können. Dieser Abschnitt stellt eine Auswahl an üblichen Gefahren vor, mit denen Seeleute sich oft konfrontiert sehen.

Gruppenwürfe

Um zu bestimmen, wie gut ein Schiff gegen diese Gefahren besteht, werden für jede spezielle Gruppenwürfe von Offizieren und Besatzung ausgeführt (in Kapitel 7 des *Players Handbook (Spielerhandbuchs)* ist erklärt, wie Gruppenwürfe funktionieren). In der Beschreibung einer Gefahr ist festgelegt, welche Offiziere würfeln können, um zu dem Gruppenwurf beizutragen. Diese Beschreibung gibt ebenfalls an, welchen Attributswurf ein Offizier ausführt. Auch wenn die Offiziere verschiedene Attributswürfe ausführen, zählen ihre Erfolge und Fehlschläge zum Ergebnis des Gruppenwurfs hinzu.

Zusätzlich führen alle Besatzungsmitglieder, die keine Offiziere sind, einen gemeinsamen Wurf mit einem W20 aus, mit dem Besatzungswert als Modifikator. Erfolge und Fehlschläge all dieser Würfe – von Offizieren und Besatzung – bestimmen das Ergebnis des Gruppenwurfs.

Auch wenn jeder Gefahreneintrag diejenigen Offiziere angibt, die an dem Gruppenwurf teilnehmen, so kann in der Not jeder diesen Wurf ausführen, mit zwei Ausnahmen: Erstens kann nur der Kapitän Würfe ausführen, die sich auf die Funktion des Kapitäns beziehen, niemand anders kann den Platz des Kapitäns einnehmen. Zweitens kann immer nur ein Charakter allein einen Offizierswurf ausführen, niemand kann Unterstützung leisten.

Sind alle Würfe, die sich auf den Gruppenwurf beziehen, abgeschlossen, so ist der Erfolg oder Fehlschlag des Schiffs ermittelt. Gefahren gibt es in vier Stufen von Erfolg oder Fehlschlag, die vom Ergebnis des Gruppenwurfs bestimmt werden. Ein voller Erfolg oder ein Totalversagen treten ein, wenn jeder einzelne Wurf im Gruppenwurf ein Erfolg bzw. ein Fehlschlag ist.

Gefahren bestimmen

Leitest du ein Seeabenteuer, kannst du je nach Bedarf Gefahren auswählen oder diese zufällig generieren.

Um Gefahren zufällig zu bestimmen, kannst du am Anfang jedes Tages der Seereise einen W20 würfeln. Bei einer 20 muss sich das Schiff an diesem Tag einer Gefahr stellen. Bestimme mithilfe der beiden nachfolgenden Tabellen die Natur der Gefahr und ihren SG. Genauere Details für die jeweiligen SG-Stufen sind in den Beschreibungen der untenstehenden Gefahren zu ersehen.

Art der Gefahr

W20	Art der Gefahr
1–3	Besatzungskonflikt
4–6	Feuer
7–9	Nebel
10–12	Plage
13–20	Sturm

Gefahren-SG

W20	Gefahr SG
1–9	10
10–17	15
18–19	20
20	25

Besatzungskonflikt

Seeleute können ein wilder und rauer Haufen sein. Sie in die beengten Quartiere eines Schiffes zu zwängen führt unweigerlich zu Rivalitäten, Fehden und kleinen Verbrechen. Wird der Groll zu stark, müssen die Offiziere einschreiten und die Dinge richtigstellen, um keine Meuterei oder Schlimmeres zu riskieren.

Für jeden Tag, den eine Besatzung in Konflikt verbringt, muss von allen an Bord ein Gruppenwurf ausgeführt werden. Der SG des Wurfs wird zufällig bestimmt oder aus der Tabelle Besatzungskonflikt-SG ausgewählt. Kapitän, Erster Offizier und Koch führen je einen Attributswurf aus, wie in der Tabelle Besatzungskonflikt-Würfe angegeben. Dieser Wurf nimmt die Stelle dessen ein, was der jeweilige Offizier sonst an diesem Tag getan hätte und repräsentiert dessen Beitrag dazu, die Besatzung zu besänftigen. Führt niemand den Wurf für einen bestimmten Offizier aus, so gilt dieser für den Gruppenwurf automatisch als gescheitert.

Auch wenn die Besatzung Schwierigkeiten bereitet, helfen manche Mitglieder den Offizieren, weshalb die Besatzung auch hier zum Gruppenwurf beiträgt. Würfle zusätzlich mit einem W20, nutze dabei den Besatzungswert als Modifikator für den Wurf und vergleiche das Ergebnis mit dem SG.

Bestimme, wie viele der Würfe in der Gruppe gelungen sind – von Offizieren und Besatzung gleichermaßen – und schlag dann auf der Tabelle Besatzungskonflikt-Wurfergebnisse nach.

Besatzungskonflikt-SG

SG	Beschreibung
10	Kleines Handgemenge oder geringfügiger Diebstahl
15	Schlägerei, an der mehrere Personen beteiligt sind, Diebstahl eines Wertgegenstands
20	Große Schlägerei mit mehreren Verletzungen als Resultat, Diebstahl eines geschätzten Wertgegenstands
25	Mord, ernstzunehmende Schlägerei, an der ein Großteil der Besatzung beteiligt ist

Besatzungskonflikt-Würfe

Offizier	Wurf
Kapitän	Charisma (Einschüchtern)
Erster Offizier	Charisma (Einschüchtern)
Koch	Intelligenz (Brauereizubehör)

Besatzungskonflikt-Wurfergebnisse

Ergebnis	Effekt
Voller Erfolg	Der Besatzungswert erhöht sich für 1W4 Tage um 1 und die Gefahr ist gebannt.
Erfolg	Die Gefahr ist gebannt.
Versagen	Der Besatzungswert sinkt um 1.
Totalversagen	Der Besatzungswert sinkt um 1, und die Besatzung meutert augenblicklich.

Feuer

Ein Feuer auf See kann ein Schiff in ein ausgebranntes Wrack verwandeln und die Crew töten oder dazu zwingen, über Bord zu gehen.

Bricht auf einem Schiff ein Feuer aus, so müssen Offiziere und Besatzung einen Gruppenwurf ausführen, um die Löscharbeiten zu koordinieren. Der SG des Wurfs kann zufällig bestimmt oder aus der Tabelle Feuer-SG ausgewählt werden. Ein Gruppenwurf repräsentiert 5 Minuten der Arbeit. Kapitän, Erster Offizier, Bootsmann und Schiffsarzt führen je einen Attributswurf aus, wie in der Tabelle Feuerwürfe dargestellt. Führt niemand den Wurf für einen bestimmten Offizier aus, so gilt dieser für den Gruppenwurf automatisch als gescheitert. Würfle zusätzlich mit einem W20, nutze dabei den Besatzungswert als Modifikator für den Wurf und vergleiche ihn mit dem SG.

Bestimme, wie viele der Würfe in der Gruppe gelingen – von Offizieren und Besatzung – und schlag dann auf der Tabelle Feuer-Wurfergebnisse nach.

Feuer-SG

SG	Beschreibung
10	Kleines, örtlich begrenztes Feuer, vergleichbar mit einer Öllaterne
15	Gefährliche Flammen, vergleichbar mit einem großen Lagerfeuer, oder mehrere, kleinere Feuer, die sich gleichzeitig entzünden
20	Schwerer Brand mit erheblicher Ausbreitungsgefahr, vergleichbar mit einem Großbrand
25	Plötzliche, um sich greifende Flammen, wenn etwa ein Laderaum mit leicht entzündlicher Fracht Feuer fängt

Feuerwürfe

Offizier	Wurf
Kapitän	Intelligenz (Wasserfahrzeuge)
Erster Offizier	Charisma (Einschüchtern)
Bootsmann	Stärke (Tischlerwerkzeuge)
Schiffsarzt	Intelligenz (Medizin)

Feuer-Wurfergebnisse

Ergebnis	Effekt
Voller Erfolg	Das Feuer wird gelöscht, ohne mehr als oberflächlichen Schäden zu hinterlassen.
Erfolg	Das Feuer wird gelöscht, doch Rumpf und 1W3 andere zufällig ausgewählte Bestandteile nehmen 6W6 Feuerschaden.
Versagen	Der Rumpf und 1W3 andere zufällig ausgewählte Bestandteile nehmen 6W6 Feuerschaden und das Feuer brennt weiter. Führe die Würfe erneut aus.
Totalversagen	Der Besatzungswert sinkt durch Verletzungen um 1, und der Rumpf und 1W3 andere zufällig ausgewählte Bestandteile nehmen 6W6 Feuerschaden. Das Feuer brennt weiter. Führe die Würfe erneut aus.

Nebel

Nebel stellt schon auf dem Festland eine Belästigung dar, auf See allerdings können seine Auswirkungen verheerend sein. Verminderte Sicht erschwert die Navigation und kann zu Kollisionen führen.

Ein Gruppenwurf bestimmt, wie Offiziere und Besatzung ihr Schiff durch einen Tag im Nebel bringen. Der SG für diesen Wurf wird zufällig ausgewürfelt oder aus der Tabelle Nebel-SG ausgewählt. Kapitän und Quartiermeister führen je einen Attributswurf aus, wie in der Tabelle Nebelwürfe angegeben. Führt niemand den Wurf für einen bestimmten Offizier aus, so gilt dieser für den Gruppenwurf automatisch als gescheitert. Würfle zusätzlich mit einem W20, nutze dabei den Besatzungswert als Modifikator für den Wurf und vergleiche ihn mit dem SG.

Bestimme, wie viele der Würfe in der Gruppe gelingen – von Offizieren und Besatzung gleichermaßen – und schlag dann auf der Tabelle Nebel-Wurfergebnisse nach.

Nebel-SG

SG	Beschreibung
10	Leichter Nebel
15	Mittelschwerer Nebel
20	Schwerer Nebel
25	Sehr schwerer Nebel

Nebelwürfe

Offizier	Wurf
Kapitän	Intelligenz (Wasserfahrzeuge)
Quartiermeister	Weisheit (Natur)

Nebel-Wurfergebnisse

Ergebnis	Effekt
Voller Erfolg	Der Nebel hat keinen Effekt auf die Navigation und der Besatzungswert erhöht sich für 1W3 Tage um 1.
Erfolg	Der Nebel hat keinen Effekt auf die Navigation.
Versagen	Der Nebel verlangsamt das Schiff und reduziert seine Reisegeschwindigkeit und Bewegungsrate für einen Tag um die Hälfte.
Totalversagen	Der Nebel verlangsamt das Schiff und desorientiert die Besatzung, was die Reisegeschwindigkeit und Bewegungsrate des Schiffs für einen Tag auf die Hälfte reduziert und es dazu bringt, in eine zufällig bestimmte Richtung zu fahren.

Plage

Die Proviantplanung einer Seereise ist schwierig, vor allem, wenn zugeteilt wird, was für die Reise mitzunehmen ist. Eine Rattenplage oder auch nur eine kleine Krankheit können auf hoher See eine Katastrophe darstellen. Diese Art von Gefahr umfasst Krankheiten, Schädlingsbefall, verdorbene Lebensmittel und andere Unannehmlichkeiten, die die Gesundheit der Besatzung beeinträchtigen können.

Der SG für diesen Wurf wird zufällig bestimmt oder aus der Tabelle Plagen-SG ausgewählt. Kapitän, Erster Offizier, Schiffsarzt und Koch führen je einen Attributswurf aus, wie in der Tabelle Plagenwürfe angegeben. Dieser Wurf nimmt die Stelle dessen ein, was der jeweilige Offizier sonst an diesem Tag getan hätte. Führt niemand den Wurf für einen bestimmten Offizier aus, so gilt dieser für den Gruppenwurf automatisch als gescheitert. Würfle zusätzlich mit einem W20, nutze dabei den Besatzungswert als Modifikator für den Wurf und vergleiche das Ergebnis mit dem SG.

Bestimme, wie viele der Würfe in der Gruppe gelingen – von Offizieren und Besatzung gleichermaßen – und schlag dann auf der Tabelle Plagenwurfergebnisse nach.

Plagen-SG

SG	Beschreibung
10	Kleine Insekten- oder Rattenplage, gewöhnliche Erkältung
15	Hartnäckige Insekten- oder Rattenplage, Magenbeschwerden oder grippaler Infekt
20	Schwerwiegende Insekten- oder Rattenplage, ansteckende Grippe oder verdorbene Lebensmittel
25	Überwältigende Insekten- oder Rattenplage, tödliche Seuche

Plagenwürfe

Offizier	Wurf
Kapitän	Intelligenz (Wasserfahrzeuge)
Erster Offizier	Charisma (Überzeugen)
Schiffsarzt	Intelligenz (Medizin)
Koch	Konstitution (Kochutensilien)

Plagenwurfergebnisse

Ergebnis	Effekt
Voller Erfolg	Der Besatzungswert erhöht sich für 1W4 Tage um 1 und die Gefahr ist gebannt.
Erfolg	Die Gefahr ist gebannt.
Versagen	Der Besatzungswert sinkt um 1.
Totalversagen	Der Besatzungswert sinkt um 1 und die von der Krise verursachte Ablenkung zwingt das Schiff, sich für diesen Tag nur mit halber Bewegungsrate fortzubewegen.

Sturm

Winde und turmhohe Wellen schleudern die Schiffe herum wie Badespielzeug. Schneestürme beuteln Gefährte, die sich zu weit nach Norden wagen. Wirbelstürme verschlingen ganze Flotten. Solche Stürme sind häufiger und tödlicher als die meisten Seeungeheuer und vernichten mehr Schiffe als jede andere Gefahr auf hoher See.

Jeder in einem Sturm verbrachte Tag erfordert einen Gruppenwurf aller auf dem Schiff befindlichen Kreaturen. Der SG für diesen Wurf wird zufällig ausgewürfelt oder aus der Tabelle Sturm-SG ausgewählt. Kapitän, Erster Offizier, Bootsmann und Quartiermeister führen je einen Attributswurf aus,

wie in der Tabelle Sturmwürfe angegeben. Dieser Wurf ersetzt diejenige Aktivität, mit der sich der jeweilige Offizier sonst an diesem Tag beschäftigt hätte, und repräsentiert seinen Beitrag zur Rettung des Schiffs aus Seenot. Führt niemand den Wurf für einen bestimmten Offizier aus, so gilt dieser für den Gruppenwurf automatisch als gescheitert. Würfle zusätzlich mit einem W20, nutze dabei den Besatzungswert als Modifikator für den Wurf und vergleiche ihn mit dem SG.

Bestimme, wie viele der Würfe in der Gruppe gelingen – von Offizieren und Besatzung gleichermaßen – und schlag dann auf der Tabelle Sturmwurfergebnisse nach.

Sturm-SG

SG	Beschreibung
10	Sturmwind
15	Starker Sturm
20	Typischer Wirbelsturm
25	Überwältigender Wirbelsturm

Sturmwürfe

Offizier	Wurf
Kapitän	Intelligenz (Wasserfahrzeuge)
Erster Offizier	Charisma (Einschüchtern)
Bootsmann	Stärke (Tischlerwerkzeuge)
Quartiermeister	Weisheit (Natur)

Sturmwurfergebnisse

Ergebnis	Effekt
Voller Erfolg	Das Schiff übersteht den Sturm unversehrt. Der Besatzungswert erhöht sich für 1W4 Tage um 1.
Erfolg	Das Schiff übersteht den Sturm unversehrt.
Versagen	Die Schiffsbestandteile nehmen je 4W10 Wuchtschaden. Der Besatzungswert sinkt um 1. Das Schiff ringt mit der See und fährt einen Tag lang nur mit halber Bewegungsrate.
Totalversagen	Die Schiffsbestandteile nehmen je 10W10 Wuchtschaden. Der Besatzungswert sinkt um 2, und 10% der Besatzung werden von Bord geschwemmt und sind verloren. Das Schiff wird vom Kurs abgebracht und während es versucht,, diesen wiederzufinden, fährt es in eine zufällig bestimmte Richtung.

Meeresumgebungen

Für diejenigen, die an Land leben, ist die See eine fremdartige Welt voller unberechenbarer Gefahren. Und doch liegen seltene Schätze in den Tiefen verborgen und sind der Anlass, dass tapfere und draufgängerische Seeleute diese Gefahren auf sich nehmen. In diesem Abschnitt werden eine Vielzahl von Umgebungsfaktoren beschrieben, denen man auf und unter den Wellen begegnen kann.

Blaue Löcher

Ein blaues Loch ist ein kreisförmiges Senkloch, das sich auf dem Grund flacher Gewässer formen kann. Das tiefblaue Wasser des Lochs bildet einen starken Kontrast zu dem hellen, flachen Wasser, das es umgibt. Blaue Löcher haben einen Durchmesser von 1W10 x 30 m und sind 1W10 x 30 m tief.

Blaue Löcher stecken voller Geheimnisse. Viele von ihnen beherbergen Monster oder Schätze, wie in der Tabelle Versteckt in blauen Löchern aufgeführt.

Versteckt in blauen Löchern

W10	Kreaturen oder Schätze
1	2W10 **Sahuagin**
2	1 **Riesenoktopus**
3	1W4 + 1 **Chuuls**
4	1 **Seevettel** und 2W4 **Seeoger**
5	1 **Plesiosaurus**
6	1W4 **Quipperschwärme**
7	2W4 **Riffhaie**
8	1 **Riesenhai**
9	1W6 Gegenstände der Tabelle für Magische Gegenstände A in Kapitel 7, „Schätze", des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*
10	Schätze aus der Tabelle Schatzhort: Herausforderungsgrad 0–4 in Kapitel 7, „Schätze", des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*

Grab des Kraken

Wenn Kraken sterben, verrotten ihre Körper auf dem Meeresgrund. In solchen Fällen absorbiert der Boden die übernatürliche Energie der Kreatur, und eine dunkle Verfärbung in der Form ihres Leibs bildet sich in diesem Bereich. Diese Verfärbung nennt man ein Grab des Kraken.

Bewegt sich eine Kreatur in einen Umkreis von 9 m um das Grab des Kraken hinein oder beginnt ihren Zug dort, so muss ihr ein Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) gegen SG 14 gelingen, oder sie stört die Ruhe des Grabs. Geschieht letzteres, so erhebt sich ein Tentakel aus Blitzen aus dem Meeresgrund und greift die Kreatur mit einem +7 Bonus zum Treffen an. Wird das Ziel getroffen, so nimmt es 10 (3W6) Blitzschaden und ihm muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst ist es für 2W4 Stunden blind.

Korallenriffe

Korallenriffe wachsen überall auf dem Meeresgrund, auch wenn ein Großteil von ihnen sich in einer Tiefe von weniger als 45 m nahe der Küsten findet. Die Riffe besitzen eine Größe von wenigen Metern bis zu über 300 m in Länge und Breite. Diese farbenfrohen Ökosysteme sind die Heimat kleiner Fische, Krusten- und Weichtiere. Infolgedessen werden diese Riffe Ziel der Streifzüge vieler Raubtiere auf der Suche nach Beute.

Diese Umgebungen sind voller Unebenheiten und scharfen Kanten und daher gefährlich für jeden, der in sie hineingedrängt wird. Eine Kreatur, die gewaltsam in ein solches Riff getrieben wird – ohne dass sie dabei ihre Aktion, Bonusaktion oder Reaktion verwenden würde –, nimmt 3 (1W6) Hiebschaden pro 1,50 m des Riffes, über das sie getrieben wird.

Locklichter

Sterben Abolethen, so sammeln sich ihre Seelen manchmal in Formationen, die man Locklichter nennt. Diese Ansammlungen von blassen, gelben Lichtern mit einem Durchmesser von 30 m sind in der See in Tiefen von mehr als 300 m zu finden. Sie verströmen helles Licht in einem Radius von 30 m und dämmriges Licht über weitere 30 m hinweg.

Jeder Kreatur, die die Locklichter sehen kann, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, oder sie ist für 24 Stunden – oder bis die Lichter zerstört sind – von diesen bezaubert. Eine Kreatur, der der Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen den Effekt der Lichter immun.

Ist eine Kreatur bezaubert, so kann sie sich nicht aus freiem Willen aus Sichtweite der Lichter bewegen und verteidigt sie bis zu ihrem Tod. Wird sie durch Zwang von ihnen getrennt, so versucht sie, wieder zurück zu ihnen zu finden. Die Kreatur kann weder eine kurze noch eine lange Rast einlegen, solange sie diesem Effekt unterliegt. Nach 24 Stunden erhöht sich der Erschöpfungsgrad der Kreatur um 1, und sie muss den Rettungswurf wiederholen, sollte sie sich immer noch in Sichtweite der Lichter befinden. Gelingt ihr dieser, beendet das den Effekt. Befinden sich die Lichter zu dieser Zeit außerhalb ihres Sichtfelds, so gelingt ihr der Rettungswurf automatisch.

Jede Ansammlung von Locklichtern hat eine RK von 17, weist 100 Trefferpunkte auf und ist immun gegen nekrotischen und Giftschaden.

Magische Stürme

Schlimmer noch als die Gefahr eines Sturms ist die Bedrohung durch magisch aufgeladene Wettererscheinungen. Gerät ein Schiff in einen Sturm, so würfle mit einem W20. Bei einer 20 tobt der Sturm vor magischer Energie. Wähle oder entscheide zufällig die Art der im Sturm enthaltenen magischen Energie mithilfe der Tabelle Art des Magischen Sturms.

Art des Magischen Sturms

W8	Magie
1	Bannmagie
2	Beschwörungsmagie
3	Erkenntnismagie
4	Hervorrufungsmagie
5	Illusionsmagie
6	Nekromantie
7	Verwandlungsmagie
8	Verzauberungsmagie

Bannmagie

Ein mit Bannmagie versetzter Sturm stößt Schiffe ab, als wenn er etwas in der See beschützen wollte. In ihm befindliche Schiffe werden, kurz bevor der Sturm endet, 5W20 km in eine zufällige Richtung teleportiert.

Beschwörungsmagie

Wenn das Herz eines Sturms mit Beschwörungsmagie erfüllt ist, kommen Kreaturen von Wind und Regen aus fernen Welten daraus hervor und greifen alles an, dem sie begegnen. Das Schiff trifft auf 1W3 feindliche **Luftelementare**.

Erkenntnismagie

Wenn Erkenntnismagie in einen Sturm sickert, verwirren heulende Winde und ein verbleibendes Flüstern das Wissen der Besatzung. Diese hat dann für 1W3 Tage einen Nachteil auf alle Würfe auf den Besatzungswert.

Illusionsmagie

Auch wenn ein von Illusionen angefüllter Sturm für das Schiff kaum eine direkte Bedrohung darstellt, so wissen erfahrene Navigatoren doch, welch heimtückische Gefahr er indirekt bedeuten kann. Während des Sturms fährt das Schiff in eine zufällig bestimmte Richtung, die nicht dem beabsichtigten Kurs entspricht.

Hervorrufungsmagie

Diese wilden Stürme sind von Blitzen, sauren Regenfällen, explodierenden Meteoren und anderen Gefahren geprägt. Nach jedem in dem Sturm verbrachten Tag nimmt jeder Bestandteil des Schiffs 1W10 Feuer-, 1W10 Säure, und 1W10 Blitzschaden. Würfle zusätzlich mit einem W20 und addiere den Besatzungswert zum Ergebnis hinzu. Bei einer 10 oder weniger werden 1W6 Besatzungsmitglieder getötet, und der Besatzungswert sinkt um 1.

Nekromantie

Geister heulen und sausen durch den Wind dieses Sturms, während sich die Überreste längst verstorbener Seefahrer in ihren nassen Gräbern regen. Während des Sturms entsteigen 1W4 **Schreckgespenster**, 2W4 **Ghule** und 4W6 **Zombies** den Wellen und greifen das Schiff an.

Verwandlungsmagie

Diese unberechenbaren Stürme krümmen und wölben die Wellen. Der Sturm verwandelt das Wasser um das Schiff in ein Gemisch aus Eis, Stein und noch ungewöhnlicheren Materialien, was die Reise beschwerlich macht und das Schiff beschädigt. Der Rumpf des Schiffes nimmt 4W10 Wuchtschaden, und seine Bewegungsrate verringert sich während des Sturms um die Hälfte.

Verzauberungsmagie

Mit Verzauberungsmagie versetzte Stürme entschärfen den Gefahrensinn einer Kreatur, bezaubern Seefahrer und verleiten sie dazu, sich überstürzt in Gefahren zu begeben. Während des Sturms werden alle Würfe, die den Umgang mit Gefahren und dem Schiff betreffen, mit Nachteil gewürfelt.

Sandbänke

Durch Wellen und Strömungen lagert sich Sand in den flachen Gewässern nahe der Küste ab. Diese Sandbänke bilden eine Grenze, die zwischen 3 m und 4,50 km in Länge und Breite variieren kann. Bei Flut befinden sich Sandbänke unter der Wasseroberfläche, bei Ebbe ragen sie darüber hinaus.

Navigation durch Sandbänke

Sandbänke stellen ein gefährliches Hindernis für Schiffe dar, gerade bei Flut, wenn sie schwer zu erkennen sind. Die Besatzung eines Schiffs, das auf eine Sandbank zusteuert, muss

einen passiven Weisheitswert von 12 oder mehr aufweisen, sonst nimmt sie die Sandbank auf ihrem Weg nicht war (siehe „Gefahren wahrnehmen", Seite 200). Fährt ein Schiff über eine überflutete Sandbank, so gilt diese als schwieriges Gelände, und dem Schiff muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gelingen. Der SG dieses Wurfs wird von ihrer Tiefe bestimmt, welche in der Tabelle Sandbank-SG angegeben ist. Gelingt der Rettungswurf nicht, so fährt sich das Schiff in der Sandbank fest. Ein Schiff kann sich mithilfe eines Stärkewurfes zuzüglich eines Bonus in Höhe des Besatzungswertes gegen den SG der Sandbank befreien.

Sandbank-SG

SG	Beschreibung
10	Tiefe Sandbank
15	Mitteltiefe Sandbank
20	Flache Sandbank

Schauerlicher Nebel

Schon natürlicher Nebel kann für viele Schiffe auf dem Ozean ein Ärgernis darstellen, Schauerlicher Nebel hingegen erfüllt das Herz eines jeden Seemanns mit Furcht. Diese seltenen und geheimnisvollen Arten von Nebel sind kaum von natürlichem Nebel zu unterscheiden, ehe es zu spät ist.

Trifft ein Schiff auf Schauerlichen Nebel, würfle oder wähle eine Art des Nebels aus der Tabelle Arten Schauerlicher Nebel.

Arten Schauerlicher Nebel

W6	Nebelart
1–2	Geisternebel
3–4	Shadowfell-Nebel
5–6	Nebel der Wilden Magie

Nebeldichte

Nebel verschleiert den Bereich, den er erfüllt, leicht. Je nach Dichte des Nebels verbirgt er Bereiche ab einer gewissen Entfernung vor den in ihm befindlichen Kreaturen vollständig (komplette Verschleierung). Bestimme mithilfe der Tabelle Nebeldichte zufällig die Dichte des Nebels. Die Tabelle Nebelverschleierung gibt an, wie weit eine Kreatur inmitten des Nebels sehen kann, bevor der Bereich komplett verschleiert ist.

Nebeldichte

W10	Dichte
1–3	Leicht
4–7	Mittelschwer
8–9	Schwer
10	Sehr Schwer

Nebelverschleierung

Dichte	Entfernung kompletter Verschleierung
Leicht	9 m
Mittelschwer	6 m
Schwer	3 m
Sehr schwer	1,50 m

Geisternebel

Geisternebel ist Heimstatt der Seelen von Mordopfern, deren Körper in die See geworfen wurden. Ein Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 offenbart, dass es sich bei dem Nebel um einen Geisternebel handelt.

Die Seelen der Toten wollen, dass die Seelen der Lebenden sich zu ihnen gesellen. Würfle jede Stunde, in der ein Schiff sich innerhalb eines Geisternebels befindet, mit einem beliebigen Würfel. Bei einer geraden Zahl erscheinen 2W4 feindliche **Schreckgespenster** und greifen alle an, die sich auf dem Schiff befinden. Stirbt eine humanoide Kreatur im Geisternebel, ersteht ihre Seele als Schreckgespenst wieder, das allen nicht untoten Kreaturen feindlich gesinnt ist.

Alle nicht untoten Kreaturen, die von Geisternebel umgeben sind, sind empfindlich für nekrotischen Schaden.

Shadowfell-Nebel

Shadowfell-Nebel sickert durch schmale Ritzen an den Grenzen zwischen den Ebenen in die Materielle Ebene. Ein Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 offenbart, dass es sich bei diesem Nebel um Shadowfell-Nebel handelt.

Reist ein Fahrzeug durch dieses bedrückende, von Schatten geplagte Miasma, verzweifeln Besatzung und Passagiere. Die Besatzung muss jede Stunde, die ein Schiff innerhalb des Nebels verbringt, mit einem W20 einen Wurf auf den Besatzungswert ausführen und ihren derzeitigen Besatzungswert zum Ergebnis addieren. Der SG für diesen Wurf beträgt 10 + die Anzahl der im Shadowfell-Nebel verbrachten Stunden. Versagt die Besatzung bei diesem Wurf, so sinkt ihr Wert um 1 für die Zeit, während sie sich im Nebel befindet, und für 1 weiteren Tag danach.

Nebel der wilden Magie

Nur wenige kennen den Ursprung dieses Nebels. Manche behaupten, er sei die Schöpfung launischer Götter, wieder andere glauben, er sei das Resultat eines fehlgeschlagenen magischen Experiments. Ein Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 offenbart, dass es sich um einen Nebel der wilden Magie handelt.

Wirkt eine Kreatur innerhalb dieses Nebels einen Zauber des ersten Zaubergrades oder höher, würfle mithilfe der Tabelle Woge der Wilden Magie in Kapitel 3, „Klassen", des *Players Handbook (Spielerhandbuchs)* einen magischen Effekt aus.

Schiffswracks

Schiffswracks am Grunde des Ozeans eignen sich ideal als Verstecke für Monster und verlorene Schätze. Die Tabelle Inhalte von Schiffswracks bietet Ideen für Kreaturen und Schätze, die diese Wracks beherbergen mögen.

Inhalte von Schiffswracks

W10	Kreaturen oder Schätze
1	1 **Sahuagin-Priesterin** und 2W10 **Sahuagin**
2	1 **Junger Bronzedrache**
3	4W10 **Riesenkrabben**
4	3W10 **Riesenseepferdchen**
5	1W4 **Jagdhaie**
6	1 **Riesenoktopus**
7	2W6 **Seeoger**
8	2W10 **Meervolk**
9	1W6 Gegenstände der Tabelle für Magische Gegenstände B in Kapitel 7 „Schätze" des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*
10	Schatz aus der Tabelle Schatzhort: Herausforderungsgrad 5–10 in Kapitel 7 „Schätze" des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*

Schwächender Schnee

Schwächender Schnee – so nennen Abenteurer zu Wasser die pulverartigen Überreste toter Organismen, die den Meeres-

boden bedecken. Wird diese Substanz mit nekromantischer Magie versetzt, verwandelt sie sich in Korallenstein, der allem das Leben aussaugt.

Beginnt eine Kreatur ihren Zug, während sie Schwächenden Schnee berührt, so muss ihr ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder sie nimmt 10 (3W6) nekrotischen Schaden. Das Trefferpunktemaximum dieser Kreatur sinkt um den Wert des erlittenen nekrotischen Schadens. Diese Reduktion bleibt bestehen, bis die Kreatur eine lange Rast beendet. Senkt dieser Effekt das Trefferpunktmaximum auf 0, stirbt diese und zerfällt augenblicklich zu Schwächendem Schnee.

Seetangwälder

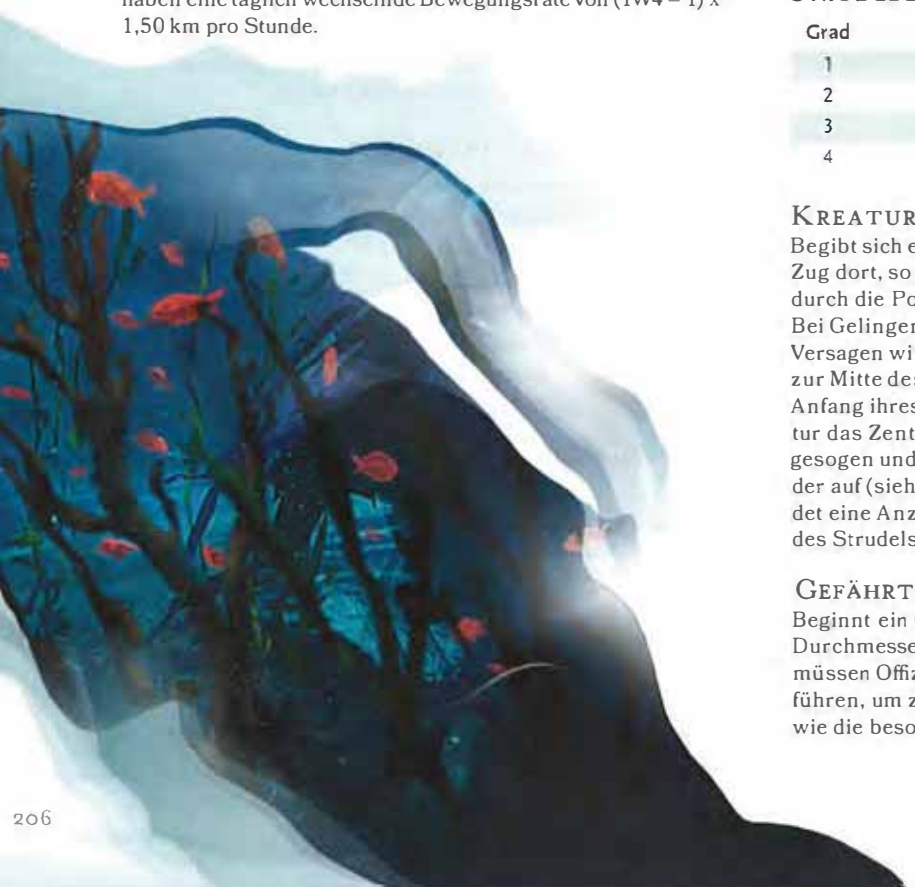
Seetang wächst in dichten Wäldern quer über den Meeresgrund. Die meisten dieser Wälder finden sich in Tiefen von nicht mehr als 30 m nahe der Küste, und ihre Größe reicht von 3 m bis über 150 km in Länge und Breite. Seetang wächst in Ranken von bis zu 50 m Länge.

Seetangwurzeln wachsen nicht sehr tief: Bei einem Sturm kann ein ganzer Wald entwurzelt werden. Doch da er sehr schnell wächst, manchmal mit bis zu 50 cm am Tag, entstehen solche Seetang-Wälder sehr schnell wieder neu. Tausende kleiner Fische und anderer Beutetiere verstecken sich in solchen Wäldern, was Raubtiere anzieht. Der Wald ist so dicht, dass alles in ihm für einen Betrachter, der mehr als 3 m entfernt ist, komplett verschleiert ist, und das vollständige Gebiet gilt als schwieriges Gelände.

Strömungen

Seewasser wird von Wind und Gezeiten bewegt und bildet so konstant fließende, flussähnliche Wasserläufe, die Strömungen genannt werden. Unter ihnen sind Gezeitenströmungen üblicherweise die stärksten. Sie lassen sich normalerweise in einer Tiefe von weniger als 90 m in einem Bereich von bis zu 75 km vor der Küste ausmachen.

Diese Strömungen haben eine täglich wechselnde Bewegungsrate von 1W6 x 1,50 km pro Stunde, die sich täglich ändert. Strömungen werden schwächer, je weiter man sich von der Küste entfernt, und je tiefer man taucht. Diese Strömungen haben eine täglich wechselnde Bewegungsrate von (1W4 – 1) x 1,50 km pro Stunde.



Strömungen und Reisen

Reist eine Kreatur oder ein Schiff mit einer Strömung, so wird deren Bewegungsrate zur Reisegeschwindigkeit der Kreatur oder des Schiffs addiert. Einer Kreatur oder einem Schiff, das entgegen der Strömung fährt, wird die Bewegungsrate der Strömung von dessen Reisegeschwindigkeit subtrahiert. Resultiert dies in einer negativen Reisegeschwindigkeit, so kann sich die Kreatur oder das Schiff von der Strömung tragen lassen. Alternativ kann die Kreatur oder die Besatzung des Schiffs gegen die Strömung ankämpfen, indem sie dagegen anschwimmt oder rudert. Die Fortbewegungsrate entspricht dann der halben Reisegeschwindigkeit. Kreaturen und Schiffe, die gegen eine Strömung ankämpfen, müssen am Ende jeder gereisten Stunde einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Auf diesen erhalten sie einen Bonus gleich des Besatzungswerts (sofern eine Besatzung vorhanden ist). Versagt ein Schiff, so reduziert sich dessen Besatzungswert um 1. Versagt eine Kreatur, so erhöht sich ihre Erschöpfungsstufe um 1. Der SG für diesen Rettungswurf beträgt 10 + jede aufeinanderfolgende Stunde, in der durchgehend gegen die Strömung angekämpft wurde.

Unter Wasser in einer Strömung

Taucht eine Kreatur ohne Schwimmbewegungsrate in eine Strömung ein, so muss ihr am Ende jedes ihrer Züge ein Stärkewurf (Athletik) gelingen, oder sie wird 1W4 x 1,50 m in Strömungsrichtung gezogen. Der SG für diesen Rettungswurf beträgt 10 + die Anzahl der km pro Stunde x 1,50, mit der sich die Strömung bewegt.

Strudel

In Gebieten, in denen Stürme oder gegenläufige Strömungen starke Gewässer gegeneinander treiben, können sich gewaltige Mahlströme bilden. Strudel sind schwieriges Gelände. Jeder Strudel gehört einem bestimmten Grad an, der seine Größe und Stärke bestimmt, wie in der Tabelle Strudelgrad ersichtlich. Die Tiefe eines Strudels beträgt die Hälfte seines Durchmessers.

Strudelgrad

Grad	Durchmesser	Geschwindigkeit	SG
1	7 (4W10) m	1,50 m	5
2	16 (10W10) m	4,50 m	10
3	33 (20W10) m	7,50 m	15
4	50 (30W10) m	10,50 m	20

Kreaturen in Strudeln

Begibt sich eine Person in einen Strudel oder beginnt ihren Zug dort, so muss sie einen Stärkewurf (Athletik) gegen den durch die Position des Strudels bestimmten SG ausführen. Bei Gelingen kann sich die Kreatur normal bewegen. Bei Versagen wird die Kreatur durch die Geschwindigkeit hin zur Mitte des Strudels gezogen und ist durch diesen bis zum Anfang ihres nächsten Zuges festgesetzt. Erreicht die Kreatur das Zentrum des Strudels, wird sie unter die Oberfläche gesogen und taucht entweder an einem besonderen Ort wieder auf (siehe „Strudel-Bestimmungsorte" unten), oder landet eine Anzahl von Metern, die vom Geschwindigkeitswert des Strudels abhängt, unter der Wasseroberfläche.

Gefährte in Strudeln

Beginnt ein Gefährt seinen Zug in einem Strudel mit einem Durchmesser, der größer ist als die Länge des Gefährts, müssen Offiziere und Besatzung einen Gruppenwurf ausführen, um zu entkommen. Der Gruppenwurf funktioniert wie die besonderen Würfe gegen Gefahren (siehe Seite 200).

Der Gruppenwurf repräsentiert 5 Minuten Arbeit. Der SG des Wurfs wird entweder vom SL festgelegt oder zufällig durch Würfeln eines W4 auf der Tabelle Strudelgrad ermittelt. Der Kapitän, der Erste Offizier, der Bootsmann und der Quartiermeister führen jeweils einen Attributswurf aus, wie auf der Tabelle Strudelwürfe angegeben. Führt niemand einen Wurf für einen bestimmten Offizier aus, zählt dies im Gruppenwurf als gescheiterter Wurf. Würfle zudem einen W20 für die Besatzung, nutze den Besatzungswert als Modifikator für den Wurf und vergleiche diesen mit dem SG.

Bestimme, wie viele der Würfe der Gruppe erfolgreich waren – von Offizieren wie Besatzung gleichermaßen – und schlag dann auf der Tabelle Strudelwurfergebnisse nach.

Strudelwürfe

Offizier	Wurf
Kapitän	Intelligenz (Wasserfahrzeuge)
Erster Offizier	Charisma (Einschüchtern)
Bootsmann	Stärke (Tischlerwerkzeuge)
Quartiermeister	Weisheit (Natur)

Strudelwurfergebnisse

Ergebnis	effekt
Voller Erfolg	Das Schiff nutzt den Strudel zu seinem Vorteil und erhöht seine Geschwindigkeit während seines aktuellen Zugs um 6 m.
Erfolg	Das Schiff kann sich während seines Zugs normal bewegen.
Versagen	Das Schiff wird durch die Geschwindigkeit hin zur Mitte des Strudels gezogen und ist durch diesen bis zum Beginn seines nächsten Zuges festgesetzt.
Totalversagen	Wie bei Versagen. Befindet sich das Schiff zudem am Anfang seines nächsten Zuges im Strudel, werden alle Würfe, die es ausführt, um die Effekte des Strudels zu bestimmen, mit Nachteil gewürfelt.

Strudel-Bestimmungsorte

Auch wenn ein Strudel eine kurzlebige Gefahr sein mag, die Dinge in die Tiefen des Meeres zieht, so können sie auch eine gewaltsame Passage zu einer anderen Welt darstellen. In diesem Fall kommen in den Strudel gesaugte Dinge woanders wieder zum Vorschein, sei es durch einen Riss im Meeresboden, der zu einem Ozean im Underdark führt, oder durch ein Portal, das sich zu einer anderen Existenzebene öffnet. Würfle zufällig oder bestimme mithilfe der Tabelle Strudel-Bestimmungsorte, wohin der Strudel führt, üblicherweise zu einem Gewässer am jeweiligen Zielort. In Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* findest du weitere Informationen über die Bestimmungsorte auf anderen Ebenen.

Strudel-Bestimmungsorte

W10	Bestimmungsort
1–3	Underdark
4	Elementarebene des Wassers
5	Elementarebene der Erde
6	Feywild
7	Shadowfell
8	Astralebene
9	Außenlande
10	Eine Äußere Ebene nach Wahl des Spielleiters

Tiefe

Je weiter sich eine auf dem Land lebende Kreatur hinab in die Meerestiefen begibt, desto feindlicher wird die Umgebung für sie. Wer die Tiefen bereisen will, muss dabei an folgende Naturgewalten denken.

Lichtverhältnisse

Was das Licht angeht, ist die See in drei Schichten unterteilt:

Sonnenlichtzone. Die Sonnenlichtzone reicht von der Wasseroberfläche bis zu einer Tiefe von 195 m. In diesem Bereich des Meeres herrschen die gleichen natürlichen Lichtbedingungen wie über der Wasseroberfläche.

Dämmerlichtzone. Die Dämmerlichtzone liegt zwischen den Tiefen von 195 m bis 300 m. Ist die Sonnenlichtzone von natürlichem hellem Licht erfüllt, so ist es die Dämmerlichtzone von dämmrigem Licht. Ist die Sonnenlichtzone von dämmrigem Licht oder Dunkelheit erfüllt, ist die Dämmerlichtzone in Dunkelheit getaucht.

Mitternachtszone. Jede Tiefe unter 300 m zählt zur Mitternachtszone, da kein natürliches Licht von der Oberfläche bis dorthin dringt.

Druck und Temperatur

Wasserdruck, oder das Gewicht des Wassers, das auf eine Kreatur oder einen Gegenstand einwirkt, nimmt mit der Tiefe des Wassers zu. Die Temperatur hingegen nimmt ab, je tiefer man kommt. Die Effekte von Druck und Temperatur in Tiefen von mehr als 30 m auf Kreaturen ohne Schwimmbewegungsrate können im Abschnitt „Ungewöhnliche Umgebungen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* gefunden werden.

Optionale Regel: Druck und Gegenstände

Mit dieser optionalen Regel benötigen Spieler, die tief in den Ozean hinabtauchen, spezialisierte Ausrüstung, die dem Druck des Wassers widerstehen kann. Nicht-magische Objekte, die nicht speziell dafür geschaffen sind, dem Wasserdruck standzuhalten, werden in Abhängigkeit von den zur Fertigung verwendeten Materialien zerstört, sobald eine bestimmte Tiefe erreicht ist. Diese kritische Tiefe wird für verschiedene Materialien in der Tabelle Gegenstände und Wasserdruck aufgeführt. Gegenstände aus nicht aufgeführten Materialien werden je nach Ermessen des Spielleiters zerstört.

Gegenstände und Wasserdruck

Material	Kritische Tiefe
Glas, Kristall, Eis	30 m
Holz, Knochen	150 m
Stein	300 m
Eisen, Stahl	450 m
Mithral	600 m
Adamant	750 m

Begegnungen auf See

Die offene See bietet endlose Möglichkeiten für Abenteuer. Diese Sektion liefert eine Vielzahl von Zufallstabellen, die ideal geeignet sind, um die Herausforderungen, auf die deine Spieler auf und unter den Wellen treffen können, genauer festzulegen.

Zufallsbegegnungen

Würfle für jeden Tag der Reise, zusätzlich zu den Würfen für Gefahren, einen W20. Bei einer 19 oder 20 hat das Schiff eine Zufallsbegegnung. Würfelst du sowohl eine Gefahr als auch eine Zufallsbegegnung, so erlebt das Schiff beides. Die Ereignisse können gleichzeitig oder in einer Reihenfolge deiner Wahl eintreten.

Die Stufen, die auf den folgenden Tabellen angegeben werden, erlauben dir, die Gefahren, auf die die Spieler treffen, zu gestalten. Die niedrigstufige Tabelle ist für ein Schiff, das in sicheren Gewässern fährt, sinnvoll, während die höherstufigen Tabellen sich eher für urzeitliche Gewässer eignen, weit abseits vielbefahrener Seerouten. Die Tabellen sind ebenso für Begegnungen mit anderen Schiffen und das Entdecken von geheimnisvollen, unerforschten Inseln verwendbar. Zusätzliche Tabellen, die zur genaueren Ausarbeitung dieser Begegnungen dienen, findest du später in diesem Anhang.

Begegnungen auf hoher See (Stufen 1–4)

W100	Begegnung
01–03	3W6 **Quipper**
04–08	1 **Quipperschwarm**
09–12	3W10 **Delfine** (siehe Anhang C)
13–14	1 **Riesenoktopus**
15–16	1W4 **Killerwale**
17–18	1W6 Meervolk
19–20	1W6 **Riesenseepferdchen**
21–24	1W8 **Riesenkrabben**
25–28	1W4 **Riffhaie**
29	1 **Jagdhai**
30–34	1W4 **Sahuagin**
35–37	1W4 **Koalinth** (siehe Anhang C)
38–40	Ein Strudel des Grades 1, der mit der Elementarebene des Wassers verbunden ist (siehe „Strudel", Seite 207)
41–45	1W4 **Locathah** (siehe Anhang C)
46–51	1W3 **Harpyien**
52–54	2 **Seeoger**
55–57	1 **Sahuagin-Priesterin** und 1W4 **Sahuagin**
58–59	1 **Koalinth-Truppführer** und 2W4 **Koalinth** (siehe Anhang C für beide)
60–62	1 **Plesiosaurus**
63–64	1W3 **Seevetteln**
65–67	1W4 **Blutfalken**
68–70	1 **Sahuagin-Recke** (siehe Anhang C)
71–74	1 **Riesenhai**
75	1 **junger Bronzedrache**
76–00	Ein Schiff (zufällig generiert)

Begegnungen auf hoher See (Stufen 5–10)

W100	Begegnung
01–03	1 **Riesenhai**
04–07	1W4 **Quipperschwarm**
08–11	1W10 **Killerwale**
12–17	3W6 **Meervolk**
18–25	1 **Sahuagin-Hohepriesterin** und 1 **Sahuagin-Wellenformer** (siehe Anhang C für beide)
26–30	2W8 **Riesenkrabben**
31–35	2W4 **Riffhaie**
36–38	1W4 **Jagdhaie**
39–40	1W4 **Wasserelementare**
41	Ein Strudel des Grades 2, der mit der Elementarebene des Wassers verbunden ist (siehe „Strudel", Seite 207)
42–45	2W4 **Locathah** (siehe Anhang C)
46–47	1 **Harpyien-Matriarchin** (siehe Anhang C) und 1W4 **Harpyien**
48–49	2W4 **Seeoger**
50–52	1 **Sahuagin-Baron** und 1W4 **Sahuagin**
53–57	1 **Koalinth-Truppführer** und 2W4 **Koalinth** (siehe Anhang C für beide)
58–59	2W8 **Riesenkrabben**
60–61	1W4 **Plesiosaurier**
62–63	Ein Zirkel von 3 **Seevetteln**
62–65	1W4 **Sahuagin-Klingenmeister** (siehe Anhang C)
66–69	1 **Hydra**
70–71	1 **Marid**
72	1 **Sturmriese**
73	1 **Ausgewachsener Bronzedrache**
74	1 **Drachenschildkröte**
75–90	Ein Schiff (zufällig generiert)
91–00	Eine geheimnisvolle Insel (zufällig generiert)

Begegnungen auf hoher See (Stufen 11–20)

W100	Begegnung
01–03	1 **Sturmriese**
04–07	2W6 **Riesenhaie**
08–11	1 **Marid**
12–18	1 **Sahuagin-Hohepriesterin** und 2W4 **Sahuagin-Recken** (siehe Anhang C für beide)
19–25	1 **Sahuagin-Baron** und 1W4 **Sahuagin-Klingenmeister** (siehe Anhang C)
26–28	3W6 **Riffhaie**
29–32	2W6 **Jagdhaie**
33–39	Ein Strudel des Grades 3, der mit der Elementarebene des Wassers verbunden ist (siehe „Strudel", Seite 207)
40–43	Ein Strudel des Grades 4, der mit der Elementarebene des Wassers verbunden ist (siehe „Strudel", Seite 207)
44–45	1W3 **Hydras**
46–48	1W4 **Koalinth-Truppführer** (siehe Anhang C) und 3W10 **Koalinth** (siehe Anhang C)
49–50	2W4 **Plesiosaurier**
51–53	3W6 **Seeoger**
54–57	**Harpyien-Matriarchin** (siehe Anhang C) und 2W8 **Harpyien**
58–60	Ein Zirkel von 3 **Seevetteln**
61–63	1 **Drachenschildkröte**
64	1 **Uralter Bronzedrache**
65–75	Ein Schiff (zufällig generiert)
76–00	Eine geheimnisvolle Insel (zufällig generiert)

Zufällige Schiffe

Die Spieler sind nicht die einzigen, die die hohe See bereisen. Jedes neue Schiff, dem sie begegnen, bietet Gelegenheit für weitere Abenteuer. Die folgenden Regeln können genutzt werden, um andere Schiffe, denen auf hoher See begegnet wird, zu generieren.

Typ des Schiffs

Der Typ des Schiffs, auf das die Spieler treffen, bestimmt dessen Spielwerte, sowie, wie viele Kreaturen und wieviel Fracht es mit sich führen kann.

Typ des Schiffs

W100	Schiff
01–09	Ruderboot
10–25	Kielboot
26–38	Langschiff
39–60	Segelschiff
61–79	Galeere
80–00	Kriegsschiff

Name des Schiffs

Jedes Schiff hat einen Namen, den du selbst erfinden oder mithilfe der Schiffsnamen-Tabelle zufällig generieren kannst. Würfle auf die Tabelle – einmal für ein Adjektiv und einmal für ein Nomen – und erstelle so einen Schiffsnamen.

Schiffsnamen

W20	Adjektiv	Nomen
1	Wunderschöne/-r/-s	Abenteuer
2	Widerliche/-r/-s	Seepocke
3	Kühne/-r/-s	Raufbold
4	Kalte/-r/-s	Teufel
5	Geckische/-r/-s	Drache
6	Aufgehende/-r/-s	Juwel
7	Betrunkene/-r/-s	Blume
8	Feurige/-r/-s	Narr
9	Zornige/-r/-s	Kraken
10	Grinsende/-r/-s	Leviathan
11	Furchtlose/-r/-s	Meerjungfrau
12	Glückliche/-r/-s	Prinz
13	Nebelige/-r/-s	Prinzessin
14	Wilde/-r/-s	Rache
15	Rote/-r/-s	Säbel
16	Königliche/-r/-s	Hai
17	Salzige/-r/-s	Gezeiten
18	Sündvolle/-r/-s	Schatz
19	Zwielichtige/-r/-s	Sieg
20	Eifrige/-r/-s	Wanderer

Besatzung

Sofern du dich nicht dagegen entscheidest, ist jedes Schiff, dem die Spieler auf See begegnen, mit vollständiger Besatzung und entsprechend viel Nahrung und Wasser für die jeweilige Reise ausgestattet. Mit dem Generator im Abschnitt „Mission des Schiffs" weiter unten kannst du eine Besatzung erstellen oder die für die Art des Schiffs vorgeschlagene Besatzung verwenden.

Namen der Besatzungsmitglieder

Mit der nachfolgenden Tabelle kannst du schnell zweiteilige Namen für jedes Besatzungsmitglied erstellen, egal welchen Geschlechts oder welcher Rasse.

Namen der Besatzungsmitglieder

W20	Erster Teil	Zweiter Teil
1	Salzige/-r/-s	Bart
2	Alte-r/-s	Auge
3	Silberne/-r/-s	Kessel
4	Goldene/-r/-s	Fisch
5	Schwarze/-r/-s	Wal
6	Blaue/-r/-s	Hund
7	Seidige/-r/-s	Hundesohn
8	Herzlose/-r/-s	Finger
9	Nieselige/-r/-s	Flicken
10	Durstige/-r/-s	Haken
11	Rum-	Salz
12	Finstere/-r/-s	Ratte
13	Stattliche/-r/-s	Liebchen
14	Kleine/-r/-s	Biest
15	Schlaue/-r/-s	Teufel
16	Hässliche/-r/-s	Lügner
17	Hübsche/-r/-s	Engel
18	Verlorene/-r/-s	Blut
19	Verrückte/-r/-s	Karten
20	Arme/-r/-s	Mast

Mission des Schiffs

Jedes Schiff hat einen Grund für seine Reise, den du mithilfe der Tabelle auswürfeln oder -wählen kannst. Die Beschreibung der jeweiligen Missionen findest du nach der Tabelle.

Mission des Schiffs

W100	Mission
01–17	Fracht
18–34	Passagiere
35–51	Fischer
52–68	Militär
69–85	Piraterie
86–95	Söldner
96–00	Geister

Fracht

Frachtschiffe transportieren Handelsware, Hilfsgüter, Wanderzirkusse und andere Materialien, die über den Seeweg befördert werden müssen. Bestimme die Fracht des Schiffs anhand von Gesinnung, Rassenverteilung und Zustand.

Der Großteil der Besatzung und der Offiziere eines Schiffs besteht aus **Gemeinen**. Schiffe mit wertvoller Fracht können zudem 2W10 **Wachen** und einen **erfahrenen** Kapitän der Wache an Bord führen. Frachtschiffe, die Vieh befördern, können **Ziegen**, **Kamele**, **Zugpferde**, **Maulesel** und andere Tiere zusätzlich zu Besatzung und Passagieren tragen.

Passagiere

Passagierschiffe befördern Reisende. Solche Schiffe sind für Reisen oder Vergnügungsfahrten ausgelegt, sowie für das Befördern von Flüchtlingen, religiösen Missionaren oder anderen friedlichen Reisegruppen, die zu einem wichtigen Ziel unterwegs sind.

Der Großteil der Besatzung und der Offiziere eines Passagierschiffs besteht aus **Gemeinen**. Schiffe mit wertvoller Fracht können zudem 2W10 **Wachen** und einen **erfahrenen** Kapitän der Wache an Bord tragen. Die Passagiere eines solchen Schiffs sind oftmals **Gemeine** oder **Adelige**, allerdings sind viele Kreaturen auf Schiffe als Fortbewegungsmittel angewiesen.

Fischer

Zu Fischerschiffen zählen gewerbliche Schiffe, die Fische und Krustentiere fangen, um diese auf dem Markt zu verkaufen, Walfischfänger sowie Trophäenjäger, die nach Haien, Riesenoktopussen und anderen Seeungeheuern suchen. Jedes Schiff, das Meereslebewesen für Profit, zum Überleben oder als Sport jagt, fällt unter diese Kategorie. Der Großteil der Besatzung und der Offiziere eines gewerblichen Fischerschiffs besteht aus **Gemeinen**, jedoch finden sich unter Walfischfängern und Sportjägern oftmals auch **Kundschafter**.

Militär

Militärschiffe bringen Soldaten in Kriegsgebiete und sind für Seeschlachten gerüstet. Diese Schiffe jagen Piraten, verteidigen und besetzen Gebiete, transportieren wichtige Regierungsgüter, eskortieren Amtsträger oder Gefangene und kümmern sich um alles andere, was die Kommandanten befehlen.

Der Großteil der Besatzung auf Militärschiffen besteht aus **Wachen** und **Kundschaftern**. Die Offiziere sind **Veteranen**. Viele Kriegsschiffe haben zusätzliche **Wachen** als Passagiere, um in fremde Gebiete einzudringen, Schiffe zu entern oder Belagerungswaffen zu bedienen. Ein solches Kriegsschiff könnte zudem 1W4 **Banditen** oder **Wachen** als Gefangene an Bord tragen.

Piraterie

Piraten befördern Schmuggelware und überfallen andere Schiffe, Küstendörfer und Außenposten. Auch wenn sie kriminellen Geschäften nachgehen, sind nicht alle von ihnen böse, im Gegenteil, viele besitzen sogar einen Moralkodex. Während manche der Regierung als Freibeuter dienen und einzig den Feinden ihrer Auftraggeber schaden, so stehlen andere nur von korrupten Personen und verteilen ihr Diebesgut unter den Bedürftigen.

Der Großteil der Besatzung eines Piratenschiffs besteht aus **Banditen**. Offiziere sind **Banditenhauptmänner** und könnten **Piratenkapitäne** (siehe Anhang C) oder **Bootsmänner** (siehe Anhang C, **Pirat, Bootsmann**) umfassen. Viele Piratenschiffe befördern zusätzliche **Banditen** und mindestens einen **Schiffsmagier** (siehe Anhang C **Pirat, Schiffsmagier**) als Passagiere.

Söldner

Söldnertruppen reisen auf der Suche nach Abenteuern und Reichtum um die Welt. Sie erkunden unerforschte Gebiete, kämpfen in Kriegen, erschlagen Monster, transportieren besondere Waren oder Personen und erledigen für entsprechende Bezahlung jede nur denkbare Mission.

Die Zusammensetzung von Besatzung und Passagieren auf Söldnerschiffen ähnelt der auf Militärschiffen.

Geister

Geisterschiffe sind körperlose Schiffe, deren Besatzung aus Untoten besteht. Diese ist oftmals auf grauenvolle Art und Weise ums Leben gekommen und verweilt aufgrund einer unvollendeten Aufgabe auf der Materiellen Ebene. Auch wenn sie manchmal in den Diensten eines Nekromanten stehen, so sind sie gewöhnlich keinem Meister untertan.

Ein Geisterschiff besitzt die Spielwerte eines normalen Schiffs seines Typs, mit folgenden Unterschieden:

- Das Schiff ist resistent gegen folgende Arten von Schaden: Gift, Feuer, Blitz und Donner, sowie Wucht-, Stich- und Hiebschaden aus nicht-magischen Angriffen.
- Das Schiff ist immun gegen nekrotischen, psychischen, Kälte- und Giftschaden.
- Das Schiff kann sich durch andere Kreaturen und Objekte hindurchbewegen, als wären diese schwieriges Gelände. Sollte es seinen Zug innerhalb eines Objekts beenden, so nimmt es 5 (1W10) Energieschaden.

Besatzungsmitglieder und Offiziere auf guten und neutralen Geisterschiffen sind **Geister**. Auf bösen Geisterschiffen besteht die Besatzung zu 90% aus **Skeletten** und **Zombies** (ausgewogene Aufteilung) sowie 10% **Schreckgespenstern** – und **Todesalben** als Offizieren.

Verhalten und Rasse

Das Verhalten von Besatzung und Passagieren jedes Schiffs bestimmt, wie diese mit den Spielern interagieren. Freundlich gesinnte Schiffe bieten Tauschhandel an oder teilen Neuigkeiten mit, neutrale Schiffe versuchen Kontakt eher zu vermeiden und greifen an, sollten sie sich bedroht fühlen, und feindliche Schiffe werden angreifen und das Schiff der Spieler entern und erobern wollen.

Würfle oder suche dir eine Verhaltensweise aus der Tabelle Schiffsverhalten aus und würfle mithilfe der entsprechenden Tabelle die Art der Besatzung aus. Die gewählte oder ausgewürfelte Rasse muss nicht die einzige auf dem Schiff vorhandene sein. Zudem kannst du die Tabelle mehrmals benutzen, um die Besatzung des Schiffs diverser zu gestalten. Ersetze nach Belieben vorgeschlagene durch andere Spielwerte, wenn es dir in Kombination mit der Rasse sinnvoller erscheint (ersetze z. B. die Spielwerte eines **Banditen** durch die Spielwerte eines **Orks** auf einem von Orks geführten Piratenschiff).

Schiffsverhalten

W6	Verhalten
1–2	Freundlich
3–4	Neutral
5–6	Feindlich

Freundliches Schiff

W100	Rasse
01–05	Drachenblütige
06–10	Zwerge
11–30	Elfen
31–40	Gnome

W100	Rasse
41–50	Tieflinge
51–60	Halblinge
61–00	Menschen

Neutrales Schiff

W100	Rasse
01–05	Drachenblütige
06–10	Zwerge
11–30	Echsenmenschen
31–40	Hobgoblins
41–50	Orks
51–60	Halblinge
61–00	Menschen

Feindliches Schiff

W100	Rasse
01–05	Frostriesen
06–10	Kobolde
11–30	Orks
31–40	Hobgoblins
41–50	Untote
52–60	Gnolle
61–00	Menschen

Schiffszustand

Jedes Schiff hat einen Zustand, der bestimmt, wie es reagiert, wenn die Spieler auf es treffen. Wähle oder würfele den Zustand eines Schiffs mithilfe der Tabelle Schiffszustand aus. Jeder Zustand ist nach der Tabelle nochmals genauer beschrieben. Solltest du keinen besonderen Zustand auswürfeln, so befindet sich das Schiff in keiner außergewöhnlichen Situation und reagiert einzig entsprechend seines Verhaltens.

Schiffszustand

W10	Zustand
1	Erkrankt
2	Notlage
3	Braucht Hilfe beim Erreichen seiner Mission
4	Meuterei
5	Handel
6–10	Kein besonderer Zustand

Erkrankt

Würfle mit einem W100. Das Ergebnis bestimmt, wie viele Prozent von Besatzung und Passagieren des Schiffs an einer Krankheit deiner Wahl aus den „Beispielkrankheiten" in Kapitel 8 „Das Spiel leiten" des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* erkrankt sind. Dieses Schiff nähert sich den Spielern und bittet um oder verlangt nach Hilfe bei der Bekämpfung dieser Krankheit.

Geisterschiffe können nicht von Krankheiten betroffen sein. Solltet du dieses Ergebnis für ein Geisterschiff erhalten, ignoriere es und würfle noch einmal.

Notlage

Das Schiff ist in eine Notlage geraten, und die Situation an Bord ist kritisch. Besatzung und Passagiere bitten um oder verlangen nach der Hilfe der Spieler, um sich aus der Situation zu retten. Verwende die Tabelle Schiffsnotlagen, um eine Notlage auszuwählen oder auszuwürfeln, um die Krisensituation zu bestimmen.

Schiffsnotlagen

W4	Notlage
1	Die Besatzung des Schiffs hat sich verirrt.
2	Das Schiff ist beschädigt und kann nicht aus der Strömung herausgesteuert werden, in der es treibt.
3	Das Schiff sitzt auf einer Sandbank fest.
4	Das Schiff ist im Sinken begriffen.

Hilfe beim Erreichen der Mission

Eine Schiffsbesatzung, die Hilfe zum Erreichen ihrer Mission benötigt, tritt an die Spieler heran und bittet um direkte Hilfe bei einer Aufgabe. Söldner z.B. fragen nach Hilfe bei der Erkundung eines unbekannten Gebiets, während die Besatzung eines Frachtschiffs die Spieler eher fragt, ob diese als Wachen angeheuert werden können. Ein Großteil der Besatzungen bietet eine entsprechende Kompensation für die in Anspruch genommenen Dienste, manche drohen jedoch auch oder flehen die Spieler um Hilfe an.

Meuterei

Die Besatzung eines solchen Schiffs ist bereit zu meutern, da sie mit der Führung der befehlshabenden Offiziere unglücklich ist und plant, diese zu stürzen. Die Offiziere kommen auf die Spieler zu und bitten um oder verlangen nach Hilfe, um den Aufstand niederzuschlagen. Alternativ bittet die Besatzung um Hilfe bei ihrer Revolte oder versucht die Spieler dazu zu verleiten, die Offiziere zu töten.

Handel

Besatzung und Passagiere eines solchen Schiffs bieten Teile ihrer Fracht oder Dienste im Austausch für Taten, Gegenstände oder Geld. Bestimme anhand der Schiffsmission, was dieses zum Handeln anbietet. Fischer bieten evtl. eine Kiste mit wertvollen Krabben im Austausch für den Kopf eines Hais, der ihnen unablässig den Fang wegfrisst, während Piraten gestohlene Tränke für Gold oder Edelsteine bieten mögen. Die meisten Leute, die Handelswaren anbieten, lassen sich auf Feilschereien ein. Böse gesinnte Besatzungen und Passagiere greifen evtl. an, um zu bekommen, was sie wollen, sollten die Spieler sich nicht auf einen Handel einlassen.

Geheimnisvolle Inseln

Kleine Inseln sprenkeln die Ozeane, ferne oder unerforschte Schauplätze für alle möglichen Arten von Abenteuern. Mithilfe der folgenden Regeln lassen sich Inseln erstellen, auf die die Spieler treffen können.

Inselgrösse

Mithilfe dieser Regeln lassen sich Inseln mit Gebieten von etwa 1W6 x 1,50 km Länge und 1W6 x 1,50 km Breite generieren. Da die meisten Inseln keine perfekten Rechtecke und die meisten Küsten nicht komplett gerade sind, kannst du die einzelnen Bereiche der Insel nach Belieben länger, schmaler oder breiter gestalten.

Lebensraum der Insel

Eine Insel kann jeden Lebensraum beherbergen, der für das herrschende Klima angebracht erscheint. So sind Inseln aus schwimmendem Eis in der Arktis und Inseln mit Dschungelgebieten in tropischen Gewässern anzutreffen. Es sind jedoch nicht alle Inseln auf natürliche Weise entstanden. Ein mächtiger Zauberer oder göttliches Wesen könnte eine Insel aus Kristall, Eisen oder jeglichem von dir gewählten Material heraufbeschwören.

Inselthema

Jede Insel hat ein bestimmtes Thema, das du mithilfe der Tabelle Inselthema auswählen oder auswürfeln kannst. Dieses Thema bestimmt grob die Geschichte der Insel. Sobald du ein Thema hast, ziehe die jeweilige Sektion unter der Tabelle hinzu, um zugehörige Details und Questaufhänger festzulegen.

Inselthema

W6	Thema
1	Einladend
2	Feindlich
3	Fremdartig
4	Heilig
5	Verflucht
6	Wild

Einladend

Einladende Inseln beherbergen Kreaturen, die den Spielern freundlich gesinnt sind. Diese Kreaturen unterstützen die Spieler nach Möglichkeit und begeben sich für diese sogar in Gefahr, sobald Freundschaft geschlossen wurde.

Anführer der einladenden Inseln

W6	Anführer
1	**Barde** (siehe Anhang C)
2	**Druide**
3	**Wächternaga**
4	**Baumhirte**
5	**Einhorn**
6	Ein Metalldrache nach Wahl des Spielleiters

Bewohner der einladenden Inseln

W6	Bewohner
1	5W10 **Aarakocra**
2	8W8 **Pixies** und 8W8 **Feengeister**
3	1W6 **Echsenmensch-Schamanen** und 5W10 **Echsenmenschen**
4	1W6 **Druiden** und 5W10 **Stammeskrieger**
5	3W10 **Zentauren**
6	3W10 **Kundschafter** und 5W10 **Gemeine**

Einladende Inseln: Questaufhänger

W4	Questaufhänger
1	Die Insel ist eine Kolonie oder ein Außenposten einer Nation oder eines wohlhabenden Adeligen, mit der oder dem die Spieler Umgang pflegen.
2	Die Bewohner der Insel sind davon überzeugt, dass einer der Spieler aussieht wie ein geliebter Herrscher aus vergangenen Zeiten. Aus Nostalgie behandeln sie die Spieler so, wie sie ihren verlorenen Helden behandeln würden.
3	Die Insel wird nie von jemandem besucht. Die Ankunft der Spieler wird zum Anlass für ein merkwürdiges, aber voller Aufrichtigkeit ausgerichtetes Fest.
4	Der Anführer der Insel ist ein lange verloren geglaubter Verwandter oder Freund der Familie eines Spielers.

Feindlich

Feindliche Inseln beherbergen Kreaturen, die den Spielern schaden wollen. Diese Kreaturen legen Fallen auf der Insel aus und greifen Außenstehende aufgrund von Hunger, Langeweile oder Angst an.

Anführer der feindlichen Inseln

W6	Anführer
1	**Wolkenriese**
2	**Hügelriese**
3	**Oni**
4	**Geisternaga**
5	**Werwolf**
6	Ein chromatischer Drache nach Wahl des Spielleiters

Beweggründe der Anführer der feindlichen Inseln

W4	Beweggrund
1	Der Anführer will ein Schiff requirieren, um andere Inseln zu erobern.
2	Der Anführer hortet alle von seinen Untertanen erbeuteten Schätze und häuft durch deren Brutalität Reichtum an.
3	Der Anführer benötigt humanoide Überreste, um ein Ritual mit düsterem Zweck durchführen zu können.
4	Der Anführer altert nicht, da er die Seelen von Kreaturen verzehrt, die seine Untertanen für ihn erlegt haben.

Feindliche Bewohner

W6	Bewohner
1	3W10 **geflügelte Kobolde** und 10W10 **Kobolde**
2	1 **Goblin-Boss** und 8W10 **Goblins**
3	1W6 **Berserker** und 5W10 **Stammeskrieger**
4	1 **Ork-Häuptling**, 2W10 **Orogs** und 5W10 **Orks**
5	4W10 **Oger**
6	3W10 **Trolle**

Feindliche Inseln: Questaufhänger

W4	Questaufhänger
1	Der Anführer der Insel ermordete einen NSC, den die Spieler bewunderten.
2	Der Anführer der Insel besitzt ein Stirnband der Intelligenz.
3	Die Spieler werden von Rivalen herausgefordert, eine Nacht auf der Insel zu überleben.
4	Der Anführer der Insel lädt die Spieler eloquent zur Jagd ein.

Fremdartig

Fremdartige Inseln werden von isolierten Kreaturen bewohnt, deren Lebensweisen die Vorstellungskraft der meisten Wesen übersteigen. Alles, was die Kultur der Insel betrifft, von Bauart bis hin zu Lebensmitteln, wirkt für Außenstehende unbekannt und befremdlich. Nach Belieben des Spielleiters sprechen, lesen und schreiben die Bewohner in einer komplett eigenen Sprache.

Anführer der fremdartigen Inseln

W4	Anführer
1	**Aboleth**
2	**Betrachter**
3	**Todesslaad**
4	**Kraken**

Bewohner der fremdartigen Inseln

W6	Bewohner
1	1W6 **Berserker** und 5W10 **Stammeskrieger**
2–3	1W6 **Kultfanatiker** und 5W10 **Kultisten**
4	1W6 **Echsenmensch-Schamanen** und 5W10 **Echsenmenschen**
5	1W6 **Bullywug-Krächzer** (siehe Anhang C) und 5W10 **Bullywugs**
6	1W8 **Locathah-Jäger** (siehe Anhang C) und 3W10 **Locathah** (siehe Anhang C)

Reaktionen der fremdartigen Bewohner

W6	Reaktion
1	Die Bewohner versuchen die Spieler zu zwingen, ihrem Anführer zu dienen.
2	Die Bewohner verlangen, dass die Spieler ihrem Anführer einen Wertgegenstand von mindestens 10W10 x 100 GM übergeben.
3	Die Bewohner planen, die Spieler zu verschlingen.
4	Einige Bewohner planen, ihren Anführer zu stürzen und bitten die Spieler um Hilfe.
5	Die Spieler sind für die Bewohner nicht bedeutender als Insekten und weigern sich, mit ihnen zu interagieren, solange man sie nicht dazu zwingt.
6	Die Bewohner sehen die Spieler als Götter an und können dazu überredet werden, diese zu verehren.

Fremdartige Inseln: Questaufhänger

W4	Questaufhänger
1	Unter den Besitztümern des Anführers befindet sich eine *Zauberschriftrolle der Wahren Auferstehung*.
2	Die Insel besitzt einen Teil einer Tafel mit Instruktionen zum Öffnen eines Portals zum Fernen Reich.
3	Der Anführer weiß, wie eine in einer Humanoidensiedlung ausgebrochene Krankheit von einer anderen Existenzebene geheilt werden kann.
4	Ein **Magus**, der von den Spielern benötigte Informationen besitzt, versteckt sich unter den Bewohnern und erlernt deren Lebensweise.

Heilig

Die Bewohner heiliger Inseln nutzen die See als Schutz für sich und ihren Besitz oder genießen einfach nur die Isolation, die eine abgelegene Insel mit sich bringt. Kreaturen, die solche Inseln bewohnen, leben üblicherweise in beständigen Bauten, z.B. Klöstern, Festungen, Bibliotheken oder Türmen.

Anführer der heiligen Inseln

W6	Anführer
1	**Erzmagus**
2	**Lich**
3	**Nachtvettel**
4	Adeliger
5	**Rakshasa**
6	Werbär

Bewohner der heiligen Inseln

W6	Bewohner
1	5W10 **Wachen** und 10W10 **einfache Leute**
2	1 **Piratenkapitän** (siehe Anhang C), 1 **Bootsmann** (siehe Anhang C **Pirat**, **Bootsmann**), 2W4 **Schiffsmagier** (siehe Anhang C **Pirat**, **Schiffsmagier**), und 8W10 Banditen
3	1W6 **Fleischgolems**, 1W4 **Priester**, und 2W10 **Tempeldiener**
4	2W4 **Veteranen**, 2W10 **Kundschafter**, 4W10 **Wachen**
5	1W4 **Steingolems**, 1W4 **Magier**, und 3W10 **Wachen**
6	1 **Schildwache**, 2W4 **Ritter**, 2W6 **Priester**, und 6W10 **einfache Leute**

Reaktionen der heiligen Inseln

W6	Reaktion
1	Die Spieler dürfen die Insel betreten, allerdings lassen die Bewohner sie in keins der Gebäude.
2	Die Bewohner mögen die Spieler und geben ihnen Ratschläge, wie sie den Anführer der Insel beeindrucken können.
3	Einige der Bewohner sind unglücklich und sehen die Spieler als eine Möglichkeit, die Insel zu verlassen. Sie flirten, lügen, bestechen und flehen sie an, um mitgenommen zu werden.
4	Die Bewohner versuchen die Spieler davon zu überzeugen, die Insel als Operationsbasis zu benutzen und der Gemeinschaft zu helfen.
5	Die Bewohner lechzen nach Informationen über die Außenwelt und erlauben den Spielern, diese als Zahlungsmittel zu verwenden.
6	Die Bewohner vertrauen den Spielern nicht. Jeder Charismawurf der Spieler, der dazu dient, die Bewohner zu beeinflussen, wird mit Nachteil gewürfelt.

Heilige Inseln: Questaufhänger

W4	Questaufhänger
1	Ein **Spion**, der sich unter den Bewohnern verbirgt, muss von der Insel gerettet werden.
2	Der Anführer der Insel vermisst einen Gegenstand (z.B. eine Blume oder ein bestimmtes Nahrungsmittel), den es auf der Insel nicht gibt, und bietet eine Belohnung für besagten Gegenstand.
3	Die Insel bittet um Unterstützung gegen einen **Ausgewachsenen grünen Drachen**, der diese regelmäßig plündert.
4	Die Insel besitzt eine Waffenkammer, gefüllt mit legendären versilberten und Adamantwaffen.

Verflucht

Verfluchte Inseln sind durch ein Ritual eines Nekromanten, eines Vettelzirkels, eines bösen Zauberers, verderbter Gottheiten oder schlimmerem von dunkler Magie durchdrungen. Auf der Insel befindet sich vielleicht noch ein Hinweis, warum diese verflucht wurde, wenn nicht sämtliche Spuren derjenigen, die für das Unglück verantwortlich waren, längst hinweggespült wurden.

Inselflüche

W6	Fluch
1	Stirbt eine Kreatur auf einer dieser Inseln, so ersteht sie 1W4 Stunden danach als **Schreckgespenst** wieder auf. Das Schreckgespenst versucht wie besessen, seine früheren Freunde zu töten.
2	Kreaturen, die keine Bewohner der Insel sind, muss jede Stunde, die sie auf der Insel verbringen, ein Konstitutionsrettungswurf gelingen. Schlägt dieser fehl, so steigt ihr Erschöpfungsgrad um 1. Der SG für diesen Wurf ist 10 + die Anzahl der auf der Insel verbrachten Stunden.
3	Jeden Morgen beschwört die Insel 2W10 **Magma-Mephits** herauf, die jeder nicht auf der Insel heimischen Kreatur feindlich gesonnen sind.
4	Beendet eine Kreatur, die kein Bewohner der Insel ist, eine lange Rast auf dieser, so muss ihr ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder sie ist für 8 Stunden blind.
5	Kreaturen, die keine Bewohner der Insel sind, muss jede Stunde, die sie auf der Insel verbringen, ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 gelingen. Schlägt dieser fehl, so erleiden sie eine 3 cm lange Narbe an einer zufälligen Stelle ihres Körpers. Nur der Zauberspruch *Fluch brechen* oder ähnliche Magie entfernt diese Narbe.
6	Beendet eine Kreatur, die kein Bewohner der Insel ist, eine lange Rast auf dieser, so muss ihr ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, oder sie erleidet eine zufällige Art von langfristigem Wahnsinn (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8, „Das Spiel leiten", des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Bewohner der verfluchten Inseln

W6	Bewohner
1	5W10 **Schreckgespenster**
2	10W10 **Zombies**
3	Ein Zirkel von 3 **Seevetteln** und 1W4 **Flammenschädeln**
4	1 **Medusa** und 3W10 **Skelette**
5	1 **Vampir** und 2W6 **Vampirbrut**
6	1 **Demilich** und 2W10 **Todesalben**

Verfluchte Inseln: Questaufhänger

W4	Questaufhänger
1	Auf der Insel finden sich seltene Zauberzutaten, die die Spieler benötigen.
2	Piraten haben auf der Insel einen Schatz im Wert von 5W6 x 1.000 GM vergraben.
3	Ein Kielboot mit 1W6 **Gemeinen** ist an der Insel zerschellt. Die Leute kämpfen ums Überleben.
4	Der Geist einer geliebten Person eines Spielers sitzt auf der Insel fest.

Wilde Inseln

Die Natur ist der alleinige Herrscher dieser Inseln. Die Kreaturen auf diesen Inseln richten sich nach dem Werden und Vergehen der Natur, statt zu versuchen, diese zu bezwingen.

Merkmale der wilden Inseln

W6	Merkmal
1	Ein Wasserfall fließt einen Berghang hinauf.
2	Die Insel dreht sich langsam im Uhrzeigersinn.
3	Geysire schießen nachts helle Lichter in den Himmel.
4	Klingenranken (siehe „Gefahren in der Wildnis" in Kapitel 5, „Abenteuerumgebungen", des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* wachsen in 3 m hohen Hecken, die wie Tiere geformt sind.
5	Regen auf dieser Insel erzeugt eine wunderschöne Melodie.
6	Alle Tiere dieser Insel verfügen über Wahren Blick mit einer Reichweite von 36 m.

Begegnungen auf den wilden Inseln

W20	Begegnung
1	2W8 **Paviane**
2	1W4 **Braunbären**
3	1 **Eulenbär**
4	2W6 **Riesenkröten**
5	2W10 **Riesenwespen**
6	2W4 **Riesenspinnen**
7	4W4 **Pixies** oder 4W4 **Feengeister**
8	1W4 **Flimmerhunde**
9	1 **Piratenkapitän** (siehe Anhang C) und 3W10 Banditen, die Schätze ausgraben
10	3W6 **Stammeskrieger**
11	2W4 **Druiden**
12	1W6 **Dryaden**
13	2W4 **Zentauren**
14	1 Ankheg
15	1W10 **Rieseneber**
16	2W6 **Riesenadler**
17	1W4 **Riesenaffen**
18	1W4 **Baumhirten**
19	1 **Roch**
20	1W4 erfahrene Entdecker (**Veteran**)

Wilde Inseln: Questaufhänger

W4	Questaufhänger
1	Auf der Insel versteckt liegt eine Quelle, die Leute, die man in ihr wäscht, wie mithilfe des Zaubers *Tote erwecken* wieder zum Leben erwecken kann. Jede Kreatur kann die Kraft der Quelle nur einmal nutzen.
2	Ein zurückgezogener **Dschinn** weilt auf der Insel und erfüllt Wünsche.
3	**Pixies** bitten die Spieler, ihnen dabei zu helfen, eine Gruppe von 3W10 Trophäenjägern (**Kundschafter**) von der Insel zu vertreiben.
4	Die Insel beherbergt das Grab eines Erzdruiden, in dem sich ein Portal ins Feywild befindet.

Unterwasserschauplätze

Die Unterwasserschauplätze dieses Abschnitts können für Einzelabenteuer oder Nebenmissionen benutzt werden, um die Geschichte von Salzmarsch mit Leben zu erfüllen. Das Material zu jedem Schauplatz beinhaltet eine Karte, eine Beschreibung, Questaufhänger und Begegnungen. Du kannst diese Schauplätze nah bei Salzmarsch halten oder auch nach Belieben an ferne Ufer verlegen.

Buchtriff

Nahe der Küste einer Bucht befindet sich ein um ein fremdartiges Götterbild wachsendes Korallenriff, in dem es vor Leben nur so wimmelt. Vor langer Zeit war dieses Riff die Heimat eines Meervolks, das von einem Abolethen namens Ogrorlo versklavt wurde. Lenth, ein Meervolk-Kleriker der Seegottheit Eadro, tötete Ogrorlo und befreite das Meervolk. Doch der Einfluss der Aberration verweilt noch immer auf dem Riff und in einer nahegelegenen, in Dunkelheit getauchten Felsschlucht.

Merkmale des Buchtriffs

Das Buchtriff hat folgende Merkmale:

Tiefe. Das Riff und seine Umgebung liegen 15 m unter der Wasseroberfläche. Die Tiefe der Felsformationen um das Riff herum sind auf der Karte A.5 eingezeichnet.

Licht. Solange nicht anders in der Beschreibung eines Bereichs angegeben, wird das Riff tagsüber hell von der Sonne und nachts dämmrig vom Mond beleuchtet.

Bereiche des Buchtriffs

Die folgenden Bereiche orientieren sich an der Karte A.5.

C1. Schlafplätze der Blutfalken

Zwölf **Blutfalken** jagen in der Bucht nach Fischen und nisten in sechs Nestern auf einer Felsformation, die über die Wasseroberfläche hinausragt. Die Blutfalken greifen jede Kreatur an, die sich ihren Nestern bis auf 3 m nähert, und verteidigen diese bis zum Tod.

Rutschige Felsen. Algen, Gischt und die Exkremente der Blutfalken sorgen dafür, dass diese Felsen sehr rutschig sind. Um sich auf den Felsen zu bewegen, ist ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) gegen SG 15 nötig, bei Misserfolg fällt die Kreatur ins Wasser.

Schatz. In jedem Nest liegen 1W4 – 1 Blutfalken-Eier. Blutfalken eignen sich perfekt als Jagdtiere. Adlige zahlen 25 GM pro intaktem Ei.

C2. Kristallhöhle

Diese Höhle besteht aus einem einzigen runden Raum mit einem Durchmesser von 4,50 m. Sie wurde von Ogrorlos' Meervolk-Sklaven aus dem Felsen gemeißelt. Die Aberration nutzte diese dazu, zu meditieren und sich auszuruhen.

Leuchtendes Mosaik. Rosa, lila und blaue Kristalle bedecken die Wände in einem Mosaik, das Meervolk darstellt, wie es seine Hände in Richtung eines Abolethen hebt. Diese Kristalle geben ein dämmriges Licht ab, das die Höhle erfüllt. Der Zauber *Magie entdecken* und ähnliche Effekte offenbaren eine von dem Mosaik ausgehende Aura der Erkenntnismagie.

Eine Kreatur, die eine kurze oder lange Rast in der Höhle beendet, erhält am Ende dieser Rast eine vage Vision einer Gefahr, der sie innerhalb der nächsten 10 Tage gegenüberstehen könnte. Wenn die Kreatur keine Aberration ist, muss ihr ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, ansonsten befällt sie eine zufällig ausgewählte Form kurzfristigen Wahnsinns (siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Sobald einer der Kristalle von der Wand entfernt wird, hört dieser zu leuchten auf und wird wertlos. Alle Kristalle von Hand zu entfernen dauert 24 Stunden, geteilt durch die Anzahl der Kreaturen, die die Aufgabe übernehmen (abgerundet). Solange wenigstens ein Kristall in der Wand verankert ist, wirkt die Magie des Mosaiks weiter.

C3. Korallenriff

Das Riff wird von 10W10 x 10 Fischen verschiedener Spezies und 5W10 **Krabben** bevölkert. Jeder Fisch besitzt die Spielwerte eines **Quippers**, jedoch ohne das Merkmal Blutrausch und ohne Angriffe ausführen zu können.

Siehe den Eintrag „Korallenriffe" in diesem Anhang.

Steinmuschel. Ein Fels ähnlich einem Podest erhebt sich nahe der Mitte des Riffs 1,50 m über die Korallen. Auf dem Felsen steht eine algenbedeckte Statue einer riesigen Muschel. Ein Spieler, dem ein Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 20 gelingt, weiß, dass diese Muschel das Symbol des Abolethen Ogrorlo ist.

Der Zauber *Magie entdecken* und ähnliche Effekte offenbaren eine Aura der Verzauberungsmagie, die von der Statue ausgeht. Jede Nacht um Mitternacht verströmt die Statue 4 Stunden lang helles, grünes Licht in einem Radius von 4 m und dämmriges Licht über weitere 4 m.

Jede Kreatur, die die Statue berührt, fühlt sich gestärkt und glücklich und erhält 10 temporäre Trefferpunkte. Dieses Gefühl verleitet die Kreatur dazu, anderen eher zu vertrauen, weshalb sie für die nächsten 24 Stunden einen Nachteil auf Weisheitswürfe (Motiv erkennen) und auf Rettungswürfe gegen Bezauberung erhält.

Die Statue kann diesen Effekt nur einmal alle 24 Stunden auf eine Kreatur haben. Aberrationen und Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, bleiben unbeeinflusst, wenn sie die Statue berühren.

C4. Bleiches Riff

Dieses kleine Riff ist kreideweiß und von zwanzig **Krabben** bedeckt. Es kennzeichnet Ogrorlos Grab. Die treuen Sklaven des Abolethen vergruben seine Überreste hier, nachdem er von Lenth getötet wurde.

Geflüsterte Nachricht. Eine Kreatur, die das Riff berührt, hört eine leise Nachricht in Tiefensprache: „Beuge deine Knie, Perle. Der Gott Ogrorlo, das Schild und unser Beschützer, ruht hier."

Ogrorlos Sarg. Ogrorlos steinerner Sarg, ein Würfel mit 3 m Kantenlänge, liegt 3,50 m unter dem Grund des Riffs. Er ist mit großen Gravuren in der Form von Muschelschalen verziert und wiegt 2.000 Pfund. Ein Charakter, dem ein Intelligenzwurf (Geschichte) gegen SG 20 gelingt, weiß, dass die Muschel das Symbol des Abolethen Orgrorlo ist.

Wird der Sarg unter Wasser geöffnet, so entweicht eine Schleimwolke mit einem Durchmesser von 4,50 m, die mit einer Initiative von 20 jede Runde 3 m in Richtung Wasseroberfläche steigt. Kreaturen, die die Wolke berühren, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 gelingen. Gelingt der Wurf nicht, so gilt die Kreatur für 1W4 Stunden als krank. Eine in dieser Art erkrankte Kreatur kann nur unter Wasser atmen. Erreicht die Wolke die Wasseroberfläche, löst sie sich augenblicklich auf. Wird der Sarg außerhalb des Wassers geöffnet, verflüchtigt sich der Schleim ohne Effekt.

Der Sarg beherbergt Ogrorlos Knochen und den Schatz des Abolethen (siehe „Schatz").

Schatz. Ogrorlos Sarg beherbergt einen *Dreizack der Fischherrschaft*, den treue Meervolk-Sklaven als Tribut hinterlassen haben.

C5. Riesenanemone

Diese riesige, orangefarbene, rote und lila Anemone, die an der Seite eines Felsens verankert ist, ist eine Falle aus Ogrorlos Zeiten und soll das Riff bewachen.

Beginnt eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 6 m im Umkreis der Anemone, so muss ihr ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen. Ist dieser nicht erfolgreich, so hält die Kreatur bei dem inne, was auch immer sie tun wollte, und gibt einem überwältigenden Verlangen nach, die Anemone zu berühren, wobei sie jeden angreift, der sich ihr in den Weg stellt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes Zuges wiederholen, wobei der Effekt bei einem Erfolg endet. Aberrationen, Tiere und Kreaturen, die nicht verzaubert werden können, sind immun gegen diesen Effekt. Falls einer Kreatur der Rettungswurf gelingt oder der Effekt für sie endet, ist diese für 24 Stunden dagegen immun. Die Tentakel der Anemone verteilen giftige Stiche.

Einer Kreatur, die die Anemone berührt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen. Versagt sie, nimmt sie 11 (2W10) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Die Anemone hat eine RK von 10 und 45 Trefferpunkte.

C6. Meervolk-Massengrab

Fünfzig Meervolk-Skelette sind in einem Massengrab 3,50 m unter dem Meeresboden vergraben. Diese Knochen sind die Überreste der Sklaven Ogrorlos, die in dem historischen Kampf gegen Lenths Truppen fielen. Die oberste Schicht der Skelette ragt aus dem Meeresboden heraus. Die Knochen des Meervolks schweben, wenn sie aus ihrer Ruhestätte entfernt werden.

Eine riesige, weiße Muräne versteckt sich zusammengerollt in den Knochen. Wenn die Muräne hungrig ist, greift sie jede Kreatur an, die kleiner ist als sie selbst.

Die Muräne hat die Spielwerte einer **Riesenwürgeschlange**, mit folgenden Veränderungen:

- Die Muräne kann nur unter Wasser atmen, ihre Schrittbewegungsrate beträgt 0 m und ihre Schwimmbewegungsrate 12 m.
- Sie hat einen Bonus von +4 auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit).
- Sie hat nicht die Möglichkeit, die Aktion Umschlingen auszuführen.

C7 Buchtgraben

Der Graben hat eine Tiefe von 450 m. Ogrorlo zog sich dorthin zurück, wenn er der Anbetung müde war. Ein **Chuul**, ein uralter Wächter und Ogrorlos Diener, lebt immer noch auf dem Grund des Grabens. Er greift jede Kreatur an, die weder ein Aboleth noch Meervolk ist und sich dem Grund der Schlucht bis auf 18 m nähert.

Schatz. Auf dem Boden des Grabens befindet sich eine steinerne Kiste, in die das Bild einer Muschel eingraviert ist und die hundert winzige, weiße Perlen (10 GM pro Perle), fünf große rosa Perlen (100 GM pro Perle), und eine einzelne, schwarze Perle (500 GM) enthält.

Buchtriff-Abenteuer

Erfinde deine eigenen Geschichten für diesen Schauplatz oder erstelle ein Abenteuer mithilfe der Informationen in der Tabelle Begegnungen im Buchtriff. Du kannst zufällig würfeln oder dir eine angemessene Begegnung für die Stufe der Spieler aussuchen. Jede Begegnung wird nach der Tabelle nochmals ausführlich beschrieben.

Begegnungen im Buchtriff

W4	Begegnung	Stufe
1	Tentakelfalle	3.
2	Koolooshidoops Verehrer	5.
3	Zirkel der Nassen Fäulnis	7.
4	Elkahraal	9.

Tentakelfalle

Zwei weibliche Mitglieder des Meervolks namens Talnad und Valas wurden wegen Diebstahls aus ihrem Stamm verjagt. Zusammen mit ihrem Haustier, dem Riesenoktopus Allero, planen sie, eine Falle im Riff auszulegen, um Abenteurer anzulocken und zu bestehlen.

Salzmarsch-Questaufhänger. Um die Spieler zum Riff zu locken, graben Talnad und Valas Meervolk-Knochen aus dem Massengrab (Bereich C6) aus, die dann zur Wasseroberfläche treiben. Fischer in diesem Bereich finden die Knochen und weigern sich, weiter in diesen Gewässern zu fischen. Eda Oweland bietet den Spielern einen besonderen Gefallen (siehe „Spezielle Gefallen" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*), wenn sie die Ursache des Problems finden und beseitigen.

Schlaue List. Talnad und Valas bleiben nahe dem oberen Ende der Schlucht (Bereich C7) und sehen sich nach Kreaturen um, deren Ausrüstung sie stehlen können. Allero, ein **Riesenoktopus**, verbirgt sich in der Dunkelheit der Schlucht, in etwa 300 m Tiefe.

Talnad und Valas besitzen die Werte von **Kundschaftern**, mit folgenden Veränderungen:

- Ihre Gesinnung ist chaotisch böse.
- Sie besitzen eine Schrittbewegungsrate von 3 m, eine Schwimmbewegungsrate von 12 m und können sowohl in der Luft als auch im Wasser atmen.
- Sie tragen keine Langbögen.

Sobald die Mitglieder des Meervolks die Spieler entdecken, fleht Talnad sie um Hilfe an und behauptet, sie hätte ihre Muschel-Halskette in die Schlucht fallen lassen. Die Meervolk-Frauen geben vor, sie hätten keine Lichtquelle, mit der sie auf dem Boden danach suchen können und hoffen, dass die Spieler ihnen helfen können. Ein Spieler, dem ein Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen Talnads Charismawurf (Täuschung) gelingt, erkennt, dass sie nicht die ganze Wahrheit sagt.

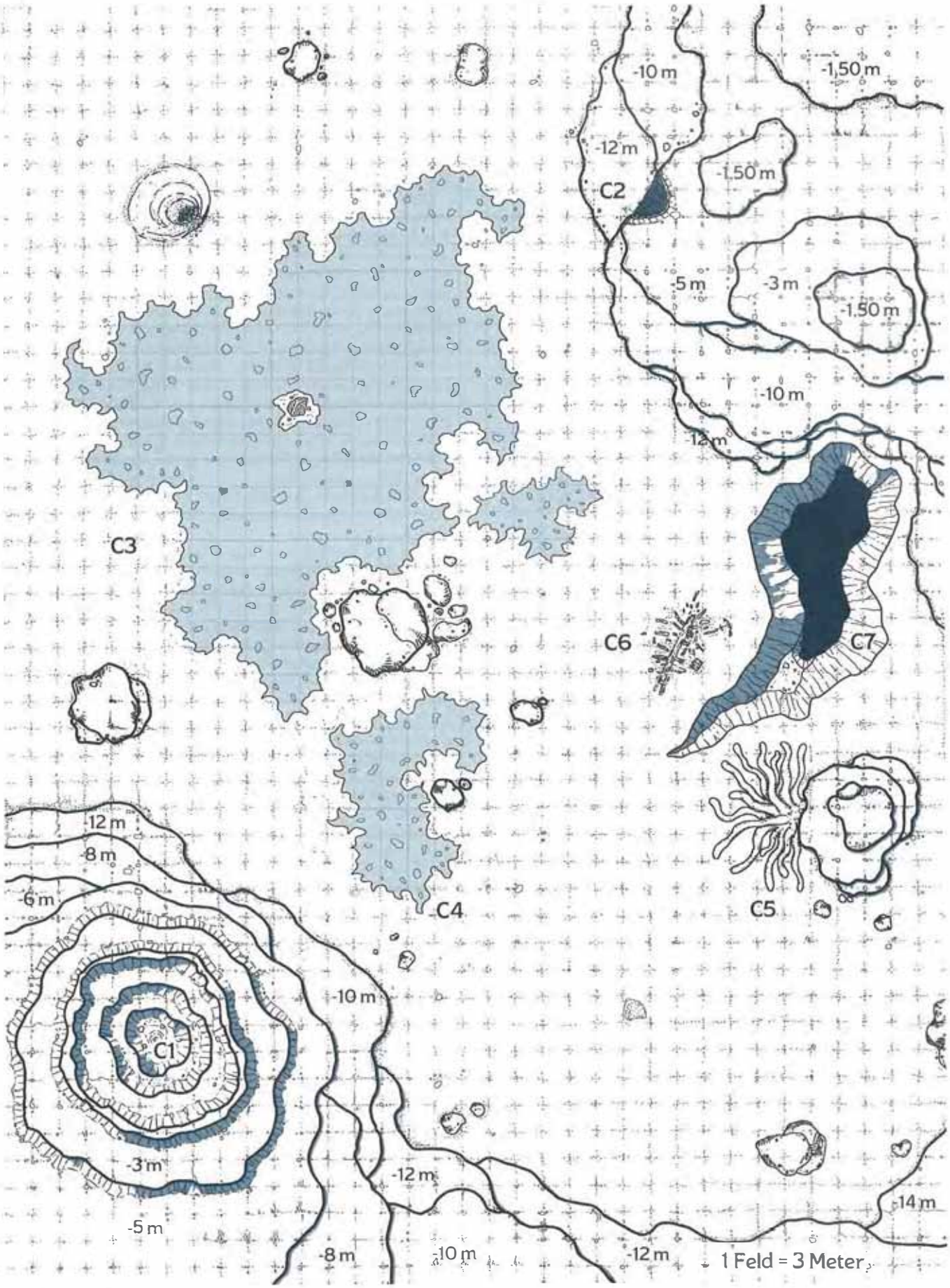
Folgen die Spieler den Meervolk-Frauen in die Schlucht, führen diese die Gruppe zu Allero und greifen dann an. Falls die Spieler ablehnen, pfeifen die beiden nach Allero und greifen an, sobald der Oktopus auftaucht. Verläuft der Kampf schlecht für die Meervolk-Frauen, schwimmen sie zum Grund der Schlucht in Richtung des Chuuls und hoffen, dass die Spieler ihnen folgen.

Ein Spieler, der einen oder beide Meervolk-Frauen gefangen nimmt, und dem ein Charismawurf (Einschüchtern) gegen SG 12 gelingt, kann die beiden davon überzeugen, die Wahrheit über die umhertreibenden Knochen preiszugeben. Ansonsten leugnen diese jedes Wissen über die Knochen.

Gestörte Grabesruhe. Untersucht ein Spieler das Meervolk-Massengrab, offenbart ein gelungener Intelligenzwurf (Untersuchen) oder Weisheitswurf (Überleben) gegen SG 12 Spuren im Schlamm des Meeresbodens – einige der Knochen wurden vor nicht allzu langer Zeit von mit Schwimmhäuten versehenen, humanoiden Händen ausgegraben.

Koolooshidoops Verehrer

Die Mitte der Schlucht (Bereich C7) ist durch einen Tunnel mit einem See im Underdark verbunden. Fuuna, eine weib-



A5: Buchtriff

liche Kuo-Toa-Wächterin, und ihr Gefolge benutzten diesen Tunnel, um die Oberfläche zu erreichen, nachdem sie ihren Gefolgsleuten befahl, mehr Götter für ihr Pantheon ausfindig zu machen. Nachdem die Kuo-Toa die Steinmuschel im Riff (Bereich C3) fanden, nannten sie sie Koolooshidoop und glaubten, sie sei ein Gott. Fuuna verspürt den Drang, der Muschel ein Opfer darzubringen, um sie nicht zu verärgern, bevor sie ins Underdark zurückkehrt.

Salzmarsch-Questaufhänger. Die Besatzung der *Knorke*, eines Fischerboots, schwamm in das Riff hinaus und sechs der Seeleute kehrten niemals zurück. Anders Solmor bietet den Spielern 200 GM, wenn sie herausfinden, was den Seeleuten zugestoßen ist.

Konfrontation mit den Kuo-Toa. Den Tag über ruhen sich die **Kuo-Toa-Wächterin** Fuuna, zwei **Kuo-Toa-Geißeln** und acht **Kuo-Toa** in der Schlucht in einer Tiefe von 300 m aus. Nachts bilden sie einen Kreis um Koolooshidoop und beten. Sollten die Kuo-Toa die Spieler entdecken, so greifen sie an, da sie die Spieler als ein der neuen Gottheit würdiges Opfer betrachten. Die Kuo-Toa planen, die Spieler gefangen zu nehmen und sie zu opfern, wenn die Muschel leuchtet.

Leichen im Riff. Ein Spieler, der das Riff untersucht (Bereich C3) und dem ein Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 12 gelingt, findet ein flaches Grab unter dem Riff, das die Überreste der sechs Seeleute der *Knorke* beherbergt. Die Seeleute wurden offenkundig durch die Waffen der Kuo-Toa getötet (Teil des Opfers an Koolooshidoop).

Zirkel der Nassen Fäulnis

Der Zirkel der Nassen Fäulnis ist eine Gruppe von drei Seevetteln namens Treibhölzle Feuchtfaul, Schwäre Wundspeck und Tantchen Krebs . Die Gruppe möchte Großmutter Nachtschatten aus dem Weg räumen (siehe „Der Schreckensforst").

Seevettel

Der Zirkel arbeitete einstmals für Großmutter Nachtschatten und versteckt sich nun vor ihr in der Bucht, die Magie der Kristallhöhle (Bereich C2) nutzend, um ihr möglichst immer einen Schritt voraus zu sein. Der Zirkel hat keine Untergebenen, versucht aber, dieses Problem zu beheben.

Salzmarsch-Questaufhänger. Die Anwesenheit der Vetteln verseucht das Wasser der Bucht und tötet die Fische, die dann an der Küste angespült werden. Ferrin Kastilar (siehe Schauplatz 29 in Salzmarsch) bietet den Spielern 4 *Tränke des Wasseratmens*, um das Problem zu finden und zu beheben.

Hilfe von neuen Freunden. Entdecken die drei **Seevetteln** die Spieler, nähern sie sich in der Gestalt dreier Meervolk-Frauen namens Ranna, Caulau und Vira, die behaupten, dass der Rest ihres Stammes von den Untergebenen Großmutter Nachtschattens getötet wurde. Sie versuchen, die Spieler davon zu überzeugen, die Festung der Nachtvettel anzugreifen. Einem Spieler, dem ein Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen den Charismawurf (Täuschung) der Vetteln gelingt, fällt auf, dass die „Meervolk"-Frauen nicht die Wahrheit über ihren Stamm erzählen. Werden die Vetteln auf ihre Lügen angesprochen, enthüllen sie ihre wahre Natur und bitten die Spieler beim Sturz von Großmutter Nachtschatten um Hilfe. Sie sind damit einverstanden, den Spielern einen Teil des Schatzes der abgesetzten Nachtvettel zu überlassen.

Greifen die Spieler an, so kämpfen die Vetteln, bis eine von ihnen fällt, und fliehen dann.

Dalixiateara. Vor nicht allzu langer Zeit fingen die Vetteln einen weiblichen **Jungen Bronzedrachen** namens Dalixiateara. Die Drachin ist an der Seite der Schlucht (Bereich C7) in einer Tiefe von 360 m angekettet, geknebelt und gefesselt. Die Vetteln versuchen den Geist der Drachin zu brechen, um sie ihnen untertan zu machen, hatten damit bislang allerdings keinen Erfolg.

Die mit einem Schloss versehenen Ketten haben eine RK von 19, weisen 50 Trefferpunkte auf und sind immun gegen Gift- und psychischen Schaden. Tantchen Krebs verwahrt den Schlüssel. Ein Spieler, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 17 gelingt, kann das Schloss mithilfe von Diebeswerkzeug öffnen und Dalixiateara befreien. Wird die Drachin befreit, greift sie die Vetteln an und bedankt sich bei den Spielern mit einem *Umhang des Mantarochens* aus ihrem Hort.

Verseuchtes Wasser. Jeder Kreatur, die keine Vettel ist, muss am Ende jeder Stunde, die sie in dem Wasser der Bucht verbringt, ein Konstitutionsrettungswurf gelingen, sonst wird sie für eine Stunde vergiftet. Der SG für diesen Rettungswurf beträgt 10 + die Anzahl der durchgehend in dem Wasser der Bucht verbrachten Stunden. Sterben die Vetteln oder verlassen sie die Bucht, endet dieser Effekt 1W10 Tage danach.

Elkahraal

Elkahraal ist ein Marid, der auf der Suche nach begabten und erfahrenen Sklaven ist. Sie sollen ihm helfen, einen Genie, der einen größeren Schatz besitzt, zu bestehlen. Der Marid kennt die Geschichte der Bucht und glaubt, dass sein Plan Abenteurer in die Gegend lockt, die er dann entführen kann.

Salzmarsch-Questaufhänger. Fischer, die in der Gegend fischen, erzählen, dass sich Tentakel aus Wasser aus dem Meer erheben und auf ihre Boote niederschlagen. Bis jetzt wurde dadurch nur geringer Schaden verursacht, doch die Gerüchte über diese Vorfälle haben sich schnell verbreitet und die lokalen Fischerleute verängstigt. Keledek der Unerwähnte (siehe Schauplatz 6 in Kapitel 1) verspricht den Spielern eine *Mütze der Wasseratmung*, wenn diese herausfinden, was die Gebilde eigentlich sind, und ihm Bericht erstatten.

Elkahraals Prüfung. Wenn die Spieler das erste Mal an der Bucht ankommen, wirkt Elkahraal, ein **Marid**, die Zauber *Unsichtbarkeit* und *Zungen*. Elkahraal besitzt einen **Wasserelementar**, der über der Wasseroberfläche die Form eines Ab-

olethen annimmt und spricht durch dieses zu ihnen, als wäre er der Geist Ogrorlos: „Findet meine Überreste und Perlen in einer Stunde, sonst zerstöre ich Salzmarsch!"

Finden die Spieler Ogrorlos Überreste (siehe Bereich C4) und Perlen (siehe Bereich C7) nicht, schickt Elkahraal seinen Wasserelementar los, um Salzmarsch zu terrorisieren. Der Elementar greift solange an, bis er zerstört wird. Elkahraal hofft derweil, klügere und stärkere Helden zur Bucht zu locken.

Finden die Spieler Ogrorlos Überreste und Perlen, greifen Elkahraal und sein Wasserelementar an. Sein Plan ist es, so viele Abenteurer wie möglich besinnungslos zu schlagen und sie dann mithilfe des Zaubers *Ebenenwechsel* mit zurück zur Ebene des Wassers zu bringen. Er kämpft, bis seine Trefferpunkte auf 80 reduziert sind, dann flieht er; sein Wasserelementar kämpft, bis er zerstört wird.

Das Wrack der Marschall

Die *Marschall* war ein hochseetüchtiges Schiff, das von Missionaren St. Cuthberts erbaut wurde. Ihr Plan war es, die Welt auf diesem Schiff zu bereisen und so Recht, Ordnung und das Wort ihres Gottes in jeden Hafen zu tragen. Die Mission startete vor drei Jahren, endete jedoch vor dem ersten Ziel. Harpyien verführten die Reisenden mit ihren Gesängen und lockten sie so zur Küste, wo das Schiff an den Klippen nahe Salzmarschs zerschellte.

Merkmale des Wracks

Die *Marschall* weist folgende Merkmale auf:

Seepocken. Die Außenseite der *Marschall* ist mit allen möglichen Arten von Seepocken bedeckt. Eine Kreatur, die durch Magie, wie den Zauber *Donnerwoge*, eine Stoßattacke oder durch einen Sturz gegen die Außenseite des Schiffes gedrückt wird, erleidet 3 (1W6) Hiebschaden.

Decken. Die Decken des Unterdecks der *Marschall* sind 3 m hoch, mit 2 m hohen Türen zwischen den Räumen.

Tiefe. Der Meeresboden liegt 12 m unter der Wasseroberfläche. Der höchste Punkt der *Marschall* liegt 1,50 m unter der Wasseroberfläche. Die Tiefe der Felsen und der verschiedenen Schiffsdecks sind auf der Karte A.6 eingezeichnet.

Licht. Die freiliegenden Decks der *Marschall* und Bereiche außerhalb des Schiffs werden tagsüber hell von der Sonne und nachts dämmrig vom Mond beleuchtet. Das Innere des Schiffs und die Meereshöhle bleiben in Dunkelheit verborgen.

Aufbau. Das Holz von Rumpf, Decks und Türen der *Marschall* verfault. Sofern nicht anders vermerkt, besitzt eine Tür oder ein Quadrat der Wand, Decke oder des Bodens mit 1,50 m Kantenlänge eine RK von 10, weist 10 Trefferpunkte auf und ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden.

Bereiche des Wracks

Die folgenden Bereiche beziehen sich auf die Karte A.6.

M1. Harpyienfels

Acht **Harpyien** lauern in ihren knochenbedeckten Nestern auf diesem Felsen und nagen an humanoiden Überresten. Bemerken die Harpyien herannahende Humanoide, locken sie diese mit ihrem Verlockenden Gesang näher heran und greifen dann an. Die Harpyien kämpfen, bis nur noch vier von ihnen übrig sind, ehe sie fliehen.

Schatz. Durchsuchen die Spieler die Nester der Harpyien, so finden sie ein heiliges, mit Gold und Saphiren geschmücktes Symbol St. Cuthberts (150 GM), einen Jaspis (50GM), ein Stück Obsidian (10 GM), ein Tigerauge (10 GM), 1.231 KM, 641 SM, 320 EM, 164 GM und 12 PM.

M2. Obere Decks

Die oberen Decks der *Marschall* haben folgende Merkmale:

Falltüren. Zwei Falltüren führen zu Stufen hinunter, die in Bereich M3 enden.

Graben. Ein 4,50 m breiter, 3 m langer Graben führt 3 m in die Tiefe, bis zum Frachtraum (Bereich M3). Er ist bis zur Hälfte von einem mit Algen überwucherten Netz bedeckt.

Kajüten. Türen, die längsschiffs vom mittleren Abschnitt des Decks ausgehen, führen zu Kajüten, die einst von Schiffsoffizieren benutzt wurden. In diesen Kajüten (nicht auf der Karte eingezeichnet) befinden sich schon lange keine Besitztümer mehr.

Rammsporn. Der eiserne Rammsporn des Schiffs ist wie ein gigantischer Knüppel geformt. St. Cuthberts Waffe der Wahl.

Seepocken. Die oberen Decks sind von Seepocken bedeckt (siehe „Merkmale des Wracks").

Knüppelrammsporn. Der Zauber *Magie entdecken* und ähnliche Effekte offenbaren eine Aura der Hervorrufungsmagie um den 1.000 Pfund schweren Rammsporn. Ein Schiff, an dem dieser Rammsporn befestigt ist, hat einen Vorteil auf alle Rettungswürfe, die sich auf Zusammenstöße beziehen, wenn eine Kreatur oder ein Objekt gerammt wird. Das Schiff und der Rammsporn erhalten durch den Zusammenstoß keinen Schaden. Dieser Vorteil gilt nicht, wenn ein anderes Gefährt in das Schiff mit dem angebrachten Rammsporn hineinfährt.

M3. Frachtraum

Der Frachtraum weist folgende Merkmale auf:

Statue. Eine 7,50 m hohe Marmorstatue St. Cuthberts liegt horizontal auf dem Boden und ist mit verrosteten Ketten dort befestigt.

Trümmer. Der Boden ist mit zerbrochenen Kisten und Fässern, die einst Nahrung und Frischwasser enthielten, übersät.

Rostige Ketten. Die Ketten, die die Statue St. Cuthberts an den Boden fesseln, haben eine RK von 14, weisen 18 Trefferpunkte auf und sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Die Ketten sind verrostet, aber immer noch fest verschlossen. Ein Spieler kann das Schloss mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 knacken, oder die Ketten mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 14 zerreißen.

Statue St. Cuthberts. Die Missionare St. Cuthberts planten, Monate oder Jahre in den meisten Häfen zu verbringen, und brachten deshalb eine Statue ihres heiligen Gottes mit, die sie an jedem ihrer Aufenthaltsorte aufstellen wollten. Die Statue wiegt 1.500 Pfund.

Der Zauber *Magie entdecken* und ähnliche Effekte offenbaren Auren von Verzauberungsmagie und Nekromantie, die von der Statue ausgehen. Eine Kreatur jeder nicht-chaotischen Gesinnung, die innerhalb von 3 m im Umkreis der Statue 1 Minute lang zu St. Cuthbert betet, wird davon so beeinflusst, als hätte sie einen *Trank des Heldenmuts* zu sich genommen. Die Statue verleiht diesen Vorzug immer nur einer Kreatur, und nur einmal alle 24 Stunden.

Einer Kreatur mit chaotischer Gesinnung, die innerhalb von 3 m im Umkreis der Statue 1 Minute lang zu St. Cuthbert betet, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst ist sie für 1 Stunde blind.

M4. St. Cuthberts Schrein

Die Missionare fertigten diesen Schrein, um auch auf ihren Reisen einen Ort zur Verehrung ihres Gottes zu haben. Er weist folgende Merkmale auf:

Altar. Ein Altar aus Eichenholz, der mit einem verblassten Bild St. Cuthberts bemalt ist, steht am westlichen Ende des Raums.

Bänke. Vier verfaulende Bänke sind am Boden befestigt.

Altar. Der Zauber *Magie entdecken* und ähnliche Effekte offenbaren eine Aura der Erkenntnismagie, die von dem Altar ausgeht. Ein Spieler, der den Altar untersucht, und dem ein Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 gelingt, findet eine versteckte Klappe, die den Altar öffnet. Das Innere der Klappe ist verspiegelt. Im Inneren des Altars befindet sich eine geschnitzte Einkerbung des heiligen Symbols St. Cuthberts und eine zusammengerollte **Eisenkobra**, die jede Kreatur angreift, die nicht das Symbol St. Cuthberts trägt.

Legt eine Kreatur das *Symbol von St. Cuthberts Wissen* (siehe Bereich M8) in die Einkerbung, so kann diese Kreatur die verspiegelte Klappe berühren und mit dem Altar den Zauber *Ausspähung* wirken (SG 17). Mithilfe des Altars kann dieser Zauber einmal alle 24 Stunden gewirkt werden.

M5. Besatzungsquartiere

Die Quartiere der Besatzung sind ein Durcheinander aus verfaulten Matratzen, zerbrochenem Mobiliar und zerstörten Habseligkeiten.

Schatz. Ein Spieler, dem ein Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 13 gelingt, während er den Raum durchsucht, findet einen Satz vergoldeter Navigationswerkzeuge (100 GM) inmitten einer großen Menge zerfallener Papiere und Kleider.

M6. Passagierquartiere

Das Mobiliar der Passagierquartiere ist in Stücken über den Boden verstreut.

Krabbe St. Cuthberts. Am Tag, bevor die Marschall sank, wirkte ein Barde und Anhänger St. Cuthberts namens Clergol von der Viola den Zauber *Erwecken* auf eine Krabbe, die er Seepocken-Bess nannte. Bess besitzt die Spielwerte einer **Riesenkrabbe**, mit folgenden Unterschieden:

- Sie ist rechtschaffen neutral.
- Ihr Intelligenzwert ist 10 (+0), und sie kann Gemeinsprache sprechen und verstehen.

Bess versteckt sich unter zerbrochenen Möbelstücken. Sie ist scheu und weiß sehr wenig über die Geschichte des Schiffs. allerdings hat Clergol ihr die Grundsätze St. Cuthberts und einige der Loblieder des Gottes beigebracht. Finden die Spieler Bess, so versucht sie zu fliehen, es sei denn, einer der Spieler trägt ein Symbol St. Cuthberts. In diesem Fall folgt sie dem Spieler singend überallhin und gehorcht seinen Befehlen.

M7. Fracht der Missionare

Die Tür zu diesem Bereich ist verschlossen. Ein Spieler kann das Schloss mithilfe von Diebeswerkzeug und einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 knacken oder die Tür mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 12 aufbrechen.

Diese Kajüte beherbergt fünfzehn wasserdichte Kisten in verschiedenen Größen, die Hunderte von Kopien von *St. Cuthbert und Gesunder Menschenverstand* beinhalten, ein kurzes Buch, das Ungläubigen die Grundsätze dieses Götterglaubens erklärt.

M8. Brigg

Die Tür der Brigg besteht aus verrostetem Eisen. Drinnen befinden sich ein zerbrochener Nachttopf und vier Skelette, die zerrissene und verfaulte Priesterroben und zerbrochene, rostige Handschellen tragen.

Skelette. Die Skelette sind die Überreste von Missionaren, die den Gesängen der Harpyien widerstanden und versuchten, die anderen davon zu überzeugen, die *Marschall* zurück auf ihren Kurs zu bringen. Ihr Flehen wurde ignoriert und die Missionare wurden in der Brigg eingesperrt, in der sie schlussendlich ertranken.

Symbol von St. Cuthberts Wissen. Eines der Skelette ist das von Uzol Telmock, eines Hohepriesters St. Cuthberts. Er trägt immer noch das *Symbol von St. Cuthberts Wissen* in seinen Gewändern. Der Zauber *Magie entdecken* und ähnliche Effekte offenbaren eine Aura der Erkenntnismagie, die von diesem Jadesymbol St. Cuthberts ausgeht. Das Symbol kann den Altar in Bereich M4 aktivieren.

M9. Höhle der Verlorenen Seelen

Diese Meereshöhle weist folgende Merkmale auf:

Algen. Die Meereshöhle ist von phosphoreszierenden Algen bedeckt, die die Höhle mit dämmrigem, grünem Licht erfüllen.

Decke. Die Decke ist 3 m hoch.

Geister. Calimera und Alina sind die **Geister** von Missionaren, die in der Brigg (Bereich M8), zusammen mit dem Hohepriester starben, als das Schiff sank. Die Geister verbringen den Großteil ihrer Zeit in der Höhle. Sie können die schmerzhaften Erinnerungen, die sie beim Anblick ihres alten Schiffes plagen, nicht ertragen.

Die Geister sind ergebene Anhänger St. Cuthberts und greifen jede Kreatur an, die in ihrem Sichtfeld eine illegale oder böse Tat begeht (z. B. falls die Spieler Gegenstände tragen, die sie von den Bewohnern des Schiffs gestohlen haben).

Haben die Spieler keine solchen Taten begangen, fragen die Geister, ob sie ihre Überreste und die Knochen ihrer Freunde in den Nestern der Harpyien (M1) und dem Bereich der Brigg (M8) bergen und sie ordnungsgemäß bestatten können. Erfüllen die Spieler diese Aufgabe, so geben ihnen die Geister die Erlaubnis, die Schätze der *Marschall* an sich zu nehmen und erzählen ihnen danach die Geschichte des Schiffs, bevor sie ins Jenseits verschwinden.

Abenteuer im Wrack

Denke dir eigene Geschichten für Abenteuer an diesem Ort aus, oder erstelle mithilfe der Informationen auf der Tabelle Begegnungen im Wrack der Marschall ein Abenteuer. Würfle zufällig oder wähle eine der Stufe der Spieler angemessene Begegnung. Jede Begegnung ist nach der Tabelle noch einmal ausführlich beschrieben.

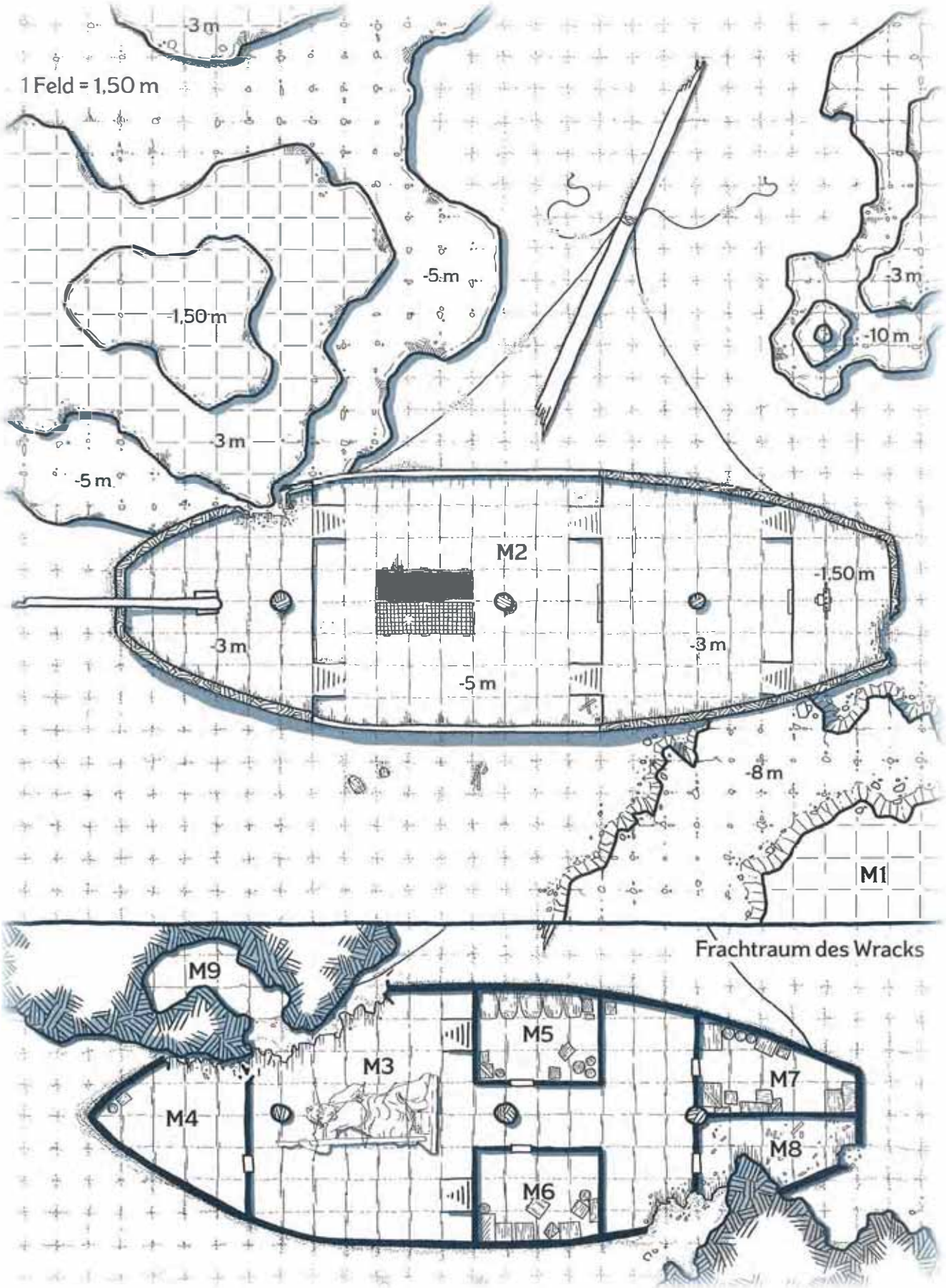
Begegnungen im Wrack der Marschall

W4	Begegnung	Stufe
1	Vecnas Windung	5.
2	Verwüstung der Seeoger	7.
3	Golemtaucher	11.
4	Drachenschildkröten-Bandit	15.

Vecnas Windung

Die Stadtwache der Salzmarsch hat erst kürzlich einen geheimen Kult von Vecna, eines Feinds St. Cuthberts, zerschlagen. Jander Caudron (NB, männlicher Mensch, **Kultfanatiker**) war der Anführer dieses Kults. Beim Verhör gab Jander preis, dass der Kult Vecna huldigte, wobei ein verfluchter Zeremoniendolch eine zentrale Rolle spielte. Diesen benutzten sie, um die Seelen der treuen Anhänger St. Cuthberts, die auf der *Marschall* umkamen, in Krieger des Verstümmelten Gottes zu verwandeln und mit ihnen Salzmarsch anzugreifen. Dieser Dolch ist irgendwo im Wrack versteckt.

Salzmarsch-Questaufhänger. Eliander Feuerborn bittet die Spieler, der Sache nachzugehen und bietet ihnen



A.6: Wrack der Marschall

300GM, wenn sie die Bedrohung ausschalten und den Dolch zurückbringen.

Verfluchter Dolch. Der verfluchte Dolch, verziert mit der Hand und dem Auge Vecnas, ist unter der Statue St. Cuthberts in Bereich M3 versteckt. Ein Charakter kann ihn mit einem erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 17 aufspüren. Der Zauber *Magie entdecken* und ähnliche Effekte offenbaren eine Aura der Nekromantiemagie, die von dem Dolch ausgeht.

Jedes Mal, wenn eine untote Kreatur im Umkreis von 150 m um den Dolch zerstört wird, wird die Essenz der Kreatur in der Klinge eingeschlossen, und sie ersteht 1W10 Tage später mit vollen Trefferpunkten in einem Bereich im Umkreis von 3 m um den Dolch herum wieder auf. Berührt eine Kreatur, die weder untot ist, noch Vecna verehrt, den Dolch, so muss ihr entweder ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, oder sie wird für eine Stunde gelähmt. Berührt die Kreatur, wenn der Zauber endet, immer noch den Dolch, so muss der Rettungswurf wiederholt werden. Scheitert der Wurf erneut, so wird auch der Effekt erneut ausgelöst.

Ein Spieler, der den Dolch untersucht und dem ein Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 15 gelingt, erkennt, dass der Dolch mit Hilfe des Zaubers *Magie bannen* oder durch eine magische oder Adamantwaffe zerstört werden kann. Die Geister in Bereich M9 wissen, wie der Dolch zerstört werden kann. Ist der Dolch zerstört, so sind die Untoten, die er erschaffen hat, ebenfalls zerstört, und ihre Seelen kehren ins Jenseits zurück.

Vecnas Tote. Die Kultisten pervertierten die Seelen von fünf Missionaren und verwandelten sie so in einen **Todesalb** und vier **Schreckgespenster**, die nun auf dem Unterdeck der Marschall spuken. Die Untoten greifen die Spieler an, wenn diese herunterkommen, und kämpfen bis zum Tod.

Ignorieren der Gefahr. Töten die Spieler die Untoten nicht und bringen den Dolch nicht zurück, so greifen die Untoten die Stadt während des nächsten Festes von Gellan Erstwasser an.

Verwüstung der Seeoger

Calimara Deswin (siehe Bereich M9) war eine Kriegerin, die zu ihren Lebenszeiten die Truppen Demogorgons bekämpfte. Der Dämonenfürst will Calimaras Seele in ihrem nassen Grab einsperren und schickte deshalb eine Seeogerin und ihren Trupp als Wächterin über das Wrack.

Salzmarsch-Questaufhänger. Gellan Erstwassers Schmuggler transportieren Waren, indem sie durch die Gewässer nahe dem Wrack der *Marschall* fahren, da sie wissen, dass andere Leute diesen Ort aus Angst vor den Harpyien meiden. Eines dieser Boote, getarnt als Handelsschiff, wurde von den Seeogern angegriffen, als es am Wrack vorbeifuhr, und kam nur knapp davon. Gellan bietet den Spielern ein Empfehlungsschreiben (siehe „Empfehlungsschreiben" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*), wenn sie die von den Seeogern ausgehende Gefahr bannen können.

Seeoger. Relzagon ist eine muskulöse **Seeogerin** (mit 72 Trefferpunkten), der ein Auge fehlt und die die meiste Zeit in Bereich M3 mit vier anderen **Seeogern** verbringt. Drei weitere **Seeoger** patrouillieren in den Gewässern direkt außerhalb der *Marschall*. Diese Monstrositäten sind von Demogorgon auf Mission geschickt und kämpfen bis zum Tod.

Besondere Belohnung. Töten die Spieler die Seeoger und erfüllen die Bitte der Geister, die Missionare beizusetzen (siehe „Geister" in Bereich M9), so belohnen die Geister sie mit einem *Amulett des Heldenmuts*, bevor sie sich trennen (siehe „Bezauberungen" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Golemtaucher

Kapitänin Xendros (siehe Schauplatz 7 in Salzmarsch) will die Statue im Frachtraum (Bereich M3) der *Marschall*, da sie weiß, dass das Geschenk Iuz, einem Feind St. Cuthberts, gefallen würde. Zur gleichen Zeit wollen die Zwillingszauberer und Verehrer St. Cuthberts Arla und Vengi Carmaclo die Statue für sich selbst bergen.

Salzmarsch-Questaufhänger. Kapitänin Xendros bittet die Spieler, die Statue aus dem Wrack zu bergen, und bietet ihnen *Nolzurs Wunderfarben* im Austausch für die Statue an. Xendros warnt die Spieler, dass Banditen versuchen könnten, Schätze aus dem Wrack zu bergen, und legt ihnen nahe, auf der Hut zu sein.

Bergen die Spieler die Statue und übergeben sie Xendros nicht, so schickt sie zwei **Glabrezus**, die die Spieler angreifen, während diese sich ausruhen.

Zauberer. Nähern sich die Spieler dem Wrack, bemerken sie ein Kielboot, die *Fledermist*, die in der Ferne vor Anker liegt. Das Boot gehört den Zwillingen Arla und Vengi Carmaclo (RN, menschlich, **Magier**), ergebene Verehrer St. Cuthberts, die die Mission haben, die Statue, die von ihrem Vater Fergos geschaffen wurde, zu bergen. Um den Harpyien aus dem Weg zu gehen, schicken sie einen Eisengolem, der das Kunstwerk zu ihnen bringen soll, und warten auf seine Rückkehr.

Sind die Spieler freundlich, teilen die Zauberer ihnen ihre Mission gerne mit. Ein Spieler, dem ein Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 18 gelingt, überzeugt die Magier, die Bergung der Statue den Spielern zu überlassen. Die Zauberer sind gewillt, den Spielern 500 GM zu geben, wenn diese bei der Bergung helfen.

Bergen die Spieler die Statue, ohne mit den Zauberern zu reden, greifen diese die Spieler an und verlangen, dass die Statue ihnen überlassen wird. Die Magier kämpfen, bis einer von ihnen fällt.

Eisengolem. Wenn die Spieler am Wrack der *Marschall* ankommen, befindet sich Arlas und Vengis **Eisengolem** bereits in Bereich M3 und zerreißt die Ketten, mit denen die Statue befestigt ist, bevor er versucht, sie aus dem Schiff zu heben. Versuchen die Spieler den Golem aufzuhalten, greift er sie an und kämpft, bis sich die Spieler zurückziehen. Der Golem erlaubt den Spielern, ihm dabei zu helfen, die Statue zur *Fledermist* zu bringen.

Drachenschildkröten-Bandit

Diejenigen, die in den Gewässern um die Salzmarsch fischen, wissen, dass eine Drachenschildkröte namens Xalatamos das Wrack der *Marschall* als Teil ihres Gebietes betrachtet. Solange das Wrack ungestört war, blieb Xalatamos für sich – erst seit kurzem begann er, Fischern zu drohen, ihren täglichen Fang zu übergeben, um für den Diebstahl seines Schatzes zu bezahlen.

Salzmarsch-Questaufhänger. Anders Solmor kann mit seinen Fischerbooten keinen Profit erzielen, solange Xalatamos den Fang verlangt. Er bietet den Spielern 1.000 GM, sowie das Begleichen all ihrer Ausgaben, um herauszufinden, warum die Drachenschildkröte wütend ist, und sie zu besänftigen.

Xalatamos. Die **Drachenschildkröte** verbringt den größten Teil ihrer Zeit etwa im Umkreis von 18 m um das Wrack, die *Marschall* beobachtend. Betreten die Spieler diesen Bereich, kommt die Drachenschildkröte auf sie zu und verlangt zu wissen, was diese in ihrem Gebiet machen. Ein Spieler, dem ein Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 15 gelingt, überzeugt Xalatamos, mit ihnen zu reden. Andernfalls verlangt Xalatamos einen Tribut in Form von Münzen und Edelsteinen im Wert von nicht weniger als 500 GM, bevor er weiter mit den Spielern spricht.

Bezahlen sie den Tribut, so erzählt Xalatamos den Spielern, dass er einen *Zauberstecken der Macht* in den Besatzungs-

quartieren (Bereich M5) aufbewahrt hatte, dass dieser Gegenstand aber vor zehn Tagen verschwand. Die Kreatur ist sich sicher, dass ein Dieb aus Salzmarsch den Zauberstecken an sich genommen hat und hat vor, die Fischer vom Salzmarsch so lange dafür zahlen zu lassen, bis der Gegenstand zurückgebracht wird. Ein Spieler, dem ein Charismawurf (Überzeugen) gegen SG 13 gelingt, überzeugt Xalatamos, die Spieler das Wrack auf Hinweise untersuchen zu lassen.

Versuchen die Spieler das Wrack ohne seine Erlaubnis zu durchsuchen, greift Xalatamos an. Er kämpft, bis seine Trefferpunkte auf 100 gefallen sind, und flieht dann.

Was wirklich passierte. Der Schuldige ist niemand anders als Keledek der Unerwähnte (siehe Schauplatz 6 in Salzmarsch). Nachdem er dank seiner Nachforschungen und Magie erkannte, dass irgendwo auf der *Marschall* wahrscheinlich ein machtvoller Gegenstand vergraben lag, beschwor er einen Wasserelementar und sandte ihn aus, um zu bergen, was auch immer es konnte. Der Elementar fand den Zauberstecken, entkam unbemerkt aus dem Schiff und kehrte mit seinem Fund zu Keledek zurück.

Finden des Zauberstecken. Durchsuchen die Spieler die Quartiere der Besatzung (Bereich M5), so finden sie ein wichtiges Beweisstück in den Trümmern: Die schimmligen Überreste von etwas, das einst der hölzerne Behälter eines Zauberstecken war. Dort, wo normalerweise der Kopf des Steckens ruhen würde, ist die Außenseite des Behälters nach dem Ebenbild eines Betrachters geformt.

Kehren die Spieler mit diesem Wissen (oder dem Gegenstand selbst) nach Salzmarsch zurück und fragen herum, so stellt sich für jemanden mit einem erfolgreichen Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 14 heraus, dass Keledek seit neustem einen Zauberstecken dieser Art bei sich trägt. Wird Keledek über den Gegenstand ausgefragt, so übergibt er den Stab bei einem gelungenen Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 15 den Spielern, damit diese ihn dem rechtmäßigen Besitzer zurückgeben können.

Wird der Zauberstecken an Xalatamos zurückgegeben, so hört er auf, die Fischer zu bedrängen und verbirgt den Stecken diesmal an einem sichereren Ort.

Ruinen Warthalkeels

Vor Hunderten von Jahren war Warthalkeel eine Siedlung auf einer Klippe an der Meeresküste. Ihre Einwohner verehrten einen Kraken namens Vaalastroth. Der Kraken besuchte das Dorf alle zehn Jahre und gab Befehle oder nahm sich Schätze der Bewohner als Tribut, bevor er wieder ins Meer zurückkehrte, um dort in tiefen Schlaf zu verfallen. Malek Trandence, ein Priester Procans, kam nach Warthalkeel und überredete die Bevölkerung, stattdessen den Gott des Meeres zu verehren. Als Vaalastroth das nächste Mal zur Insel zurückkehrte, war er außer sich vor Wut über den Betrug der Bewohner. Er zerschmetterte die Klippe unter Warthalkeel, wodurch das Dorf ins Wasser stürzte und versank. Gerüchte über versteckte Schätze und seltsame Magie in den Ruinen des Dorfes ziehen immer wieder Abenteurer in die dortigen Meerestiefen.

Merkmale Warthalkeels

Die Ruinen Warthalkeels weisen die folgenden Merkmale auf:

Aufbau. Die Ruinen sind aus Stein gefertigt. Eine Tür oder ein quadratischer Bereich der Wand, Decke oder des Bodens mit einer Kantenlänge von 1,50 m hat eine RK von 17, weist 27 Trefferpunkte auf und ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden.

Decken. Die Decken geschlossener Gebäude sind 3 m hoch, mit 2,50 m hohen Türen zwischen den Räumen.

Licht. Freiliegende Bereiche werden tagsüber hell von der Sonne und nachts dämmrig vom Mond beleuchtet. Geschlossene Räume besitzen keine Lichtquellen.

Tiefe. Der Meeresboden, auf dem die Ruinen ruhen, liegt 30 m in der Tiefe. Die Tiefe der unter der Wasseroberfläche liegenden Felsen und die Höhe der darüber liegenden Felsvorsprünge sind auf der Karte eingezeichnet.

Unter Wasser. Die Ruinen sind mit Meerwasser gefüllt.

Bereiche von Warthalkeel

Die folgenden Bereiche sind auf der Karte A.7 eingezeichnet.

W1. Warthakeels Klippen

Auf diesen Klippen stand einst das Dorf Warthalkeel. Die Felswände ohne Ausrüstung zu besteigen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 15.

W2. Vaalastroths Graben

Der Boden des Grabens liegt in einer Tiefe von 3.000 m. Der Eingang zum Lager des Kraken befindet sich irgendwo am tiefsten Punkt des Grabens.

W3. Zerstörte Gebäude

Diese Gebäude sind so zerstört, dass es unmöglich ist, noch zu erkennen, welchen Zweck sie dereinst erfüllten. Um jede Ruine schwimmt ein Schwarm von 3W10 Fischen verschiedener Spezies und 2W4 **Krabben**. Jeder Fisch hat die Spielwerte eines **Quippers**, jedoch ohne das Merkmal Blutrausch, und ohne Angriffe ausführen zu können.

Spieler, die den Schutt eines zerstörten Gebäudes für 10 Minuten durchsuchen, finden einen Gegenstand aus der Tabelle Ruinengegenstände.

Ruinengegenstände

W10	Gegenstand
1	Menschenknochen
2	Ein eisernes, heiliges Symbol Procans
3	Einen blechernen Spielzeugkraken
4	Eine rostige Klinge, in die ein Tentakel eingraviert ist
5	Der Buchdeckel einer Hymnensammlung an Procan
6	Ein/e rostige/s Werkzeug, Waffe, oder Rüstung
7	Eine Gravur, Skulptur oder ein anderes Kunstwerk, das einen Kraken darstellt
8	Eine Gravur, Skulptur oder ein anderes Kunstwerk, das Procan darstellt
9	Ein zerbrochenes Bootsteil
10	Ein ausgestopfter und konservierter Oktopus

W4. Windmühle

Die Holzflügel der Windmühle fehlen und das Innere ist bedeckt von den Trümmern des Mühlrades, das zerbrach, als das Gebäude versank. Zwei menschliche Skelette liegen in den Trümmern.

Zwei **Irrlichter** besetzen die Mühle. Betritt eine Kreatur das Gebäude, versuchen die Untoten diese in Vaalastroths Graben (Bereich W2) zu locken, indem sie ihnen Versprechen von Schätzen zuflüstern.

W5. Die Schatzkammer des Kraken

Die Einwohner von Warthalkeel erbauten eine Kammer, in der sie die für ihn vorgesehenen Schätze aufbewahrten.

W5a. Wachposten. Steinbänke verlaufen entlang der Wände, und vor der Schatzkammer steht eine steinerne Theke. Drei menschliche Skelette in rostigen Kettenpanzern liegen auf dem Boden.

W5b. Schatzkammer. Die Tür zur Kammer ist mit dem Zauber *Arkanes Schloss* verschlossen. Ein Spieler kann die Tür mithilfe von Diebeswerkzeug und einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 25 oder einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 30 öffnen. Wird die Tür mit einem der Knochen des Skeletts des Hohepriesters (in Bereich W7d) berührt, so öffnet sie sich.

Sollte eine Kreatur die Tür berühren oder angreifen, während diese noch verschlossen ist, so lässt diese eine Geisterranke entstehen, die die Kreatur mit einem Bonus von +7 angreift. Trifft die Ranke, so verursacht sie 11 (2W6 + 4) psychischen Schaden.

Ein Großteil der Schätze wurde aus der Schatzkammer entfernt, als die Bewohner Warthalkeels zum Glauben Procans konvertierten, doch es existiert noch eine steinerne Truhe, in der sich 1.232 GM und 213 PM befinden.

W6. Procans Stätte

Procans Stätte wurde errichtet, um den Tempel Vaalastroths (Bereich W7) zu ersetzen.

Malek Trandence verehrte im Geheimen Erythnul, den Gott des Gemetzels. Er wusste, dass Warthalkeel zu einem neuen Glauben zu konvertieren den Zorn des Kraken hervorrufen und seinem wahren Gott gefallen würde.

W6a. Gebetsraum. Eine angeschlagene Statue Procans, die einen Dreizack in der einen und ein Stück Koralle in der anderen Hand hält, steht an der östlichen Wand. Ein menschliches Skelett liegt zu Füßen der Statue.

W6b. Raum der Besinnung. Ein Aquarium aus Glas, überwuchert von Seetang, steht an der östlichen Wand und ein Mosaik des Korallendreizacks, des heiligen Symbol Procans, ist in die Decke eingemauert. Eine **Riesenkrabbe** versteckt sich im Seetang und greift jeden an, der ihre Ruhe stört.

W6c. Geschäftszimmer des Priesters. Zerbrochene Holzmöbel liegen auf dem zersprungenen Boden. Ein Loch in der Decke mit einem Durchmesser von 0,6 m lässt Licht von außen einfallen und dient dem **Quipperschwarm**, der hier lebt, als Ein- und Ausgang.

Ein Spieler, der den Schutt auf dem Boden durchsucht, findet ein goldenes, heiliges Symbol Procans (15 GM).

W6d. Raum der Priester. Zerbrochene Holzmöbel und rostige Matratzenfedern bedecken den Boden.

Einen erfolgreichen Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen SG 15 vorausgesetzt, bemerkt ein Spieler die Umrisse eines geheimen Fachs in der Wand. Das Fach enthält ein heiliges, eisernes Symbol Erythnuls.

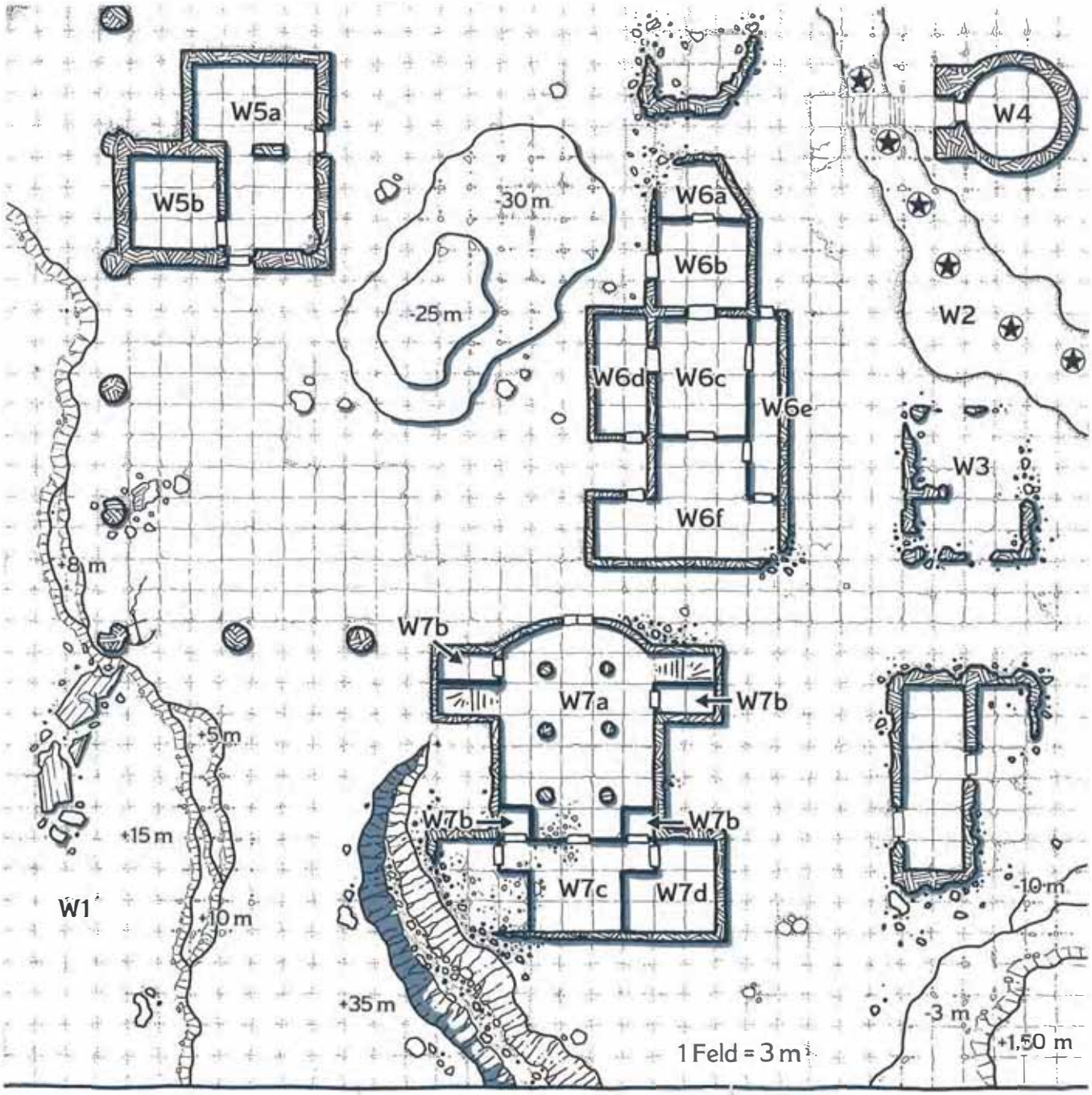
W6e. Erythnuls Schrein. Alle Türen zu diesem Bereich sind verschlossen. Ein Spieler kann das Schloss mithilfe von Diebeswerkzeug und einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 knacken oder sie mit einem gelungenen Stärkewurf gegen SG 20 aufbrechen.

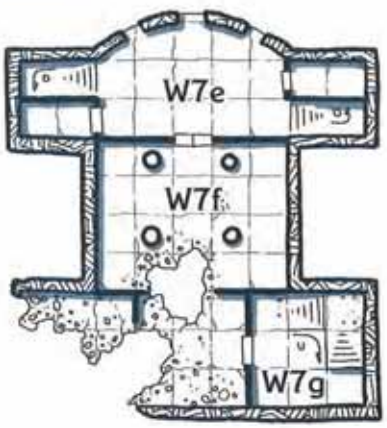
Der Boden ist mit den Skeletten mehrerer Tiere übersät, und ein aus Knochen gefertigter Altar Erythnuls befindet sich an der östlichen Wand. Ein magischer Morgenstern liegt auf dem Altar. Die Waffe hat die Eigenschaft Verflucht einer *Berserkeraxt* und keine anderen magischen Eigenschaften.

W6f. Procans Schrein. Sechs rissige Steinbänke säumen den Weg zu Procans Altar, der sich auf einem 0,6 m hohen Podium am südlichen Ende des Raumes befindet. Vier menschliche Skelette liegen auf dem Boden.

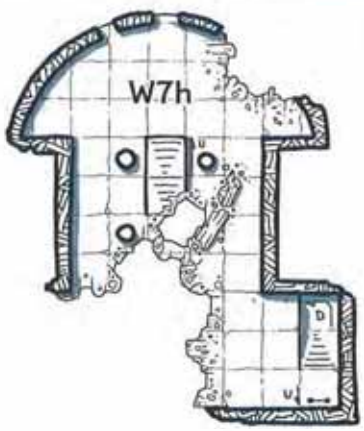
W7. Vaalastroths Tempel

Ein vierstöckiger Tempel, der dazu gedacht war, Vaalastroth zu verehren, diente Warthalkeel jahrelang als Gebetsstätte und Regierungssitz. Nachdem Malek Trandence den Großteil der Einwohner dazu brachte, zum Glauben an Procan zu konvertieren, blieben einige wenige loyale Priester des Kraken

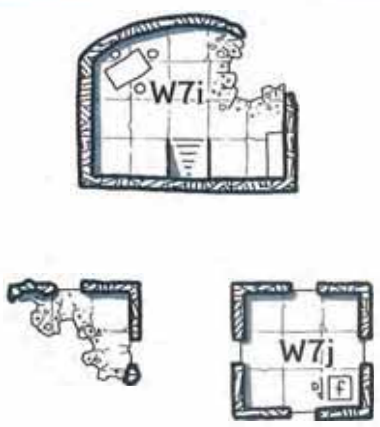




Ebene 2



Ebene 3



Ebene 4

A.7: Warthakeels Ruinen

im Tempel zurück, die sich seine Worte nur noch gegenseitig predigten.

W7a. Eingangskapelle. Wände, Decke, Boden und Säulen der Kapelle wurden mit dem Mosaik eines Kraken bemalt, der seine Tentakel hoch in einen stürmischen Himmel reckt. Ein Altar, geformt wie der Kopf eines Kraken, steht in der Mitte des Raumes.

Zwanzig **Oktopusse** schwimmen an einer Stelle in dem Raum herum. Sie greifen nur zur Selbstverteidigung an.

W7b. Vorratsschränke. In diesen Versorgungsschränken wurden Lebensmittel und liturgische Materialien aufbewahrt, die von der See weggespült oder zerstört wurden. Bei jedem Schrank besteht ein Risiko von 25%, dass ein hungriger **Quipper** darin haust und eine Chance von 10%, dass er einen Gegenstand der Tabelle 25 GM Kunstgegenstände in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* enthält.

W7c. Meditationsraum. Dieser Raum zeichnet sich durch zerfetzte Tapeten und kalte, rostige Kohlenbecken aus. Yalaga Maladwyn sitzt im Schneidersitz in seiner Mitte. Sie ist eine **Drow-Priesterin Loltbs**, mit folgenden Unterschieden:

- Yalaga ist untot.
- Sie besitzt weder das Merkmal Feenblut, noch die Möglichkeit, die Aktion Dämon beschwören auszuführen.

Yalaga war bis zum Ende ihres Lebens eine treue Priesterin Vaalastroths und ist es auch noch im Tod. Sie meditiert in diesem Zimmer und versucht Vaalastroths Stimme zu hören, die schon seit Warthalkeels Untergang schweigt.

Bemerkt Yalaga die Spieler, so fragt sie sie sofort, warum diese nach Warthakeel gekommen sind. Ein Spieler, dem ein Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 14 gelingt, kann sie davon überzeugen, dass sie nichts Gefährliches im Schilde führen. Überzeugen sie Yalaga, erzählt diese ihnen von Warthalkeels Geschichte und erlaubt den Spielern, den Tempel zu erkunden, solange sie sie begleitet.

Können die Spieler Yalaga nicht davon überzeugen, dass sie kein Unheil anzetteln wollen oder sie bekommt mit, wie diese Eigentum des Tempels verunstalten oder stehlen, so greift sie an und kämpft bis zum Tod (obschon sie den Spielern nicht folgt, sollten diese aus dem Tempel fliehen).

W7d. Gemächer des Hohepriesters. Die Türen dieser Zimmer sind verschlossen. Ein Spieler kann das Schloss mithilfe von Diebeswerkzeug und eines erfolgreichen Geschicklichkeitswurfs gegen SG 15 knacken oder mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 aufbrechen.

Halkal Kyrith, der Hohepriester Vaalastroths, starb, da er die Anbetung des Kraken nicht durchsetzen konnte, kauernd in seinen Gemächern. Das Skelett des Hohepriesters liegt in verfaulten Gewändern inmitten von Schutt auf dem Boden und umklammert ein *Tentakelzepter*.

W7e. Balkon. Der Balkon liegt 3 m über dem Meeresboden. Die Spitzen des 1 m hohen Brüstungsgeländers sind wie Tentakel geformt.

W7f. Zerfallender Saal. An der Decke dieses Zimmers befindet sich ein zerbröckelndes Mosaik, das einen Kraken darstellt, der einen ganzen Planeten verschlingt. Einer Kreatur, die Wände, Boden oder Decke dieses Zimmers berührt, muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst nimmt sie 3 (1W6) Schaden von herabfallenden Trümmern.

W7g. Große Treppe. Das steinerne Geländer dieser Treppe ist geformt wie ein langer Tentakel. Ein **Riesenoktopus** lebt unter der Treppe und greift nur an, wenn er gestört wird. Yalaga Maladwyn (siehe Bereich W7c) füttert diesen Oktopus und betrachtet ihn als Freund. Ein Spieler kann den Oktopus mit einem gelungenen Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) gegen SG 15 friedlich aus seinem Nest locken.

Eine goldene Krakenstatuette (100 GM) liegt inmitten von Abfällen im Nest des Oktopusses.

W7h. Ballsaal. Im Ballsaal fanden einst große Feiern zu Ehren Vaalastroths statt. Ein 200 Pfund schwerer, wie ein Kraken geformter Kronleuchter mit einem Durchmesser von 3 m (750 GM) hängt von der Decke. Ein Spieler kann den Kronleuchter mithilfe von Steinmetzwerkzeug und einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 sicher von der Decke entfernen. Der Kronleuchter ist zerbrechlich. Nimmt er Schaden, so ist er wertlos.

W7i. Privatzimmer. Dieses Zimmer bot wichtigen Gästen des Ballsaals etwas Privatsphäre. Ein steinerner, wie ein Kraken geformter Tisch steht in einer Ecke. Ein langer, an Vaalastroth gerichteter Gebetsspruch ist in seine Oberfläche eingraviert.

W7j. Turmdach. Die Spitze dieses Turms trägt den Abdruck eines Tentakels von Vaalastroth, der das Gebäude dort berührte, um es zu segnen. Jede Kreatur, die die Vertiefung berührt, spürt das überwältigende Verlangen, zu dem Kraken zu beten. Richtet eine Kreatur ein Gebet an Vaalastroth, so muss sie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Gelingt ihr dieser, so erhält die Kreatur eine *Bezauberung der Tierbeschwörung* (siehe „Bezauberungen" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*), kann aber nur **Oktopusse** und **Riesenoktopusse** beschwören. Versagt die Kreatur, so nimmt sie 16 (3W10) psychischen Schaden.

Abenteuer in Warthalkeel

Erfinde deine eigenen Abenteuergeschichten für diesen Ort oder nutze die Informationen der Tabelle Begegnungen in Warthalkeel, um ein Abenteuer zu erstellen. Würfele zufällig oder wähle eine der durchschnittlichen Stufe der Spieler angemessene Begegnung. Jede Begegnung ist nach der Tabelle ausführlich beschrieben.

Begegnungen in Warthalkeel

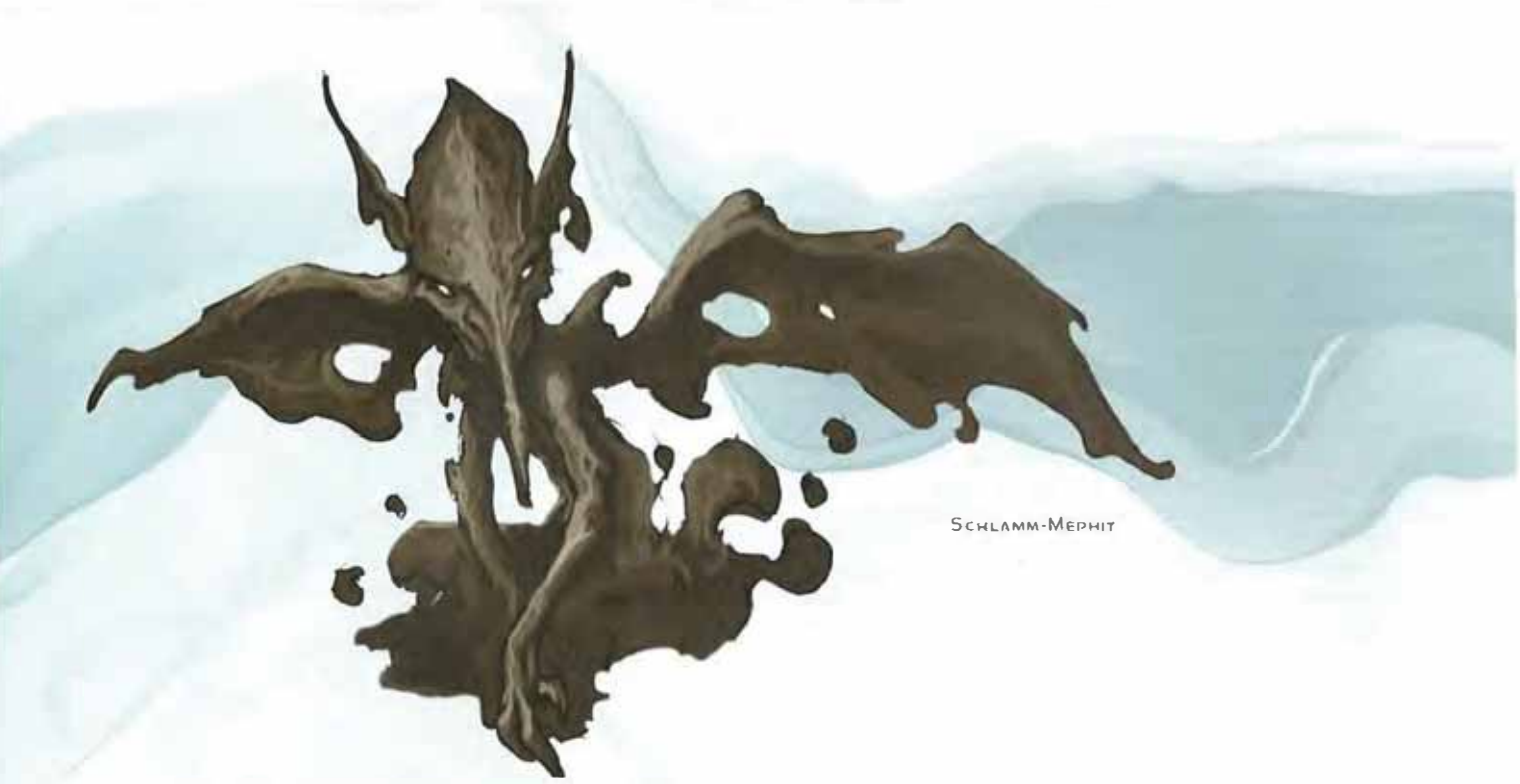
W4	Begegnung	Stufe
1	Mutwillige Mephits	1ste
2	Spiele der Echsenmenschen	3te
3	Entfesselt den Kraken	11te
4	Verlängertes Leben	13te

Mutwillige Mephits

Gali, ein neugieriger Meervolk-Teenager, stolperte in den Ruinen von Warthalkeel über ein grünes Muschelhorn. Als sie in die Schale blies, erschien ein Einweg-Portal von der Ebene der Erde, und aus diesem Portal stieg ein Schlamm-Mephit. Der Mephit stahl die Muschelschale und ließ sie irgendwo in die Ruinen fallen, bevor er in Richtung der Oberfläche verschwand. Als die Tage vergingen, tauchten mehr und mehr Mephits aus dem Portal auf, um auf dem Festland Unfug zu treiben.

Salzmarsch-Questaufhänger. Im Verlauf der letzten Tage tauchten immer wieder **Schlamm-Mephits** in Salzmarsch auf und stahlen Lebensmittel, spielten Leute Streiche und gingen der Bevölkerung allgemein auf die Nerven. Wellgar Laugenhand (siehe Schauplatz 26 in Salzmarsch) verfolgte die Mephits bis zu Warthalkeels Ruinen. Er bietet den Spielern 100GM, wenn sie das Portal, durch das die Mephits kommen, finden und verschließen. Nehmen die Spieler den Auftrag an, so gibt Wellgar jedem von ihnen einen *Trank der Wasseratmung*, bevor sie zu den Ruinen aufbrechen.

Elementenportal. Das Portal mit einem Durchmesser von 0,6 m befindet sich auf dem Meeresboden, unmittelbar vor Bereich W7. Alle 1W6 Stunden steigt ein **Schlamm-Mephit** aus dem Portal und schwimmt zur Oberfläche. Wird das grüne Muschelhorn zerstört, so schließt sich das Portal.



Schlamm-Mephit

Gali. Gali, eine **Meervolk**-Frau, durchsucht das zerstörte Gebäude (Bereich W3) direkt östlich des Tempels von Vaalastroth (Bereich W7). Sie sah den Mephit, der die Muschel stahl, über den Tempel und dann über das zerstörte Gebäude schwimmen. Sie sah allerdings nicht, wo genau er sie fallen ließ. Bemerkt sie die Spieler, so winkt sie diese herbei, erzählt ihre Geschichte und bittet um Hilfe.

Grünes Muschelhorn. Das grüne Muschelhorn fiel in Bereich W7f von Vaalastroths Tempel. Der Zauber *Magie entdecken* und ähnliche Effekte offenbaren eine Aura der Beschwörungsmagie um die Muschel herum. Wird die Muschel zerstört, so verschwindet auch das Portal.

Schatz. Schließen die Spieler das Portal, gibt ihnen die dankbare Gali einen *Trank des Kletterns*, den sie in einem alten Schiffswrack fand.

Spiele der Echsenmenschen

Wynce, Königin des Echsenmenschstammes der Schwarzen Klaue, veranstaltet jedes Jahr eine Reihe von athletischen Spielen, um ihre besten Krieger herauszufordern. Diese Spiele sind legendär unter der Schwarzen Klaue, da der Gewinn stets ein Gegenstand von großer Macht ist. Dieses Jahr finden die Spiele in den Gewässern über den Ruinen Warthalkeels statt.

Salzmarsch-Questaufhänger. Eliander Feuerborn erzählt den Spielern, dass sich eine Gruppe Echsenmenschen in den Gewässern über den Ruinen Warthalkeels versammelt habe. Er fragt, ob die Spieler die Echsenmenschen im Namen des Dorfes begrüßen und herausfinden können, was sie in der Nähe des Dorfes vorhaben. Eliander bietet den Spielern dafür 250 GM und gibt jedem von ihnen einen *Trank der Wasseratmung*, bevor sie aufbrechen. Er erwartet die Tränke zurück, sollten die Spieler sie nicht benutzen.

Lasset die Spiele beginnen! Wynce, ein **Echsenmensch-Schamane**, sechs ihrer besten **Echsenmensch-Krieger** und dreißig **Echsenmensch-Gemeine** (siehe Anhang C) versammeln sich gerade in zwölf Kanus auf der Wasseroberfläche, als die Spieler ankommen. Wynce begrüßt die Spieler und erklärt, warum der Stamm der Schwarzen Klaue zusammenkommt. Wynce lässt sich keine Herausforderung entgehen und lädt die Spieler ein, an den Spielen teilzunehmen.

Wynce überwacht die Spiele. Sie ist eine gerechte Richterin und erlaubt die Nutzung von Magie in folgenden Wettkämpfen:

Schildkrötenpanzerwerfen. Die Teilnehmer dieses Spiels schleudern einen Schildkrötenpanzer über das Wasser. Jeder Teilnehmer führt einen Stärkewurf (Athletik) aus, und derjenige mit dem insgesamt höchsten Wurf wirft ihn am weitesten und gewinnt in dieser Disziplin. Der Sieger behält den beeindruckenden Panzer als Trophäe.

Treibholzsurfen. Die Teilnehmer dieses Spiels stehen auf einem großen Stück Treibholz und versuchen auf den schwankenden Wellen die Balance zu behalten. Jeder Teilnehmer führt einen Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) aus, und derjenige mit dem insgesamt höchsten Wurf gewinnt in dieser Disziplin. Der Sieger behält das Treibholz als Trophäe.

Quipper-Ringen. Wynce wirkt den Zauber *Tiere beschwören*, um acht **Quipper** zu beschwören. Derjenige, der es länger als alle anderen schafft, mit einem Quipper zu ringen und diesen festzuhalten, gewinnt dieses Spiel. Der Sieger erhält als Belohnung eine Krone aus Quipperknochen.

Wasser-Freikampf. Jeder teilnehmende Spieler kämpft im Wasser mit einem Echsenmenschen. Der Kampf dauert so lange, bis eine Kreatur aufgibt oder besiegt ist. Die Echsenmenschen ergeben sich, wenn ihre Trefferpunkte auf 5 reduziert wurden. Werden die Trefferpunkte eines Spielers durch einen Waffenangriff auf 0 reduziert, ist dieser automatisch stabilisiert. Der Sieger jedes Kampfes erhält als Belohnung eine Perle im Wert von 10 GM.

Hauptveranstaltung. Nach den einleitenden Spielen kündet Wynce die Hauptveranstaltung an. Sie hat einem „Hüter mit steinernem Gesicht" in den Ruinen Warthalkeels einen *Ring des Schwimmens* anvertraut. Normalerweise würde sie ihre Krieger in Mannschaften aufteilen, lässt sie allerdings gemeinsam gegen die Spieler antreten, falls diese teilnehmen. Die Mannschaft, die den Ring zur Wasseroberfläche bringt, gewinnt und darf den Ring behalten.

Der *Ring des Schwimmens* befindet sich an einem der Finger einer Statue Procans in Bereich W6a. Die Echsen-

menschen benötigen 1 Stunde, um den Ring zu finden. Gelingt es den Spielern in kürzerer Zeit, so gewinnen sie.

Entfesselt den Kraken

Die Gesellschaft der Tentakel ist eine Gruppe von Kultisten, die Kraken verehren. Elagoth Rinnenkahn, die Anführerin des Kultes und eine Nachfahrin der Bewohner Warthalkeels, will Vaalastroth herbeirufen und sich für den Betrug ihrer Vorfahren entschuldigen. Die Priesterin plant, dem Kraken die Spieler als Tribut zu opfern.

Salzmarsch-Questaufhänger. Calduran Kühnwasser, ein **Kind der Tiefe** (siehe Anhang C), wendet sich als reicher Adeliger an die Spieler und bittet sie, ihm bei Tauchen nach verlorenen Schätzen in den Ruinen Warthalkeels zu helfen. Er bietet den Spielern was auch immer nötig ist, um sie in die Ruinen zu locken (schließlich hat er nicht vor, sie zu bezahlen).

Gesellschaft der Tentakel. Zwei **Kraken-Priester** (siehe Anhang C) und ein **Kind der Tiefe** (siehe Anhang C) schänden Bereich W6f von Procans Stätte, während nochmals vier **Kraken-Priester**, einschließlich Elagoth Rinnenkahns, im Kreis stehend Hände halten und singen, um das Ritual in Bereich W7h von Vaalastroths Tempel durchzuführen. Die Kultisten greifen die Spieler mit der Absicht an, sie zu überwältigen.

Yalaga Malagwyn (in Bereich W7c) weiß von den Kultisten und erlaubt ihnen, das Ritual durchzuführen. Allerdings hält sie sich selbst davon fern, da sie vermutet, der Kraken könnte verärgert sein, wenn man ihn aufweckt.

Calduran versucht die Spieler in Richtung von Bereich W6f zu lenken, stellt sich aber gegen sie, sobald sie auf eine der beiden Kultistengruppen treffen.

Der Kraken naht. Besiegen die Kultisten die Spieler, wirken die Kraken-Priester ihre *Zauber der Wasseratmung*, um die Spieler am Leben zu erhalten, und fesseln sie mit Handschellen (siehe Kapitel 5 des *Players Handbook (Spielerhandbuchs)*) nahe Vaalastroths Graben (Bereich W2). Die Kultisten vollenden ihr Ritual 12 Stunden, nachdem sie die Spieler gefangen genommen haben. Ein lautes Summen erfüllt den Bereich, und dann entsteigt der **Kraken** Vaalastroth dem Graben.

Elagoth bietet ihm die Spieler als Tribut an und behauptet, dass diese mächtigen Abenteurer die größte Gefahr für die Übernahme der Siedlung durch Vaalastroth darstellen würden. Daraufhin greift Vaalastroth die Kultisten an, die sich anmaßen, ihn aufzuwecken und ihm dann eine derart armselige Gabe darzubieten. Haben sich die Spieler bis zu dem Zeitpunkt, da der Kraken die Kultisten tötet, nicht befreit, so verlangt er die Übergabe all ihrer magischen Gegenstände im Austausch für ihr Leben. Ist der Kraken zufriedengestellt, so kehrt er in den Graben zurück.

Verlängertes Leben

Der uralte Sturmriese Laugenstock Ulganoth fürchtet sich vor dem Tod. Um das Unvermeidliche abzuwenden, zapfte er die Magie in Warthalkeels Ruinen an und verwandelte sich mit ihrer Hilfe in einen mächtigen Sturm.

Salzmarsch-Questaufhänger. Seit Tagen schon tobt ein Sturm über Salzmarsch, so mächtig wie keiner zuvor. Ferrin Kastilar (siehe Schauplatz 29 in Salzmarsch) erzählt den Spielern, dass er glaubt, die Ursache des Sturms sei nicht natürlich, da sich seine Ausläufer niemals bewegten und die Ruinen Warthalkeels sich in seiner Mitte befinden. Der Sturm bedroht alle ganz Salzmarsch, weshalb Ferrin die Adeligen davon überzeugt hat, den Charakteren 3.000 GM zuzusagen, sollten sie die Ursache der Gefahr aufspüren und stoppen können.

Kind der Tiefe

Beruhige den Sturm. Laugenstock Ulganoth hat sich in einen **Quintessent der Sturmriesen** (siehe Anhang C) verwandelt und nutzt die Ruinen Warthalkeels als Lager. Der Riese verbringt seine Tage in Bereich W7h und spielt auf seiner Harfe – die Ruhe im Auge des Sturms.

Yalaga Maladwyn (in Bereich W7c) lässt den Riesen gewähren, da sie weiß, dass sie ihn nicht töten kann. Wollen die Spieler Laugenstock vertreiben, lässt sie sich auf ein Bündnis mit ihnen ein.

Finden die Spieler Laugenstock, erzählt der Riese ihnen von seiner Misere. Er fürchtet sich vor dem Tod, weiß aber, dass er ohne die Magie Warthalkeels seinem hohen Alter erliegen würde.

Bieten die Spieler an, Laugenstock zu helfen, so erzählt dieser ihnen, dass er zustimmen würde, zu einem anderen mit lebensverlängernder Magie erfüllten Ort zu wechseln. Ein solcher Ort, weit entfernt von der Salzmarsch, ist Großmutter Nachtschattens Festung, die Spiralenburg im Schreckensforst. Natürlich verlangt Laugenstock, dass Großmutter Nachschatten und ihr Gefolge aus der Festung entfernt werden, bevor er diese in Besitz nimmt.

Ein Spieler kann Laugenstock trösten und den Sturmriesen mithilfe eines erfolgreichen Charismawurfs (Überzeugen) gegen SG 22 davon überzeugen, das Unvermeidliche zu akzeptieren, den Sturm zu beenden und die Gegend zu verlassen. Versagt er bei diesem Wurf, so kränkt er Laugenstock, der daraufhin die Spieler angreift.

Bricht ein Kampf aus, so kämpft der Sturmriese, bis seine Trefferpunkte auf 30 reduziert wurden, und flieht dann.

Anhang B: Magische Gegenstände

Die magischen Gegenstände in diesem Buch werden in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. Das Abenteuer, in dem der jeweilige Gegenstand vorkommt, wird am Ende jeder Beschreibung genannt.

Amulett der Pflanzenherrschaft

Wundersamer Gegenstand, selten (benötigt Einstimmung)

Dieses faustgroße Amulett besteht aus einem Bündel getrockneter Pflanzenstiele, die mit einem silbernen Faden umwickelt sind. An einem Lederriemen befestigt, trägt man es normalerweise um den Nacken oder am Gürtel.

Dieses Amulett hat 3 Ladungen. Trägst du das Amulett, kannst du 1 Ladung als Aktion verbrauchen, um den Zauber *Mit Pflanzen sprechen* zu wirken. Während der Dauer des Zaubers hast du einen Vorteil auf Charismawürfe, die Verhalten, Benehmen und Einstellung von Pflanzen beeinflussen. Das Amulett stellt alle verbrauchten Ladungen bei Sonnenaufgang jedes neuen Tages wieder her. (*Das Schicksal der Tammeraut*)

Druckkapsel

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese kleine Kapsel besteht aus mit Sand und verzauberten Wasserpflanzen vermischtem Bienenwachs. Nimmt eine Kreatur eine Druckkapsel ein, so darf diese die Effekte, die beim Schwimmen in einer Tiefe von mehr als 30 m normalerweise auftreten (siehe „Ungewöhnliche Umgebungen" in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*), ignorieren. (*Das Schicksal der Tammeraut*)

Gebetsstatuette des Sekolah

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese 30 cm große, kunstvoll aus Sandstein gefertigte Statuette stellt einen sich mit offenem Maul durch das Wasser windenden Hai dar. Befindet sich ein Winziges Meerestier in einem Umkreis von 3 cm der Statuette, so erwacht der Hai schlagartig zum Leben und fügt diesem 1 Punkt Stichschaden zu. Der Hai kann nur einmal pro Stunde in dieser Art Schaden verursachen. (*Der Letzte Feind*)

Pfeife der Erinnerungen

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese lange, filigrane Holzpfeife besitzt einen Kopf aus glattem Flussstein. Wird die Pfeife angezündet, verflüchtigt sich ihr Rauch nicht, sondern verweilt um den Nutzer. Nach 10 Minuten formt der Rauch sich bewegende Gestalten, die für 5 Minuten die größten Heldentaten des Nutzers nachstellen. Ist diese realistische Vorstellung vorbei, verfliegt der Rauch. Die Pfeife kann erst am nächsten Morgen erneut benutzt werden. (*Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch*)

Taucherhelm

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Trägst du diesen Messinghelm, kannst du unter Wasser atmen, erhältst Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m und eine Schwimmbewegungsrate von 9 m. (*Gefahr am Dunwasser*, *Das Schicksal der Tammeraut*)

Verfluchter Glücksstein

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dieser flache, grauschwarze Flussstein ist mit einem unbekannten arkanen Symbol graviert und fühlt sich kühl an. Trägst du diesen Stein, bekommst du einen Vorteil auf einen Attributswurf deiner Wahl. Der Stein kann nicht vor Anbruch des nächsten Tages wieder auf diese Weise benutzt werden.

Verflucht. Dieser Gegenstand ist verflucht. Dich auf ihn einzustimmen, verflucht dich, bis jemand den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie auf dich richtet. Solange du verflucht bist, kannst du den Stein nicht ablegen und er teleportiert sich immer wieder zurück in deine Taschen oder dein Bündel. Nachdem du die Magie des Steins benutzt hast, hast du einen Nachteil auf die nächsten beiden Attributswürfe. (*Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch*)

Anhang C: Monster und NSCs

Dieser Anhang beschreibt Kreaturen und Nichtspieler-Charaktere, die in diesem Buch vorkommen, aber nicht im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* aufgeführt werden. Die Einleitung jenes Buches erklärt, wie die Spielwerte zu interpretieren sind.

Die Beschreibungen einiger dieser Kreaturen finden sich auch in *Grabmal der Vernichtung*, *Volos Almanach der Monster* und *Prinzen der Apokalypse*, sind hier aber dem einfacheren Nachschlagen halber nochmals aufgeführt.

Die Kreaturen werden in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt.

Abscheulicher

Abscheulicher

Einige arme Seelen in der Umgebung des Geschwürs erliegen der Magie eines Abolethen durch dessen krankmachende Berührung. Verwandelt in Kreaturen, die als Abscheuliche bezeichnet werden, ähneln sie kaum ihrer früheren Gestalt. Ihre Haut wird schleimig und durchscheinend, während ihre Glieder sich dergestalt verziehen, dass sie denen von Unwesen der Tiefsee ähneln. Die Veränderung macht sie abhängig von Wasser. Sie müssen regelmäßig darin untertauchen, um keine schmerzhaften – und möglicherweise tödlichen – Hautausschläge zu erleiden. Abscheuliche sind nicht nur durch den Zustand ihrer Verfluchtheit an ihren Abolethen-Meister gebunden, sondern auch durch eine psychische Bindung, die sie dazu zwingt, jeder seiner unheilvollen Launen zu dienen.

Abscheulicher

Mittelgroße Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W8 + 44)
Bewegungsrate 6 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	7 (–1)	12 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen psychisch
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache, Tiefensprache, Telepathie 20 m
Herausforderung 5 (1.800 EP)

Abolethischer Vasall. Der Abolethen-Meister des Abscheulichen hält diesen ununterbrochen im Zustand bezaubert.

Amphibisch. Der Abscheuliche kann Luft und Wasser atmen.

Psychische Konditionierung. Der Abscheuliche ist immun gegen die Zustände verängstigt und bezaubert, es sei denn, diese werden von Effekten verursacht, die durch einen Abolethen hervorgerufen werden.

Wasserabhängigkeit. Der Abscheuliche erleidet 6 (1W12) Säureschaden am Ende jeder Stunde, die er ohne Kontakt mit Wasser verbringt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Abscheuliche führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem Dreizack und einen mit seiner Gedankenzerschmetternden Berührung.

Dreizack. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Gedankenzerschmetternde Berührung. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (4W8) psychischer Schaden, und das Ziel hat einen Nachteil auf Weisheitsrettungswürfe bis zum Ende des nächsten Zuges des Abscheulichen.

Amphisbaena

Diese in *Gefahr am Dunwasser* vorkommenden, seltsamen Reptilien haben einen mit Giftzähnen bewehrten Kopf an jedem Ende ihres schlangenartig gewundenen Körpers. Um sich fortzubewegen, ergreift ein Amphisbaena mit einem seiner Köpfe den Nacken des anderen und formt so einen Reifen, der über den Boden rollt.

Amphisbaena

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	3 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen –
Herausforderung 1/2 (100 EP)

Zwei Köpfe. Der Amphisbaena hat einen Vorteil auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung) und auf Rettungswürfe dagegen, blind, verzaubert, taub, verängstigt oder betäubt zu werden, oder das Bewusstsein zu verlieren.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Amphisbaena führt zwei Bissangriffe aus.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ausführen. Scheitert dieser, nimmt es 3 (1W6) Giftschaden und bei Gelingen die Hälfte dieses Schadens.

SHAWN WOOD

Barde

Barde

Mittelgroßer Humanoider (jede Rasse), beliebige Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 44 (8W8 + 8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +4, Wei +3
Fertigkeiten Akrobatik +4, Auftreten +6, Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Zwei Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Lied der Erholung. Während der Barde eine kurze Rast ausführt, kann er ein Lied singen. Alle Verbündeten, die das Lied hören, erhalten zusätzlich 1W6 Trefferpunkte zurück, wenn sie am Ende der Rast Trefferwürfel ausgeben. Auch der Barde selbst kann Nutzen aus diesem Merkmal ziehen.

Verspotten (2/Tag). Der Barde kann als Bonusaktion in seinem Zug eine Kreatur bestimmen, die sich innerhalb von 9 m befindet und die ihn hören kann. Dem Ziel muss ein Charismarettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs des Barden bei allen Attributs-, Angriffs- und Rettungswürfen im Nachteil zu sein

Zauberwirken. Der Barde ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Bardenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Freundschaft, Gehässiger Spott, Magierhand*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge, Heilendes Wort, Heldenmut, Person bezaubern, Schlaf*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Unsichtbarkeit, Zerbersten*

Aktionen

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Barde

Barden sind talentierte Poeten, Geschichtenerzähler und Unterhalter, die weit reisen und in Tavernen oder der Gesellschaft von ausgelassenen Abenteurergruppen, knallharten Söldnern und wohlhabenden Gönnern anzufinden sind.

Bodak

Ein Bodak ist einer der vielen untoten Wächter in *Das Inselkloster*. Diese seelenlosen Schrecken, jeder Einzelne entstanden aus den Überresten eines Verehrers von Orkus, dem Herrn der Untoten, existieren nur, um noch mehr Leid und Tod zu verbreiten.

Bodak

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Feuer, Kälte, nekrotisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Blitz, Gift
Zustandsimmunitäten bezaubert, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Abyssisch; Sprachen, die er im Leben kannte
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aura der Auslöschung. Der Bodak kann diese Eigenschaft als Bonusaktion aktivieren oder deaktivieren. Solange die Aura aktiv ist, fügt sie jeder Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m um den Bodak beendet, 5 Punkte nekrotischen Schaden zu. Untote und Unholde ignorieren diesen Effekt.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Bodak erleidet 5 Punkte gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, ist er bei allen Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Todesblick. Beendet eine Kreatur, die dem Bodak in die Augen sehen kann, ihren Zug innerhalb von 9 m um ihn, kann dieser sie zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 abzulegen. Dazu darf der Bodak nicht kampfunfähig sein und muss die Kreatur sehen können. Misslingt der Rettungswurf um 5 oder mehr und ist die Kreatur nicht immun gegen den Zustand verängstigt, werden ihre Trefferpunkte auf 0 reduziert. Ansonsten erleidet sie bei einem Misserfolg 16 (3W10) Punkte psychischen Schaden.

Wenn eine Kreatur nicht überrascht ist, kann sie zu Beginn ihres Zugs den Blick abwenden, um keinen Rettungswurf ablegen zu müssen. In diesem Fall ist sie bis zum Beginn ihres nächsten Zugs im Nachteil bei allen Angriffswürfen gegen den Bodak. Schaut die Kreatur den Bodak in der Zwischenzeit an, muss sie sofort den Rettungswurf ablegen.

Aktionen

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden.

Verdorrender Blick. Eine Kreatur, die der Bodak sehen kann und die sich innerhalb von 18 m befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 22 (4W10) Punkte nekrotischen Schaden oder die Hälfte bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Bullywug-Krächzer

Manche Bullywugs werden mit der Fähigkeit geboren, Magie in ihre Gesänge einzuweben. Diese seltenen Exemplare werden in geschützten Enklaven aufgezogen und lernen, ihre Magie sowohl zum Heilen als auch zum Verletzen einzusetzen. Wie *Gefahr am Dunwasser* zeigt, gehören sie zu den aufgeblasensten Vertretern der Bullywugs.

Bullywug-Krächzer

Mittelgroßer Humanoider (Bullywug), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Fellrüstung, Schild)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	15 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +3
Fertigkeiten Wahrnehmung +4, Heimlichkeit +3
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Bullywug
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Krächzer kann Luft und Wasser atmen.

Mit Fröschen und Kröten sprechen. Der Krächzer kann Fröschen und Kröten einfache Konzepte vermitteln, wenn er die Bullywug-Sprache spricht.

Stehender Sprung. Der Weitsprung des Krächzers reicht bis zu 6 m und sein Hochsprung bis zu 3 m, mit oder ohne Anlauf.

Sumpftarnung. Der Krächzer hat einen Vorteil auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die er ablegt, um sich in Sumpfgelände zu verstecken.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Glaaar-pat (3/Tag). Der Krächzer singt ein Lied des moorigen Verderbens. Jede ausgewählte Kreatur in einem Umkreis von 9 m um den Krächzer, die das Lied hören kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ausführen und nimmt 9 (2W8) psychischen Schaden, wenn sie versagt. Bei Gelingen erhält sie die Hälfte dieses Schadens. Eine Kreatur, der der Wurf nicht gelingt, hat zudem bis zum Ende ihres nächsten Zuges einen Nachteil auf Konstitutionsrettungswürfe.

Rooooo-glg (1/Tag). Der Krächzer singt eine Ode an einen Froschemoth-Ältesten. Jeder Bullywug im Umkreis von 9 m um den Krächzer, der das Lied hören kann, erhält 10 temporäre Trefferpunkte.

Königlicher Bullywug

Die größten und intelligentesten Bullywugs führen stets ihre Artgenossen an. Diese hohnerfüllten Exemplare kleiden sich in Gewänder aus Leder, rauem Tuch und Teile von Sumpfpflanzen. Wie in *Gefahr am Dunwasser* zu sehen, werden sie oftmals von einer Riesenkröte begleitet oder getragen.

Königlicher Bullywug

Mittelgroßer Humanoider (Bullywug), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Fellrüstung, Schild)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +5, Ges +3
Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +3
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Bullywug
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch. Der Königliche Bullywug kann Luft und Wasser atmen.

Froschreiter. Der Königliche Bullywug hat einen Vorteil auf Nahkampf-Waffenangriffe, die ausgeführt werden, während er einen Frosch reitet.

Mit Fröschen und Kröten sprechen. Der Königliche Bullywug kann Fröschen und Kröten einfache Konzepte vermitteln, wenn er die Bullywug-Sprache spricht.

Rohling. Eine Nahkampfwaffe fügt dem Ziel einen zusätzlichen Würfel Schaden zu (Grundlage ist der Würfel, mit dem der Schaden der Waffe bestimmt wird), wenn der Königliche Bullywug mit ihr trifft (im Angriff inbegriffen).

Stehender Sprung. Der Weitsprung des Königlichen Bullywugs reicht bis zu 6 m und sein Hochsprung bis zu 3 m, mit oder ohne Anlauf.

Sumpftarnung. Der Königliche Bullywug hat einen Vorteil auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die er ablegt, um sich in Sumpfgelände zu verstecken.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Königsspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden, oder 12 (2W8 + 3) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird. Ist das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, muss dieser ein Stärkerettungswurf gegen SG 13 gelingen, oder sie erleidet den Zustand liegend.

Mehrfachangriff. Der Königliche Bullywug führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Königsspeer und einen mit seinem Biss.

Gequakter Erlass (1/Tag). Der Königliche Bullywug hält eine laute Kundgebung ab. Jeder Bullywug in einem Umkreis von 18 m um ihn, der die Verlautbarung hören kann, hat einen Vorteil auf seinen nächsten Angriffswurf.

Echsenmensch-Gemeiner

Diese Echsenmenschen, denen man in *Gefahr am Dunwasser* in den Gewölben ihrer Kolonie begegnet, sind ebenso grimmig wie ihre bewaffneten Verwandten und können sich mit Waffen und Schilden rüsten, falls solche zur Verfügung stehen.

Echsenmensch-Gemeiner

Mittelgroßer Humanoider (Echsenmensch), neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch
Herausforderung 1/4 (50 EP)

Atem anhalten. Der Echsenmensch kann seinen Atem für bis zu 15 Minuten anhalten.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Echsenmensch-Reisser

Großer Humanoider (Echsenmensch), neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (7W10 + 14)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +3, Überlebenskunst +5
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch
Herausforderung 3 (700 EP)

Atem anhalten. Der Reißer kann seinen Atem für bis zu 15 Minuten anhalten.

Blutrausch. Der Reißer hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Reißer führt zwei Angriffe aus: einen mit seinen Klauen und einen mit seinem Biss.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Hiebschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

Das Schlachtfeld zerreißen (Aufladung 5–6). Der Reißer führt einen Klauenangriff auf jede Kreatur seiner Wahl innerhalb von 3 m aus. Eine Kreatur, die von diesem Angriff getroffen wird, muss bei einem Stärkerettungswurf gegen SG 13 Erfolg haben, sonst erleidet sie den Zustand liegend.

Echsenmensch-Reisser

Erfüllt von der Urmagie Semuanyas erfährt der Echsenmensch-Reißer während eines mehrtägigen Rituals unter der Leitung eines Schamanen furchterregende Veränderungen. Wie in *Gefahr am Dunwasser* zu sehen ist, werden die Klauen des Reißers lang und hart wie Stahl, seine Statur nimmt an Masse zu, und sein Temperament an Wildheit.

Echsenmensch-Schuppenschild

Diese widerstandsfähigen Kreaturen, die als Elitekrieger und Offiziere eines Echsenmenschen-Clans dienen, tragen dicke Rüstungen aus Krokodilschuppen und Metall. Sie sind in Kriegswaffen und fortgeschrittenen Kampftaktiken ausgebildet und beschützen Lager der Echsenmenschen wie in *Gefahr am Dunwasser*.

Echsenmensch-Schuppenschild

Mittelgroßer Humanoider (Echsenmensch), neutral

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer, Schild)
Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Athletik +4, Wahrnehmung +3, Überlebenskunst +5
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch
Herausforderung 1 (200 EP)

Atem anhalten. Der Schuppenschild kann seinen Atem für bis zu 15 Minuten anhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Schuppenschild führt zwei Nahkampfangriffe aus, jeden mit einer anderen Waffe.

Morgenstern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Dornenschild. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Reaktionen

Schildblock. Wenn ein Verbündeter innerhalb von 1,50 m vor dem Schuppenschild von einem Angriff getroffen wird, kann der Schuppenschild den von diesem Angriff verursachten Schaden um die Hälfte reduzieren.

Echsenmensch-Unterhäuptling

Der Echsenmensch-Unterhäuptling (wie er in *Gefahr am Dunwasser* auftaucht) ist ein frommer Priester aus Semuanya, der die Verehrung seines Gottes auf ähnliche Weise verfolgt wie ein Kleriker. Er besitzt einen Dolch aus einem massiven Krokodilzahn, der von Semuanya gesegnet wurde. Dieser repräsentiert die Tapferkeit des Unterhäuptlings sowohl in der Schlacht als auch im Glauben.

Echsenmensch-Unterhäuptling

Mittelgroßer Humanoider (Echsenmensch), neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Rettungswürfe Wei +5
Fertigkeiten Athletik +4, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Drakonisch
Herausforderung 3 (700 EP)

Atem anhalten. Der Unterhäuptling kann seinen Atem für bis zu 15 Minuten anhalten.

Zauberwirken. Der Unterhäuptling ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme*, *Licht*, *Thaumaturgie*-*Verschonung der Toten*,
1. Grad (4 Plätze): *Befehl*, *Lenkendes Geschoss*, *Nahrung und Wasser reinigen*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten*, *Schwache Genesung*, *Stille*
3. Grad (2 Plätze): *Fluch*, *Magie bannen*

Aktionen

Zahndolch. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Die Kiefer Semuanyas (Aufladung 5–6). Der Unterhäuptling ruft die Urmagie Semuanyas an und beschwört einen Spektralschlund um ein für ihn sichtbares Ziel innerhalb von 18 m um sich. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 22 (5W8) Stichschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf nicht schafft, ist bis zum Ende ihres nächsten Zuges zudem verängstigt.

Ertrunkener Asket

In zerlumpte Gewänder gekleidet, die Fäuste in lange Bänder aus verrottendem Stoff gehüllt, bewegt sich der Ertrunkene Asket für eine untote Kreatur mit alarmierender Geschwindigkeit. Dieser Kampfkünstler, der sich in *Das Schicksal der Tammeraut* aus dem Meer erhebt, behält seine Kampfreflexe, auch wenn sein Fleisch verrottet.

Ertrunkener Assassine

Der Ertrunkene Assassine jagt und tötet in grausamer Nachahmung seiner früheren Tätigkeit. Er schleicht sich von Schatten zu Schatten und taucht im Untotenangriff von *Das Schicksal*

Ertrunkener Asket

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 75 (10W8 + 30)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)	3 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Rettungswürfe Ges +5
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 3 (700 EP)

Verbunden. Der Ertrunkene Asket teilt seine Gedanken mit jedem anderen Ertrunkenen in einem Umkreis von 1,5 Kilometern und kann ihnen seine Gedanken und Beobachtungen unverzüglich und uneingeschränkt mitteilen.

Untote Standhaftigkeit. Wenn die Trefferpunkte des Ertrunkenen Asketen durch Schaden auf 0 reduziert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen einen SG von 5+ den erlittenen Schaden durchführen, sofern es sich nicht um gleißenden Schaden oder Schaden eines kritischen Treffers handelt. Falls erfolgreich, fallen die Trefferpunkte des Ertrunkenen Asketen stattdessen auf 1.

Wanderer des Meeresgrunds. Der Ertrunkene Asket kann nicht schwimmen, und in jedem Gewässer wird er unweigerlich auf den Grund sinken. Er erleidet keine Abzüge auf Bewegungen oder Angriffe unter Wasser. Zudem ist er immun gegen die Auswirkungen, sich in einer Tiefe von mehr als 30 m unter Wasser zu befinden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Ertrunkene Asket führt drei waffenlose Schläge aus.

Waffenloser Schlag. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht mit Blaufäule infiziert zu werden (siehe den Textkasten „Blaufäule" links).

Reaktionen

Gewandtes Ziel. Der Ertrunkene Asket erhält +3 auf seine RK gegen einen Fernkampfangriff, der ihn treffen würde. Dafür muss der Ertrunkene Asket den Angreifer sehen.

SHAWN WOOD

Ertrunkener Assassine

Blaufäule

Diese Krankheit befällt Humanoide. Einem an der Blaufäule erkrankten Opfer wachsen grotesk erscheinende blaue Geschwüre an Gesicht und Rücken. Diese Krankheit wird von Untoten (einschließlich der Ertrunkenen in *Das Schicksal der Tammeraut*) übertragen, und die Opfer ziehen sie sich zumeist durch Wunden zu, die von infizierten Kreaturen geschlagen wurden.

Die Geschwüre dieser Krankheit manifestieren sich in 1W4 Stunden, wodurch die Konstitutions- und Charismawerte des Opfers um jeweils 1W4 sinken, auf ein Minimum von 3. Darauf folgen bald Fieber und Kribbeln in den Extremitäten. Eine infizierte Kreatur wird empfindlich für gleißenden Schaden und erlangt die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

Am Ende jeder langen Rast muss eine infizierte Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem Erfolg gewinnt das Opfer 1 Konstitutionspunkt und 1 Charismapunkt zurück, die es an die Krankheit verloren hatte. Wenn die infizierte Kreatur alle Punkte wiedererlangt, die sie an die Krankheit verloren hatte, ist sie geheilt. Andere Effekte, die die Attributswerte des Opfers erhöhen, heilen die Krankheit nicht. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet das Opfer 18 (4W8) nekrotischen Schaden, da die Geschwüre aufplatzen und sich ausbreiten. Eine Kreatur, die durch diesen Schaden auf 0 Trefferpunkte reduziert wurde, kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen, bis die Krankheit geheilt ist. Sie kann jedoch wie normal stabilisiert werden.

der Tammeraut auf. Seine seepockenverkrustete Handarmbrust zielt mit tödlicher Präzision. Wenn das hinter einer einfachen Treibholzmaske versteckte Gesicht dieser Kreatur offenbar wird, füllt es die Herzen der Sterblichen mit Schrecken.

Ertrunkener Assassine

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 67 (9W8 + 27)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	9 (–1)	9 (–1)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +5
Fertigkeiten Einschüchtern +5, Heimlichkeit +5
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 4 (1.100 EP)

Untote Standhaftigkeit. Wenn die Trefferpunkte des Ertrunkenen Assassinen durch Schaden auf 0 reduziert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen einen SG von 5+ den erlittenen Schaden durchführen, sofern es sich nicht um gleißenden Schaden oder Schaden von einem kritischen Treffer handelt. Falls erfolgreich, fallen die Trefferpunkte des Ertrunkenen Assassinen stattdessen auf 1.

Verbunden. Der Ertrunkene Assassine teilt seine Gedanken mit jedem anderen Ertrunkenen in einem Umkreis von 1,5 Kilometern, und kann ihnen seine Gedanken und Beobachtungen unverzüglich und uneingeschränkt mitteilen.

Wanderer des Meeresgrunds. Der Ertrunkene Assassine kann nicht schwimmen, und in jedem Gewässer wird er unweigerlich auf den Grund sinken. Er erleidet keine Abzüge für Bewegungen oder Angriffe unter Wasser. Zudem ist er immun gegen die Auswirkungen, sich in einer Tiefe von mehr als 30 m unter Wasser zu befinden.

Aktionen

Die Maske absetzen (1/Tag). Der Ertrunkene Assassine setzt seine Maske ab und enthüllt sein verfaulendes Gesicht. Im Umkreis von 9 m um den Assassinen muss jeder Kreatur nach seiner Wahl, die den Assassinen sehen kann, ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Assassinen verängstigt zu sein.

Dolch. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 9 (2W8) Giftschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht mit Blaufäule infiziert zu werden (siehe die Seitenleiste „Blaufäule").

Handarmbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht mit Blaufäule infiziert zu werden (siehe den Textkasten „Blaufäule" links).

Mehrfachangriff. Der Ertrunkene Assassine führt zwei Handarmbrust-Angriffe oder zwei Dolch-Angriffe aus. Er kann dann die Spurt-, Rückzug-, oder Verstecken-Aktion durchführen.

Ertrunkene Klinge

Beim Angriff auf die Einsiedelei in *Das Schicksal der Tammeraut* kämpft dieser mit Seepocken verkrustete, untote Krieger mit überraschender List. Seesterne klammern sich an seinen feinen Bart, und seine boshafte Wut ist in den geschwollenen, grauen Augen sichtbar.

Ertrunkener Meister

Dieser wasserdurchsogene Untote, der in *Das Schicksal der Tammeraut* an die Grube des Hasses gebunden ist, schwebt bedrohlich über den Knochen seiner Opfer. Torso, Arme und Kopf haben sich ihre früheren Formen bewahrt, aber seine Beine haben sich zu schattigen Tentakeln aufgespalten. Der Ertrunkene Meister ist an eine Quelle mächtiger Magie gebunden, was ihn daran hindert, sich weit zu entfernen. Anderen Ertrunkenen kann er befehlen und sie zwingen, in seinen dunklen Ränken an seiner Statt zu agieren.

Harpyien-Matriarchin

Diese graugefiederte Matrone der Harpyien ist es, die in *Das Schicksal der Tammeraut* darüber wacht, wie ihr Schwarm sich um Aas zankt. Sie ist von einer Wolke magischer Geister umgeben, die an die Gebeine von Seevögeln erinnern.

Herr Dory

Herr Dory ist eines der vier Ratsmitglieder, die das Geschwür beherrschen. Er tarnt seine verfluchte Natur auf ganz ungezwungene Weise. Sein seltener, flüssigkeitsempfindlicher „Hautzustand" ist tatsächlich eine Form des gleichen abolethischen Gebrechens, das Abscheuliche gebiert, obwohl Dorys Zustand weniger schwerwiegend ist und er in der Lage war, sich seinen freien Willen zu bewahren.

Junger Kraken

Diese in einer tiefen, dunklen Unterwassergrube in der Nähe des Geschwürs lauernde Kreatur trägt ein aus dem Wahnsinn geborenes Mal des dunklen Gottes Tharizdun. Jeden Tag unabhängiger werdend, träumt er davon, sich dem Griff seiner abolethischen Hüter zu entwinden und seinen eigenen verderbten Willen über die Meere zu bringen.

Ertrunkene Klinge

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 10 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 2 (450 EP)

Untote Standhaftigkeit. Wenn die Trefferpunkte der Ertrunkenen Klinge durch Schaden auf 0 reduziert werden, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen einen SG von 5+ den erlittenen Schaden durchführen, sofern es sich nicht um gleißenden Schaden oder Schaden von einem kritischen Treffer handelt. Falls erfolgreich, fallen die Trefferpunkte der Ertrunkenen Klinge stattdessen auf 1.

Verbunden. Die Ertrunkene Klinge teilt ihre Gedanken mit jedem anderen Ertrunkenen in einem Umkreis von 1,50 Kilometern und kann ihnen ihre Gedanken und Beobachtungen unverzüglich und uneingeschränkt mitteilen.

Wanderer des Meeresgrunds. Die Ertrunkene Klinge kann nicht schwimmen, und in jedem Gewässer wird sie unweigerlich auf den Grund sinken. Sie erleidet keine Abzüge für Bewegungen oder Angriffe unter Wasser. Zudem ist sie immun gegen die Auswirkungen, sich in einer Tiefe von mehr als 30 m unter Wasser zu befinden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Ertrunkene Klinge führt zwei Rostiges Langschwert-Angriffe aus.

Rostiges Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht mit Blaufäule infiziert zu werden (siehe den Textkasten „Blaufäule" auf Seite 234).

Ertrunkener Meister

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 157 (21W8 + 63)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Kon +7, Wei +6
Fertigkeiten Wahrnehmung +10
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 20
Sprachen Versteht Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 9 (5.000 EP)

Kälteaura. Zu Beginn jedes Spielzugs des Ertrunkenen Meisters erleidet jede Kreatur innerhalb von 1,50 m 5 (1W10) Kälteschaden. Eine Kreatur, die den Ertrunkenen Meister berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während er sich nicht weiter als 1,50 m von ihm entfernt befindet, erleidet 5 (1W10) Kälteschaden.

Untote Standhaftigkeit. Wenn die Trefferpunkte des Ertrunkenen Meisters durch Schaden auf 0 reduziert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen einen SG von 5+ den erlittenen Schaden durchführen, sofern es sich nicht um gleißenden Schaden oder Schaden von einem kritischen Treffer handelt. Falls erfolgreich, fallen die Trefferpunkte des Ertrunkenen Meisters stattdessen auf 1.

Verbunden. Der Ertrunkene Meister teilt seine Gedanken mit jedem anderen Ertrunkenen in einem Umkreis von 1,50 Kilometern und kann ihnen seine Gedanken und Beobachtungen unverzüglich und uneingeschränkt mitteilen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Ertrunkene Meister führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Zweihandschwert und einen mit seinem lebensentziehenden Tentakel.

Lebensentziehendes Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) nekrotischer Schaden. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, damit seine maximalen Trefferpunkte nicht um einen Betrag reduziert werden, der dem erlittenen Schaden entspricht. Falls dieser Effekt seine Trefferpunkte auf 0 reduziert, stirbt das Ziel. Dieser Verringerungseffekt dauert an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf erkrankt das Ziel zudem an Blaufäule (siehe den Textkasten „Blaufäule" auf Seite 235).

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden plus 14 (4W6) Kälteschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht mit Blaufäule infiziert zu werden (siehe den Textkasten „Blaufäule" auf Seite 235).

Nekrotische Tinte (Aufladung 5–6). Der Ertrunkene Meister stößt in einem Kegel mit 9 m Reichweite vor sich unreine Tinte aus. Jeder in der Tinte gefangenen Kreatur muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 gelingen. Bei einem misslungenen Rettungswurf nimmt sie 27 (6W8) nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur, der dieser Rettungswurf nicht gelingt, wird bis zum Ende ihres nächsten Spielzugs geblendet und erkrankt an Blaufäule (siehe den Textkasten „Blaufäule" auf Seite 235).

Harpyien-Matriarchin

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 88 (16W8 + 16)
Bewegungsrate 6 m, fliegend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	9 (–1)	10 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +6, Cha +6
Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderung 5 (1.800 EP)

Magieresistenz. Die Matriarchin hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Verlockende Maestra. Solange sie sich in einem Umkreis von 18 m um die Matriarchin befinden, haben Kreaturen einen Nachteil auf Rettungswürfe gegen ihren Verlockenden Gesang.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Matriarchin führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (3W6 + 3) Hiebschaden.

Antlitz der Begierde (1/Tag). Die Matriarchin projiziert eine Vision in den Verstand von Kreaturen, die sich in einer Entfernung von weniger als 9 m befinden und weder Konstrukte noch untot sind. Die Vision zeigt die Kreatur beim Erreichen dessen, was sie am meisten begehrt. Einer betroffenen Kreatur muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, um nicht fallenzulassen, was auch immer sie in Händen hält, und bis zum Ende ihres nächsten Zugs gelähmt zu sein.

Vergängliche Gestalt. Die Matriarchin kann sich auf magische Weise maskieren, um für bis zu 1 Stunde einem Humanoiden ähnlicher Größe und Gestalt zu ähneln. Als Bonusaktion kann sie in ihre wahre Gestalt zurückkehren. Diese Illusion hält einer genauen Prüfung nicht stand.

Verlockender Gesang. Die Matriarchin singt eine magische Melodie. Alle Humanoiden und Riesen innerhalb von 90 m um die Matriarchin, die das Lied hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht bis zum Ende des Liedes bezaubert zu werden. Die Matriarchin muss in folgenden Zügen eine Bonusaktion verwenden, um weiter zu singen. Sie kann den Gesang jederzeit beenden. Der Gesang endet, wenn die Matriarchin kampfunfähig ist.

Solange ein Ziel von der Matriarchin bezaubert ist, ist es kampfunfähig und ignoriert die Lieder anderer Harpyien. Wenn das bezauberte Ziel mehr als 1,50 m von der Matriarchin entfernt ist, muss es sich in seinem Zug auf die Matriarchin zu bewegen, auf dem direktesten Weg, um so schnell wie möglich in eine Reichweite von 1,50 m um die Kreatur zu gelangen. Das Ziel vermeidet keine Gelegenheitsangriffe, aber bevor es sich in schädigendes Gelände bewegt, wie Lava oder eine Grube, und wenn es Schaden durch eine Quelle mit Ausnahme der Matriarchin erleidet, kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Effekt für das Ziel.

Ein Ziel, dem ein erfolgreicher Rettungswurf gegen den Effekt gelingt, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Gesang der Harpyie.

Herr Dory

Mittelgroße Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (Lederrüstung und Schild)
Trefferpunkte 170 (20W8 + 80)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	20 (+5)	19 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +8, Wei +6
Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +6,
Schadensimmunitäten Nekrotisch
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Tiefensprache, Telepathie 20 m
Herausforderung 10 (5.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Herr Dorys angeborenes Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Rettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Herr Dory kann ohne Materialkomponenten angeboren die folgenden Zauber wirken:

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen, Magie entdecken, Unsichtbarkeit* (nur sich selber)
2/Tag jeweils: *Furcht, Feuerball, Fliegen*
1/Tag jeweils: *Ätherische Gestalten, Todeswolke*

Magieresistenz. Herr Dory hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Wasserabhängigkeit. Herr Dory erleidet 6 (1W12) Säureschaden am Ende jeder Stunde, die er ohne Kontakt mit Wasser verbringt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Herr Dory führt drei Angriffe mit seinem Rapier aus.

Rapier. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Stichschaden und 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Auge der Verderbnis (Aufladung 5–6). Herr Dory starrt eine für ihn sichtbare Kreatur im Umkreis von 9 m von ihm an. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf erleidet es 27 (5W10) nekrotischen Schaden und 27 (5W10) Giftschaden und entwickelt dann für 1 Minute Empfindlichkeit gegenüber sowohl nekrotischem Schaden als auch Giftschaden. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur den halben Schaden und entwickelt die Schadensempfindlichkeiten nicht.

Junger Kraken

Riesige Monstrosität (Titan), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 207 (18W12 + 90)
Bewegungsrate 6 m, schwimmend 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	19 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Str +12, Ges +5, Kon +10, Int +9, Wei +7
Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Blitz
Zustandsimmunitäten Verängstigt, gelähmt
Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Versteht Abyssisch, Celestisch, Infernalisch und Urtümlich, kann aber nicht sprechen; Telepathie 20 m
Herausforderung 14 (11.500 EP)

Amphibisch. Der Kraken kann Luft und Wasser atmen.

Bewegungsfreiheit. Der Kraken ignoriert schwieriges Gelände, und magische Effekte können seine Geschwindigkeit nicht reduzieren oder ihn festsetzen. Er kann 1,50 m Bewegungsrate aufwenden, um aus nicht-magischen Zwängen oder Umschlingungen zu entkommen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kraken führt drei Tentakelangriffe aus, wobei er jeden davon durch Schleudern ersetzen kann.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8 + 7) Stichschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, die der Kraken gepackt hat, wird die Kreatur verschluckt, und der Haltegriff endet. Solange die Kreatur verschluckt ist, ist sie blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Kraken, und erleidet 21 (6W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Kraken. Eine mittelgroße oder zwei kleinere Kreaturen können gleichzeitig verschluckt werden.

Wenn der Kraken in einem Zug 35 oder mehr Schaden von einer Kreatur in seinem Inneren erleidet, muss er am Ende dieses Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 23 ablegen, oder alle verschluckten Kreaturen hochwürgen. Diese landen dann liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um den Kraken. Wenn der Kraken stirbt, ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 4,50 m Bewegungsrate aufwendet. Sie erleidet dabei den Zustand liegend.

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (3W6 + 7) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 20). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt. Der Kraken hat zehn Tentakel, von denen jeder ein Ziel packen kann.

Schleudern. Ein mittelgroßer oder kleinerer Gegenstand, den der Kraken hält, oder eine Kreatur, die er gepackt hat, wird bis zu 18 m in eine zufällige Richtung geschleudert und erleidet den Zustand liegend. Wenn ein geworfenes Ziel eine feste Oberfläche trifft, erleidet es 3 (1W6) Wuchtschaden für jeweils 3 m, die es geworfen wurde. Wenn das Ziel in eine andere Kreatur geworfen wird, muss diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht den gleichen Schaden und den Zustand liegend zu erleiden.

Gewitter. Der Kraken erschafft auf magische Art drei Blitze, die jeweils ein Ziel, das der Kraken sehen kann, innerhalb von 27 m treffen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 22 (4W10) Blitzschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Kraken kann drei legendäre Aktionen ausführen und dabei unter den unten aufgeführten Optionen auswählen. Es kann immer nur eine legendäre Aktionsoption gleichzeitig und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur verwendet werden. Der Kraken erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Tentakelangriff (kostet 2 Aktionen). Der Kraken führt einen Tentakelangriff aus.
Schleudern. Der Kraken verwendet Schleudern.
Tintenwolke (kostet 3 Aktionen). Solange sich der Kraken unter Wasser befindet, kann er eine Tintenwolke mit 12 m Radius abgeben. Die Wolke breitet sich um Ecken aus, und die Gegend ist für alle Kreaturen außer dem Kraken komplett verschleiert. Alle Kreaturen außer dem Kraken, die ihren Zug dort beenden, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 23 ablegen, um nicht 16 (3W10) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine starke Strömung löst die Wolke auf. Ansonsten verschwindet sie am Ende des nächsten Zugs des Kraken.

Kind der Tiefe

Kinder der Tiefe begannen ihr Leben als Menschen, die von der Küste geraubt oder von einem sinkenden Schiff gerettet wurden und denen eine Macht unter der See einen schrecklichen Handel anbot: Ergib dich mir mit Leib und Seele oder ertrinke. Wer das Angebot annimmt, wird einem uralten Ritual unterzogen, das unter bösen Kreaturen der Meere weitverbreitet ist. Es ist schmerzhaft und das Ergebnis niemals sicher, aber wenn es funktioniert, verwandelt es die luftatmende Person in einen Gestaltwandler, der eine Form anzunehmen vermag, die sich unter den Wellen vollständig zu Hause fühlt.

Kind der Tiefe

Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 67 (9W8 + 27)
Bewegungsrate 9 m (in Hybridgestalt 6 m und schwimmend 12 m)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Wei +3, Cha +4
Fertigkeiten Fingerfertigkeit +3, Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +3, Täuschen +6
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Diebessprache
Herausforderung 3 (700 EP)

Gestaltwandler. Das Kind der Tiefe kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Humanoidem und Fisch zu verwandeln, oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Abgesehen von seiner Geschwindigkeit sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die es trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn das Kind der Tiefe stirbt, nimmt es wieder seine wahre Gestalt an.

Amphibisch (nur Hybridgestalt). Das Kind der Tiefe kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. In humanoider Gestalt führt das Kind der Tiefe zwei Nahkampfangriffe aus. In seiner Hybridgestalt führt das Kind der Tiefe drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss (nur Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Stichschaden.

Klaue (nur Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Psychisches Kreischen (nur Hybridgestalt; Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Das Kind der Tiefe stößt einen schrecklichen Schrei aus, der bis zu 90 m weit hörbar ist. Jeder Kreatur innerhalb von 9 m muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs des Kinds der Tiefe betäubt zu sein. Im Wasser überträgt das psychische Kreischen auch die Erinnerungen der letzten 24 Stunden an seinen Meister, unabhängig von der Entfernung, solange sich das Kind der Tiefe und der Meister in demselben Gewässer befinden.

Streitaxt (nur Humanoidgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden beim Angriff mit zwei Händen.

Koalinth

Die in *Gefahr am Dunwasser* auftauchenden Koalinthe sind kriegerische und aggressive wasserbewohnende Hobgoblins mit farbenfrohen Gesichtern und funktionellen Kiemen. Sie sind bekannt für ihre Wildheit und ihren Hass auf Elfen.

Koalinth

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (Schuppenpanzer)
Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +2
Fertigkeiten Athletik +3, Wahrnehmung +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Goblin
Herausforderung 1/2 (100 EP)

Amphibisch. Der Koalinth kann Luft und Wasser atmen.

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Spielzug kann der Koalinth einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, wenn sich diese Kreatur innerhalb von 1,50 m eines nicht kampfunfähigen Verbündeten des Koalinths befindet.

Aktionen

Dreizack. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, falls der Nahkampf-Waffenangriff mit zwei Händen ausgeführt wird.

KOALINTH

KOALINTH-TRUPPFÜHRER

Diese grimmigen Koalinthen führen Sondermissionen für ihr Volk durch, wie zum Beispiel der diplomatische Gesandte in *Gefahr am Dunwasser*. Ein Koalinth-Truppführer konzentriert seinen Zorn auf die wichtigsten Bedrohungen auf dem Schlachtfeld und beseitigt diese Bedrohungen dann eine nach der anderen.

KOALINTH-TRUPPFÜHRER

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (Schuppenpanzer)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +2, Wei +2
Fertigkeiten Athletik +4, Wahrnehmung +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Goblin
Herausforderung 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Koalinth kann Luft und Wasser atmen.

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Spielzug kann der Truppführer einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, falls sich diese Kreatur innerhalb von 1,50 m von einem Verbündeten des Truppführers befindet, der nicht kampfunfähig ist.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Truppführer führt mit seinem Dreizack zwei Nahkampfangriffe aus.

Dreizack. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, falls der Nahkampf-Waffenangriff mit zwei Händen ausgeführt wird.

Hakenbesetztes Netz. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 3/9 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden, und das Ziel ist festgesetzt. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 12 abzulegen, um sich oder eine andere festgesetzte Kreatur in Reichweite bei einem Erfolg aus dem Hakenbesetzten Netz zu befreien. Dem Netz (RK 12) insgesamt 5 Hiebschaden zuzufügen, zerstört das Netz und befreit das Ziel, ohne letzterem Schaden zuzufügen.

REAKTIONEN

Die Hilflosen aufspießen (2/Tag). Immer wenn eine Kreatur innerhalb von 9 m um den Truppführer festgesetzt wird, kann der Truppführer sich mit seiner Bewegungsrate in Richtung der festgesetzten Kreatur bewegen. Falls der Truppführer seine Bewegung in Reichweite der festgesetzten Kreatur beendet, hat er die Option, gegen sie einen Nahkampfangriff auszuführen.

SHAN WOOD

Kraken-Priester

Ein Kraken kann dem Volk, das seine Wut miterlebt hat, gottähnlich erscheinen. Diejenigen, die glauben, dass seine Macht von einem göttlichen Wesen verliehen wurde, und diejenigen, die das Monster durch Verehrung zu besänftigen suchen, sehen sich manchmal urplötzlich von besonderen Fähigkeiten erfüllt, um von diesem Tag an als Kraken-Priester zu dienen.

Kysh (Triton)

Kysh, ein Gefangener der Sahuagin in *Der Letzte Feind*, ist ein Verteidiger der Tiefseeregionen, der bereit ist, sich der Abenteurergruppe in ihrem Kampf anzuschließen. Tritonen sind ein Volk der Elementarebene des Wassers, die zur Materielle Ebene reisten, um über die dunklen Sphären der Ozeantiefen zu wachen. Sie sind als Hüter von Portalen, Tiefseeschluchten und anderen Orten anzutreffen, an denen widerwärtige Monster auftauchen könnten. Wenn solche Bedrohungen sich tatsächlich blicken lassen, greifen die Tritonen zu den Waffen, um sie von der Welt zu vertreiben.

Kraken-Priester

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede böse Gesinnung

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 75 (10W8 + 30)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nichtmagische Angriffe
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Zwei beliebige
Herausforderung 5 (1.800 EP)

Amphibisch. Der Priester kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Zauberwirken des Priesters ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann ohne Materialkomponenten angeboren die folgenden Zauber wirken:

Beliebig oft: *Befehl*, *Wasser erschaffen* oder *zerstören*
3/Tag jeweils: *Auf Wasser gehen*, *Dunkelheit*, *Wasser atmen*, *Wasser kontrollieren*
1/Tag jeweils: *Blitze herbeirufen*, *Evards Schwarze Tentakel*

Aktionen

Donnernde Berührung. *Nahkampf-Zauberangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* 27 (5W10) Schallschaden.

Stimme des Kraken (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Ein Kraken spricht durch den Priester mit einer donnernden Stimme, die innerhalb von 90 m hörbar ist. Geschöpfen nach Wahl des Priesters, die die Worte des Kraken (die in Abyssisch, Infernalisch oder Urtümlich gesprochen werden) hören können, müssen bei einem Charismarettungswurf gegen SG 14 erfolgreich sein oder sind für 1 Minute verängstigt. Ein verängstigtes Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Kysh

Mittelgroßer Humanoider (Triton), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Überlebenskunst +3, Überzeugen +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache, Urtümlich
Herausforderung 1 (200 EP)

Amphibisch. Kysh kann Luft und Wasser atmen.

Botschafter der See. Kysh kann mit amphibischen und wasseratmenden Tieren einfache Ideen kommunizieren. Sie verstehen die Bedeutung seiner Worte, aber er kann sie nicht verstehen.

Angeborenes Zauberwirken. Kyshs Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann den folgenden Zauber wirken und benötigt dabei nur verbale Komponenten:

1/Tag: *Nebelwolke*

Aktionen

Mehrfachangriff. Kysh führt mit seinem Speer zwei Nahkampfangriffe aus.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, falls der Nahkampf-Waffenangriff mit zwei Händen ausgeführt wird.

WAYNE ENGLAND

Lebende Eisenstatue

Diese gedrungene, solide wirkende Statue, die in *Das Inselkloster* zurzeit den Schatz des bösen Kults bewacht, besteht aus reinem Eisen. Ihre Hände sind zu tödlichen Waffen geformt.

Lebende Eisenstatue

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 102 (12W8 + 48)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Säure
Schadensimmunitäten Blitz, Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Sprachen seines Schöpfers, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 5 (1.800 EP)

Unveränderbare Gestalt. Die Statue ist immun gegen jeden Zauber oder Effekt, der ihre Gestalt verändern würde.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Statue führt zwei Angriffe aus: einen mit ihrer Klinge und einen mit ihrem Hammer.

Klinge. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Hammer. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, und das Ziel erleidet den Zustand liegend.

Wirbeln (Aufladung 5–6). Die Statue kann ihre Aktion nutzen, um sich in der Taille zu drehen und dabei auf Kreaturen ihrer Wahl im Umkreis von 3 m zu zielen. Jedes Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 19 (3W10 + 3) Wuchtschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Lebende Minotaurus-Kristallstatue

Ein mächtiger, grob geschnitzter und durch machtvolle Magie zum Leben erweckter Kristall-Minotaurus bewacht die Tunnel in *Das Inselkloster*.

Lebende Minotaurus-Kristallstatue

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (16W10 + 48)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	9 (–1)	16 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Energie
Schadensimmunitäten Blitz, Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Sprachen seines Schöpfers, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 6 (2.300 EP)

Unveränderbare Gestalt. Die Statue ist immun gegen jeden Zauber oder Effekt, der seine Gestalt verändern würde.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Statue führt zwei Angriffe aus: einen mit ihrer Großaxt und einen Aufspieß-Angriff.

Großaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W12 + 4) Hiebschaden.

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Reaktionen

Umherfliegende Splitter. Als Reaktion auf eine Kreatur, die die Statue mit einem Nahkampf-Waffenangriff trifft, verursacht die Statue beim Angreifer 11 (2W10) Stichschaden.

Locathah

Diese widerstandsfähigen und stolzen Fischvölker (denen die Charaktere in *Gefahr am Dunwasser* begegnen) haben Krieg, Sklaverei und Misshandlungen durch andere Wasserlebewesen überstanden. Sie leben in unterseeischen Stammesgemeinschaften entlang der Küste und jagen sowohl über als auch unter Wasser.

Locathah-Jäger

Als weitherumgekommener Recke ist der Locathah-Jäger erfahren genug, um Beute an Land und im Wasser zu verfolgen und zu jagen. Sie dienen oft als Anführer für kleine Banden von Locathah oder als Abgesandte ihres Volks (wie etwa der in *Gefahr am Dunwasser* auftauchende Jäger). Ihre farbenfrohen, vergifteten und schnell nachladbaren Armbrüste verfehlen selten ihr Ziel.

Meervolk-Ausschlachter

Diese erfahrenen Krieger sind Veteranen darin, Wracks und Ruinen der tiefsten Gewässer zu plündern, und helfen dabei, ihre Angehörigen mit rapierähnlichen Waffen aus lebenden Korallen zu verteidigen. Die Ausschlachter begleiten anderes Meervolk auf Missionen und nutzen ihre scharfen Sinne, um Gefahren zu erkennen. In *Gefahr am Dunwasser* verbünden sie sich mit den Echsenmenschen.

Locathah

SHAWN WOOD

Locathah

Mittelgroßer Humanoider (Locathah), neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +3
Fertigkeiten Athletik +3, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Herausforderung 1/2 (100 EP)

Eingeschränkte Amphibie. Der Locathah kann Luft und Wasser atmen, aber er muss mindestens alle 4 Stunden unter Wasser tauchen, um nicht zu ersticken.

Leviathanischer Wille. Der Locathah hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen bezaubert, verängstigt, gelähmt, vergiftet, betäubt, oder wenn er eingeschläfert werden soll.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Locathah führt mit seinem Speer zwei Nahkampfangriffe aus.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+ 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, falls der Nahkampf-Waffenangriff mit zwei Händen ausgeführt wird.

Locathah-Jäger

Mittelgroßer Humanoider (Locathah), neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Rettungswürfe Ges +4, Wei +4
Fertigkeiten Athletik +3, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Herausforderung 2 (450 EP)

Eingeschränkte Amphibie. Der Jäger kann Luft und Wasser atmen, aber er muss mindestens alle 4 Stunden unter Wasser tauchen, um nicht zu ersticken.

Leviathanischer Wille. Der Jäger hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und Effekte, die auf Kontrolle über seine Aktionen abzielen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Jäger führt mit seiner vergifteten Armbrust zwei Angriffe aus.

Vergiftete Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W8 + 2) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zugs vergiftet zu sein.

Knüppel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

Monströser Peryton

Dieser große Peryton – der Schrecken der Küste und die jüngste Geißel der Feuerblick-Insel im *Schicksal der Tammeraut* – geht auf Schiffen und in Küstengemeinden auf die Jagd. Er hat zahlreiche Nester gebaut, um sein Territorium zu markieren.

Mörderranke

Eine Mörderranke ist eine der Fortbewegung mächtige Pflanze, die sich selbst ihren Dünger sammelt, indem sie Beute ergreift, zerquetscht und die Kadaver nahe ihrer Wurzeln ablegt. Sie bewegt sich nur, um Opfer ausfindig zu machen. Eine ausgewachsene Pflanze besteht aus einer etwa 6 m lanen Hauptranke, von der sich alle 15 cm kleinere, etwa 1,50 m lange Ranken abzweigen. Im Spätsommer bringen diese sekundären Ranken Bündel von kleinen Früchten hervor, die wilden Trauben ähneln. Die Früchte sind hart und haben einen herzhaften, aber bitteren Geschmack.

Eine unterirdische Variante wächst in der Nähe heißer Quellen, Vulkanschloten und anderer Wärmequellen. Eine unterirdisch wachsende Mörderranke lässt in der Regel genügend Beutereste zurück, um eine blühende Kolonie verschiedenster Pilze am Leben zu erhalten, die um die Pflanze herum aus dem Boden schießen und dabei helfen, die Ranke selbst zu verbergen.

Ozeanus (Meereself)

Dieser Meereself war in *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch* – bevor er gefangengenommen wurde – damit beauftragt worden, die Manöver der *Seegeist* zu untersuchen. Ozeanus ist ein kluger und findiger Elf und mehr als bereit dazu, sich Abenteurern mit mutigen Herzen und guten Absichten anzuschließen.

Meervolk-Ausschlachter

Mittelgroßer Humanoider (Meervolk), neutral

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 3 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +4
Fertigkeiten Athletik +3, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Herausforderung 1 (200 EP)

Amphibisch. Der Ausschlachter kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Ausschlachter führt mit seinem Korallenrapier zwei Angriffe aus.

Korallenrapier. Nahkampfangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. ***Treffer:*** 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Toxin einspritzen (2/Tag). Nahkampfangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. ***Treffer:*** 6 (1W8 + 2) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zugs gelähmt zu sein.

Monströser Peryton

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 144 (17W10 + 51)
Bewegungsrate 6 m, fliegend 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+5)	14 (+2)	16 (+3)	9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe Str +9, Ges +6, Wei +6
Fertigkeiten Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Versteht Gemeinsprache und Elfisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 11 (7.200 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Peryton bei einem Rettungswurf versagt, kann er diesen stattdessen als Erfolg gelten lassen.

Scharfe Nase und Augen. Der Peryton hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht oder Geruchssinn zusammenhängen.

Vorbeifliegen. Der Peryton provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite eines Feindes fliegt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Peryton führt zwei Angriffe aus: einen Aufspießen-Angriff und einen mit seinen Klauen.

Aufspießen. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. ***Treffer:*** 12 (2W6 + 5) Stichschaden.

Krallen. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. ***Treffer:*** 16 (2W10 + 5) Hiebschaden.

Verzerrter Schatten. Der Peryton wählt bis zu drei für ihn sichtbare Kreaturen in einem Umkreis von 18 Metern von ihm selbst. Jede dieser Kreaturen muss bei einem Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 erfolgreich sein oder wird verflucht. Wenn die Kreatur verflucht ist, muss sie immer, wenn sie einen Angriffswurf, einen Attributswurf oder einen Rettungswurf ausführt, einen W4 werfen und diesen Wert von ihrem Wurf abziehen. Eine verfluchte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Eine Kreatur, die mit diesem Rettungswurf Erfolg hat, ist 24 Stunden lang gegen den Verzerrten Schatten dieses Perytons immun.

Legendäre Aktionen

Der Peryton kann drei legendäre Aktionen ausführen und dabei unter den unten aufgeführten Optionen auswählen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Peryton erhält zu Beginn seines Spielzugs seine legendären Aktionen zurück.

Ausfindig machen. Der Peryton legt einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) ab.
Krallenangriff. Der Peryton führt einen Angriff mit seinen Krallen aus.
Sturzflugangriff (kostet 2 Aktionen). Der Peryton bewegt sich mit seiner Bewegungsrate (oder weniger) auf ein Ziel seiner Wahl zu. Daraufhin führt er einen Aufspießen-Angriff durch, der bei einem Treffer zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden verursacht.

ZOLTAN BOROS

Mörderranke

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)
Bewegungsrate 1,5 m, kletternd 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Schadensimmunitäten Kälte, Feuer
Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, erschöpft, taub
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderung 3 (700 EP)

Falsches Aussehen. Verharrt die Mörderranke bewegungslos, so ist sie von einer normalen Pflanze nicht zu unterscheiden.

Aktionen

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und nimmt 21 (6W6) Giftschaden zu Beginn jedes seiner Züge. Die Ranke kann nur ein Ziel auf einmal umschlingen.

Schlingranken. Die Mörderranke kann normale Ranken und Wurzeln in einem Bodenquadrat mit einer Kantenlänge von 4,50 m in einem Umkreis von 9 m von sich selbst zum Leben erwecken. Diese Pflanzen verwandeln diesen Boden in schwieriges Gelände. Einer Kreatur, die sich in diesem Bereich aufhält, wenn der Effekt einsetzt, muss ein Stärkerettungswurf (Athletik) gegen SG 13 gelingen, oder sie gilt als festgesetzt. Eine Kreatur, die durch die Ranken festgesetzt ist, kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 13 auszuführen und sich bei Gelingen zu befreien. Der Effekt endet entweder nach 1 Minute, wenn die Mörderranke stirbt, oder sobald sie Schlingranken erneut einsetzt.

Panzerhai

Diese beeindruckenden Kreaturen, die in *Der Letzte Feind* durch die Sahuagin-Festung schwimmen, sind von Priesterinnen Sekolahs als Beschützer und Boten auserkoren. Die Haie werden in einem Ritual gesegnet, bei dem Schalen- und Korallenplatten dauerhaft an ihren Körpern befestigt werden.

Ozeanus

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral gut

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 30 (4W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Kon +5
Fertigkeiten Athletik +4, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Aqual, Elfisch
Herausforderung 1/2 (100 EP)

Amphibisch. Ozeanus kann Luft und Wasser atmen.

Freund der See. Mit Gesten und Tönen kann Ozeanus einfache Ideen mit jedem Tier kommunizieren, das eine angeborene Schwimmbewegungsrate besitzt.

Aktionen

Dreizack. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, falls der Nahkampf-Waffenangriff mit zwei Händen ausgeführt wird.

Leichte Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Panzerhai

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (Panzerplattenrüstung)
Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)
Bewegungsrate 0 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	3 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Rettungswürfe Str +6
Fertigkeiten Athletik +6
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderung 2 (450 EP)

Blutrausch. Der Hai hat bei Nahkampfangriffen einen Vorteil gegen jede Kreatur, die nicht alle Trefferpunkte hat.

Magieresistenz. Der Hai hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Wasser atmen. Der Hai kann ausschließlich unter Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Hai führt zwei Bissangriffe aus.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W10 + 2) Stichschaden.

Pirat, Bootsmann

Dem Bootsmann obliegt die Organisation von Fracht und Besatzung an Bord eines Schiffes. Bootsmänner sind fähige Kämpfer: ihre mit dem Schleppen von Fracht und dem Verabreichen von Prügel verbrachten Dienstjahre machen sie zu harten Gegnern. Der Faulige Frithoff in *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch* ist der Bootsmann, der die Ladung an Bord des Schmugglerschiffes schützt. Seit einem schlimmen Unfall ziert ein Ende seines Arms statt einer Hand ein Haken.

Pirat, Erster Offizier

Erste Offiziere sind Matrosen, die sich nicht mit unnötigen Feinheiten aufhalten. Sie operieren als die vertrauten Verbündeten eines Piratenschiffskapitäns. In dieser Rolle finden oft Ex-Soldaten und ausgebildete Söldner Anstellung. In *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch* dient der Blutige Björn als Erster Offizier an Bord der *Seegeist*.

Piratenkapitän

Piratenkapitäne verbringen ihr Leben auf See, verdienen sich und behalten ihr Kommando durch Blut und Mut. Mit seiner beeindruckenden Fechtkunst und Schimpfkanonaden kann ein Kapitän in seiner Besatzung gleichermaßen Vertrauen wie Angst erwecken. In *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch* ist es Sigurd „Schlangenauge", der als Piratenkapitän eine Reihe von Schmugglern anführt.

Pirat, Bootsmann

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (beschlagenes Leder)
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +3
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderung 1/2 (100 EP)

Standfest auf Deck. Der Bootsmann ist bei Attributswürfen und Rettungswürfen im Vorteil, die verhindern, dass er umgestoßen wird.

Vom Verladen gestählt. Der Bootsmann ist bei Stärkewürfen im Vorteil.

Aktionen

Leichter Hammer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden.

Haken. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 13).

Pirat, Erster Offizier

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)
Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Fertigkeiten Athletik +4, Einschüchtern +3
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderung 1 (200 EP)

Standfest auf Deck. Der Erste Offizier ist bei Attributswürfen und Rettungswürfen im Vorteil, die verhindern, dass er umgestoßen wird.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Erste Offizier führt zwei Angriffe mit seinem Langschwert aus.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebschaden, oder 7 (1W10 + 2) Hiebschaden beim Angriff mit zwei Händen. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann sich der Erste Offizier dazu entscheiden, mit dem Angriff keinen Schaden zu verursachen, um das Ziel zu entwaffnen. Dem Ziel muss ein Stärkerettungswurf gegen SG 14 gelingen, andernfalls muss es einen Gegenstand, den es in den Händen hält, fallenlassen.

Piratenkapitän

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 14 (beschlagenes Leder)
Trefferpunkte 45 (7W8 + 14)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +4
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderung 2 (450 EP)

Säbelrasseln. Der Kapitän fügt dem Schadenswurf seiner Langschwertangriffe seinen Charisma-Modifikator hinzu (in den Angriff bereits eingerechnet).

Standfest auf Deck. Der Kapitän ist bei Attributswürfen und Rettungswürfen im Vorteil, die verhindern, dass er umgestoßen wird.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kapitän führt zwei Angriffe aus: einen mit seiner Handarmbrust und einen mit seinem Langschwert.

Handarmbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Hiebschaden, oder 10 (1W10 + 5) Hiebschaden beim Angriff mit zwei Händen.

Reaktionen

Vorwärts, du Hund (2/Tag). Immer, wenn eine verbündete Kreatur in einem Radius von 9 m vom Kapitän, die diesen hören kann, mit einem Angriff verfehlt, kann der Kapitän üble Drohungen ausstoßen, was dieser Kreatur erlaubt, ihren Angriffswurf zu wiederholen.

Pirat, Schiffsmagier

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderung 1 (200 EP)

Standfest auf Deck. Der Schiffsmagier ist bei Attributswürfen und Rettungswürfen im Vorteil, die verhindern, dass er umgestoßen wird.

Zauberwirken. Der Schiffsmagier ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Freundschaft*, *Kältestrahl*, *Magierhand*, *Taschenspielerei*
1. Stufe (4 Plätze): *Hexenpfeil*, *Nebelwolke*, *Magierrüstung*, *Selbstverkleidung*
2. Stufe (3 Plätze): *Melfs Säurepfeil*, *Nebelschritt*, *Windstoß*

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden.

Pirat, Schiffsmagier

Diese salzverkrusteten Magiewirker sind ebenso gelehrt wie abergläubisch. Die Besatzungen von Piratenschiffen machen um ihre Deckzauberer im Allgemeinen einen großen Bogen, während diese sich auf magische Weise von Ort zu Ort bewegen und gegen ihre Angreifer salzdurchwirkte Zauber entfesseln. Auf der *Seegeist* in *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch* dient ein Schiffsmagier namens Punketah.

Quintessent der Sturmriesen

Riesiger Riese (Sturmriese), chaotisch gut

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 230 (20W12 + 100)
Bewegungsrate 15 m, fliegend 15 m (schwebend), schwimmend 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)	19 (+4)

Rettungswürfe Str +14, Kon +10, Wei +10, Cha +9
Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Geschichte +8, Wahrnehmung +10
Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nichtmagische Angriffe; Kälte
Schadensimmunitäten Blitz, Schall
Senses Wahrer Blick 20 m, passive Wahrnehmung 20
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Herausforderung 16 (15.000 EP)

Amphibisch. Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Angriffe mit dem Blitzschwert aus oder verwendet den Wurfspeer des Windes zweimal.

Blitzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 40 (9W6 + 9) Blitzschaden.

Windwurfspeer. Der Riese verdichtet den Wind in eine wurfspeerartige Form und schleudert ihn auf eine Kreatur innerhalb von 180 m, die er sehen kann. Der Wurfspeer gilt als magische Waffe. Er trifft automatisch und verursacht beim Ziel 19 (3W6 + 9) Punkte Stichschaden. Der Wurfspeer verschwindet nach dem Treffer.

Legendäre Aktionen

Der Riese kann drei legendäre Aktionen ausführen und dabei unter den unten aufgeführten Optionen auswählen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Der Riese erhält zu Beginn seines Spielzugs seine legendären Aktionen zurück.

Windstoß. Der Riese wählt eine Kreatur, die er sehen kann und die sich innerhalb von 18 m befindet, und erschafft einen magischen Windstoß um sie. Das Ziel muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht bis zu 6 m in eine beliebige horizontale Richtung nach Wahl des Riesen geschoben zu werden.

Donnergeschoss (kostet 2 Aktionen). Der Riese schleudert ein Donnergeschoss auf eine Kreatur innerhalb von 180 m, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet es 22 (4W10) Punkte Schallschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Eins mit dem Sturm (kostet 3 Aktionen). Der Riese verschwindet, indem er sich in den Sturm auflöst, der seinen Hort umgibt. Er kann diesen Effekt zu Beginn eines jeden seiner Züge beenden, sich in seine Riesengestalt zurückverwandeln und an einem beliebigen Ort in seinem Hort erscheinen. Solange der Riese Teil des Sturms ist, darf er keine Aktionen außer Hortaktionen ausführen und kann nicht Ziel von Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten werden. Der Riese kann diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn er sich außerhalb seines Hortes befindet oder eine Kreatur den Zauber *Wetterkontrolle* oder ähnliche Magie nutzt, um den Sturm zu besänftigen.

RUDY SISWANTO

Quintessent der Sturmriesen

Manche Sturmriesen, die sich dem Ende ihres Lebens nähern, suchen mit allen Mitteln nach einem Weg, um das Unvermeidbare hinauszuzögern. Sie ergründen die Tiefen ihrer mächtigen Verbindung mit den Elementen und werden buchstäblich eins mit der Natur: Sie werden zu Stürmen, die über ein eingeschränktes eigenes Bewusstsein verfügen.

Riesenkorallenotter

Diese farbenfrohen Schlangen fühlen sich an Land genauso wohl wie im Wasser, und sie sind bekannt für ihr starkes und halluzinogenes Gift. Am häufigsten sind sie in Küstenhöhlen anzutreffen. In den verlassenen Kammern der Einsiedelei in *Das Schicksal der Tammeraut* fressen diese riesigen Schlangen jede Kreatur, die ihnen über den Weg läuft.

Riesenkorallenotter

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 90 (12W10 + 24)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderung 4 (1.100 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Stichschaden, und dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt zu sein. Bei einem gescheiterten Wurf beginnt das Ziel zu halluzinieren und ist von einem Effekt der Tabelle „Kurzfristiger Wahnsinn" betroffen (zufällig oder durch den SL bestimmt; siehe „Wahnsinn" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Der Effekt hält für 10 Minuten an.

Riesenseeaal

Diese schlangenhaften Raubtiere, die in den dunklen Gewässern des Ozeans lauern, dienen den Locathah (einschließlich derer in *Gefahr am Dunwasser*) als Wachen und Reittiere.

Riesenseeaal

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 0 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Rettungswürfe Ges +4
Fertigkeiten Wahrnehmung +2, Heimlichkeit +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderung 1/2 (100 EP)

Wasser atmen. Der Aal kann ausschließlich unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W10 + 2) Stichschaden.

Sahuagin-Hohepriesterin

Eine Sahuagin-Hohepriesterin ist die frommste und grausamste aller Anbeter Sekolahs. In *Der Letzte Feind* sieht man sie bewaffnet mit einem Stab mit gezackten Haizähnen bei der Durchführung dunkler Rituale.

Sahuagin-Hohepriesterin

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse
Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 71 (11W8 + 22)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)

Rettungswürfe Wei +6
Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Sahuaginisch
Herausforderung 5 (1.800 EP)

Blutrausch. Die Hohepriesterin hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Die Hohepriesterin kann Luft und Wasser atmen, aber sie muss mindestens alle 4 Stunden unter Wasser tauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Die Hohepriesterin kann mithilfe eingeschränkter Telepathie jedem Hai im Umkreis von 36 m von ihr auf magische Weise befehlen.

Zauberwirken. Die Hohepriesterin ist eine Zauberwirkerin der 7. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Göttliche Führung*, *Resistenz*, *Thaumaturgie*
1. Stufe (4 Plätze): *Lenkendes Geschoss*, *Magie entdecken*, *Segnen*
2. Stufe (3 Plätze): *Person festhalten*, *Waffe des Glaubens* (Dreizack)
3. Stufe (3 Plätze): *Fluch*, *Furcht*, *Massen-Heilendes Wort*, *Zungen*
4. Stufe (1 Platz): *Verbannung*

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Hohepriesterin führt mit ihrem Gezähnten Stab zwei Angriffe aus, oder einen Angriff mit ihrem Biss und zwei Angriffe mit ihren Klauen.

Gezähnter Stab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W8 + 2) Stichschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Sahuagin-Klingenmeister

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (Plattenrüstung und Schild)
Trefferpunkte 97 (15W8 + 30)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +6, Kon +5
Fertigkeiten Athletik +6, Einschüchtern +4
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Sahuaginisch
Herausforderung 6 (2.300 EP)

Blutrausch. Der Klingenmeister hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Klingenmeister kann Luft und Wasser atmen, aber er muss mindestens alle 4 Stunden unter Wasser tauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Der Klingenmeister kann mit einer eingeschränkten Form von Telepathie alle Haifische innerhalb von 36 m von ihm auf magische Weise befehligen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Klingenmeister führt drei Angriffe mit seinem Wellenschnitter aus, oder einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Krallen.

Wellenschnitter. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Hiebschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.

Sahuagin-Korallenschmetterer

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Sahuaginisch
Herausforderung 1 (200 EP)

Belagerungsmonster. Der Korallenschmetterer richtet bei Objekten und Gebäuden doppelten Schaden an.

Blutrausch. Der Korallenschmetterer hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Korallenschmetterer kann Luft und Wasser atmen, aber er muss mindestens alle 4 Stunden unter Wasser tauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Der Korallenschmetterer kann mit einer eingeschränkten Form von Telepathie alle Haifische innerhalb von 36 m von ihm auf magische Weise befehligen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Korallenschmetterer führt mit seinem Kriegshammer zwei Angriffe aus, oder einen Angriff mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Kriegshammer. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Hiebschaden.

Sahuagin-Recke

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 71 (13W8 + 13)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Sahuaginisch
Herausforderung 3 (700 EP)

Blutrausch. Der Recke hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Recke kann Luft und Wasser atmen, aber er muss mindestens alle 4 Stunden unter Wasser tauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Der Recke kann mit einer eingeschränkten Form von Telepathie alle Haifische innerhalb von 36 m von ihm auf magische Weise befehligen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Recke führt drei Angriffe mit seinem Speer aus, oder einen Angriff mit seinem Biss und zwei Angriffe mit seinen Klauen.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden, oder 7 (1W8 + 3) Stichschaden, falls der Nahkampf-Waffenangriff mit zwei Händen ausgeführt wird.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Sahuagin-Klingenmeister

Als erfahrener Veteran zahlreicher Feldzüge schmückt der Sahuagin-Klingenmeister seine Rüstung mit den Knochen seiner bezwungenen Feinde. Wie in *Der Letzte Feind* gezeigt, dienen Sahuagin-Klingenmeister oft als Offiziere in der Sahuagin-Armee.

Sahuagin-Korallenschmetterer

Korallenschmetterer, die in *Der Letzte Feind* an vorderster Front tätig sind, stammen aus den Reihen der stärksten Sahuagin-Krieger. Der Widerstand des Wassers ist nichts gegen ihre Körpergewalt, wenn sie ihre Hämmer mit gleichem Eifer gegen Gebäude wie Feinde schwingen.

Sahuagin-Recke

Jene Sahuagin-Krieger, die sich durch heroische Taten auszeichnen, werden oft sowohl mit Titeln als auch mit Status belohnt. Sahuagin-Champions dienen oft als Leutnants in der Sahuagin-Armee, wie sie es in *Der Letzte Feind* tun.

Sahuagin-Schlüpflingsschwarm

Diese sich in *Der Letzte Feind* durch die Wasser wühlenden Schwärme von Sahuagin-Jungtieren sind eine Gefahr für alle Kreaturen, denen sie begegnen. Andere Sahuagin meiden die Schwärme, während die einzelnen Mitglieder einander gegenseitig verschlingen, bis nur noch die stärksten Schlüpflinge am Leben sind und überhaupt auswachsen können.

Sahuagin-Schlüpflingsschwarm

Großer Schwarm winziger Tiere, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 52 (8W10 + 8)
Bewegungsrate 0 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	18 (+4)	12 (+1)	3 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderung 3 (700 EP)

Aufwallen. Sobald er in den Kampf eintritt, fügt sich der Schwarm am Ende jedes seiner Züge selber 10 Hiebschaden zu, falls er in diesem Zug nicht angegriffen hat. Dieser Schaden ignoriert Resistenzen und kann den Schwarm nicht auf 0 Trefferpunkte reduzieren.

Blutrausch. Der Schwarm hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Kreatur ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten oder temporäre Trefferpunkte erlangen.

Wasser atmen. Der Schwarm kann ausschließlich unter Wasser atmen.

Aktionen

Bisse. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 0 m, eine Kreatur im gleichen Feld wie der Schwarm. ***Treffer:*** 14 (4W6) Stichschaden, oder 7 (2W6) Stichschaden, falls der Schwarm nur über die Hälfte oder weniger seiner Trefferpunkte verfügt.

Sahuagin-Tiefseetaucher

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 91 (14W8 + 28)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)

Rettungswürfe Kon +4, Wei +3
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Sahuaginisch
Herausforderung 4 (1.100 EP)

Blutrausch. Der Tiefseetaucher hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Tiefseetaucher kann Luft und Wasser atmen, aber er muss mindestens alle 4 Stunden unter Wasser tauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Der Tiefseetaucher kann mit einer eingeschränkten Form von Telepathie alle Haifische innerhalb von 36 m von ihm auf magische Weise befehligen.

Köder. Der Tiefseetaucher kann seinen Köder nach Belieben aufleuchten oder dunkler werden lassen. Während der Köder leuchtet, wirft der Tiefseetaucher helles Licht in einem Radius von 9 m um sich selbst, und dämmriges Licht für weitere 6 m.

Salzwasserschleicher. Der Tiefseetaucher hat Vorteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), solange er sich unter Wasser befindet.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Tieftaucher führt mit seiner Glefe zwei Angriffe aus, oder einen Angriff mit seinem Biss und zwei Angriffe mit seinen Klauen.

Glefe. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. ***Treffer:*** 13 (2W10 + 2) Hiebschaden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. ***Treffer:*** 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. ***Treffer:*** 6 (1W8 + 2) Hiebschaden.

Sekolahs Licht. Der Tiefseetaucher gibt aus seinem Köder ein magisches, pulsierendes Licht ab. Jeder Kreatur, die das Licht sehen kann und die sich in einer Entfernung von weniger als 9 m zum Tiefseetaucher befindet, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht bis zum Ende ihres nächsten Zuges bezaubert zu sein. Eine auf diese Weise bezauberte Kreatur ist kampfunfähig, da sie in das Licht starrt.

Sahuagin-Wellenformer

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 60 (11W8 + 11)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Int +6
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Einschüchtern +4, Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Sahuaginisch
Herausforderung 5 (1.800 EP)

Blutrausch. Der Wellenformer hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Wellenformer kann Luft und Wasser atmen, aber er muss mindestens alle 4 Stunden unter Wasser tauchen, um nicht zu ersticken.

Hai-Telepathie. Der Wellenformer kann mit einer eingeschränkten Form von Telepathie alle Haifische innerhalb von 36 m von ihm auf magische Weise befehligen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Zauberwirken des Wellenformers ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann die folgenden Zauber wirken und benötigt dabei nur verbale Komponenten:

Beliebig oft: *Botschaft*
1/Tag: *Sprachen verstehen*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Wellenformer führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W8 + 1) Stichschaden plus 13 (3W8) Kälteschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W8 + 1) Hiebschaden plus 13 (3W8) Kälteschaden.

Strudel (1/Tag). Der Wellenformer zielt auf ein Gewässer mit einer Fläche von mindestens 15 m Länge x 15 m Breite und einer Tiefe von mindestens 7,50 m, wodurch sich in der Mitte des Bereichs ein Strudel bildet. Der Strudel bildet einen Wirbel, der an der Basis 1,50 m und an der Spitze bis zu 15 m breit ist, 7,50 m in der Höhe misst und 1 Minute dauert, oder bis der Wellenformer außer Gefecht gesetzt wird. Jede Kreatur oder jedes Objekt im Wasser und innerhalb von 7,50 m um den Wirbel wird um 3 m in dessen Richtung gezogen. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um vom Wirbel wegzuschwimmen, was einen Stärkewurf (Athletik) gegen SG 18 erforderlich macht.

Wenn eine Kreatur in einem Zug zum ersten Mal in den Wirbel eintritt oder ihren Zug dort beginnt, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 9 (2W8) Wuchtschaden und wird in dem Wirbel gefangen, bis dieser verschwindet. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur den halben Schaden und wird nicht in dem Wirbel gefangen. Eine im Wirbel gefangene Kreatur kann wie oben beschrieben mit ihrer Aktion versuchen, aus dem Wirbel herauszuschwimmen, hat jedoch bei dem Stärkewurf (Athletik) einen Nachteil.

In jedem Zug erleidet ein Objekt, das zum ersten Mal in den Wirbel eintritt, 9 (2W8) Wuchtschaden. Diesen Schaden erleidet es jede Runde, die es sich im Wirbel aufhält.

Sahuagin-Tiefseetaucher

Diese mächtigen Sahuagins, die in *Der Letzte Feind* auftauchen, haben durch Sekolahs göttliche Magie eine Verwandlung erfahren, um die dunkelsten Tiefen des Ozeans besser erkunden zu können. Sind sie nicht im Wasser, so schmiegen sie sich in die Schatten und dienen als Jäger und Attentäter. Ein langer, schuppiger Köder, der leuchten kann, steht von der Stirn eines Tiefseetauchers ab.

Sahuagin-Wellenformer

Diese buckligen und missgebildeten Sahuagin opfern ihre Körper der mutierenden Magie Sekolahs. Wellenformer verleihen den Sahuagin-Streitkräften (wie in *Der Letzte Feind*) elementarmagische Mächte und erfreuen sich an der Formung zerstörerischer Strudel.

Sanbalet

In *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch* ist Sanbalet der Anführer der an Land operierenden Hälfte eines Schmugglerrings. Er ist ein durchtriebener Narzisst mit Interesse an Illusionen und Gedankenkontrolle und verteidigt die in den Höhlen unter dem Geisterhaus gelagerte Schmuggelware.

Schlunddämon

In der *Bergungsaktion* richtet ein Quartett von gedrungenen Unwesen – ganz Maul und Mordlust – seinen unstillbaren Hunger schließlich auf Lolths Diener. Berüchtigt für ihren unablässigen Appetit auf Gemetzel und sterbliches Fleisch fressen diese Unholde alles auf ihrem Weg. Sobald ein Schlunddämon für acht Stunden geruht hat, wird alles von ihm Verschlungene in den Abyss transportiert und dort einer anderen Form von Verdauung zugeführt.

Sanbalet

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 27 (6W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderung 1 (200 EP)

Zauberwirken. Sanbalet ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Kältestrahl, Tanzende Lichter*
1. Stufe (4 Plätze): *Lautloses Trugbild, Magisches Geschoss, Person bezaubern, Sprühende Farben*
2. Stufe (2 Plätze): *Magischer Mund, Sengender Strahl*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Schlunddämon

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	8 (–1)	13 (+1)	5 (–3)	8 (–1)	5 (–3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 1 (200 EP)

Wüten. Wenn der Schlunddämon in seinem Zug eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte reduziert, kann er eine Bonusaktion ausführen, um sich eine Distanz entsprechend seiner halben Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W8 + 2) Stichschaden.

Schwarm von Fäulnismaden

Mittelgroßer Schwarm kleiner Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 1,50 m, kletternd 1,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	7 (–2)	10 (+0)	1 (–5)	2 (–4)	1 (–5)

Schadensresistenzen Hieb- und Stichschaden
Zustandsimmunitäten Bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 6
Sprachen —
Herausforderung 1/2 (100 EP)

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Made ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten oder temporäre Trefferpunkte erlangen.

Aktionen

Bisse. Nahkampf-Waffenangriff: +0 zum Treffen, Reichweite 0 m, eine Kreatur im gleichen Feld wie der Schwarm. *Treffer:* Das Ziel wird von 1W4 Fäulnismaden befallen. Zu Beginn eines jeden Zugs des Ziels erleidet es 1W6 Punkte Stichschaden pro Fäulnismade, die es befallen hat. Wird die Bisswunde vor Ende des nächsten Zugs des Ziels mit Feuer behandelt, fügt es diesem 1 Punkt Feuerschaden zu und tötet die Fäulnismade. Zu einem späteren Zeitpunkt haben sich die Maden bereits zu tief unter die Haut gegraben, um verbrannt werden zu können.

Beendet eine Kreatur, die von einer oder mehreren Fäulnismaden befallen ist, ihren Zug mit 0 Trefferpunkten, stirbt sie, da sich die Made ins Herz frisst. Jeder Effekt, der Krankheiten heilt, beseitigt alle Fäulnismaden, die das Ziel befallen haben.

Schwarm von Fäulnismaden

Fäulnismaden sind fingergroße Maden, die totes Fleisch fressen, sich aber auch von Pflanzen ernähren können. Sie befallen Leichen und Haufen verwesenden Materials und greifen jedes Wesen an, das sie bei der Nahrungsaufnahme stört. Haben sie sich in das Fleisch einer lebenden Kreatur gegraben, nagen sie sich instinktiv in Richtung des Herzens vor, um den Wirt zu töten. Fäulnismaden stellen sowohl einzeln als auch in Form eines Schwarms eine Bedrohung dar. Unten findest du die Spielwerte für einen Schwarm von Fäulnismaden.

Eine einzelne benötigt keine Spielwerte. Eine Kreatur, die in Kontakt mit ihr kommt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Misserfolg gräbt sich die Made ins Fleisch der Kreatur und verursacht 3 (1W6) Punkte Stichschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Wirts. Wird die Wunde vor Ende des nächsten Zugs der Kreatur mit Feuer behandelt, erleidet diese 1 Punkt Feuerschaden und die Fäulnismade stirbt. Zu einem späteren Zeitpunkt hat sich die Made bereits zu tief unter die Haut gegraben, um verbrannt werden zu können. Beendet eine Kreatur, die von einer oder mehreren Fäulnismaden befallen ist, ihren Zug mit 0 Trefferpunkten, stirbt sie, da sich die Maden ins Herz fressen. Jeder Effekt, der Krankheiten heilt, tötet alle Fäulnismaden, die das Ziel befallen haben. Einen Leichnam zu verbrennen, beseitigt alle dieser Kreaturen in seinem Inneren.

Seelöwe

Diese Meeressäuger leben entlang der Küste und in der Umgebung der Inseln auf See. In *Der Letzte Feind* wird ein Seelöwe in einer Zelle in den Tiefen der Sahuagin-Festung gefangen gehalten.

Seelöwe

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 90 (12W10 + 24)
Bewegungsrate 3 m, schwimmend 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderung 5 (1.800 EP)

Amphibisch. Der Seelöwe kann Luft und Wasser atmen.

Rudeltaktik. Der Seelöwe hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Seelöwen innerhalb von 1,50 m um die Kreatur aufhält und dieser Verbündete nicht kampfunfähig ist.

Scharfer Geruchssinn. Der Seelöwe hat einen Vorteil auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

Schwimmender Sprung. Mit einem schwimmenden Anlauf von 3 m kann der Seelöwe 7,50 m weit aus dem oder über das Wasser springen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Seelöwe führt drei Angriffe aus: einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Stichschaden.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Stichschaden.

Sekolahs Schlund

Sekolahs Schlund erscheint in *Der Letzte Feind* als Avatar des hungrigen Sahuagin-Gottes, beschworen aus den schattenumwobenen Tiefen des Ozeans durch Ritual und Gezeitenzauber. Dieser riesige, zweiköpfige Hai wird unablässig mit empfindungsfähigen Kreaturen gefüttert, die von den Sahuagin gefangen genommen und als Tribut dargeboten werden. Sahuagin-Priesterinnen schmücken die Flossen des Mauls von Sekolah mit Edelsteinen und polierten Schädeln.

Sekolahs Schlund

Riesige Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 114 (12W12 + 36)
Bewegungsrate 0 m, schwimmend 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	12 (+0)	17 (+3)	2 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Rettungswürfe Str +8, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +8, Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Sahuaginisch, Telepathie 30 m
Herausforderung 7 (2.900 EP)

Legendäre Resistenz (2/Tag). Wenn Sekolahs Schlund bei einem Rettungswurf versagt, kann er diesen stattdessen als Erfolg gelten lassen.

Wasser atmen. Sekolahs Schlund kann ausschließlich unter Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Sekolahs Schlund führt einen Angriff mit seinem Biss aus und einen mit seinem Schwanzschlag.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Stichschaden.

Schwanzschlag. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Wuchtschaden.

Legendäre Aktionen

Sekolahs Schlund kann drei legendäre Aktionen ausführen und dabei unter den unten aufgeführten Optionen auswählen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Sekolahs Schlund erhält zu Beginn seines Spielzugs seine legendären Aktionen zurück.

Ausfindig machen. Sekolahs Schlund legt einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) ab.
Sekolahs Geschwindigkeit. Sekolahs Schlund bewegt sich mit seiner Bewegungsrate (oder weniger).
Fressen (kostet 2 Aktionen). Sekolahs grimmiger Geist blitzt durch das Wasser und zerfetzt die Feinde von Sekolahs Schlund. Jede Kreatur nach Wahl des Schlunds, die sich innerhalb von 18 m von diesem befindet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 7 (2W6) Hiebschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Skelettalchemist

Dieser Untote hat sich genug von seinem früheren Selbst bewahrt, um seine alchemistischen Arbeiten fortzusetzen, oft im Namen von Nekromanten oder anderen sinistren Gönnern. Er schuftet in einem dunklen Labor (wie dem in *Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch*) und verfällt oft für lange Zeit in einen Zustand der Inaktivität.

Skelettmoloch

Der Skelettmoloch, wie man ihn in *Das Inselkloster* beim Trampeln über die Strände antrifft, ist ein überdimensionales, zweibeiniges Knochengebilde, das bei jedem Schritt einen Teil seiner Masse verliert. Diese Skelettwächter halten nur für kurze Zeit als stabile Einheit zusammen; werden sie erst beschädigt, beginnen sie schnell auseinanderzufallen und sich letztlich zu einzelnen Untoten zu entflechten.

Skelettalchemist

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4
Schadensempfindlichkeiten Wucht
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht alle Sprachen, die er im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 1/2 (100 EP)

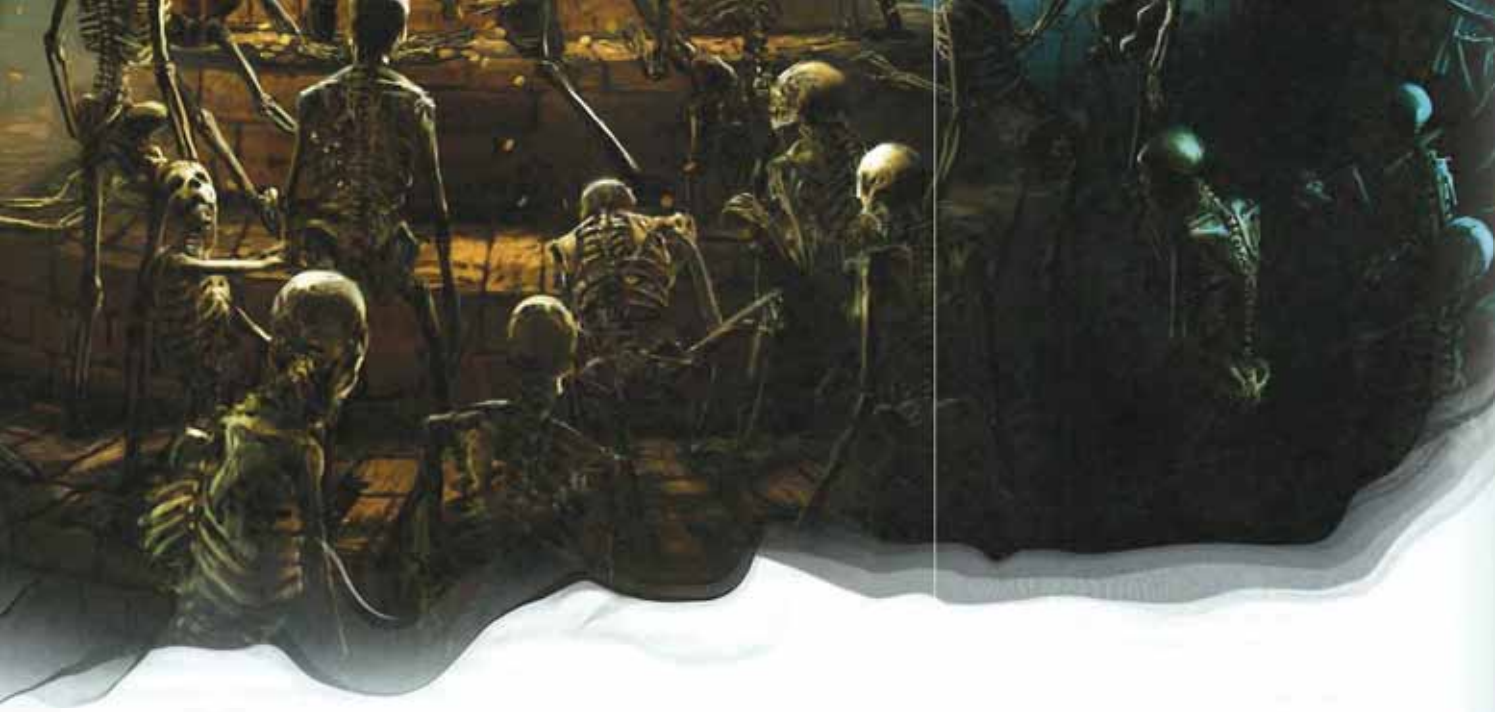
Magieresistenz. Der Skelettalchemist hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Skelettalchemist führt zwei Hummersäure-Attacken durch.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.

Hummersäure. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Säureschaden.



Skelettmoloch

Großer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (Rüstungsfetzen)
Trefferpunkte 142 (19W10 + 38)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Wucht
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderung 5 (1.800 EP)

Auseinanderfallen. Wenn der Moloch zu Beginn seines Zuges nicht über all seine Trefferpunkte verfügt, verliert er 10 Trefferpunkte.

Entflechten. Wenn die Trefferpunkte des Molochs auf 0 fallen, erheben sich zwölf **Skelette** aus seinen Überresten.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Moloch führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Hiebschaden.

Knochenlawine (Aufladung 5–6). Der Moloch bricht zu einem großen Haufen zusammen, bevor er sich rasch neu formt. Jede Kreatur innerhalb von 3 m Entfernung zum Moloch muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf nimmt sie 18 (4W8) Wuchtschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur, die diesen Rettungswurf nicht schafft, erleidet zudem den Zustand liegend.

Skelettschwarm

Dieser Knochenschwarm, der sich in *Das Inselkloster* aus dem Sand erhebt, besteht aus den Überresten mehrerer belebter Skelette. Ein Skelettschwarm wechselt sein Aussehen zwischen teilweise ausgeformten humanoiden Gestalten und einer chaotischen, wirbelnden Masse.

Skelettschwarm

Großer Schwarm mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (Rüstungsfetzen)
Trefferpunkte 60 (8W10 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Wucht
Schadensresistenzen Hieb- und Stichschaden
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderung 2 (450 EP)

Ohrenbetäubendes Geklapper. Kreaturen sind taub, solange sie sich im Bereich des Schwarms befinden.

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Er ist in der Lage, sich durch jede Öffnung zu bewegen, die groß genug für einen kleinen Humanoiden ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten oder temporäre Trefferpunkte erlangen.

Aktionen

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 0 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 11 (2W8 + 2) Hiebschaden, oder 6 (1W8 + 2) Hiebschaden, falls der Schwarm nur die Hälfte oder weniger seiner Trefferpunkte hat.

VINCENT PRICE

Tausendzahn der Verschlinger

Tausendzahn ist ein uralter Krokodil-Albtraum, der seit jeher als oberster Jäger in den Sümpfen um Salzmarsch umgeht. Dieses Monster hat vor kurzem gegen eine Reihe von Echsenmenschen gekämpft und dabei einen seiner Zähne verloren. Verärgert und hungrig schmollt es in seinem Versteck, verloren in Urträumen, die sich um Zerreißen und Zerfetzen drehen. Es ist in den tiefen Sümpfen in *Gefahr am Dunwasser* anzutreffen.

Tiefenjünger

Tiefenjünger sind Kultisten, die einen Pakt mit Olhydra besiegelt haben, der Elementarfürstin des Bösen Wassers. Zusätzlich zu ihren Fähigkeiten als Zauberwirkern können Tiefenjünger ihre Körper in Wasser verwandeln und schlangenartige Gestalten annehmen. In ihren Gestalten als Wasserschlangen gewinnen Tiefenjünger viele der Resistenzen, die Elementarkreaturen besitzen, sowie die Fähigkeit, in ihren flüssigen Körpern mit ihren Feinden zu ringen und sie zu zermalmen.

Tausendzahn

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)
Bewegungsrate 9 m, schwimmend 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Rettungswürfe Str +7, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +3
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderung 6 (2.300 EP)

Atem anhalten. Tausendzahn kann seinen Atem für bis zu 30 Minuten anhalten.

Legendäre Resistenz (2/Tag). Wenn Tausendzahn bei einem Rettungswurf versagt, kann er diesen stattdessen als Erfolg gelten lassen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Tausendzahn führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Schwanz.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie bei einem Stärkerettungswurf gegen SG 15 Erfolg haben oder wird umgestoßen.

Legendäre Aktionen

Tausendzahn kann drei legendäre Aktionen ausführen und dabei unter den unten aufgeführten Optionen auswählen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Tausendzahn erhält zu Beginn seines Spielzugs seine legendären Aktionen zurück.

Ausfindig machen. Tausendzahn legt einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) ab.
Hervorschießen. Tausendzahn bewegt sich um bis zu die Hälfte seiner Bewegungsrate.
Biss (kostet 2 Aktionen). Tausendzahn führt einen Bissangriff aus.

Tiefenjünger

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 10 (13 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten Arkane Kunde +2, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Herausforderung 2 (450 EP)

Gestaltwandler (2/Tag). Der Tiefenjünger kann seine Aktion einsetzen, um sich in eine aus Wasser bestehende mittelgroße Schlange zu verwandeln oder wieder in seine wahre Gestalt zurückzukehren. Alles, was der Tiefenjünger trägt oder in der Hand hält, wird während der Verwandlung mit in die Schlangengestalt aufgenommen und ist so lange nicht zugänglich, bis der Tiefenjünger in seine wahre Gestalt zurückkehrt. Der Tiefenjünger kehrt nach 4 Stunden in seine wahre Gestalt zurück, es sei denn, er kann dieses Merkmal ein weiteres Mal zur Anwendung bringen. Wenn der Tiefenjünger bewusstlos geschlagen wird oder stirbt, kehrt er ebenfalls in seine wahre Gestalt zurück.

In Schlangengestalt erlangt der Tiefenjünger eine Schwimmbewegungsrate von 12 m, die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, Immunität gegen Giftschaden sowie Widerstandsfähigkeit gegen Feuerschaden und Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen. Er hat dann zudem Immunität gegen die folgenden Zustände: erschöpft, gepackt, gelähmt, vergiftet, festgesetzt, liegend, bewusstlos. Die Schlangengestalt kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Wenn zudem Wasser sich durch einen Bereich bewegen kann, kann die Schlange dies auch tun, ohne sich quetschen zu müssen.

Olhydras Rüstung (nur Menschengestalt). Der Tiefenjünger kann beliebig oft *Magierrüstung* wirken, wobei keine materiellen Komponenten erforderlich sind.

Zauberwirken (nur Menschenform). Der Tiefenjünger ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er verfügt über zwei Zauberplätze des 3. Grades, die er – sollten sie verbraucht worden sein – nach Abschließen einer kurzen oder langen Rast zurückerhält, und kennt die folgenden Hexenmeisterzauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Kalte Hand, Magierhand, Unheimlicher Strahl*
1. Grad: *Rascher Rückzug, Rüstung von Agathys, Verwünschen*
2. Grad: *Unsichtbarkeit*
3. Grad: *Vampirgriff*

Aktionen

Dolch (nur Menschenform). *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/12 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Umschlingen (nur Schlangenform). *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden. Falls das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, ist es gepackt (SG zum Entkommen 12). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, und der Tiefenjünger kann kein anderes Ziel umschlingen.

Vampirische Jadestatue

Die Tunnel in *Das Inselkloster* werden von einer großen, aufwendig geschnitzten Jadestatue eines Vampirs bewacht, zum Leben erweckt durch finstere Magie. Mit ihren Steinzähnen saugt sie Blut, mit dessen Hilfe sie dann einen Fluch auf ihre Opfer wirkt.

Vampirische Jadestatue

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 114 (12W10 + 48)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Energie
Schadensimmunitäten Blitz, Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht die Sprachen seines Schöpfers, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 8 (3.900 EP)

Unveränderbare Gestalt. Die Statue ist immun gegen jeden Zauber oder Effekt, der ihre Gestalt verändern würde.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn die Statue bei einem Rettungswurf versagt, kann sie diesen stattdessen als Erfolg gelten lassen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Statue führt drei Angriffe aus: einen mit ihrem Biss und zwei mit ihren Krallen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird diese Kreatur von der Statue verflucht. Der Fluch hält 10 Minuten an. Während die Kreatur verflucht ist, hat die Statue bei allen Angriffen Kampfvorteil.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Legendäre Aktionen

Die Statue kann drei legendäre Aktionen ausführen und dabei unter den unten aufgeführten Optionen auswählen. Es kann immer nur eine legendäre Aktion gleichzeitig und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur ausgeführt werden. Die Statue erhält zu Beginn ihres Spielzugs ihre legendären Aktionen zurück.

Biss. Die Statue führt einen Bissangriff aus.
Bluternter. Alle Kreaturen, die derzeit von der Statue verflucht sind und sich innerhalb von 6 m von ihr befinden, erleiden 5 nekrotischen Schaden.
Bewegen. Die Statue bewegt sich mit ihrer Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Wellenpriester

Priester des Wellenkults versammeln sich in geheimen Kabalen, um dunkle Rituale durchzuführen. In diesen verherrlichen sie Olhydra, die Elementarfürstin des Bösen Wassers, als Verkörperung der Destruktivität dieses Elements. Sie glauben, dass die Verwendung von Wasser zum Töten ihrer Feinde, wie zum Beispiel durch rituelles Ertrinken, ihnen bei Olhydra Gunst einbringt.

Wellenpriester

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Religion +2, Täuschen +5
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Herausforderung 2 (450 EP)

Zauberwirken. Der Wellenpriester ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kennt die folgenden Magierzauber:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Kältestrahl, Kalte Hand, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Stufe (4 Plätze): *Magisches Geschoss, Rascher Rückzug, Schild*
2. Stufe (3 Plätze): *Person festhalten, Verschwimmen*
3. Stufe (2 Plätze): *Schneesturm*

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden.

Abenteuer auf Hoher See

An die Küste der Azursee schmiegt sich Salzmarsch, ein verschlafener Fischerort am Rande des Untergangs. Schmuggler lenken ihre Schiffe zu verborgenen Buchten und schlitzen all jenen die Hälse auf, die ihren Weg kreuzen. Unter den Wellen versammeln sich grausame Sahuagin und planen die Vernichtung der ein oder anderen Küstenstadt. Ertrunkene Seeleute erheben sich mittels dunkler Magie zu unnatürlichem Leben und trachten nach Vergeltung. Der Kult einer verbotenen Gottheit greift aus einem verfallenden Hafen nach Opfern und willigen Rekruten. Während Salzmarsch schläft, werden die Mächte, die es plündern wollen, stärker. Es müssen Helden auf den Plan treten, um die Sicherheit der Schifffahrtsrouten zu gewährleisten.

Dieser Band präsentiert die Stadt Salzmarsch, die den perfekten Ausgangspunkt für eine Kampagne über Seefahrt und das Meer darstellt. Sieben Abenteuer mit Bezug zur See, darunter der Klassiker „Das Finstere Geheimnis von Salzmarsch" sowie seine Fortsetzungen, führen Charaktere von der 1. bis zur 12. Stufe. Weiterhin sind Regeln und Spielleitertipps zu Schiffen und Seereisen enthalten, z. B. Pläne für Meeresfahrzeuge. Der Anhang stellt Regeln für die neuen und die klassischen Monster in den Abenteuern zur Verfügung.

Hisst die Segel, lichtet den Anker und nehmt Kurs ins Abenteuer!

Ein Abenteuer für DUNGEONS & DRAGONS für Charaktere der Stufen 1–12

Geeignet für die 5. Edition des *Player's Handbook (Spielerhandbuchs)*, *Monster Manual (Monsterhandbuch)* und *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*