

Rauwasser

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf einer frei verfügbaren Karte, welche du dir hier herunter laden kannst: <https://2minutetabletop.com/product/castle-town/>
Das Handout der Rauwasser-Legende wurde von Galotta aus dem Tanelorn-Forum erstellt.

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter:
<http://yearzero.rpg.systems>



Übersicht

Rauwasser trotzt den kalten Winden und der stürmischen See an der südlichen schroffen Küste der Halbling-Lande. Der Ort gilt als letzter sicherer Hafen vor dem Kap der Stürme, welche eine Überfahrt zum südlichen Erlenland de facto unmöglich macht. Die Halblinge sind deutlich stiller als anderswo in den Landen von Belifar. Und wenn man sie fragt warum dies so ist, so antworten sie: „Wer laut auf die See hinaus ruft, der erhält Antwort vom See-Wächter“. Doch obwohl die Halblinge hier gerne unter sich leben und ihre Häuschen eher funktional als schmuckvoll anmuten, so wendet sich das Blatt, sobald man in eine der guten Stuben tritt: In keinem anderen Ort der Halblinglande finden sich so viele Schmuck- und Prunkstücke, welche die Wohnzimmer der Einwohner schmücken. Auch wenn sie es nicht offen zeigen: Fast alle Familien von Rauwasser sind reich und Kauf jemand muss sich ihren Lebensunterhalt mit harter Feldarbeit verdienen. Vieles wird über die umliegenden Dörfer eingekauft. Bereits in den Zeiten des Blutnebels gab es Handels-Karawanen, die von den Priestern des See-Wächters geschützt durch die Lande von Belifar reisten, wo sie feinste Waren für Gold und Schmuck eintauschten. Die Quelle ihres Reichtums wird Besuchern des Dorfes nach geraumer Zeit klar: An jedem Tag fahren Schatztaucher hinaus zu den alten Schiff-Wracks vor der Küste. Den Geschichten zufolge sanken vor einigen Hundert Jahren reich beladene Schiffe der Erlenländer vor der Küste von Rauwasser. Bis heute fischen die Schatztaucher nahezu jeden Tag wertvolle Schätze aus dem Meer. Die größten Schätze werden in der Feste von Rauwasser verwahrt. In ihre Mauern haben viele reiche Halbling-Familien aus ganz Belifar ihre Schätze in Sicherheit gebracht, denn die Schatzkammern der Feste Rauwasser gelten als gut bewacht und unüberwindbar.

Wege nach Rauwasser

Die Abenteurer können auf verschiedenen Wegen von Rauwasser gehört haben und den Ort aufsuchen:

- Die sagenhaften Schätze, die in den Katakomben unter der Festung verwahrt werden sollen, ziehen immer wieder Diebe an. Bislang hat es zwar noch niemand lebendig aus den Schatzkammern der Feste geschafft, aber vielleicht haben die Abenteurer mehr Glück?
- Es ist bekannt, dass die Bank von Rauwasser wertvolle Edelsteine für gutes Gold in Zahlung nimmt. Insbesondere für einige blau schimmernde Steine sollen hohe Summen gezahlt werden. Abenteurer könnten die Feste aufsuchen, um wertvolle aber unhandliche Beute zu Gold zu machen.
- Der Hafen wird immer wieder Handels-Seglern angefahren, die danach die Küste gen Norden segeln. Da die Küstenregion nicht ungefährlich ist, werden wehrhafte Passagiere gerne kostenlos an Bord genommen, oder sogar zum Schutz gegen Piraten angeheuert.
- Eine Priesterin von Klage beauftragt die Abenteurer, nach „Klages Horn“ zu suchen. Gerüchten zufolge sollen die Halblinge in Rauwasser über ein mächtiges Artefakt in Form eines Horns verfügen. Die Abenteurer werden reich belohnt, sollte es ihnen gelingen „Klages Horn“ zurück zu bringen.

Halblinge und Goblins

In diesem Abenteuerschauplatz werden die „Steine Eors“ und der Hintergrund von Goblins und Halblingen thematisiert. Mehr darüber findest du im SL-Buch ab Seite 70.

Weiterhin werden die Mondsteine und der Ursprung von Halblingen und Goblins im Erweiterungsband „Die Blutmarken“ beleuchtet.

Was wirklich geschah

Angeblich wacht der See-Wächter, das Kind Klages und Stroms, über diesen Ort. Der Legende nach soll er den Gläubigen ein Horn geschenkt haben, das er aus den Gebeinen eines Walrosses formte.

In der Tat verwahren die Tempeldiener des Ordens ein mächtiges Artefakt: „Klages Horn“, das aus dem Knochen eines mächtigen Walrosses geschnitzt wurde, welches Klage einst half aus den Tiefen der Ozeane zu fliehen, die sie nicht gehen lassen wollten. Die Gründerin der See-Wächter, Nebula Schattensturm, stahl „Klages Horn“ einst von den Zwergen brachte es nach Rauwasser. Der Kult selbst ist jedoch lediglich eine Fassade, die vom „Orden der Penita“ genutzt wird, um „Eors Steine“ zu sammeln und unter der Feste von Rauwasser sicher zu verwahren. Der Orden trachtet danach, alle blauen Steine Eors zusammen zu tragen und das alte Volk, aus dem Halblinge und Goblins einst hervor gingen, wieder zu vereinen.

Die blauen Steine Eors

Der Ursprung dieser blauen Steine ist der Legende nach die Mondgöttin Eor, welche einst vor langer Zeit auf den Roten Wanderer und sein Elfenvolk neidisch war, dem dieser rote Rubine vermachte. Und so schenkte Eor ihrem Volk, das den Elfen nicht unähnlich war, sich aber in der Nacht verbarg, heimlich ihre blauen Mondsteine. Der Rabengott jedoch entriß Eors Volk die Steine und spaltete es in Halblinge und Goblins. Während die Goblins Eor weiterhin als ihre Göttin anbeten, verleugnen die Halblinge heutzutage ihr Erbe. Seitdem legen sie alles darauf an, die Steine Eors aufzuspüren und zu verbergen, auf dass ihre Schmach auf immer vergessen wird. Eors Steine werden vor allem in Aslene vermutet, doch Aslenen-Reiter brachten Bruchstücke und Mondsteinsplitter in die Rabenlande. In der Feste von Rauwasser werden nun alle Splitter sicher verborgen, derer die Halblinge vom „Orden der Penita“ habhaft werden konnten. Die Bank von Rauwasser zahlt für jeden Mondsteinsplitter stolze 5 Goldstücke aus.

Die Gründung Rauwassers

Damals, zur Zeit des zweiten Erlenkrieges (828NV), entsandte die Rostkirche der Erlenlande mehrere große Schiffe über das Meer gen Norden, um dringend benötigte Ressourcen für das Erlenland zu sichern und die letzten Ketzer des Raben-Kultes auszumerzen, welche bei der Säuberung von Harga (810NV) getötet oder an die Küste vertrieben wurden. Die Krieger des Rost plünderten die Zelt-Lager der Quarden-Aslenen sowie die Küsten-Dörfer der Ailander und bargen so manche Schätze, die über lange Zeit gut behütet waren. Mit ihren reich beladenen Schiffen traten die Eroberer schließlich die Rückkehr in die Heimat an. Mit an Bord: Blaue Mondsteinsplitter der Göttin Eor, welche die Quarden-Sippen einst aus Aslene mitbrachten, wo sie als Heilsteine genutzt werden. Doch die Halblinge bei Rauwasser erfuhren von der wertvollen Fracht und konnten nicht zulassen, dass diese Steine in Menschenhand verblieben. Und somit blies Nebula Schattensturm in „Klages Horn“, als die Schiffe Erlenlands die Küste vor Rauwasser passierten. Ein gewaltiger Sturm braute sich vor der Küste zusammen: Alle Schiffe kenterten und die Seeleute ertranken jämmerlich. In den folgenden Jahrhunderten haben Taucher aus den gesunkenen Wracks immer wieder große Reichtümer geborgen, worauf sich der Wohlstand von Rauwasser begründet. Die größten Schätze aber sind die blauen Mondsteinspitte Eors. Wenn eine Tauchmannschaft einen von Eors Steinen birgt, so wird eine große Feier in der Hafenschenke ausgerichtet - allerdings ohne dass der Anlass der Feier genannt wird ...

Doch das Tauchen nach Schätzen ist nicht ungefährlich: Es kommt vor, dass die Toten in den Tiefen ihre Schätze nicht hergeben wollen und die Lebenden nicht mehr gehen lassen. Manchmal erheben sich zudem geisterhafte Nebel in der Nacht, die bis nach Rauwasser ziehen. Der Nebel bringt Untote und Geister in die Stadt: Es sind die Seelen der toten Krieger des Rost, die bis heute Rache an den Halblingen nehmen wollen.

„Klages Horn“ wird tief in den Katakomben der Feste Rauwasser verborgen. Jedes Mal, wenn ein Schiff den Ort ansteuert und sich danach aufmacht, weiter gen Süden zu reisen, wird das Horn zum Tempel gebracht und die Priester des See-Wächters nutzen es, um die ketzerischen Schiffe auf den Meeresboden zu schicken. Bis der letzte blaue Stein Eors nicht gefunden wurde darf kein Schiff die Verbotenen Lande gen Süden verlassen...

Wächter der Schätze

Die Katakomben unter Rauwasser werden von einer Vielzahl an Fallen und Monstern bewacht: Den Halblingen ist es gelungen, eine Insektoiden-Königin in Ketten zu legen und so zu kontrollieren, dass ihr Schwarm die Keller von Rauwasser bewacht. Allerdings hat sich vor Kurzem die Königin ihrer Ketten entledigt und mehrere Wachen sind zu Tode gekommen. Während die Königin und ihr Schwarm ausgehungert werden, kann niemand die Schatzkammern betreten. Ein Problem, das in nächster Zeit gelöst werden muss. Die Insektoiden-Königin hat inzwischen eigene Pläne: Ihre Kolonie hat Tunnel in den Fels bis zum Festland getrieben. Schon bald ist der Schwarm stark genug um das Nest zu verlassen und in die Freiheit zu entfliehen!

Orte - Rauwasser

R1 - Hafenschenke „Goldener Becher“

Die Schenke ist mit vielen roten Seesternen geschmückt, und hinter dem Tresen steht auf einem Regal ein großer goldener Becher, den der **alte Halbling Viska** in seinen jungen Jahren höchstpersönlich aus dem Meer gefischt haben soll. Den Becher hat er schließlich als Einsatz beim Kartenspiel eingelöst – und dabei schlussendlich diese Schenke gewonnen. Seitdem steht der goldene Becher dort oben im Regal. Und jeder neue Gast muss sich diese Geschichte anhören, ob er nun will oder nicht.

Viska ist mit Abstand der Redseligste hier im Ort und berichtet Reisenden gerne vom wunderschönen Tempel des See-Wächters. Er rät jedem, der zur See fährt, dringend dazu dem See-Wächter einen gerechten Teil seiner Habe zu opfern und sich so sein Wohlwollen zu sichern. Schon viele Schiffe sind vor Rauwasser in plötzlich aufkommender stürmischer See gekentert.

Die Schenke ist gut besucht und Viska schenkt eine Menge wohlschmeckenden Weins und Biers aus. Lediglich Schnaps scheint es nicht zu geben. Wer nach einem guten Schnaps fragt, der erhält von Viska nur die schroffe Antwort, dass so etwas hier im „Becher“ nicht ausgeschenkt werde: „Die oberste See-Wächterin sieht es nicht gern – also gibt es keinen Schnaps. Ende!“. In Wahrheit kann man aber immer wieder Einheimische dabei beobachten, wie sie sich bei Viska an der Theke einen „tiefen Humpen“ bestellen – wobei Viska das frisch gezapfte Bier kurz unter der Ladentheke verschwinden lässt, bevor er es aushändigt...

R2- Hundezüchter Grim und Gram

Das **Zwergen-Paar Grim und Gram** hat sich hier niedergelassen, um kampflustige Wach-Hunde zu züchten. In der Feste Rauwasser werden ein ganzes Dutzend ihrer Hunde für den Schutz der Festung eingesetzt. Die beiden Zwerge kümmern sich hier auch um die Pflege ihrer Tiere und gehen somit in der Feste ein und aus. Aber auch in anderen Dörfern der Belifar-Lande kann man einen ihrer bissigen „Wutweiler Landkeifer“ finden, wie sie ihre eigene Züchtung nennen. Einem interessierten Abenteurer bieten sie einen Hund für 1 Goldstück zum Kauf an (Werte siehe SL-Buch S. 127, aber Nahkampf 2). Allerdings muss dem stolzen Besitzer auch ein Wurf auf Tierkunde gelingen, ansonsten erkennt der kleine Kläffer das neue Herrchen nicht an und beißt ihm beherzt in den Po...

Die beiden Meromannen-Zwerge leben bereits seit 20 Jahren in Rauwasser, nachdem sie beschlossen hatten sich nicht weiter an den aussichts- und endlosen Scharmützeln um die Ruinen von Klagefeste zu beteiligen. Also haben sie ihren Nachnamen abgelegt, ihr altes Leben hinter sich gelassen und sind die Halblinglande gezogen, wo es sich den Geschichten nach gut leben lässt.

Seit etwa zwei Wochen lässt man sie nicht mehr zu ihren Hunden in die Festung. Dafür gibt es verstärkte Wach-Patrouillen im Dorf und im Umland. Einen Grund nennen die Halblinge nicht. Irgendetwas stimmt nicht... Die Hundezüchter machen sich große Sorgen um ihre Hunde.

Wenn sich die Abenteurer gut mit den Zwergen verstehen, so vertrauen sie ihnen einige Geheimnisse des Dorfes an:

- Der Reichtum von Rauwasser gründet auf den gewaltigen Schätzen gekenteter Schiffe vor der Küste des Ortes. Die Halblinge behaupten zwar, dass der See-Wächter die Erlenländer Seefahrer bestraft habe, aber die Zwerge können sich auch gut vorstellen, dass dies nicht die ganze Wahrheit ist...
- Die Zwerge wissen nicht, was sich unter der Feste Rauwasser befindet. Aber es gilt als sicher, dass sich die Halblinge irgendwelche Monster halten, die dort ihre Schätze hüten. Eventuell ist hier etwas gewaltig schief gelaufen und daher dürfen sie nun nicht mehr zu ihren Hunden...
- Die oberste Tempel-Wächterin Sigla kann in den Katakomben ein und ausgehen - offenbar beherbergen sie dort auch einige Tempel-Schätze. Sigla ist normalerweise nicht zu Spaß aufgelegt. Nur an einem Abend haben die Zwerge sie mal ausgelassen feiern gesehen – und dabei hat sie Unmengen von Schnaps verdrückt. Die Priesterin trägt mehr als man ihr ansieht!

R3 - Handelsposten von Kräuterweib Graxa Griefling

Graxa handelt mit allem möglichen Tand. Ihr Laden sieht mehr aus wie ein Trödelladen als wie ein ordentliches Geschäft. Offenbar kauft sie verzweifelten Händlern, die sich bis nach Rauwasser wagen, auch den kuriosesten Kram ab. Dennoch lassen sich in Graxas Laden immer wieder auch wahre Kostbarkeiten finden.

Graxas wahre Einnahmen stammen aber von einem anderen Geschäft: Als Kräuterweib verfügt sie über das geheime Wissen ihrer Mutter, wie man die Gaben der See nutzt: Aus Phosphor-Schnecken, blauem Seetang, Blutperlenmuscheln und anderen Zutaten mischt sie wirksame Mittelchen zusammen, welche sie jedoch ausschließlich den Einwohnern von Rauwasser zur Verfügung stellt. Mehr als einmal wurde sie von abergläubischen Seeleuten als Hexe angegangen, so dass sie ihr Wissen lieber zurück hält.

Graxas Laden hat immer nur am Nachmittag für einige Stunden geöffnet. Morgens ist die etwa 40jährige Halblingfrau an der Küste unterwegs, wo sie mit ihrer zwölfjährigen **Tochter Linne** nach „Schätzen des Meeres“ sucht (Zutaten für ihre Mittelchen). Sie kennt einige besondere Plätze, wo sie regelmäßig Schnecken „erntet“. Blauer Seetang wächst häufig an den Überresten angespülter Schiffwracks, die hin und wieder an der schroffen Felsenküste gefunden werden können. Echte Reichtümer sind hier aber nicht zu finden (sie wurden längst von den Halbling-Schatzsuchern geplündert).

Abends sind Graxa und Linne mit der Herstellung ihrer Mittelchen beschäftigt. Dann zieht häufig ein beißender Geruch aus dem Kamin ihres Hauses, der leicht zu Hustenanfällen führen kann...

Graxas Mittelchen (jeweils W6 Einheiten verfügbar):

Mittel	Wirkung	Kosten
Phosphorblick	Bei Einnahme: Wurf auf AUSDAUER, sonst 1 Schaden auf GESCHICKLICHKEIT. Dafür erhält man daraufhin die Fähigkeit für 1 Stunde in der Dunkelheit zu sehen.	2 Silber
Algenlunge	Bei Einnahme: Wurf auf AUSDAUER, sonst 1 Schaden auf GESCHICKLICHKEIT. Dafür erhält man daraufhin die Fähigkeit für 1 Stunde unter Wasser zu atmen und zu sprechen.	2 Silber
Meerschaumpaste	Einmaliger Einsatz: HEILEN +2	5 Kupfer

Graxas Kuriositäten:

Du kannst die Abenteurer in Graxas Laden nach Kuriositäten und Schnäppchen suchen lassen. Nutze die folgende Liste zur Inspiration. Wenn du willst kannst du sie zufällig auf außergewöhnliche Funde stoßen lassen. Graxa hat in ihrem Laden längst den Überblick verloren und weiß selbst nicht mehr genau, welche Kostbarkeiten sich unter dem Krempel befinden, den sie Händlern aber auch Schatzsuchern abkauft:

W66	Gegenstand	Preis	Gewicht
11-12	Gemälde von Burg Wetterstein im Goldrahmen (mit Teleport Zauber nach Wetterstein)	8 Gold	Schwer
13-14	Goldstatue des „Goldaugen-Kindes“ (Augen leuchten rot, wenn Merigall in der Nähe ist)	15 Gold	Schwer
15-16	Drachenschuppenstiefel (Bewegen +1)	35 Silber	Leicht
21-22	Große Silberschale mit Maha-Zeichen (sie zeigen alle 4 Winde)	15 Silber	Schwer
23-24	Pfauen-Maske (bei Aslenen: Manipulation +1)	8 Silber	Leicht
25-26	Silberstirnband (bei Halbelfen in Vivend: Manipulation +1)	45 Silber	Normal
31-32	Trinkhorn mit Silberverzierungen	8 Silber	Normal
33-34	Aufwändig bestickter Hut (in der Stadt Fernhafen: Manipulation +1)	5 Silber	Leicht
35-36	Gut erhaltene Flasche Erlenländer Mondschein Wein	10 Silber	Normal
41-42	Versilberter Handspiegel	5 Silber	Leicht
43-44	Aslenischer Krummsäbel „Horns Wut“ (Waffenbonus +2)	20 Silber	Normal
45-46	Zwergische Streitaxt „Felsbeißer“ (Waffenbonus +3)	20 Silber	Normal
51-52	Schwere Armbrust (leichte Abnutzungsspuren, aber gut in Schuss)	30 Silber	Normal
53-54	Demolierter Topfhelm (Rüstungsschutz 3 von 4)	15 Silber	Normal
55-56	Altes aber intaktes Fernrohr	25 Silber	Normal
61-62	Liebestrank (Empathie-Gift Stufe 6)	5 Silber	Winzig
63-64	Kristallkugel der Weisheit (Zauber „Drittes Auge - Wahrer Weg“ kann mit WP 1x pro Sitzung aktiviert werden)	20 Gold	Leicht
65-66	Buch mit Wasserschäden: „Die Macht der Elemente“ (Elementar-Zauberei Stufe 1 mit 3 EP für Zauberer erlernbar - Details zur Elementarmagie: Siehe Erweiterungsband „Die Frostweiten“)	20 Gold	Normal

R4 - Tempel des See-Wächters

Der Tempel ist von außen mit Fischernetzen behangen, in die eine Vielzahl an roten Seesternen hinein geknüpft wurden. Im Tempel finden sich detaillierte Malereien von mehreren großen Schiffen, die auf wilder stürmischer See den peitschenden Wellen hilflos ausgeliefert sind und zu kentern drohen. Am mit hohen Felsen zerklüfteten Festland steht die Gestalt in der Größe eines Halblings auf den Klippen. Sie trägt einen Kapuzenmantel und stößt in ein reich verziertes Horn. Es ist unklar, ob es sich bei der Gestalt um einen Mann oder eine Frau handelt.

Die Malereien

Bei genauerer Betrachtung der Malereien (Wurf auf WISSEN), fällt dem Betrachter auf, dass die Schiffe nicht nur zu kentern drohen, sondern gerade dabei sind unter zu gehen. Die Schiffe sind hoffnungslos verloren. Unter diesem Gesichtspunkt sieht es eher danach aus, als ob die Gestalt mit dem Horn für den Untergang der Schiffe verantwortlich wäre. Jeder Halbling des Ortes wird diese Interpretation jedoch vehement abstreiten...

Die Priesterin

Die **Tempel-Wächterin Sigla** trägt eine einfache, weiße Kutte aus Leinen, über dem sie einen Anhänger in Form eines Seesterns aus Eisen an einer Kette trägt. Sie erklärt, dass es die Aufgabe des Tempels sei, die Stürme der See milde zu stimmen, so dass die Schifffahrt an der Küste der Rabenlande sicher ist. Der Weg in den Süden ist allen Schiffen jedoch verwehrt, hier endet der Schutz des Tempels und jedes Schiff, welches die Warnungen des Tempels ignoriert und sich gen Süden dem Kap der Stürme zuwendet ist verloren.

Das Horn

Im Zentrum des Tempels steht eine große sich nach oben hin verjüngende viereckige Säule, an der kleine schmale Stufen bis zu seiner Spitze in den Stein gehauen wurden. Hier, in etwa 3 Metern Höhe, wurde ein filigran gearbeitetes Horn platziert. Das Horn ist von jedem Winkel des Tempelraumes aus zu sehen und wird als das Horn des See-Wächters verehrt. Auf Nachfrage wird Besuchern des Tempels mitgeteilt, dass das Horn in Zeiten größter Not dem Stein entrissen wird, um die Macht des See-Wächters heraufzubeschwören. Normalerweise wird es niemandem, das Horn aus der Nähe zu betrachten, oder es gar zu berühren. Allerdings ist der große Tempel-Raum häufig unbewacht...

Das Horn ist nur eine Nachbildung von „Klages Horn“. Das echte Artefakt liegt gut verborgen in den geheimen Kammern der Feste Rauwasser. Dennoch wird die „Fälschung“ benötigt und in den Katakomben anstelle des echten Horns platziert, um eine Falle zu entschärfen (siehe G8). Wer den Stein empor klettert, um das Horn „aus der Nähe zu bewundern“, der entdeckt auf allen vier Seiten der Säule eine fein in den Stein gemeißelte Inschrift:

- Der Verblendete sieht was er sehen will, aber nicht was ich bin
- Nur der Gläubige erkennt meine wahre Bestimmung
- Ich bin das Pfand, das dir den Weg ebnet
- Verborgen in Rauwassers Tiefen - Penitas Stern weist den Weg

Die Schriften der Priesterin

Wer sich Zugang zu den Büchern und Schriften der Priesterin verschafft, welche normalerweise in den Privat-Räumen des Tempels aufbewahrt werden, dem kann folgendes auffallen:

- Die wichtigsten Rituale des See-Wächters finden bei Vollmond statt. Ein wichtiges Element ist dabei der Dank für die Schätze des Meeres, die der See-Wächter den Gläubigen Rauwassers offenbart, sowie Bitten um weiteren Wohlstand und Reichtum.
- Auch bei Neumond gibt es eine wichtige Messe, welche die gesamte Nacht andauert und bei der alle Bewohner des Ortes im Tempel zusammen kommen um den Schutz des See-Wächters vor bösen Geistern zu erbitten.
- Nebula Schattensturm wird in vielen Schriften als Heilige und Gründerin des See-Wächter Tempels verehrt. Dies geht so weit, dass ihr Name in manchen Texten sogar als Synonym für den See-Wächter verwendet wird. Sind Nebula Schattensturm und der See-Wächter die gleiche Person?

R5 - Die Schiffs-Wracks

Vor der felsigen Küste finden sich überall die Überreste von großen Schiffen. Die Anfahrt in die Bucht von Rauwasser ist offenbar tückisch und gefährlich. Die Einwohner berichten eher wortkarg davon, dass der „See-Wächter“ seine Stürme zu all jenen Seeleuten schickt, welche die Gebote des Himmels und des Meeres missachten...

Tagsüber können in der Nähe der Wracks kleine Boote gesichtet werden. Siehe Ereignis „Schatzfischer“.

R6 - Feste Rauwasser

Die hohen Mauern der Feste Rauwasser, welche der stürmischen rauen See trotzt, sind sicherlich das imposanteste Bauwerk in den Landen von Belifar. Es gibt Geschichten, die besagen, dass die Feste älter sein soll als das Volk der Halblinge selbst. Dies würde auch erklären, warum die Mauern und Geschosse der Anlage für menschliche Größenverhältnisse erbaut wurden. Die Räumlichkeiten der Feste sind folgendermaßen aufgeteilt:

Tor

Die Tor-Wachen lassen Gäste nur mit einer Einladung oder einem triftigen Grund in die Feste ein. Die Frage nach einem Beratungsgespräch bei der Bank von Rauwasser ist hierbei allerdings schon ausreichend. In diesem Fall werden die Abenteurer in das 1. Obergeschoss des Haupthauses zu **Schatzverwahrer Federo Pulgarm** geleitet.

Die Gruppe kann bei einem Besuch beobachten, wie ein Bauer mit einer Ziege fortgeschickt wird. Der Bauer ist wütend, weil die Feste ihm regelmäßig Nutzvieh abkauft, doch derzeit hat die Feste angeblich keinen Bedarf. Der wahre Grund ist, dass die Insektoiden-Kolonie derzeit nicht gefüttert wird und ausgehungert werden soll.

Hof und Anbauten

Hier finden sich die Zwinger für die Wachhunde (insgesamt werden ein Dutzend Hunde gehalten), sowie die Kasernen für das Wachpersonal. Die Feste ist wohl die einzige bewachte Anlage in den Halblinglanden, die ausschließlich mit Halblingen besetzt ist. Während man sich andernorts auch gerne für gutes Geld Söldner anderer Völker hält, so setzt man hier auf gut ausgebildete Wachen des eigenen Volkes. Im Hof wird bei jeder Gelegenheit trainiert: Sowohl der Nahkampf mit dem Kurzschwert und mit Unterstützung von Wachhunden als auch der Fernkampf per Armbrust stehen auf dem Programm. Da alle Wachen aus Familien stammen, die schon seit vielen Generationen im Ort wohnen, schläft keine der Wachen in der Feste, sondern kehrt nach Dienstschluss nach Hause zurück.

Haupthaus – Erdgeschoss

Das Erdgeschoss ist für Besucher grundsätzlich gesperrt. Nur der Eingangsbereich darf betreten werden. Von der Halle aus führt eine breite Treppe in das erste Obergeschoss, wohin alle Gäste von einer Wache geleitet werden.

Eine breite Treppe führt einige Schritte hinab und endet vor einer großen, stets gut bewachten Pforte (siehe Untergeschoss).

Die weiteren Räume im Erdgeschoss sind den Wachen vorbehalten. Unter anderem befindet sich hier der sogenannte „Wachraum der Königin“. Hier laufen armdicke Eisenketten durch kleine Schächte nach unten. Die Ketten sind auf große Räder gerollt und dienen dazu die „Insektoiden-Königin“ im Gewölbe unter der Feste in Schach zu halten. Ein massives Eisengitter wurde hier in den Boden eingelassen, das mit einem schweren Schloss gesichert ist: Das Gitter lässt sich öffnen und über eine Seilwinde kann hier schwere Last in einen etwa 5 Meter tiefen Raum hinab gelassen werden (G2).

Die Winde wird normalerweise genutzt, um die Königin und ihre Kolonie mit Essen zu versorgen, vornehmlich Kühe oder Ziegen. Aber auch schwere Kisten und Fässer, die in den Schatzkammern der Katakomben lagern, werden über die Winde hinab oder hinauf gelassen. In diesem Fall werden die Ketten der Königin stramm angezogen, denn ein solches Unterfangen ist nie ungefährlich. Aufgrund des bestialischen Verwesungsgestanks aus dem Gewölbe halten sich hier normalerweise keine Wachen auf, doch die Tür zum „Wachraum der Königin“ wird immer bewacht.

Bislang gelang es ihnen stets, das Gefolge der Königin klein und gefügig zu halten. Immer, wenn sich die Königin dem Willen der Halblinge widersetzte, wurden die Ketten stramm gezogen, so dass die Königin unsägliche Schmerzen erlitt und die Kontrolle über ihre Kolonie verlor. Wenn die Königin wieder übermäßig viele Eier gelegt hatte konnten die nun führungslos herumirrenden Drogen von den Wachen weitestgehend gefahrlos getötet und beseitigt werden.

Haupthaus – Untergeschoss

Der Eingang zum Gewölbe wird streng bewacht und die Pforte in das Untergeschoss öffnet sich nur mit zwei Schlüsseln, denn das Tor ist mit zwei großen Schlössern gesichert. Einer der Schlüssel wird von dem wachhabenden Hauptmann verwahrt, für das andere Schloss haben lediglich Burgherrin Alina von Sturmfels und Priesterin Sigla einen passenden Schlüssel.

Haupthaus – 1. Obergeschoss (die Bank)

Hier finden sich die offiziellen Räumlichkeiten für Kunden der Feste Rauwasser: Der unermessliche Reichtum und die sichere Aufbewahrung von Wertgegenständen machen die Feste zum idealen Partner für sämtliche Geldgeschäfte in den Verbotenen Landen. Und so wundert es nicht, dass hier sowohl die reichsten Halblinge von Belifar vorstellig werden um ihr Vermögen vor der gierigen Verwandtschaft in Sicherheit zu bringen, als dass sich auch Halblinge in Geldnöten an die Feste wenden, um ihre finanziellen Probleme zu lösen. Die horrenden Zinsen verschlimmern das Problem aber auch häufig nur. Denn in der Feste weiß man: Ein Halbling würde wirklich alles tun, um einen Kredit zurück zu zahlen, bevor er vor seiner Familie und den Nachbarn zugeben würde, dass er Pleite ist...

Die Kundenräume sind mit Malereien und Skulpturen geschmückt, welche die Werke berühmter Künstler der Elfen- und Zwergen-Völker zeigen. Aber auch einige erlenländische Werke sind darunter. Vieles der Kunstwerke stammen aus den Wracks gesunkener Schiffe, die vor der Küste gesunken sind.

Falls die Abenteurer einen Termin wünschen, so werden sie in einem kleinen Raum auf bequemen Sesseln darum gebeten eine kurze Zeit zu warten. Wenig später stellt sich ihnen der Schatzverwahrer **Federo Pulgarm** als ihr „Persönlicher Kundenberater“ vor: Federo hat penibel gekämmtes, gefettetes Haar und zeichnet sich durch ein äußerst breites unnatürliches Lächeln aus. Federo trägt einen großen vergoldeten Schlüssel an einer Goldkette im seinen Hals.

Auf Nachfrage teilt er mit, dass dies der einzige Schlüssel zu den Schatzkammern von Rauwasser sei - dem sichersten Ort von ganz Belifar. Daher wird er immer vom obersten Schatzverwahrer bei sich getragen. Der Schlüssel passt tatsächlich für alle regulären Schatzräume unter der Feste (G7): Die Tatsache, dass aus ihren Schatzkammern noch nie etwas gestohlen wurde, lässt die arroganten und selbstverliebten Halblinge von Rauwasser unvorsichtig werden.

Federo geleitet die Gruppe in einen Salon mit einer bequemen Sitzgruppe vor einem Kamin, während er selbst hinter einem Sekretär Platz nimmt. Der Tisch ist so wuchtig, dass der Halbling dahinter fast vollständig verschwindet.

Federo bietet allerlei Finanzdienstleistungen an und ist sehr an dem Ankauf von gewissen „blau leuchtenden Steinen“ interessiert: Echte Steine Eors werden für 5 Goldstücke angekauft. Der Preis kann allerdings auch noch auf bis zu 10 Goldstücke hoch gehandelt werden.

Die Auszahlung kann allerdings erst in einigen Tagen erfolgen. Solange verweist Federo auf das Gasthaus „Zum Goldenen Becher“, in dem die Abenteurer auf Kosten der Bank schlafen und speisen dürfen, bis der Betrag vorliegt. (Die Schätze der Feste sind aufgrund des Insektoiden-Problems“ derzeit nicht erreichbar)

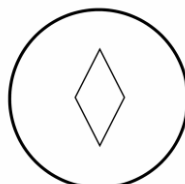
Haupthaus – 2. Obergeschoss (Privaträume)

Dieses Geschoss ist einzig und alleine der Burgherren-Familie von Sturmfels vorbehalten.

Nebulas Buch

In der Schreibstube der Burgherrin steht kleines reich verziertes Schränkchen aus Ebenholz, welches das Zeichen der Mondgöttin Eor trägt. Das Schloss kann mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT geknackt werden. Darin finden sich einige Kerzen, in welche ebenfalls das Zeichen Eors eingeritzt wurde, sowie ein kleines Büchlein. Das schwarze Leder wirkt abgegriffen und alt. Hierbei handelt es sich um das Tagebuch von Nebula Schattensturm, der Gründerin des „See-Wächter“ Ordens in Rauwasser. Das Tagebuch enthält alle Informationen, wie sie zu Beginn unter „Die Gründung Rauwassers“ beschrieben sind.

Zeichen der Mondgöttin Eor:

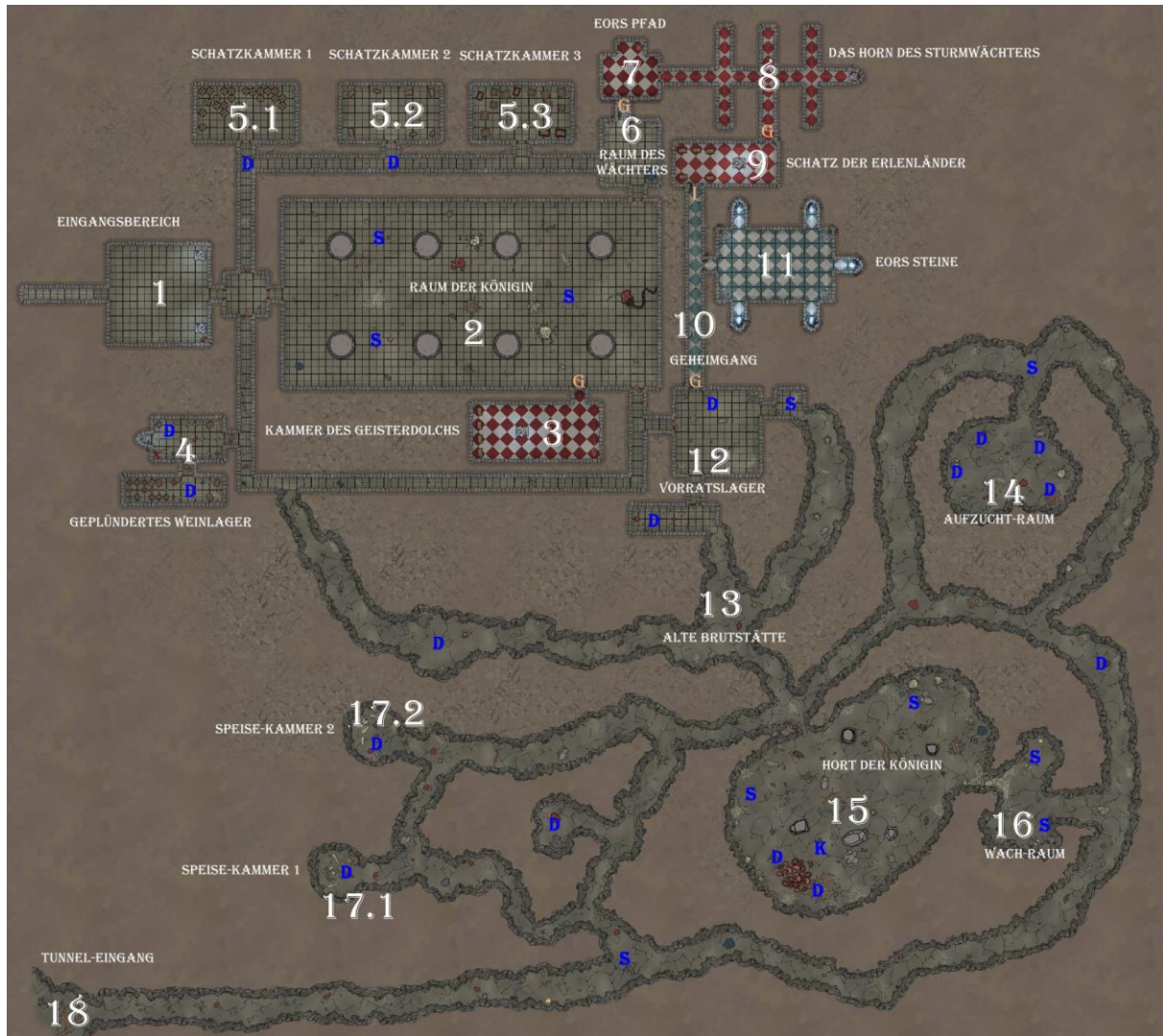


Orte - Die Gewölbe unter Rauwasser

Die Abenteurer können über zwei Wege in die Gewölbe unter der Feste von Rauwasser gelangen:

- Durch den Haupteingang (ein schweres Eisentor, das mit zwei Schlössern gesichert und rund um die Uhr bewacht wird), beispielsweise durch das Ereignis „Die entfesselte Königin“.
- Durch die Tunnel der Insektoiden, beispielsweise durch das Ereignis „Die verschwundene Maid“.

Die Skizze zeigt alle Räume und Geheimtüren (G), eine Wand-Illusion (I), sowie Vorschläge für die Platzierung von Insektoiden (K = Königin, S = Soldat, D = Drohne).



Ein Teil dieses Dungeons wurde von dieser frei verfügbaren Karte inspiriert: <https://trivialhit.com/2018/08/05/map-44-generic-temple-i/>.

Eine hochauflösende Version ohne Amerkungen liegt dem ZIP-File bei.

Volle Taschen?

Abenteurer können in den Kammern von Rauwasser eine Menge Beute machen. Wenn du verhindern willst, dass sich die Gruppe zu viel in die Taschen stopft, hier ein paar Tipps:

- Nicht alle Geheimtüren und Schätze müssen zwingend gefunden werden! Wenn die Abenteurer etwas übersehen, dann ist das in Ordnung!
- Bedenke, dass der Schatz der Erlenländer verflucht ist, und auch der Besitz von „Klages Horn“ dazu führen kann, dass die Abenteurer von Geistern heimgesucht werden.
- Viele Schätze sind schwer und sperrig. Nicht alles kann mitgenommen werden. Wenn die Tragkraft überschritten wird, Sorge für dramatische Szenen, in denen die Abenteurer unter Zeitdruck geraten und daher möglicherweise einen Teil ihrer Beute zurück lassen müssen.
- Einige Schätze oder Gerüche (Käse, Wein) könnten auch die Aufmerksamkeit von Insektoiden auf sich ziehen...

G1 - Eingangsbereich

Ein schweres eisenbeschlagenes Tor mit 2 Schlössern sichert den Zugang zu den Katakomben unter Rauwasser. Wer das Tor überwunden hat, folgt einer langen gewundenen Steintreppe in die Tiefe, die schließlich in einem kargen Empfangsraum endet. Zwei Steinstatuen flankieren eine Tür, die weiter in die Katakomben führt. Die Statuen zeigen die gleiche Figur wie im „Tempel des See-Wächters“: Eine kleine Gestalt von der Größe eines Halblings mit einem Kapuzenmantel, hier jedoch ohne ein Horn in seinen Händen. Die Augen der Stein-Statuen leuchten in einem hellen blau und tauchen den Raum damit in ein schummriges Licht. Beide Statuen tragen eine Inschrift, die auf ihren Sockeln eingemeißelt wurde:

Linke Statue: „Hier ruhen die Gaben des Sturms - verborgen vor den Augen der Lebenden und der Toten“

Rechte Statue: „Wer sich an den Schätzen des Wächters vergreift, den holt die See“

Verschlussene Tür

Die schwere Tür ist mit einem Schloss versehen und lässt sich mit FINGERFERTIGKEIT -1 öffnen. Misslingt der Wurf, so schießt eine Eisen-Spitze aus dem Schloss und verletzt den Schlossknacker mit 1 SCHADEN (Stich).

G2 - Raum der Königin

Hier wurde im hinteren Bereich die Insektoiden-Königin angekettet. Schwere Eisenketten verschwinden in den Öffnungen einer Steinwand. In der Decke sind in 5 Metern Höhe schwere Eisengitter zu sehen, die sich offenbar öffnen lassen. Vermutlich wurden die Insektoiden hierüber früher mit Futter versorgt: Vor allem Ziegen, Wildschweine aber auch Fisch stand auf dem Speiseplan, wie die Unmengen von Knochen verraten, die überall im Raum verteilt liegen. Der Gestank von Verwesung und Exkrementen ist kaum zu ertragen.

Hintergrund

Über die Ketten konnte der Königin mehr Freiheit gewährt, sie aber auch gezüchtigt und gefoltert werden, wenn sie und ihr Volk sich nicht nach den Vorstellungen der Halbinge verhielten. Eine Kette löste sich, nachdem ein Bein der Königin durch ein zu heftiges Ziehen an der Kette gebrochen wurde und abgerissen wurden. Ein weiteres immer noch angekettetes gewaltiges abgenagtes Insektoiden-Bein liegt hier: Die Königin hat ihren Drohnen befohlen, ihr ein zweites ihrer sechs Beine abzunagen, so dass sie endlich frei ist.

Die schweren Tore zur Kammer der Königin können per Mechanismus im Erdgeschoss geöffnet, aber nicht wieder geschlossen werden. Etwaige Eindringlinge konnten so schnell Bekanntschaft mit den Insektoiden machen.

Inzwischen eines der Tore aufgebrochen worden: Genau genommen wurde der Stein um die schweren mit Eisen beschlagenen Tore durchbrochen und die Tore so aus ihrer Verankerung gerissen.

Geheimtür

In der Steinwand kann ein Spalt entdeckt werden, der leicht als größerer Gemäuer-Riss übersehen werden kann. Wird hier die Klinge eines Dolches versenkt, so ist ein Klicken zu hören. Nun lässt sich die Stein-Tür nach innen aufschieben und gibt den Blick in die Kammer des Blut-Dolchs (Raum 3) frei.

G3 – Kammer des Blut-Dolchs

Der Raum ist schmucklos und stickig. Offenbar wurde er schon seit langer Zeit nicht mehr betreten. Am Ende des Raumes stehen vier Schatzkisten, alle mit einem Schloss versehen. Die Statue des See-Wächters steht davor, sie hält ihre Hände wie zu einem Gebet vor sich gefaltet. Die Inschrift im Sockel lautet: "Nur eine beherbergt den Blut-Dolch. Eine bringt den Tod. Eine weitere ist leer. Und eine lügt."

Der Wächter

Wer die Statue des See-Wächters näher betrachtet, findet in ihren gefalteten Händen einen kleinen Schlüssel, mit dem sich alle Truhen in diesem Raum problemlos öffnen lassen.

Die Truhen

Jede Truhe hat eine Inschrift:

- 1. Truhe: „Öffne mich nicht“: [Leer] Sie ist leer - aber ein übler Gestank macht sich breit, der heftige Hustenanfälle auslöst: Der Abenteurer, der die Truhe öffnet, wird von einer Pocken-Krankheit der Stufe 9 heimgesucht, die am nächsten Tagesabschnitt ausbricht.
- 2. Truhe: „Öffne mich“: [Dolch] Enthält den echten Blut-Dolch.
- 3. Truhe: „Öffne mich für ein Geschenk“: [Tod] Gift-Wolke mit Todes-Gift der Stärke 9 für alle in Reichweite NAH. Die Truhe enthält einen „Kostbaren Fund in einem Versteck“ (SL-Buch S.191)
- 4. Truhe: „Öffne keine andere Truhe“: [Lügt] Die Truhe lügt, denn sie beherbergt den falschen Blut-Dolch.

Sämtliche Truhen sind mit einem einfachen Schloss gesichert, die mittels eines Wurfs auf FINGERFERTIGKEIT geknackt werden können.

Die Blut-Dolche

Beide Klingen sehen äußerlich identisch aus und auch mit Magie kann man sie nur schwer unterscheiden: Es ist der Zauber MAGIE ENTDECKEN mit Magiestufe 2 nötig, um den falschen Dolch zu identifizieren. Auf beide Dolche wurde eine permanent wirkende Version des Zaubers „Blutband“ gebunden. Nur wirken sie auf verschiedene Art und Weise.

Die Klingen beider Dolche sind mit Zauber-Runen geschmückt, der Holzschaft weist eine Färbung von getrocknetem eingesickertem Blut auf.

Bonus: +1, Schaden: 2, Leicht, Scharf, Stich

Der echte Blut-Dolch:

Einmal pro Tag kann der Dolch einem Opfer 1 Punkt in STÄRKE stehlen und dem Dolchträger zuführen. Dies kostet 1 WP und muss während einer erfolgreichen Attacke erfolgen. Das Opfer kann sich mit einem Wurf auf MENSCHENKENNTNIS dagegen wehren.

Der falsche Blut-Dolch:

Wenn der Angreifer einen erfolgreichen Angriff ausgeführt hat und der Ausrüstungs-Bonuswürfel einen Erfolg (eine 6) zeigt, dann erleidet der Angreifer 1 SCHADEN und verliert 1 WP, während das gerade angegriffene Opfer 1 Punkt in STÄRKE zurück erhält.

G4 - Geplündertes Weinlager

Die Insektoiden haben ein Weinlager aufgebrochen: Der Boden ist gesäumt mit zerbrochener Flaschen und mehreren toten Insektoiden.

In einem Erker steht eine weitere Statue des See-Wächters mit blau leuchtenden Augen. Sie trägt im Sockel die Inschrift: "Trink und vergiss! Lass ab von meinen Schätzen!"

In einem hinteren Raum wird eine Vielzahl an Weinfässern gelagert. Eine Insektoiden-Drohne liegt nahezu bewegungsunfähig in der Weinlache eines aufgebrochenen Fasses: Der Insektoid versucht immer wieder aufzustehen, scheitert aber kläglich.

Die Weinflaschen

Der Wein in den vorderen Reihen der Regale ist mit einem Todes-Gift der Stärke 5 versetzt worden, der einige Insektoiden auch bereits dahingerafft hat. Unvorsichtige Abenteurer, die sich einen Schluck genehmigen wollen, könnten auch an eine solche Flasche geraten.

Insektoiden-Aktivität

Die Insektoiden sind immer noch damit beschäftigt, Weinfässer und Schnapsflaschen aus den Räumen zu bergen und sie in ihr neues Vorratslager (G12) zu bringen. Es ist wahrscheinlich, dass man hier immer wieder auf Insektoiden-Arbeiter trifft.

Insektoiden und Alkohol

Einige Insektoiden sind an vergiftetem Wein verendet, den die Halblinge hier als Fallen platziert haben. Doch auch lebende Insektoiden in diesem Raum bewegen sich merklich unkoordiniert und sind im Falle eines Kampfes deutlich schwächer (reduziere Stärke und Angriffswürfel um 3).

Die Abenteurer können dieses Wissen ausnutzen und durch geschicktes Vorgehen einen Teil des Insektoiden-Staates durch Wein kampfunfähig machen – oder sogar töten, wenn sie einige vergiftete Flaschen ausfindig machen können.

G5 - Schatzkammern

Die Schlösser der Schatzkammern sind nicht leicht zu knacken und mit Giftstachel-Fallen gesichert: FINGERFERTIGKEIT-2 um die Türe zu öffnen, aber es werden 2 Erfolge benötigt, um nicht das Gift auszulösen (Stich-Schaden 1, Tödliches Gift mit Wirksamkeit 6)

- In jeder Schatz-Kammer befinden sich neben der Detail-Beschreibung weitere Schätze, würfle auf die W6-Tabelle und werte sie anhand der Tabellen im SL-Buch ab S. 187 aus.
- „Funde in einem Versteck“ werden nur gefunden, wenn ein Charakter den Raum gründlich untersucht (Dauer: 1 Zug)

W6	Fund (Würfle auf...)
1	1X „Wertvolle getragene Funde“ 1X „Wertvolle Funde in einem Versteck“
2	Nichts offensichtliches 1X „Kostbare Funde in einem Versteck“
3	1X „Wertvolle getragene Funde“ 1X „Kostbare getragene Funde“
4	2X „Kostbare getragene Funde“, einmal davon auch auf „Eigenarten von Funden“ würfeln
5	Nichts offensichtliches 3X „Kostbare Funde in einem Versteck“, einmal davon auch auf „Eigenarten von Funden“ würfeln
6	1X „Kostbare getragene Funde“ 1X „Wertvolle Funde in einem Versteck“ 2X „Kostbare Funde in einem Versteck“, einmal davon auch auf „Eigenarten von Funden“ würfeln

Gifte und Monster

Regeltechnisch gelten Insektoiden als Monster und sind somit immun gegen Gifte. In diesem Schauplatz gilt dies nicht für Insektoiden, um den Spielern mehr „strategischen Spielraum“ geben. Du kannst die Tatsache, dass einige Insektoiden offenbar Alkohol als Nahrung konsumieren auch dafür nutzen, um den Schwierigkeitsgrad der Gegner an deine Gruppe anzupassen. Alkoholisierte Insektoiden verfügen dann über weniger Stärke und Angriffswürfel.

Wenn du regelkonform spielen möchtest, dann ignoriere die entsprechenden Passagen. Die Insektoiden geben sich dann von Alkohol und vergiftetem Wein unbeeindruckt.

G5.1 - Schatzkammer 1

An der verschlossenen Türe dieser Kammer arbeitet sich eine Insektoiden-Drohne ab: Unentwegt schlagen ihre Mandibeln gegen die schwere mit Eisen beschlagene Holztür. Langsam aber unerbittlich knabbert sich die Drohne durch das Holz.

Der Raum ist voller Mühlenmunder Käse-Räder, die hier über mehrere Jahre zu Hartkäse reifen und als Delikatesse gelten.

Käse-Geruch

Der Charakter mit dem höchsten Wert in AUSKUNDSCHAFTEN kann schon vor der verschlossenen Tür den Geruch von Käse wahrnehmen, der bis in den Gang zu riechen ist.

Versteckter Schatz

Im Kern jedes Käse-Rads ist jeweils 1 Goldstück versteckt. Es ist allerdings zeitaufwändig, das Gold zu bergen, und Insektoiden werden von dem Käse-Geruch angezogen. Dies geschieht auch, wenn die Abenteurer die Türe hinter sich geschlossen haben, denn die Wand in Deckenhöhe hat winzige Löcher, durch die der starke Geruch der aufgebrochenen Käseräder in die Gänge strömt...

G5.2 - Schatzkammer 2

In sieben schweren Truhen werden jeweils ein „Wertvoller Getragener Fund“ und ein „Kostbarer Getragener Fund“ sowie 2W6 Goldmünzen und 5W6 Silbermünzen verwahrt. Die Truhen sind fest in den Boden eingelassen.

Die Falle

Der Öffnungsmechanismus der Truhen ist mit einer Falle verbunden: Wem kein Wurf auf FINGEFERTIGKEIT-2 gelingt, auf den saust von der Decke ein Steinblock herab, Der kurz oberhalb der Truhe zum Halt kommt: Angriff mit 7 Basiswürfeln (Schaden 1, Stumpf), Abwehr mit einem Wurf auf BEWEGEN möglich. Der Deckel der Schatztruhe kann danach aufgrund des Steinblocks nicht mehr geöffnet werden.

G5.3 - Schatzkammer 3

Im Raum lagern mehrere Regalreihen voller Schnapsflaschen mit „Kallwinger Kräuter-Kuss“. In jeder großen Flasche ist allerdings ein Edelstein versteckt.

Der Ruf Eors

Wenn die Flaschen aufgebrochen werden, um die Edelsteine zu bergen, verteilt sich der gute Schnaps auf dem Boden. Schon bald ist der Raum mit dem aromatischen Geruch des Kallwinger Schnaps geschwängert.

Der dem Schnaps beigemischte Drogencocktail „Eors Atem“ entfaltet nun seine volle Wirkung: Wem kein erfolgreicher Wurf auf AUSDAUER +2 gelingt verliert einen Punkt auf VERSTAND und verspürt einen intensiven Drang, seine Kehle mit dem leckeren Kräuterschnaps zu benetzen. Der berühmte Kallwinger Schnaps gilt als bester Schnaps der Rabenlande, seine besondere Kräutermischung macht aber auch äußerst schnell süchtig...

G6 – Raum des Wächters

Der Raum ist unberührt und auffällig leer. Nur in einer Ecke des Raumes steht in einem Erker eine Statue des See-Wächters auf einem Podest. Dort findet man die folgende Inschrift: "Nur wer es wagt, meinen Ruf zu erwidern und dem Pfad des Mondes folgt kommt meinem Schatz nahe!". Die Statue hält seine Hände wie zu einem Trichter geformt vor ihren Mund.

Über der Statue wurden die Mondphasen in einem Halbkreis in den Stein gemeißelt:
Vollmond -> Abnehmend -> Neumond -> Zunehmend -> Vollmond

Der Mund der Statue verbirgt den Öffnungs-Mechanismus: Man muss lediglich in den offenen Mund hauchen oder rufen. Zuerst beginnt die Statue wie ein großer Resonanzkörper zu vibrieren, kurz darauf verschwindet die Wand hinter der Statue mit einem schabenden Geräusch im Boden...

G7 - Eors Pfad

Im Raum dahinter ist weniger als 1,5 Meter hoch, so dass menschengroße Abenteurer nur geduckt in den Raum treten können. Der steinige Boden ist mit einer Vielzahl an faustgroßen Löchern gespickt.

In die Wände wurde links das Symbol eines abnehmenden und rechts das Symbol eines zunehmenden Mondes gehauen.

Rechts vom geöffneten Geheimgang befindet sich eine schwere Eichentür, die über kein sichtbares Schloss verfügt. Das Zeichen einer Raute, die von einem Kreis umschossen wird, ist in die Tür geschnitzt worden.

Niedrige Raumhöhe

Abenteurer in Menschengröße erleiden hier auf BEWEGEN Würfe einen Modifikator von -2.

Fallen und Geheimnisse

Der Raum kann nur sicher durchschritten werden, wenn man auf den Bodenkacheln dem Lauf des Mondes von links nach rechts folgt. Der Raum ist mit einer Vielzahl an Speerfallen gesichert, die sofort ausgelöst werden, wenn ein Abenteurer auf die falsche Platte tritt.

Das Symbol in der Eichentür stellt das Zeichen der Mondgöttin Eor dar.

Erklärung der Symbole

G: Geheimgang hinter der Statue des „See-Wächters“

MA: Symbol des Abnehmenden Mondes

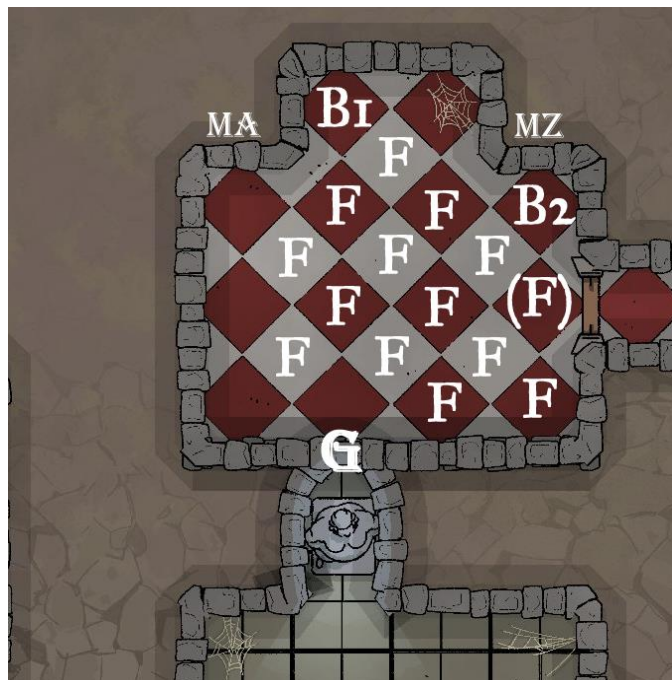
MZ: Symbol des Zunehmenden Mondes

F: Das Feld löst eine Speer-Falle aus, die aus dem Boden empor schießt:
Angriff mit 7 Basiswürfeln (Schaden 2, Stichwunde)

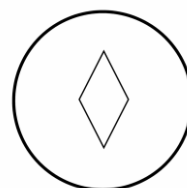
B1/B2: Diese Felder sind sicher, aber nur mit einem Sprung oder akrobatischer Klettertechnik zu erreichen: Wurf auf BEWEGEN +2 (Für Abenteurer in Menschengröße: BEWEGEN +0).

B2: Das Feld ist sicher und deaktiviert die Speer-Falle auf „(F)“, sobald jemand das Feld betreten hat.

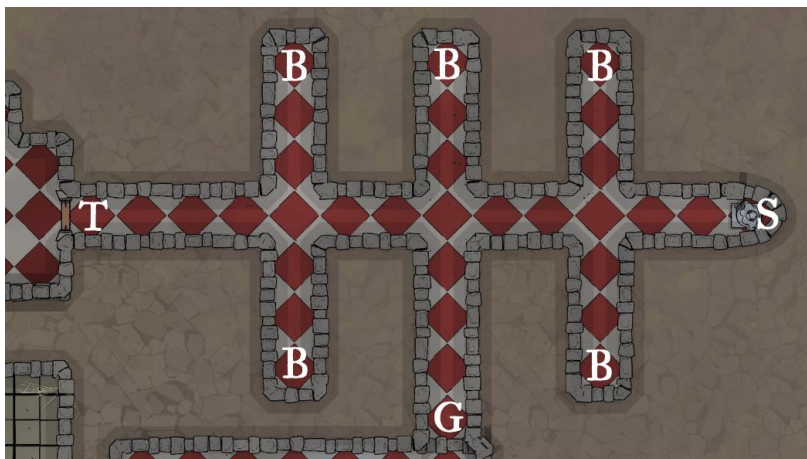
(F): Wenn zuvor jemand auf B2 stand, wird keine Speer-Falle ausgelöst. In diesem Fall lässt sich die Tür problemlos öffnen, ansonsten bleibt die Eichentür verriegelt, an der sich kein Schloss erkennen lässt.



Zeichen der Mondgöttin Eor:



G8 - Das Horn des See-Wächters



Der Gang dahinter ist ebenfalls weniger als 1,5 Meter hoch. Der Gang wird dreimal durch Seitengänge gekreuzt. Am Ende des Ganges steht eine weitere Stein-Statue des See-Wächters, die ein großes Horn in ihren Händen hält, das nicht aus Stein gefertigt wurde.

Niedrige Gänge

Abenteurer in Menschengröße erleiden hier auf BEWEGEN Würfe einen Modifikator von -2.

Bolzen-Fallen

An den Enden der Kreuz-Gänge wurden Bolzen-Fallen platziert. Sie werden durch Belastungen auf dem Boden ausgelöst und aus mehreren Nischen links und rechts des Ganges abgeschossen. Lediglich ein **Halbling mit leichtem Gepäck** ist in der Lage, diesen Gang zu passieren, ohne Schaden zu erleiden.

Erklärung der Symbole

B: Jede Bolzen-Falle schießt mit einem Angriff von 5 Basiswürfeln (Schaden 1, Stich). Sind in den Kreuz-Gängen zwei Bolzen-Fallen platziert, so werden beide Fallen ausgelöst und können mit einem Wurf auf BEWEGEN (Abenteurer in Menschengröße BEWEGEN -2) abgewehrt werden. Es wird für jeden Schuss separat gegen Rüstung gewürfelt. Die Bolzenfallen können einmal pro Kampfrunde schießen. Jede Bolzen-Falle startet mit einem Ressourcenwürfel von 10. Würfle nach jedem Schuss wie auf eine Pfeil-Ressource.

G: Aus dem mittleren unteren Gang wird nicht geschossen. Es ist auch auffällig, dass dieser Gang offenbar etwas länger ist als die anderen. Ein geschickter Abenteurer kann mit einem erfolgreichen Wurf auf FINGERFERTIGKEIT einen versteckten Schalter in der Wand finden, der eine Geheimtür entriegelt. Die Wand lässt sich daraufhin aufdrücken...

Die gegenüberliegende Bolzenfalle wird auch hier jede Kampfrunde einen Schuss abgeben, solange jemand in diesem Gangabschnitt steht.

T: Hier senkt sich bei einer Auslösung der Wächter-Falle (siehe „S“) ein Steinblock, der den Rückweg versperrt.

S: Die Inschrift auf dem Podest des See-Wächters besagt: „Das Horn von Nebula, der ersten See-Wächterin: Wer sie voneinander trennt wird zermalmt werden“.

Bei dem Horn handelt es sich um das Original von „Klages Horn“. Wer es aus den Händen der Statue nimmt, der bemerkt, wie sich die Hand der Statue durch den Gewichtsverlust leicht nach oben bewegt. Dazu ist ein Knarzen und Knirschen zu hören: Die Decke des Gangs beginnt sich langsam zu senken, während vor der Tür am anderen Ende des Gangs ein Steinklotz zu Boden knallt. Die Abenteurer haben nun nicht viel Zeit, sonst werden sie zerquetscht. Sie können folgendes tun:

- Das Horn zurück in die Hand der Statue legen – Kurz darauf erheben sich sowohl Decke als auch der Steinklotz am Ausgang wieder.
- Das „Falsche Horn“ aus dem Tempel des See-Wächters mit „Klages Horn“ austauschen. Sie verfügen über das exakt gleiche Gewicht und somit wird die Falle nicht ausgelöst.
- In einen der Seitengänge fliehen – Hier senkt sich die Decke zwar nicht ab, allerdings wären sie hier in Kürze lebendig begraben

- Über die Geheimtür im mittleren unteren Seitengang fliehen.

G9 - Der Schatz der Erlenländer



Im linken Bereich des Raumes stehen mehrere große Kisten, die allesamt verschlossen sind. Drei Kisten auf einer Seite der Wand stehen sich zwei Kisten auf der anderen Seite gegenüber, die mittlere Position ist hier leer.

Eine weitere Statue des See-Wächters steht im Raum. Sie trägt die Inschrift: „Der Schatz der Erlenländer – Vor ihrem Fluch verborgen in der Tiefe“.

Erklärung der Symbole

Im Raum hinter den Bolzenfallen lagern die Halblinge auch den wertvollsten Teil des Schatzes der Erlenländer, dessen Schiffe vor vielen Jahrhunderten mittels „Klages Horn“ vor der Küste versenkt wurden. Ein Teil der Wand zwischen zwei Schatztruhen ist eine Illusion und führt in einen weiteren Gang.

G: Geheimtür, die sich von der Seite der Schatzkammer durch das Einsetzen des „See-Stern“ Amuletts von Tempelwächterin Sigla oder der Burgherrin Alina von Sturmfels öffnen lässt.

I: Illusion einer Wand, dahinter verbirgt sich ein Gangabschnitt (G10), der frei begehbar ist.

S: Schatzkisten, die zwar verschlossen sind, sich aber alle mit einem Wurf auf FINGERFERTIGKEIT -1 öffnen lassen. Verteile den folgenden Schatz auf die Kisten:

- Würfle 3x auf „Kostbare getragene Funde“
- Würfle 3x auf „Kostbare Funde in einem Versteck“
- Zusätzlich finden sich hier 300 Kupfermünzen, 200 Silbermünzen und 20 Goldmünzen (das Tragen von 100 Münzen ist ein LEICHTER Gegenstand).

Der Fluch der Erlenländer

Der Schatz hat einen Nachteil: Er ist verflucht. Wer immer sich am Schatz bedient, würfelt für einen Wert von jeweils 5 Goldstücken einen W6. Bei mindestens einem Erfolg wird der Schatzräuber von den ruhelosen Seelen der Erlenländer verfolgt. Würfle jede Nacht mit einem W6:

W6	Ereignis
1-3	Nichts passiert, eine ganz normale Nacht
4-5	Alpträume suchen den Verfluchten heim. Keine Regeneration, Zustand MÜDE
6	Ein Geist manifestiert sich am Schlaflager des Verfluchten und greift diesen an

Die Geister können nur zufrieden gestellt werden, wenn die gestohlenen Schätze vergraben – oder am besten wieder an der Stelle im Meer versenkt werden, wo sie geborgen wurden. Sie sind allerdings dazu bereit, den Abenteurern den Schatz zu überlassen, wenn „Klages Horn“ vernichtet, oder aber in die Hände einer Klage-Priesterin übergeben wird. Geister können auch mit dem Zauber „Untote bannen“ endgültig vernichtet werden.

G10 - Geheimgang

Der obere Teil des Ganges endet an einer Fels-Wand.

Am unteren Ende des Ganges befindet sich an der seitlichen Wand ein kleiner Hebel.

In der Mitte des Ganges befindet sich eine massive Eichentür, in die das Zeichen einer Raute in einem Kreis geschnitzt wurde. Links und rechts der Tür sind in der Wand Vertiefungen in Form eines See-Sterns eingelassen.

Kleine Löcher in Bodennähe

Aufmerksame Abenteurer können viele kleine Löcher entdecken, die sich in Bodennähe auf beiden Seiten des Ganges befinden.

Es handelt sich hierbei um keine Falle sondern um einen Abfluss für die Wasser-Falle aus Raum G11. Das Entdecken der Löcher wird die Abenteurer aber sicherlich in Alarmzustand versetzen...

Geheimtüren und Illusionswände

Die Fels-Wand am oberen Ende des Ganges ist eine Illusion und führt in Raum G9.

Der Hebel am Ende des Ganges öffnet eine Geheimtür, die in Raum G12 führt.

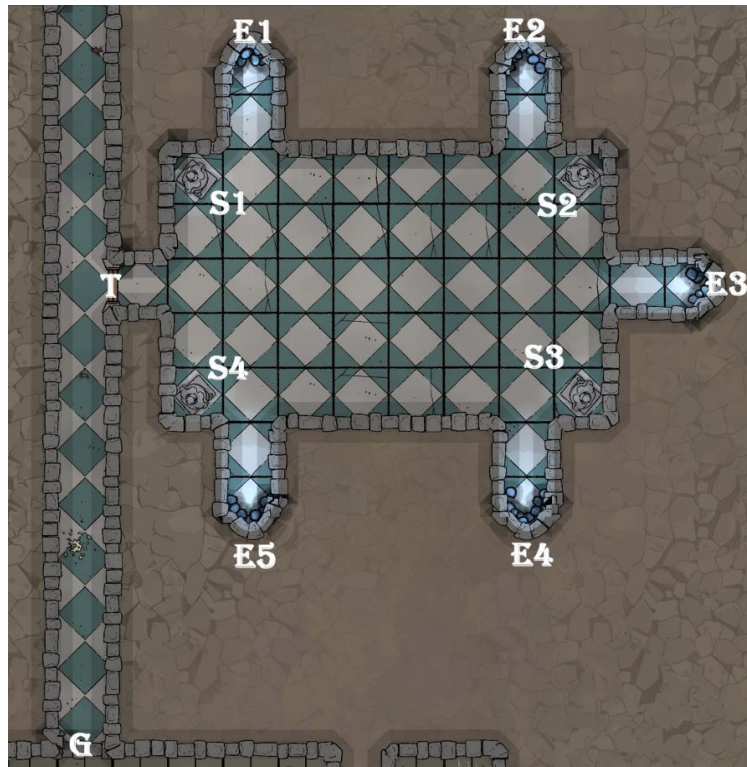
Die schwere Eichentür

Das Zeichen in der Tür ist das Symbol der Mondgöttin Eor.

Die Tür lässt sich mit den Seestern-Amuletten der Burgherrin Alina von Sturmfels und der Priesterin Sigla öffnen. Wenn diese in den Fels gepresst werden, so fahren massive Eisenbolzen in die Wände zurück und geben somit das zweiflügelige Tor frei.

Alternativ können die Eisenbolzen auch mittels eines Wurfs auf FINGERFERTIGKEIT -3 zurück gefahren werden.

GII - Eors Steine



Der dahinter liegende Raum ist in ein hell waberndes blaues Licht getaucht, welches aus 5 Erkern funkelt. Die Wände sind hier mit Dutzenden blau leuchtenden Steinsplittern geschmückt, welche den Raum in ein surreales Sternen-Licht tauchen. Von jedem Stein geht ein kaum wahrnehmbarer heller Ton aus, der sich im Raum zu einem gemeinsamen Flüstern der Steine vereinigt.

In den Ecken des Raums stehen vier Statuen des See-Wächters. In ihren Podesten finden sich die folgenden Inschriften:

- [S1] „Siehe den Glanz von Eors Geschenk, welches der Rabengott unserem Volk entriss“
- [S2] „Mehre das Funkeln im Namen der Penita und all dein Schmerz wird von dir genommen.“
- [S3] „Wer Eors Schatten-Volk bestiehlt, den holt der See-Wächter in sein Reich.“
- [S4] „Im Namen der Penita vereinen wir unser Volk und kehren in die Dunkelheit zurück.“

Erklärung der Symbole

G: Geheimtür von Geheimgang Gro.

T: Eine schwer gesicherte Tür aus Eichenholz. Siehe Gro.

S1-4: Die Statuen des See-Wächters mit ihren Inschriften.

E1-5: Erker mit in die Wand eingelassenen Steinsplittern Eors. In den Wänden findet sich noch eine Vielzahl von kleinen Vertiefungen. Jedes dieser Löcher kann einen weiteren Steinsplitter aufnehmen. Wer dies tut, wird von einer wohligen Wärme umfasst: Sämtliche kritischen Verletzungen verheilen sofort. Auch abgetrennte Gliedmaßen wachsen auf wundersame Weise wieder nach. Niemand kann in den flüsternden Stimmen Worte vernehmen. Was immer sie sagen mögen: Kein Volk der Rabenlande vermag sie zu verstehen.

Die Wasserfalle

Wer es wagt, einen der Steinsplitter zu entfernen, der erlebt eine böse Überraschung:

- Aus der soeben geöffneten Vertiefung schießt ein kräftiger Strahl Meerwasser heraus und in einem zweiten Erker (würfle auf die untere Tabelle) schießt ein Stein mit einer weiteren Wasserfontäne heraus. An der Eingangstür (bei **T**) senkt sich eine etwa faustdicke Felsplatte hinab. Nach einer Kampfrunde versperrt diese komplett und nahezu wasserdicht den Ausgang.
- Mit einem Wurf auf **BEWEGEN** können Abenteurer noch versuchen aus dem Raum zu spuren, bevor sich die Platte komplett gesenkt hat. Das unter starkem Druck eintretende Meereswasser macht dies zu keiner leichten Aufgabe.
- Sehr starke Abenteurer, die den **BEWEGEN** Wurf erfolgreich absolviert haben, können versuchen das Senken der Platte aufzuhalten: Mit einem Wurf auf **KRAFT-3** gelingt es tatsächlich, die Felsplatte eine weitere Runde so zu stemmen, dass alle Abenteurer den Raum verlassen können (es ist nur ein Wurf erlaubt, aber es darf unterstützt werden).
- Die Steinplatte kann auch mit purer Gewalt zertrümmert werden. Dafür wird entsprechendes Werkzeug (Spitzhacke, Hammer, passende stumpfe Nahkampfwaffen) benötigt. Der Stein hat eine **STÄRKE** von 20 und eine **PANZERUNG** von 10 (halbiert bei Hämmern und Spitzhacken).
- Mit einem erfolgreichen Wurf auf **FINGERFERTIGKEIT** gelingt es, einen Stein schnell im Wasser zu finden, ihn wieder einzusetzen und so in das offene Loch einzudrehen, so dass er dem Wasserdruck standhält und das Loch verschließt. Jeder Abenteurer kann pro Runde nur einen Stein in ein Loch einsetzen.

In jeder weiteren Runde wird nun mit einem **W6** gewürfelt:

W6	Ereignis
1-5	Ein Steinsplitter wird in Erker 1-5 durch einen Strahl aus Meerwasser herausgedrückt. Nur ein Wasserstrahl pro Erker – andernfalls geschieht nichts weiter.
6	Es geschieht nichts weiter.

Der Wasserpegel steigt umso schneller, durch je mehr Öffnungen Wasser in den Raum schießt:

- Die Anzahl der zu Beginn dieser Runde offenen Wasserstrahlen wird notiert und mit dem Wert aller vorherigen Runden aufsummiert.
- Wieder geschlossene Löcher werden nicht abgezogen (das Wasser fließt nicht ab, der Pegel steigt).
- Bei einem Wert von 10 steht der Raum komplett unter Wasser. Ab jetzt müssen die Abenteurer jede Runde einen Wurf auf **AUSDAUER** ablegen um nicht 1 Schaden auf **GESCHICKLICHKEIT** zu erleiden. Ab diesem Moment lösen sich allerdings keine weiteren Steinsplitter mehr aus den Wänden. Fackeln erlöschen, allerdings geben die blauen Steinsplitter genug Licht ab.
- Die Felsplatte vor der Tür hebt sich automatisch, sobald alle Steine wieder an ihrem Platz sind. Die Abenteurer werden mit dem Wasser in den Gang gespült. Das Wasser verteilt sich dann über die gesamte Anlage und läuft durch kleine Ritzen im Boden ab.

Langfinger haben hier nur die Chance, flink zuzugreifen und dann den Raum so schnell wie möglich zu verlassen, bevor sich die Steinplatte gesenkt hat.

G12 - Vorratslager der Insektoiden und gegrabene Gänge



Der große Raum ist voll von abgetragenen Gestein, der hier zu großen Haufen aufgetürmt wurde. In zwei Räumen führen Durchbrüche zu einem gegrabenen Tunnelsystem.

In einem kleineren Raum lagern Wein, Schnaps und andere Essbare Vorräte der Halbinge, die offenbar hier von den Insektoiden zusammen getragen wurden.

Vorratskammer der Insektoiden

Offenbar werden Wein- und Schnapsflaschen von hier tiefer in den Insektoiden-Bau getragen: Immer wieder stößt man hier auf eine Spur von Flaschen, welche die Abenteurer schließlich bis in den Hort der Königin (G15) und in Aufzucht-Raum (G14) führen können. In diesem Bereich können daher häufig Drohnen und Soldaten der Insektoiden angetroffen werden.

Funde und Geheimnisse

Im großen Vorratslager kann in einer Wand eine kleine Mulde entdeckt werden, welche an die Form eines See-Sterns erinnert. Das Amulett von Burgherrin Alina von Sturmfels oder von Priesterin Sigla öffnet hier eine Geheimtür in Gang G10.

Inmitten des Chaos finden sich auch die Fetzen einer Lederrüstung sowie die abgenagten Knochen einiger Halbling-Wachen, welche hier vor geraumer Zeit nach dem Rechten sehen wollten. Von den Halblingen ist inzwischen aber nicht mehr viel übrig, allerdings können hier zwei gewöhnliche Funde gemacht werden.

G13 - Alte Brutstätte



Der Gang weitet sich zu einem größeren Raum.

B: Die Reste von etwa einem Dutzend Eiern sind hier zu finden. Die Wände sind mit einer harzigen klebrigen Flüssigkeit bedeckt.

W: Ein Durchgang, der inzwischen zur Hälfte mit einer gelblichen, wachsähnlichen Substanz verklebt ist. Ein Arbeiter ist damit beschäftigt, die Barriere zu verstärken, indem er weitere gelbliche Masse hervor würgt und dann verarbeitet.

Der Insektoiden-Bau

Die Tunnelbauten der Insektoiden sind ovalförmig und von variablem Durchmesser. Immer wieder findet sich gelblich-grünlisches Sekret an den Wänden. Es stinkt bestialisch. Die Gänge führen selten geradeaus. Immer wieder beschreiben sie Kurven oder führen weiter in die Tiefe. Manchmal scheint eine besonders harte Felsformation der Grund dafür zu sein, häufig aber lässt sich kein sinnvolles Muster erkennen.

Dieser Raum wurde als Brutstätte genutzt, bis die Insektoiden das neue Tunnelsystem fertig gestellt hatten. Die Kolonie ist dabei diesen Tunnel-Gang bereits wieder zu verschließen, da sie plant die alten Gewölbe in Kürze vollständig zu verlassen und über das Verschließen der Zugänge ihren Rückzug abzusichern.

G14 - Aufzucht-Raum

Hier halten sich einige Drohnen auf, die etwa ein Dutzend frisch geschlüpfte Insektoiden mit einer Breipampe füttern. Der Brei besteht zum einen aus einer bräunlichen Substanz, die von den Drohnen hervor gewürgt wird, und zum Anderen aus aufgeschlagenen Wein und Schnapsflaschen, in die der Brei samt Glassplitter getunkt wird.

In einer Ecke des Raums liegen die Überreste von mehreren toten kleinen und ausgewachsenen Insektoiden, die vom lebenden Nachwuchs verspeist werden.

Insektoiden-Nachwuchs

Schwächliche Insektoiden, die den Alkohol nicht vertragen, sterben und werden vom stärkeren Nachwuchs gefressen. Dafür wird die neue Generation der überlebenden Insektoiden noch stärker und gefährlicher: STÄRKE +1

Es fällt auf, dass einige Drohnen sich sehr ziellos und wankend durch den Raum bewegen: Offenbar hat ihnen der Alkohol stark zugesetzt. Da sie aber einen Großteil dessen, was sie zu sich nehmen, wieder auswürgen, sind nur geschwächt. Die angetrunkenen Drohnen verfügen über eine STÄRKE von 3, was sich auch auf ihre Biss-Attacken auswirkt.

Der Nachwuchs ist glücklicherweise noch zu klein, um wirklich gefährlich zu werden. Bei Gefahr beginnen allerdings alle Insektoiden-Frischlinge in einer hohen und schmerzlichen Frequenz zu schreien. Wem kein Wurf auf

AUSDAUER gelingt, der erleidet 1 Punkt Schaden auf VERSTAND. Außerdem locken die Schreie weitere Insektoiden in der Nähe an.

G15 - Hort der Königin

Der ohnehin schon streng beißende Geruch nimmt deutlich zu, wenn man sich der großen Höhle nähert. Die Wände sind hier mit einer harzartigen, gelblich-braunen Masse überzogen. Es ist es merklich wärmer als in den umliegenden Gängen.

In der Mitte der Kammer thront der Körper eines über zwei Meter hohen und fast vier Meter langen Insektoiden auf einer ovalen verästelten Konstruktion aus gelb-bräunlichem harzartigem Material.

Es herrscht hohe Betriebsamkeit: Einige Drohnen kümmern sich um das Wohlergehen von einem Dutzend Eiern, die in einem ähnlichen Harz-Gebilde verwahrt werden und umschwärmen auch die Königin selbst. Ständig pflegen sie ihren Panzer und den aufgequollenen Hinterleib.

Die Insektoiden-Königin

Die Königin wurde über viele Jahre von den Halblingen in Rauwasser gefangen gehalten. Nun ist es ihr gelungen, ihre Ketten abzustreifen und sie sehnt sich mit ihrem Volk in Freiheit zu leben. Der Kolonie ist es jüngst gelungen, einen Tunnel aus den Katakomben bis an die Küste zu graben. Nun wurden erste Drohnen ausgeschickt, um einen neuen Ort und Nahrung für die Kolonie zu finden.

Grundsätzlich ist es möglich, sich friedlich mit der Königin zu verständigen. Aber dieses Unterfangen ist schwierig: Die Kolonie ist zwar im Wachstum begriffen, jedoch immer noch relativ klein. Daher ist die Schwarmintelligenz der Kolonie noch begrenzt. Kommunikation findet eher auf emotionaler als auf sprachlicher Ebene statt. Ein Barde könnte bspw. für eine freundliche Atmosphäre sorgen und den Weg für einen Austausch bereiten. Die Königin spricht nur auf telepathischer Ebene durch einfache Bilder und Gefühle.

Dennoch ist es wahrscheinlich, dass die Abenteurer der Kolonie zumindest zu Beginn mit Waffengewalt zuleibe rücken. In diesem Fall gelten die Werte aus dem SL-Buch S.102. Alternativ kann beim Kampf gegen die Königin auch die folgende Monster-Tabelle genutzt werden. Die Königin hat je nach Gruppen-Stärke 1-2 Angriffe pro Runde und wird von 1-2 Soldaten sowie 1-2 Drohnen bewacht.

STÄRKE 14

GESCHICKLICHKEIT 3

RÜSTUNGSSCHUTZ 6

Angriff	Wirkung
1: PHEROMONE	Die Königin dünstet einen braunen Nebel aus Pheromonen aus: Angriff mit 7 BASIS-Würfeln für alle Gegner in Reichweite NAH. Abwehr mit einem vergleichenden Wurf auf AUSDAUER (freie Aktion - Schnelle Aktion, wenn der Wurf strapaziert wird). Der Angriff fügt Basis-Schaden 1 auf GESCHICKLICHKEIT zu und erschöpft seine Opfer.
2: BEIN-ANGRIFF	Die Königin hebt ihre gewaltigen Vorderbeine um einen Gegner in Reichweite NAH mit ihren dolchähnlichen Spitzen aufzuspießen: Angriff mit 8 BASIS-Würfeln, Schaden 1 (Stichwunde).
3: TELEPATHISCHER ANGRIFF	Die Königin dringt mit ihren Gedanken in den Kopf eines Gegners in Reichweite KURZ vor: Furcht-Angriff mit 8 BASIS-Würfeln, 1 Schaden auf EMPATHIE. Wird ein Abenteurer durch einen telepathischen Angriff in Empathie GEBROCHEN, so übernimmt die Königin die Kontrolle und der Abenteurer kämpft für seine Königin bis er in einem weiteren Attribut GEBROCHEN ist.
4: BISS	Die Königin beißt einen Abenteurer in Reichweite ARMESLÄNGE mit ihren monströsen Mandibeln: Angriff mit 10 Basis-Würfeln, Schaden 2 (Schnittwunde).
5: GIFT-STACHEL	Der Gift-Stachel der Königin sticht nach einem Abenteurer in ARMESLÄNGE: Angriff mit 8 BASIS-Würfeln, Schaden 1 (Stich). Wenn das Opfer Schaden nimmt, so leidet es zusätzlich unter den Auswirkungen eines lähmenden Giftes der Stärke 8 (Schaden auf GESCHICKLICHKEIT).
6: RUF DER KÖNIGIN	Die Königin nimmt telepathischen Kontakt mit ihrem Volk auf. In der nächsten Runde erhält sie Verstärkung. Würfle mit 8 BASIS-Würfeln. Für je 1 Erfolg eilt eine Drohne zur Hilfe, für je 2 Erfolge erscheint ein Insektoiden-Soldat.

G16 – Wach-Raum

Der Raum wird von einer weißlichen klebrigen Substanz abgetrennt, die an zähen Fäden von der Decke hängt.

Wachen der Königin

Damit sich die Königin auf ihre Hauptaufgabe konzentrieren kann – Das Eierlegen – lässt sie nur eine begrenzte Anzahl Drohnen und Soldaten in ihrem Hort zu. In diesem Vorraum halten sich häufig weitere Soldaten auf, die bei einem Hilferuf der Königin in den Hort eilen.

Der Zugang zum Hort ist dabei hinter mehreren Wänden einer klebrigen Masse verborgen. Insektoiden können die Masse mühelos durchschreiten. Humanoide müssen hier jedoch einen Wurf auf BEWEGEN ablegen, um nicht von der zähen Masse behindert zu werden (Bei Misserfolg BEWEGEN-1 bis zur nächsten gründlichen Säuberung).

G17 – Speisekammern

In diesen Räumen finden sich mehrere Körper, die in ein gelbliches Sekret eingesponnen und verpuppt wurden.

Opfer der Insektoiden

Die Opfer wurden mit einem Lähmungs-Gift betäubt und für einen späteren Verzehr konserviert, manche sind noch am Leben:

- Das Halbling Mädchen Nila (siehe Ereignis „Die verschwundene Maid“)
- Halbling-Wächterin Hilme
- Zwei bereits tote Halbling-Wächter
- Mehrere Schafe, welche die Insektoiden in der letzten Nacht gestohlen haben

In jedem Raum können zwei einfache getragene Funde entdeckt werden.

G18 - Tunnelleingang

Der Gang wurde frisch gegraben. In der Nähe des Tunnelleingangs lassen sich Blutspuren finden.

Spurensuche

Abenteurer, die den Spuren folgen, können weitere Blutspuren in den Tunneln finden die sie zu den Speisekammern der Insektoiden führen (G17).

Der Insektoiden-Bau

Die Tunnelbauten der Insektoiden sind ovalförmig und von variablem Durchmesser. Immer wieder findet sich gelblich-grünliches Sekret an den Wänden. Es stinkt bestialisch. Die Gänge führen selten geradeaus. Immer wieder beschreiben sie Kurven oder führen weiter in die Tiefe. Manchmal scheint eine besonders harte Felsformation der Grund dafür zu sein, häufig aber lässt sich kein sinnvolles Muster erkennen.

NSCs

Alina von Sturmfels

Die Burgherrin von Rauwasser ist in edelstem Samt gekleidet und trägt einen eisernen Seestern um ihren Hals – ein Schmuckstück, das so gar nicht zu den Silber-Ringen an ihren Fingern und ihrer teuren Kleidung passen will.

Das adelige Halbling-Geschlecht derer von Sturmfels führt die Geschicke von Raufeste schon seit 10 Generationen und lässt sich bis auf die Gründerin von Rauwasser, Nebula Schattensturm, zurück verfolgen. Diesen Namen verwendet man aber schon lange nicht mehr, gilt er doch als zu düster und ist mit unschönen Erinnerungen verbunden. Heute hält Alina von Sturmfels als Herrin der Feste die Geschicke der Familie in der Hand.

Alina ist eine glühende Anhängerin des Ordens der Penita und strebt danach, alle Steine Eors zu sammeln. Sie möchte die vom Rabengott entzweiten Völker der Goblins und Halblinge wieder zusammen führen und das alte Volk der Schatten-Elfen, so wie die Mondgöttin Eor sie schuf, wieder aufleben lassen. Ihre größte Verbündete ist hierbei die oberste Tempel-Wächterin Sigla, die dem Tempel des See-Wächters vorsteht und nominell den Orden der Penita in Rauwasser anführt. Alina sieht sich aber mindestens ebenbürtig, da ihr der Schutz der Steine Eors in den Katakomben unter Rauwasser unterliegt.

Alina von Sturmfels (Reputation 8):

Bild: <https://www.pinterest.de/pin/493073859202181978/>

ST 3 / Nahkampf 3

GE 3 / Bewegen 1, Fernkampf 2

VE 4

EM 4 / Manipulation 3

Talente: Weg der Worte 2, Unbestechlich 2

Waffen: Schwert (B2, S2), Blasrohr mit Betäubungspfeilen (Bo, S1, lähmendes Gift Stärke 6)

Magwart von Sturmfels

Magwart ist ein in teuren Samt gekleideter und mit Goldketten und Ringen behangener Schnösel aus Mühlenmund, der sich in die Familie von Sturmfels eingeschmeichelt hat und dem nur eines in seinem Leben wirklich wichtig ist: Er selbst.

Der angeheiratete Magwart hat in erster Linie wegen der guten Partie und nicht der Liebe wegen geheiratet. Bei jedem Hüteln seiner Gattin hofft er bereits drauf, die Feste Rauwasser bald seinen alleinigen Besitz nennen zu können. Zu seinem Leidwesen ist er auch kein sonderlich treuer Ehemann und freut sich immer über reisendes Volk, das nur kurz in Rauwasser für ein kleines Abenteuer verweilt...

Magwart von Sturmfels (Reputation 7):

Bild: <https://www.pinterest.de/pin/841117667898821093/>

ST 2 / Nahkampf 1

GE 3 / Heimlichkeit 2

VE 4 / Menschenkenntnis 2

EM 5 / Manipulation 4

Talente: Weg der Worte 2, Unbestechlich 2, Messerstecher 2 (Dolche +1)

Waffen: Dolch mit Schlafgift (B1, S1, Schlafgift Stärke 6)

Tempel-Wächterin Sigla

Die oberste Priesterin des Tempels des See-Wächters trägt lange weiße Roben aus Leinen, über denen sie das Eisen-Amulett eines Seesterns um den Hals trägt. Auf der Rückseite ist das Wort „Penita“ eingraviert. Alina von Sturmfels hat ein identisches Amulett, das benötigt wird um einige Türen in den Katakomben unter Rauwasser zu öffnen.

Sigla ist etwa 60 Jahre alt und hat bereits graues, kurzes Haar. In der Regel verzieht sie keine Miene und bevorzugt es, ihre Gesprächspartner tiefgründig anzustarren.

Der Glaube an den See-Wächter ist nur eine Fassade für das Wirken des Penita-Ordens, der das alte Volk der Schatten-Elfen wieder vereinen will. Und auch wenn es den See-Wächter an sich nicht gibt, so werden die Rituale des Tempels dennoch mit großer Ernsthaftigkeit durchgeführt: Erinnern diese die Gläubigen des Penita-Ordens doch daran, dass sie selbst die See-Wächter sind. Sie sorgen mit „Klages Horn“ dafür, dass Eors Steine die Lande nicht gen Süden verlassen.

Bei Vollmond und Neumond finden im Tempel aufwändige Messen statt, bei denen Sigla Seesterne im Namen des See-Wächters weiht. Diese Amulette gewähren laut der Priesterin Schutz vor bösen Geistern und den Launen der See. In der Tat sind diese Amulette magisch, da der Tempel die Geheimnisse der Heilungs-Magie hütet, wie sie einst von ihrer Gründerin Nebula Schattensturm gelehrt wurde.

Auch wenn Sigla nach außen hin die ehrwürdige, alte Priesterin gibt, so hat sie doch eine große Schwäche für Kallwinger Kräuterschnaps (siehe Ereignis „Die geschwätzigste Priesterin“).

Tempel-Wächterin Sigla (Reputation 7):

Bild: <https://www.pinterest.de/pin/704109722972033772/>

ST 2

GE 3 / Bewegen 2, Heimlichkeit 3

VE 5 / Menschenkenntnis 4

EM 3 / Manipulation 4

Talente: Heilung 3

Wachen der Feste Rauwasser

Die Wachen der Feste sind gut geschult in der Armbrust und verlassen sich auf ihre Wachhunde. Nahkämpfe vermeiden sie wenn möglich.

ST 3 / Nahkampf 2, Ausdauer 1

GE 3 / Fernkampf 2, Bewegen 2

VE 2

EM 3 / Tierkunde 2

Talente: Verteidiger 1

Waffen und Rüstung:

- Leichte Lederrüstung und Helm (Panzerung 3)

- Kurzschwert (B2/S1/Scharf,Stich,Parade)

- Leichte Armbrust (B1/S2/Schwer, Laden *langsame Aktion*)

Wachhunde: Wie Hunde im SL-Buch S. 127, aber Nahkampf 2

Reputationswerte

Ich verwende für NSCs in diesem Szenario Reputationswerte, die etwas höher liegen als für vergleichbare NSCs in Quellenbüchern wie „Der Zorn des Raben“. Ich orientiere mich dabei an folgenden Werten:

Dorfvorsteher: Reputation 4

Legendärer Krieger oder Gildenanführer: 6

Burgherr: 8

Feldherr: 10

Wenn du lieber mit Werten spielen möchtest die den offiziellen Werten entsprechen, so kannst du die hier angegebenen Reputationswerte pauschal halbieren.

Ereignisse

Wähle aus den folgenden Vorschlägen Ereignisse aus, um die Handlung ins Rollen zu bringen und für deine Gruppe als passend erscheinen:

Die entfesselte Königin

Über viele Jahre hielten die Halblinge unter Rauwasser die perfekten Wachen für ihr Schätze: Eine in Eisenketten gelegte Insektoiden-Königin und ihre von den Halblingen klein gehaltene Kolonie sorgten dafür, dass niemand Unbefugtes in die Schatzkammern der Feste vordrang, oder zumindest diese nicht mehr lebend verlies.

Doch scheinbar ist es der Kolonie nun gelungen, die Ketten der Königin zu brechen: In ihrer Verzweiflung befahl die Königin ihrem Volk, ihr eines ihrer Beine abzunagen, welches sie in Ketten fest hielt. Somit gelang es der Königin von etwa zwei Wochen, sich von ihren Fesseln zu befreien. Nur einmal schickte man eine Wachmannschaft hinunter: Sie kam nie wieder zurück. Seitdem weiß die Herrin der Festung Alina von Sturmfels nicht, was in den Gewölben unter der Burg vor sich geht.

Alina und ihr Mann Magwart sind sich über die Vorgehensweise uneinig: Einerseits will man sich keine Blöße geben. Schließlich soll Rauwasser auch in Zukunft noch als sicherer Hort für die Schätze von Belifar gelten. Andererseits will man nicht noch mehr Wachen opfern. Eine Gruppe von Fremden auf der Durchreise wären eventuell noch die beste Lösung: Sie würden die Belifar-Lande schnell wieder verlassen und vermutlich bald irgendwo in der Ferne von einem Troll oder Drachen gefressen werden. Und wer glaubt schon den Geschichten von ein paar Herumtreibern? Die Aufgabe sollte ein Klacks sein: Da die Königin seit mehreren Wochen nicht mehr gefüttert wurde, ist die Kolonie sicher geschwächt. Nichts, womit ein paar gestandene Recken nicht fertig werden würden. Und immerhin gibt es 10 Goldstücke für den Kopf der Königin zu ergattern – wer kann da schon Nein sagen!

Die verschwundene Maid

Das Halbling-Mädchen Nila wird seit Kurzem vermisst. Ihre Eltern Rodwig und Kala suchen überall nach ihr und fragen auch die Abenteurer, ob sie ein rothaariges Mädchen mit Sommersprossen gesehen hätten. Nila streift gerne in der Gegend herum, die Eltern befürchten das Schlimmste, denn die Küstenlandschaft ist mit ihren zerklüfteten Felsen durchaus gefährlich. Auch aus der Feste Rauwasser sind mehrere Suchtrupps mit Wachhunden ausgeschwärmt, um die Gegend um Rauwasser abzusuchen.

Nila ist einer Drohne der Insektoiden in die Hände gefallen, welche das Kind betäubt und in die Vorratskammer gebracht hat. Wenn die Abenteurer die Gegend ebenfalls absuchen, so können sie etwa einen Kilometer vom Ort entfernt die Spuren eines Suchtrupps finden, der direkt zu den Klippen und dort zur schwer zugänglichen Felsenküste hinunter führt. Von oben können die Abenteurer sehen, dass ein Körper im Wasser liegt. Wenn sie sich an den Abstieg machen (BEWEGEN +1, sonst droht ein Sturz, 7 Basis-Würfel, Schaden 1) verlieren sie den Strandabschnitt kurz aus den Augen. Als sie unten ankommen, ist der Körper im Wasser nicht mehr zu sehen. Dafür jede Menge Blut auf den Steinen und das abgeschlagene Bein eines gewaltig großen Insekts (ein Wurf auf TIERKUNDE oder WISSEN -2 könnte Hinweise auf Insektoiden geben), sowie eine Schleifspur, die zu einer Höhle führt...

Die Abenteurer können in das Nest vordringen und Nila, sowie die Halbling-Wächterin Hilme retten, die hier betäubt (und im Falle der Wächterin schwer verletzt) in den Vorratskammern der Insektoiden aufbewahrt werden. Für einen weiteren Wächter und die beiden Hunde, die bei ihnen waren, kommt jede Hilfe zu spät. Ihre im Kampf getöteten Körper wurden bereits von der Kolonie versepeist.

Wenn die Eltern von Nila ihre Tochter wieder in die Arme schließen können, sind sie auf Nachfrage auch bereit einige der Geheimnisse Rauwassers preis zu geben, die normalerweise kein Fremder erfährt...

Unterwegs im Insektoiden-Bau

Achte darauf, dass die Abenteurer schnell merken, dass sie mit bloßer Waffengewalt nicht weit kommen werden: Die Insektoiden sind deutlich in der Überzahl. Bei einem gelungenen Wurf auf WISSEN kannst du den Abenteurern lebenswichtige Informationen über Insektoiden aus dem SL-Buch S.102 zukommen lassen: Angeblich können Insektoiden durch das Einreiben von Insektoiden-Innereien und Blut getäuscht werden.

Stelle trotzdem sicher, dass auch dies kein vollwertiger Schutz ist: Belohne vorsichtiges Verhalten der Gruppe, aber würfle jedes Mal mit einem W6, wenn sich die Abenteurer zu vorwitzig verhalten – bei einem Erfolg (6) bemerkt ein Insektoid, dass hier etwas nicht stimmt...

Ankunft der Seemöwe

Die „Seemöwe“ trifft in Rauwasser ein: Ein heruntergekommener Handelskahn, der von der halbelfischen Kapitänin Elanda Muschkorn und ihren drei ailandischen Seefrauen und –männern (Ranja, Nilu und Mort) die Küste der „Verbotenen Lande“ abfährt, um Handel zu treiben. Elanda wurde bereits bei einer ihrer Fahrten von Piraten überfallen und ausgeraubt. Zu ihrem Glück kam sie mit dem Leben davon, weil sie keinen Widerstand leistete. Eigentlich würde sie die Küstengegend um Belifar gerne meiden, doch seit diesem Überfall bleibt ihr keine andere Wahl: Um den Verlust wieder auszugleichen zu machen muss sie nun sogar bis nach Rauwasser hinunter segeln.

Viele Seeleute meiden Rauwasser, da vor der Küste viele Wracks gesunkener Schiffe liegen. Es heißt: Wer dem See-Wächter keinen Respekt zollt, dessen Schiff endet ebenso auf dem Grund des Meeres...

Elanda hat jedoch nicht vor, dem Tempel des See-Wächters eine große Summe zu zahlen: Sie ist knapp bei Kasse. Sie plant, einige Geschäfte im Ort zu erledigen, notwendige Reparaturen am Schiff durchzuführen und dann so schnell wie möglich wieder die Küste hinauf zu fahren.

Auch als die oberste Tempel-Wächterin Sigla die Kapitänin aufsucht und sie auffordert, dem See-Wächter Tribut zu zollen, so gibt sie nur ausweichende Antworten. Sigla warnt sie eindringlich vor den Geistern der See, welche diejenigen holen, die nicht unter dem Schutz des See-Wächters stehen.

Die Mannschaft ist von der Idee, Rauwasser anzulaufen und noch nicht mal für den Schutz des See-Wächters zu zahlen, überhaupt nicht begeistert: Während sich Ranja und Mort billiges Bier und gepanschte Schnäpse in der Hafenschenke gönnen um so ihre Sorgen zu ertränken (bevor sie sich betrunken an die Reparatur der Seemöwe machen) verbringt Nilu nahezu jede Minute im Tempel des See-Wächters: Alles, was sie von ihrem kargen Lohn entbehren kann, spendet sie dem Tempel, in der Hoffnung den See-Wächter milde zu stimmen. Priesterin Sigla belohnt den Glauben der Matrosin, indem sie ihr einen Anhänger mit einem Seestern schenkt: Ein Amulett, das sie vor den Seegeistern schützen soll (In der Tat enthält der Seestern eine einmalige Ladung des Zaubers „Untote bannen“, Machtstufe 1 – Genug um einem Untoten zu schaden).

Kapitänin Elanda Muschkorn sucht dagegen verzweifelt nach einer Möglichkeit, noch ein paar Silberlinge zu verdienen: Sie verwickelt den am durchtriebensten aussehenden Abenteurer aus der Gruppe (im Idealfall einen „Schurken“) in ein Gespräch über Möglichkeiten und Gerüchte. Dabei lässt sie folgende Informationen fallen:

- Tief unter der Feste Rauwasser gibt es unermessliche Schätze – so viel, dass es der Herrin der Feste unmöglich auffallen würde, falls das ein oder andere Stück abhandenkommen würde.
- Gegen eine Silbermünze wäre sie bereit eine wichtige Information zu teilen, wer hier in Rauwasser wirklich das Sagen habe – und Zugang zu den Katakomben unter der Feste: Sie verrät bei Bezahlung, dass Tempel-Wächterin Sigla die mächtigste Person im Ort ist. Elanda ist sich sicher, dass der „Tempel des See-Wächters“ nichts als Lug und Trug ist, das habe ihr ein redseliger Halbling erzählt, den sie auf ihren Reisen an der Ostküste getroffen habe. Daher wäre es in Ordnung, die Tempel-Kasse zu plündern, oder die Schatzkammer der Halblinge zu plündern. Derzeit scheinen die Wächter der Feste ohnehin etwas abgelenkt zu sein: Viele patrouillieren im Umland, daher müssen die Wachposten in der Feste unterbesetzt sein...
- Gegen weitere 3 Silbermünzen verrät Elanda zudem die größte Schwäche von Tempel-Wächterin Sigla: Trotz ihres strengen und tadellosen Auftretens habe sie eine Schwäche für Kallwinger Kräuterschnaps. Aus diesem Grund wird der Schnaps auch nur unter der Theke und in Abwesenheit von Sigla ausgeschenkt (für weitere Informationen siehe Ereignis „Die geschwätzigste Priesterin“).
- Wenn die Abenteurer Elanda an der Beute ihres Raubzuges beteiligen, so verspricht sie im Hafen zu bleiben und die „Seemöwe“ als „Fluchtfahrzeug“ zur Verfügung zu stellen.

Der mysteriöse Fremde

In der Schenke (oder auf dem Weg nach Rauwasser) gesellt sich ein mysteriöser Halbling zu den Abenteurern: Er trägt einen Kapuzenmantel, den er tief ins Gesicht gezogen hat. Unter der Kapuze lugen zwei große schwarze Augen und eine ungewöhnlich große zackige Nase hervor. Der offenbar kahlgeschorene Halbling spricht die Gruppe in kratziger Stimme an, bietet eine Pfeife an und bemüht sich im Rahmen eines harmlosen Gesprächs zu ergründen, ob die Abenteurer Interesse an einem Diebeszug in die Katakomben von Rauwasser haben könnten.

Der Halbling stellt sich als Jalek Waldkautz vor und berichtet bei Interesse von den immensen Schätzen, die unter der Feste verborgen liegen. Eventuell kennt Jalek auch einige Geheimnisse von Rauwasser, die er mit der Gruppe teilt.

Was er jedenfalls nicht ohne Weiteres preis geben wird: Jalek ist in Wirklichkeit ein Goblin, der sich mit Hilfe einer Tinktur seines Fells entledigt hat, so um sich so als Halbling getarnt in Rauwasser einschleichen zu können. Sein Ziel ist es, Eors Steine zu stehlen, um sie dem Zugriff des Ordens der Penita zu entziehen.

Die geschwätzigste Priesterin

Sigla hält sich normalerweise von Alkohol fern. Bei Besuchen in der Schenke hält sie sturzbetrunkenen Gästen gerne eine Standpredigt, die sich alle Gäste des „Goldenen Bechers“ pflichtschuldig anhören. Doch manchmal kann es passieren, dass Sigla sich zu einem Kallwinger Kräuterschnaps überreden lässt, aus dem schnell mehrere werden. Und sind die Dämme hier erst einmal gebrochen, dann erkennt man die Priesterin nicht wieder: Wer einmal mit Sigla das Glas erhoben hat, dem vertraut sie schnell ihre größten Geheimnisse an. Das weiß auch jeder im Dorf, so dass man sich schnell daran macht, Fremde von ihr zu trennen. Da die oberste Tempel-Priesterin aber auch sturzbetrunken immer noch mit Ehrfurcht behandelt wird, wagt es auch Niemand ihr offen zu widersprechen, wenn sie mit „ihren Freunden“ weiter feiern will.

Die Abenteurer können so an alle Geheimnisse von Rauwasser kommen und Sigla sogar dazu überreden, sie in die Schatzkammern von Rauwasser zu lassen: Wachen werden die Tore aufschließen und Siglas Befehlen gehorchen. Sollte jedoch die Burgherrin Alina von Sturmfels davon erfahren, so wird sie mit einigen wenigen Wachen, auf deren Diskretion sie sich verlassen kann, in die Katakomben kommen und Sigla aufhalten. Zur Not versucht sie sogar die Priesterin mit einem Betäubungs-Pfeil ihres Blasrohrs auszuschalten, um danach die Abenteurer gefangen zu nehmen.

Der treue Ehemann

Magwart von Sturmfels, der Mann von Burgherrin Alina, sucht schon lange nach einer Möglichkeit seine Frau loszuwerden und selbst die Macht in Rauwasser an sich zu reißen. Die Ankunft der Abenteurer nutzt er, um seine Pläne voran zu treiben.

Falls die Abenteurer bei Burgherrin Alina von Sturmfels in Ungnade fallen sollen (sei es, weil sie zu viele neugierige Fragen stellen oder im Besitz eines „Stein Eors“ sind, den sie nicht verkaufen wollen), dann tritt Magwart in Aktion: Er besucht (wie so häufig) die Schenke „Goldener Becher“ und gibt (wie so häufig) eine Runde für alle Anwesenden aus. Dann sucht er in einer verschwiegenen Ecke das Gespräch mit den Abenteurern.

Magwart macht keinen Hehl aus seinen Ambitionen, die Feste für sich allein zu beanspruchen und dafür sogar notfalls über Leichen zu gehen. Er eröffnet den Abenteuern, dass sie in den Augen seiner Frau in Ungnade gefallen seien. Schon bald sei damit zu rechnen, dass Wachen der Feste Rauwasser die Schenke aufsuchen um die Gruppe fest zu setzen. Magwart versichert der Gruppe, dass Alina sehr gut und gründlich ist in dem was sie tut – ihre Familie hat darin Jahrhunderte an Erfahrung. Er rät der Gruppe also, mit seiner Frau zu kooperieren, um Schlimmeres zu verhindern.

Sollten die Abenteurer allerdings bei einer günstigen Gelegenheit dafür sorgen, dass Alina einen schrecklichen „Unfall“ erleidet, so verspricht er der Gruppe Reichtum und einen mächtigen Verbündeten in den Landen von Belifar: Es wäre sicherlich der Beginn einer fruchtbaren geschäftlichen Beziehung. Sollten die Abenteurer jedoch mit dem Gedanken spielen, seiner Gattin von diesem Gespräch zu erzählen, so wird dies ihr Ableben nur noch beschleunigen: Auch Magwart ist gut in dem was er tut... und das ist vor allem Lügen...

Abgesehen von geschäftlichen Interessen ist Magwart auch einem Liebesabenteuer stets aufgeschlossen. Er hat eine große Schwäche für gut trainierte muskulöse Körper, gleich welchen Geschlechts. Das Gruppenmitglied mit dem höchsten Wert in STÄRKE + KRAFT hat sein Interesse geweckt: Er beschenkt den Charakter mit teurem Schmuck und lässt teuren Wein ausschenken.

Schatzfischer

Einige Halblinge fahren in den Morgenstunden mit kleinen Booten die Küste hinaus. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als würden sie Fischfang betreiben, doch die Boote haben keine großen Netze an Bord. Vielmehr tragen sie geflochtene Körbe an Deck, die mit Steinen gefüllt sind und an die lange Seile geknotet werden.

Die Halblinge sind Schatztaucher, sie mit Hilfe von Mittelchen, die sie beim Kräuterweib Graxa einkaufen, zu den alten Schiffs-Wracks hinausfahren und dort mehrere Stunden auf dem Grund des Meeresbodens nach Schätzen suchen. Auch nach vielen Jahren sind sie immer wieder sehr erfolgreich: So bringen die Fischer neben alten Gold- und Silbermünzen auch immer wieder Schmuck, Edelsteine und andere wertvolle Kleinodien nach oben. In ganz seltenen Fällen finden die Fischer sogar einen blau leuchtenden Stein: Einer von „Eors Steinen“, welche die Mondgöttin einst vor langer Zeit dem Volk der Halblinge geschenkt hatte. Wenn eine Tauchmannschaft einen von Eors Steinen birgt, so hat sie für mehrere Monate ausgesorgt. Es wird eine große Feier in der Hafenschenke ausgerichtet, ohne dass gegenüber Fremden der Anlass der Feier genannt wird...

Der Ruf des Goldes

Wer selbst in die Tiefen hinab tauchen und nach Schätzen suchen möchte, sollte sich entweder sehr gut mit den Halblingen stellen (schließlich lassen sie keine Fremden in ihrem Revier „fischen“), oder muss des Nachts auf die See hinaus fahren. Mit Graxas Mittelchen (siehe R₃) wäre dies durchaus machbar. Unten am Meeresgrund lassen sich mit einem Wurf auf AUSKUNDSCHAFTEN tatsächlich Schätze in Höhe der Erfolge finden: 1 Erfolg: Einfacher Fund in einem Versteck, 2 Erfolge: Wertvoller Fund in einem Versteck, 3 Erfolge: Kostbarer Fund in einem Versteck.

Nachts laufen die Schatz-Taucher allerdings Gefahr, die Aufmerksamkeit der Toten auf sich zu ziehen: Schnell kann es geschehen, dass die Beine eines Tauchers von bleichen Händen in das Unterdeck eines Wracks gezogen werden...

Wenn die Abenteurergruppe nicht vornehmlich aus Halblingen besteht, so ist es denkbar, dass die Untoten wahrlich interessiert an den ungewöhnlichen Besuchern sind und sie vor den „Rat der Kapitäne“ bringen: Eine Versammlung der untoten Kapitäne (regeltechnisch „Todesritter“ mit Stärke 6), welche die Gruppe damit beauftragen, „Klages Horn“ zu stehlen und einer Priesterin Klages zu überbringen, damit die Toten endlich ihre Ruhe finden können.

Der Nebel der Toten

Dichter Nebel zieht vom Meer her auf und taucht den Ort in einen undurchdringbaren Schleier. Die Halblinge des Dorfes strömen in Scharen zum Tempel des See-Wächters, wo die Priester jedem Einlass gewähren. Leise murmelt jeder Stoßgebete an den See-Wächter, auf das er die Gläubigen vor dem Zorn der Seegeister verschonen möge.

Kurz darauf ziehen wandelnde Tote durch den Nebel: Mit Seetang und Muscheln behangene Skelette, die rostige Säbel und Messer in ihren Knochenhänden führen. Still ziehen sie durch den Ort, immer auf der Suche nach lebendigen Opfern. Schließlich versammeln sie sich stumm um den Tempel des See-Wächters, den sie nicht betreten können: Das Gebäude ist mit Fischernetzen behangen, in die Dutzende kleiner Seesterne eingewoben wurden. Sie alle wurden mit magischer Kraft aufgeladen und tragen einmalig den Zauber „Untote Bannen“ mit der Machtstufe 2 in sich.

Bis zum Morgengrauen verharren die Untoten draußen vor den Toren, bis sie sich wieder abwenden und mit dem Nebel zurück ins Meer gehen, wo sie einst hergekommen sind...

Sollten sich den Abenteurer zu den Untoten wagen, so können sie unter den wandelnden Leichen auch die Kapitäne der gesunkenen Schiffe ausmachen, die ihre Mannschaften um sich scharen. Jeder Kapitän gilt als Todesritter (SL-Buch S.116) mit einer Stärke von 6. Würfle für die Monsterangriffe jeweils 3 Basis-Würfel weniger als angegeben. Jeder Kapitän schart 3-5 weitere Untote um sich. Im Gegensatz zu ihrer Mannschaft sind die Kapitäne in der Lage zu sprechen und ihrer Mannschaft Anweisungen zu erteilen.

Die Toten finden erst ihre Ruhe, wenn „Klages Horn“ vernichtet oder in die Obhut einer Priesterin Klages gegeben wurde. Im Tempel selbst wird nur eine Nachbildung des Horns aus Stein aufbewahrt, das wahre Horn befindet sich gut verborgen in einer geheimen Kammer unter der Feste von Rauwasser. Dies ist allen Priestern bekannt.

Rauwasser

Der letzte sichere Hafen vor dem Kap der tosenden Stürme ist Rauwasser, gelegen am südlichen Zipfel der Lande von Belifar. Die Halblinge hier geben sich ungewöhnlich wortkarg und still für ihr Volk, denn sie nehmen ihre Aufgabe als Diener des See-Wächters sehr ernst: Eine gottgleiche Gestalt, welche als Kind Klages und Stroms die Küsten von Belifar beschützt. Doch es heißt, dass die Feste Rauwasser nicht nur gebaut wurde, um den tosenden Fluten zu trotzen und sie zähmen. In ihren Katakomben sollen sich große Schatzkammern befinden: Hier horten die wohlhabendsten Halblinge der Belifar-Lande ihren Reichtum vor den gierigen Blicken ihrer Neider. Die Kammern sollen gut bewacht sein. Man sagt, dass es noch keinem Dieb gelungen wäre in die Kammern einzudringen und die Feste wieder lebend zu verlassen.