

KRISTALL DER TIEFE

HINWEISE FÜR DIE SPIELLEITUNG

In diesem Dokument werden folgende Konventionen verwendet:

Diesen Text könnt ihr den Spielenden direkt vorlesen. Ihr sprecht als Erzähler:in.

*Matrose Hendrick: «Diesen Text könnt ihr den Spielenden direkt vorlesen.»
Ihr sprecht in der Rolle von Hendrick, welcher ein Matrose ist. Wenn ihr wollt, gebt dem Charakter eine eigene Stimme.*

Erinnerung: -> Am Anfang Mitspielende nach speziellen Tabu-Themen (die nicht vorkommen sollen) fragen.

EINLEITUNG

Unser Abenteuer beginnt an einem bewölkten Tag im Hochsommer. Wir befinden uns an Bord der «Wellenreiter». Wellen klatschen an die Seiten und Gischt spritzt über die Reling. Die Luft ist schwül und ihr habt den Geruch von Salzwasser in der Nase. Das prächtige Schiff ist beladen mit mehreren Dutzend Holzkisten gefüllt mit edlem Drachenblatt-Tee. Diese habt ihr erst gestern vom Festland abgeholt. Nun bring ihr die Waren zurück auf eure Insel, die ihr schon am Horizont ausmachen könnt.

Diesen Text könnt ihr den Spielenden direkt vorlesen. Es sind Aufforderungen, die ihr als Spielleitung an die Spielenden macht.

! **Dieser Text enthält einen Tipp für euch oder einen Regelhinweis.**

So geschrieben sind Zauber, Gegenstände oder Kreaturen, die weiter hinten definiert sind.

Bitte stellt euren Charakter kurz vor und sagt, wieso ihr für diesen Transport angestellt wurdet.

Zudem nennt einen Gegenstand den ihr bei euch tragt, der für euren Charakter von Bedeutung ist.

! **Wenn die Spielenden enthusiastisch sind, lass sie noch einen Namen für ihre Heimatinsel bestimmen und ein Merkmal. Sind die Spielenden eher zurückhalten fahre mit dem nächsten Kapitel fort.**

EIN STURM ZIEHT AUF

Käpt'n Glasauge: «Bewegung, Bewegung! Da braut sich was zusammen. Wir halten die Segel solange es geht gespannt.»

Die Kapitänin schreitet in schnellem Schritt über das Deck und nimmt ihre Position hinter dem Steuerrad ein. Sie ist eine kräftige Elfe mit blauen Haaren und trägt einen langen grauen Mantel.

Am Horizont seht ihr wie sich die Wolken immer dunkler färben. Der Wind beginnt zu peitschen und in der Ferne seht ihr Sturmgreife, Wesen die halb Adler, halb Löwe sind. Sie sind Vorborten eines Unwetters.

Gruppen-Probe:

Fragt die Spielenden einzeln, wie sie helfen, dass Schiff gegen den Sturm zu wappnen. Jede:r Spielende macht eine Fertigungsprobe SG 10 - 15 (Ermessen der Spielleitung).

Die Gruppe braucht halb so viele Erfolge (aufgerundet) wie Charaktere mitspielen.

Bei Erfolg lest *Gestrandet* ansonsten lest *Gesunken*.

Was tut ihr, um das Schiff gegen den Sturm zu wappnen?

GESTRANDET

Die Wellen schlagen gegen den Schiffsrumpf und das Deck ist pitschnass. Der Wind reisst an den Leinen. Hier und da fliegen lose Gegenstände über Bord. Doch dank eurem Einsatz hält das Schiff dem Unwetter stand.

Dann ein ohrenbetäubendes Krachen und der Grossmast lehnt sich immer mehr zur Seite.

(Kreuzmast steht noch).

Käpt'n Glasauge: «Festhalten! Das wird eine holpige Fahrt.»

Woran haltet ihr euch?

Ihr klammert euch fest, als ihr plötzlich mit einem Ruck anhaltet.

Käpt'n Glasauge: «Verwünschter Mist - einmal verlixt und zugenäht! Wir sind aufgelaufen.»

Wenn ihr über die Reling blickt, seht ihr, dass der Bug auf Grund gelaufen ist. Vor euch erstreckt sich eine kleine Insel mit Büschen und Felsen die aus sandigem Boden hervorragen.

In dem Moment kommt vom unteren Deck ein Matrose heraufgeeilt. «Wir haben ein Loch!»

Käpt'n Glasauge: «Ihr (zeigt auf die Party) geht an Land und organisiert etwas um das Leck zu reparieren! Du (zeigt auf den Matrosen) und die anderen, wir bilden eine Kette und schippen das Wasser raus.»

Die Insel hat keine richtigen Bäume, nur vereinzelte Sträucher und etwas Treibholz das man am Strand findet. Es wuseln vereinzelte Krabben umher. An einem Ort ragt ein 3m hoher Felsbrocken in den Himmel. Wenn die Charaktere die Insel erkunden oder absuchen, finden sie zwei natürliche Schächte, die in eine unterirdische Höhle führen. Der Abstieg ist sehr sandig und steil. Sobald ein Charakter hinunter geht, rutscht er hinunter.

Die Charaktere befinden sich jetzt in **Zone 6** der Grotte.

Aktionen

Druide Zauber Mit Tieren Reden:

Der Charakter kann mit Krabben reden.

Waldläufer Fertigkeit Bevorzugtes Gelände:

Der Charakter erkennt, dass diese Insel schon sehr alt ist. Leider hat es aber wenig Gehölz. Wahrscheinlich hat es im Sand vergraben noch holzige Wurzeln von lange verschwundenen Bäumen. Aber man müsste tief buddeln. Es würde sich lohnen, zuerst die Insel zu erkunden.

Barbar und Krieger:

Sie können problemlos auf den Felsen klettern und sehen, dass kein Ufer in Sicht ist und der Sturm sich bis an den Horizon erstreckt.

Zauberer Zaubertrick Taschenspieler:

Kann ein kleines Gestrüpp in Brand setzen.

GESUNKEN

Die Wellen schlagen gegen den Schiffsrumpf und das Deck ist pitschnass. Der Wind reisst an den Leinen und was nicht Niet und Nagel fest ist, fliegt umher. Das Unwetter ist jetzt direkt über euch. Euer Schiff hat keine Chance diesen Kräften standzuhalten. Ihr hört splitterndes Holz und eine riesige Welle kracht auf euch herab. Ihr werdet von den Fluten mitgerissen.

Spukend und hustend kommt ihr zu euch. Ihr liegt patschenass am Ufer eines Tümpels. Sand ist euch überall in die Kleidung gerutscht. Es ist dunkel und riecht leicht modrig. Als ihr nach oben zum Himmel blickt könnt ihr keine Sterne ausmachen. Nach zwei drei Sekunden gewöhnen sich eure Augen an die Dunkelheit. Da ist kein Himmel, sondern eine Felsdecke. Ihr seit anscheinend in einer Höhle. Keine Spur von Käpt'n und der restlichen Crew.

Die Charaktere befinden sich in **Zone 1** der Grotte.

Aktionen

Magier Zaubertrick Licht:

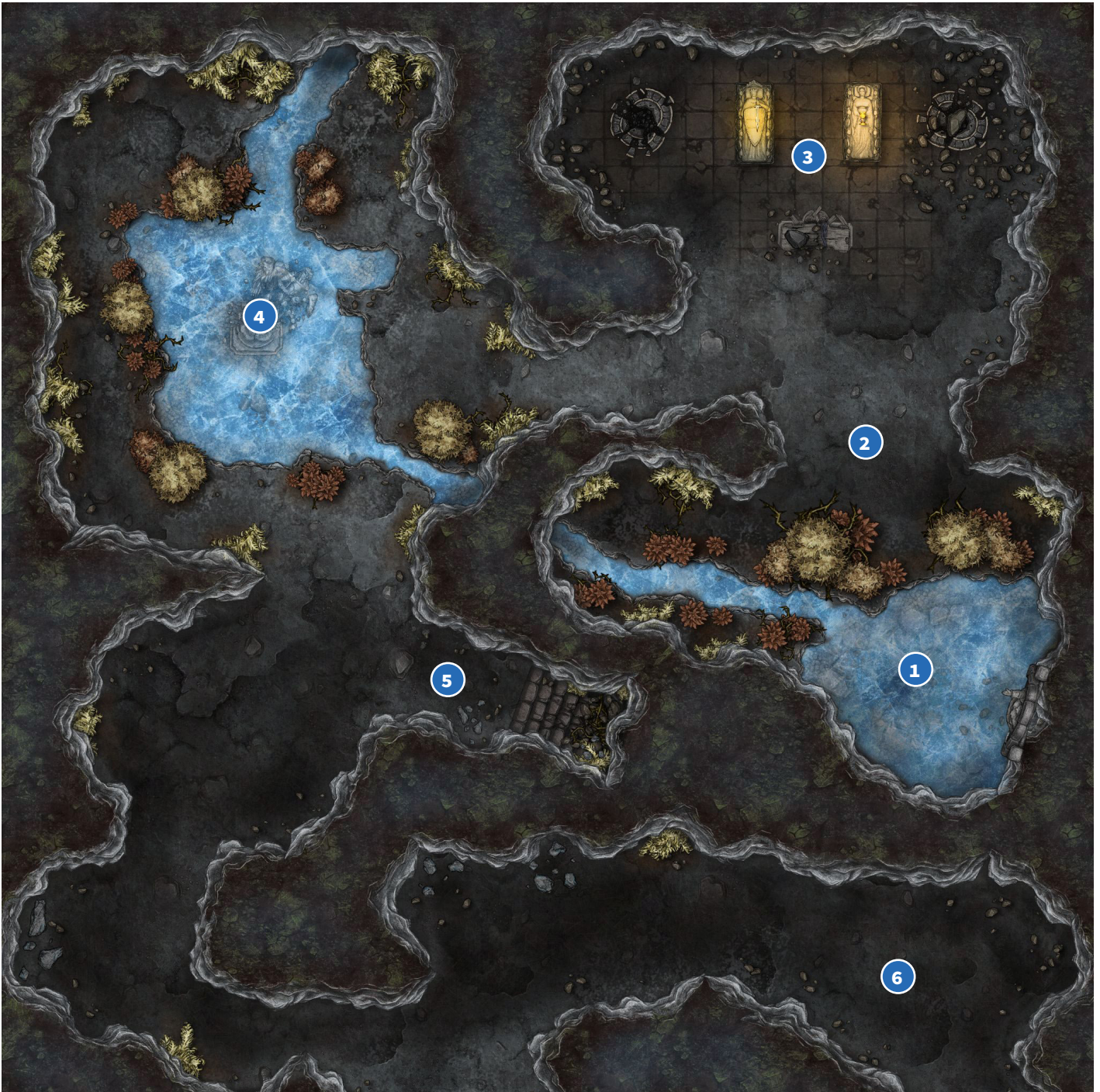
Kann die Höhle erleuchten.

Zauberer Zaubertrick Taschenspieler:

Kann ein Stück Treibholz in Brand setzen.

DIE GROTTE

- ! Zu jeder Zone der Grotte gibt es eine kurze Beschreibung. Lest diese nicht direkt den Spielenden vor, sondern formuliert es in euren eigenen Worten und schmückt es aus. Für mehr Atmosphäre gebt dem Ort einen Geruch, eine Geräuschkulisse oder/und etwas spürbares. Beispielsweise: «Ihr spürt einen warmen Luftzug der euch ins Gesicht weht. Ihr fahrt mit eurer Hand über das Gesicht um lästige Sandkörner weg zu wischen.»



- ! Dann folgt ein Hinweis in welche anderen Zonen man gehen kann/könnte.
- ! Letztlich werden die Aktionen aufgelistet, welche Würfel-Proben erfordern. Als Spielleitung könnt ihr auch spontan auf Aktionen reagieren, die nicht beschrieben sind, wie zum Beispiel ein Gedicht vortragen.

Aktionen in jedem einem Bereich der Höhle

Zwerg (Druide) Fertigkeit Steingespür:

Der Charakter erfährt, dass die Höhle einen natürlichen Ursprung hatte, dann vor mehreren Jahrhunderten einmal von Humanoiden verändert wurde, danach aber wieder der Natur überlassen war.

ZONE 1: TÜMPEL

Ein Fluss speist Wasser in den seichten Tümpel. Das Wasser fließt im Osten durch schmale, handbreite Spalten im Boden. Der Wasserzufluss kommt durch ein 2m breites und 1m hohes Loch in der westlichen Wand. Das Wasser hat eine starke Strömung.

Um den Teich herum wachsen kleine Sträucher die den Ausgang im Norden anfänglich verdecken. Die Wände sind überzogen mit Moos, das einen hellbläulichen Schein abgibt. Zwei Korallen-ähnliche Strukturen (Naturkunde SG 10: Myconid Sprösslinge) stehen regungslos im Durchgang -> Zone 2.

Aktionen

Wasserzugang - Wahrnehmung SG 10:

Der Strom ist viel zu stark, um sich durch das Loch zu zwängen. Wer es versucht würde sich höchstwahrscheinlich verletzen (1 Wuchtschaden).

Druide Zauber Wasser Erschaffen oder Zerstören:

Für eine kurze Zeit kommt kein Wasser, wenn man durch das Loch kriecht findet man eine **Münze der Gewissheit**, wird aber anschliessend sofort wieder herausgespült und erleidet 1 Wuchtschaden.

In Stein gemeisseltes Kunstwerk - Nachforschen SG 13 oder

Zwerg (Druide) Fertigkeit Steingespür: oder

Magier Zauber Identifizieren:

Das Kunstwerk ist alt - mehr als 800 Jahre. Es zeigt eine Gestalt deren Gesicht hinter einem Schleier verborgen ist. Nur spitze Ohren sieht man auf den Seiten herausstehen. In ihrer ausgestreckten Hand hält sie etwas, dass wie ein Bündel Algen aussieht.

Der Charakter erkennt die Gestalt als Salis Apora, eine Elementalgestalt aus altertümlichen Sagen.

ZONE 2: KORALLEN-ARTIGE WESEN

Zwei Korallen-ähnliche Strukturen (Naturkunde SG 10 offenbart, dass es sich um **Myconid Sprösslinge**) stehen regungslos im Durchgang.

Solange die Charaktere die Sprösslinge nicht berühren, bleiben sie bewegungslos. Werden sie angefasst, beginnt ein Kampf.

Wenn die Charaktere mit den Sprösslingen reden, finden sie heraus, dass diese hier postiert sind, damit niemand «die Priesterin», «die Hohe» oder «die Erhabene» stört. Können die Charaktere sie überzeugen (Täuschen / Überzeugen SG 11), dass sie der Priesterin ein Geschenk bringen, von ihr geschickt wurden oder anderes, werden sie durch gelassen.

Charaktere können auch durch Schleichen (Heimlichkeit SG 15) oder Klettern (Athletik SG 13) an den Sprösslingen vorbei.

! **Es gibt noch viele andere kreative Möglichkeiten, vorbei zu kommen. Der Erfolg liegt im Ermessen der Spielleitung.**

Aktionen

Myconid Sprösslinge - Naturkunde SG 15:

Die Sprösslinge sind grundsätzlich nicht aggressiv und nicht wirklich intelligent. Aber wenn sie ihre Sporen abwerfen, betäuben sie andere Lebewesen in ihrer Umgebung.

- Kämpfer: Hat Vorteil bei Kletterproben mit den Kletterhaken
- Waldläufer: Sieht mehrere wunderschöne Muscheln, diese könnten als Geschenk helfen die Würfelprobe zu vereinfachen.
- Druide **Nebelwolke**: Um sich zu verstecken
- Magier **Tensors Schwebende Scheibe**: Könnte eine Plattform schaffen über den Sprösslinge erschaffen, man könnte sie damit umgehen (anstatt Klettern)
- Zauberer **Freundschaft**: Vorteil bei Überzeugen
- Zauberer **Taschenspielererei**: Illusion eines Geschenkes
- Zauberer **Einfache Illusion**: Illusion von etwas dass die Sprösslinge ablenkt
- Zauberer **Selbstverkleidung: Verwandelt sich selber in einen Sahuagin**.
- Kleriker **Göttliche Führung**: Für Unterstützung der Gruppe
- Kleriker **Befehl**: An einen Sprössling

ZONE 3: SARGKAMMER

In einer langgezogenen Einbuchtung liegen zwei Särge. Sie sind flankiert von zwei zerfallenen Säulen aus hellem, gelblichen Stein. Auf dem Deckel des linken Sargs liegt die steinerne Figur eines Halbelfs mit einer Krone aus Muscheln. Auf seinem Körper ruht ein Schild. Auf dem Deckel des rechten Sargs liegt die steinerne Figur einer Halbelfin mit einem geflochtenen Diadem. Ihre Hände sind über einem Kelch auf ihrem Bauch gefaltet.

Beide Särge sind in gutem Zustand aber mit feinen Ranken bedeckt.

Das Moos an den Wänden taucht alles in einen hellbläulichen Schein.

An der Decke der Felshöhle hängen vier Fledermäuse.

- Nach Westen führt ein Gang -> Zone 4.
- Nach Süden ist ein Durchgang mit korallen-artigen Wesen -> Zone 2.

Aktionen

- ❗ **Die Sargdeckel weg zu schieben ist etwas schwieriger. Wenn zwei Charaktere zusammen arbeiten, kann einer der Charaktere mit Vorteil (also zwei Mal) würfeln.**

Särge Religion/Geschichte SG 16:

Bei den Figuren scheint es sich um zwei Personen aus alter örtlicher Volklore zu handeln. Vor so vielen Jahren, dass man nicht mehr weiss wie viele es waren, lebte die Inselgemeinschaft und die Fischwesen, **Sahuagin, in konstantem Konflikt. Nach langer Verhandlung wurde ein Pakt geschlossen. Zur Besiegelung des Abkommens sollten zwei Inselbewohner mit zwei Sahuagin** die Plätze tauschen. Die Halbelfen Geschwister Saya und Sanev meldeten sich freiwillig. Ihre Abbilder zieren diese Särge.

Linker Sarg Stärke/Atlethik SG 14:

Der Sarg ist ausgekleidet mit rotem Samt der leicht modrig riecht. Darin eingebettet liegt ein Streitkolben (der **«Streitkolben der Gnade»**).

Rechter Sarg Stärke/Atlethik SG 16:

Der Sarg ist ausgekleidet mit blauem Samt der leicht modrig riecht. Darin eingebettet liegen 3 **«Heilsteine»**. Darunter ist eine konische Ausbuchtung, in der aber kein Gegenstand liegt.

Generell Wahrnehmung SG 11:

Am Fusse einer Säule unter einigen dünnen Blättern findet man 2 Gold.

Magier Zauber Identifizieren:

Kann den **Streitkolben der Gnade und die Heilsteine** analysieren.

Druide Zauber Mit Tieren Sprechen:

Kann mit den Fledermäusen reden.

ZONE 4: STATUE IM POOL

Die Decke in dieser Höhle ist hoch. Von ihr hängen Stalaktiten, welche mit bläulich leuchtendem Moss überzogen sind. Im Zentrum ist ein tiefes Wasserbecken. Das Wasser fließt im Osten durch ein Loch in der Wand. Auf dem Boden des Pools sieht man die Form einer silbernen Statue in Mitten von Seegras und Muscheln. Durch die Tropfen, die von der Decke auf die Wasseroberfläche fallen, lässt sich nichts genaueres ausmachen.

Im Becken schwimmen farbige Fische.

- Nach Osten führt ein Gang -> Zone 3.
- In den Süden führt ein Gang -> Zone 5.

Aktionen

Unterwasser-Statue Religion/Geschichte SG 11:

Die Statue repräsentiert «O'Balul», ein **Sahuagin** aus alter örtlicher Volklore. Er war der Sohn der Speerfamilie (Herrscher eines Clans). Man sagt, er habe im Rahmen eines versuchten Friedenabkommens eine Inselbewohnerin geheiratet.

Statue Wahrnehmung SG 12:

Am Fusse der Statue blitzt etwas auf (Reflektion des Porzellankrugs).

Tauchen Konstitution SG 15:

Die Strömung unter Wasser ist stärker als erwartet. Trotzdem erreicht der Charakter den Boden. An die Statue angelehnt, halbwegs mit Sand bedeckt, liegt ein edel aussehender Porzellankrug (**«Bodenloser Krug»**).

Druide Zauber Mit Tieren Sprechen:

Kann mit den Fischen reden

Kämpfer oder Barbar Stärkeprobe SG 11:

Einer oder beide Charaktere zusammen können die Statue heraus ziehen. Dann wird sichtbar, dass die Statue vier filigrane, je 30cm lange Goldketten (je 6 Gold wert) trägt.

ZONE 5: BEWUSSTLOSE PRIESTERIN

Ein Gang führt weiter ins Innere des Höhlensystems. Auf der rechten Seite ist eine eingestürzter Gang. Auf dem Geröll liegt eine **Sahuagin**. Sie trägt filigranen Schmuck aus Perlen und Flechten. Sie hat ihre Augen geschlossen und kann nicht aufgeweckt werden.

- Nach Norden führt der Gang aus dem ein leises Tropfen zuhören ist -> Zone 4.
- Von südlichen Gang kommt ein Lichtschein -> Zone 6.

Möglichkeiten die Sahuagin zu wecken:

- Ihr einen Heilstein geben
- Einen Heilzauber auf sie wirken (*Kleriker Zauber Wunde Heilen*)
- Das **Lachende Schloss öffnen und ihr Sternenkraut**, eine Heilpflanze, verabreichen

! **Eigene Ideen – der Erfolg liegt im Ermessen der Spielleitung**

Aktionen

Sahuagin Medizin SG 12:

Die Frau ist nicht verwundet und sieht nicht krank aus. Ihr Zustand scheint durch Magie ausgelöst worden zu sein.

Sahuagin Arkane Kunde SG 15:

Ein Heilzauber könnte der Sahuagin helfen, ihr Bewusstsein wieder zu erlangen.

Sahuagin Nachforschen/Wahrnehmen SG 10:

Die Frau hält einen Gegenstand in der Hand. Es ist eine faustgrosse Box aus weissem Holz. Das Kästchen ist mit einem «**Lachenden Schloss**» verschlossen. **Können die Charaktere es öffnen, finden sie Sternenkraut** (ein Charakter mit passendem Hintergrund kann es sofort, ohne Probe, identifizieren).

- Kleriker **Göttliche Führung**: Für Unterstützung der Gruppe
- Magier **Identifizieren**: Schloss identifizieren, Sternenkraut identifizieren

Hintergrund der Priesterin

Ich bin Lynn, Nachkomme von Saya der Gläubigen und Sanev dem Noblen, Priesterin des östlichen Stamms Raiyn.

In einer Konversation können die Spielenden herausfinden, was Lynn weiss:

Die Höhle ist die Gedenkstätte von den Vorfahren der Priesterin. Sie reist alle drei Jahre von ihrem Stamm mehrere Tage lang hierher, um ihren Ahnen zu gedenken. Die Frau auf dem Sarg ist ihre direkte Vorfahrin und der Mann ist ihr Bruder. Die Halbelfin hat einen Sahuagin Stammführer geheiratet. Im Zeichen dieser Vereinigung von Völkern, hat ein Wasserelementar der Familie die Fähigkeit gegeben, sowohl an Land wie auch an Wasser uneingeschränkt zu leben. Das fanden jedoch nicht alle Sahuagin gut. Ein Aufstand entstand und Sanev verschwanden. Der Stammesführer und Saya, Lynn's Vorfahren, flohen nach Osten und gründeten ihren eigenen Stamm, aber

Nach dem Aufwachen, kann die Priesterin sich nicht mehr erinnern, wieso sie eingeschlafen ist. Ihre letzte Erinnerung ist, dass ihre Beileitung die Höhle verliessen, um Wache zu stehen und ihr Ruhe zu geben.

ZONE 6: BLICK ZUN HIMMEL

Zwei Löcher führt ins Freie. Der Aufstieg ist sehr sandig und steil. Sobald ein Charakter versucht zu klettern, rutscht er wieder ab.

Hier fällt noch viel Licht ein, aber tiefer in der Höhle sieht es dunkel aus.

- Nach Norden führt ein dämriger Gang -> Zone 5.

Aktionen

Magier Zaubertrick Licht:

Kann die Höhe erleuchten.

Zauberer Zaubertrick Taschenspiellerei:

Kann ein Stück Wurelwerk in Brand setzen.

VERRAT

// TODO: Erklärung für SL

Nachdem die Priesterin aufgeweckt wurde und die Charaktere mit ihr reden konnten oder wenn sie es nicht schaffen, tauchen Sahuagin auf. Bei 4+ Spielenden, erscheinen 3 Sahuagin ansonsten 2. Die Sahuagin kommen entweder vom Landeingang (Zone 6) oder durch den Pool (Zone 4).

- Blizesh: Grüne Schuppen, loyalen Begleiter
- Crebawr: Rote Schuppen, Verräter
- Gabsor: Blaue Schuppen, Verräter

Die Verräter hatten nicht mit dem Sturm gerechnet. Das aufgewühlte Wasser hinderte sie, die geplante Verstärkung zu holen. Deshalb kehrten sie zurück. Der loyale Sahuagin sah seine Kollegen zurück zur Höhle bewegen und schloss sich deshalb an.

Ist die Priesterin bei Bewusstsein:

Wenn die Verräter die erwachte Priesterin sehen, kann ein Charakter mit einer «Motiv erkennen»-Probe SG 13 lesen, dass die Verräter nervös sind und Blicke austauschen.

Die Verräter versuchen die Spielenden los zu werden und offerieren ihre Hilfe beim Verlassen der Höhle. Sobald aber die Priesterin oder ihr Zustand angesprochen werden, werden sie defensiv und eventuell aggressiv. Eine «Motiv erkennen»-Probe SG 10 offenbart, dass sie etwas verheimlichen und etwas ungutes im Schilde führen.

1. Mit dem ersten Angriff, betäuben die Verräter den loyalen Sahuagin für eine Runde (Das muss nicht gewürfelt werden, sondern das passiert einfach).
2. Weil es ein Überraschungsangriff war, können die Verräter gleich noch einmal angreifen. Dieses Mal zielen sie auf die Charaktere.
3. Kampfreihenfolge unter den Spielenden und der Priesterin festlegen.
4. Die Charaktere und die Priesterin haben ihre Züge. In ihrem Zug wirkt die Priesterin **Halt** auf einen Verräter.
5. Weiter so bis der Kampf endet mit:
 - i. Die Verräter fliehen, wenn sie 8 oder weniger Lebenspunkte haben.
 - ii. Es keine Gegner mehr gibt.

Ist die Priesterin NICHT bei Bewusstsein:

Die Verräter greifen die Charaktere sofort an. Es ist ein Überraschungsangriff.

1. Alle Sahuagin angreifen die Charaktere an.
2. Kampfreihenfolge unter den Spielenden festlegen
3. Die Charaktere haben ihre Züge. Können sie den loyalen Sahuagin überzeugen, dass sie nichts böses wollen, stellt dieser den Kampf ein. Die Verräter kämpfen weiter.
4. Weiter so bis der Kampf endet mit:
 - i. Nur noch der loyale Sahuagin da ist. Dieser ergiebt sich.
 - ii. Die Verräter fliehen, wenn sie 8 oder weniger Lebenspunkte haben.
 - iii. Es keine Gegner mehr gibt.

Aktionen

- Waldläufer **Erzfeind und Kampfstil**
- Kleriker **Heilige Flamme, Befehl und/oder Schild des Glaubens**
- Druide **Shillelagh**
- Kämpfer **Odemwaffe**
- Magier **Donnerwoge**
- Magier **Magierrüstung**: Auf sicher und/oder andere
- Barbar **Wilde Angriffe und Kampfrausch**
- Zauberer **Feuerpfeil und Magisches Geschoss**

Zauberer Zauber Selbstverkleidung:

Kann sich als Sahuagin oder sogar die Priesterin ausgeben.

Kämpfer oder Barbar Einschüchternprobe SG 16:

Die Sahuagin wollen den Charakter nicht provozieren, versuchen ihn zu besänftigen und die Verräter greifen vorerst nicht an. Sie versuchen, die Priesterin aus der Höhle zu bekommen (egal ob diese bei Bewusstsein ist oder nicht).

Hintergrund zum Verrat

// TODO: Erklärung für SL

ENDE

Wenn die Priesterin bei Bewusstsein ist, dankt sie den Charakteren, schenkt ihnen je eine faustgrosse Perle und hilft ihnen durch das Pool aus der Höhle.

Ist die Priesterin nicht bei Bewusstsein aber der loyale Sahuagin schon, weiss dieser, wo man Sternenkraut finden kann. Er dankt den Charakteren und hilft ihnen aus der Höhle.

Haben die Charaktere alle Sahuagin im Kampf besiegt und die Priesterin ist bewusstlos, dauert es eine Stunde bis ihre Crew sie findet und ihnen eine Strickleiter herunter lässt.

Haben die Charaktere alle Sahuagin in die Flucht geschlagen, dauert es maximal eine Stunde bis ihre Crew sie findet und ihnen eine Strickleiter herunter lässt. Wenn die Charaktere früher nach der Crew rufen oder die Sahuagin überzeugen, ihnen zu helfen, kommen sie auch hinaus.

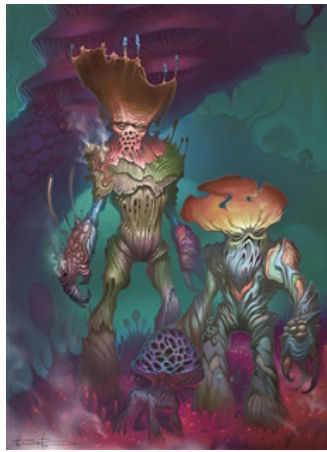
GEGNER

Myconid Sprössling

Pilz-artige Wesen die im Wasser und an der Küste leben. Sie sind meist bunt und ähneln Korallen.

Rüstungsklasse: **10**
Lebenspunkte: **7**
Geschwindigkeit: **10ft.**

Stärke: **-1**
Geschicklichkeit: **0**
Konstitution: **0**
Intelligenz: **-1**
Weisheit: **0**
Charisma: **-3**



Sonnenstich:

Im Sonnenlicht haben Myconid Sprösslinge auf alle Würfe Nachteil. Nach 30min erstarren sie zu Stein.

Aktionen

Faustschlag: +1 to hit, 1 (1W4 - 1) Schlagschaden plus 2 (1W4) Giftschaden.

Beruhigende Sporen (1 am Tag): In einem 5ft Radius werden Sporen abgeworfen. Charakter müssen einen SG 11 Konstitutions-Rettungswurf schaffen oder sind für 1min betäubt. Ein Charakter kann den Rettungswurf am Ende seines Zugs wiederholen.

Sahuagin

Fischwesen die hauptsächlich im Wasser leben. Sie können aber auch an Land gehen, solange sie alle 4h in Wasser abtauchen. Küstenbewohner nennen sie «Meerteufel».

Rüstungsklasse: **12**
Lebenspunkte: **22**
Geschwindigkeit: **30ft.**
(40ft. schwimmen)

Stärke: **+1**
Geschicklichkeit: **0**
Konstitution: **+1**
Intelligenz: **+1**
Weisheit: **+1**
Charisma: **-1**



Haithelepathie:

Sie können telepathisch Haie in 40 Meter Reichweite kommandieren.

Aktionen

Biss: +3 to hit, 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Speer: +3 to hit, 4 (1W6 + 1) Stichschaden. | (Fernkampf 20/60)

Sahuagin Priesterin

Eine Priesterin von dem Fischwesen-Volk. Nur ihnen ist es erlaubt, mit der Hai-Gottheit Sekolah zu kommunizieren, weshalb sie hoch oben in der Hierarchie sind.

Rüstungsklasse: **12**
Lebenspunkte: **30**
Geschwindigkeit: **30ft.**
(40ft. schwimmen)

Stärke: **+1**
Geschicklichkeit: **0**
Konstitution: **+1**
Intelligenz: **+1**
Weisheit: **+2**
Charisma: **+1**

Haithelepathie:

Sie können telepathisch Haie in 40 Meter Reichweite kommandieren.

Aktionen

Biss: +3 to hit, 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Zauber

Führung (∞ Anwendungen): 1W4 auf eine beliebige Fähigkeitsprobe.

Halt (1 Anwendung): Eine sichtbare Kreatur in 20 Meter Reichweite wird festgehalten. Charakter müssen einen SG 12 Weisheitsrettungswurf schaffen oder werden für 1 Minute paralysiert.

GEGENSTÄNDE

Heilsteine

- 5 Stück
- Effekt: Wenn man ein Heilstein auf ein Lebewesen wirft, heilt ein einzelner Stein für 1W6-2 (wird eine 1 gewürfelt, macht der Stein 1 Wuchtschaden) und zerbricht dann.

Sternenkraut

- Das Sternenkraut ist ein starkes Heilmittel gegen Vergiftung, Lähmung, Betäubung und Bewusstlosigkeit.

Lachendes Schloss

- Auf dem Schloss ist lächelnder Mund eingezeichnet.
- Effekt: Das Schloss öffnet sich nur wenn jemand in der Nähe zu lachen beginnt.

Bodenloser Steinkrug

- Effekt: Sieht danach aus als könnte er 1 Liter Flüssigkeit aufnehmen. Der Krug könnte aber bis zu 20 Liter einer beliebigen Flüssigkeit aufnehmen.

Münze der Gewissheit

- Effekt: Die Münze zeigt immer Kopf wenn man sie wirft.

ABKÜRZUNGEN

- SG: Schwierigkeitsgrad
- W: Würfel. Man würfle 2 8-seitige Würfel bei 2W8.

