

Die Meerhexe

Ein kurzes Abenteuer für vier Spielercharaktere der Stufe 10

ins Deutsche übertragen von: Annett Groß

Einführung

Die Meerhexe ist ein kurzes Abenteuer für vier Charaktere der Stufe 10. Der Schwierigkeitsgrad des Abenteuers kann angepasst werden, indem man die Stufe der Hauptantagonistin (die Schwarze Molly, eine Meerhexenpiratin) ändert oder die Anzahl ihrer Ogerdiener modifiziert. Um die Begegnungen mit Gruppen unterschiedlicher Stufen genau abzustimmen, beziehe dich auf die Tabelle 4-1 im Kapitel 4 des DUNGEON MASTER'S GUIDE. Das Abenteuer spielt an einer dünn besiedelten Küste, die als Nebelbucht bekannt ist, passt aber auch gut in jede Küstenregion aus bereits existierenden Kampagnen.

Die Karte eines Leuchtturms, der sich für dieses Abenteuer eignet, steht zum Download zur Verfügung unter: <http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/Jan_9x4L3c.jpg>. Ebenfalls hilfreich ist die Online-Karte der Nebelbucht, die zum Download verfügbar ist unter: <<http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/2MistyBay.jpg>>. Diese Karten sind der Einfachheit halber hier abgedruckt.

Die als Schwarze Molly bekannte Meerhexe ist eine berühmte Piratin, welche die Küstenstädte bereits seit mehr als einem halben Jahrzehnt heimsucht. Eine erfolgreiche Probe auf Wissen (lokales), SG 15, verrät, dass Molly und ihre Ogercrew einen üblen Ruf als gnadenlose Mörder haben. Es bereitet ihnen nicht nur Freude, Schiffe zu plündern, sondern diese auch zu zerstören und die gesamte Mannschaft auf den Meeresgrund zu schicken.

Die Schurkin und ihre Anhänger haben nun die Kontrolle über den Alten Leuchtturm der Nebelbucht übernommen, der sich an einem schwach besiedelten Küstenstreifen befindet. Seit Generationen beschützte das Feuer des Leuchtturms die Fischer der Region, indem es sie vor gefährlichen Felsbrocken warnte, die unter der Wasseroberfläche der hohen Wellen lauerten. Neulich löschte die Hexe das Feuer und der Leuchtturm war dunkel. Elend und Zerstörung werden nicht lange auf sich warten lassen, wenn Schiffe erst einmal zwischen die Felsen geraten. Offensichtlich soll dieses Unternehmen der Schwarzen Molly auf Erpressung hinauslaufen. Sie sendete eine Nachricht an die nächste Küstengemeinde, das Fischerdorf Poisson, und verlangte die stolze Summe von 50.000 Goldstücken. Bis sie das Lösegeld erhält, will sie den Leuchtturm und das Feuer besetzt halten. Das Schicksal der menschlichen Wärter, die sich um den Leuchtturm kümmern, ist den Gemeinden an der See bis dahin ungewiss, aber sie fürchten das Schlimmste.

Abenteuer-Übersicht

Die Meerhexe ist in erster Linie eine Rettungsmission: Die SCs stellen sich gegen die bössartige Schwarze Molly und die Muskeln ihrer wilden Ogercrew. Die Aufgabe der Helden besteht darin, die Kontrolle über den Leuchtturm wiederzuerlangen und, wenn möglich, die Gefangenen aus den Klauen ihrer Aufseher zu befreien. Was weder die SCs noch die Küstengemeinden bisher wissen, ist, dass die Schwarze Molly zwar gern das Gold haben würde, jedoch hinter einem noch viel größeren Schatz her ist. Molly macht keine Anstalten, den Leuchtturm aufzugeben – zumindest solange sie nicht gefunden hat, wonach ihr Meister sie hierher ausgesandt hat. Auf dem Meeresgrund, praktisch am Fuße des Felsens, auf dem der Leuchtturm steht, liegt das Wrack der Galeere *Fliegende Wolke*, deren Kapitän einer bekannten Legende nach ein Kleriker war, der um seinen Hals ein *Amulett der Ebenen* trug. Die Schwarze Molly will diese Beute haben, doch bis jetzt konnte sie sie noch nicht finden. Sie suchte das Wrack ab, ohne einen Hinweis auf den magischen Gegenstand zu finden. Nun versucht sie herauszubekommen, wo sie als nächstes suchen soll, denn der Gegenstand könnte auch irgendwo im Umfeld des Wracks liegen. Sollte sie es nicht finden, wird sie anfangen, ihre Gefangenen zu foltern, um herauszufinden, ob sie über hilfreiches Wissen über den Verbleib des *Amuletts* verfügen.

Vorbereitung

Du, der Spielleiter (Dungeon Master, kurz: DM), brauchst für dieses Abenteuer das *Spieler-Handbuch*, das *Spielleiter-Handbuch* und das *Monsterkompendium*. Wenn du das Abenteuer in Faerûn ansiedeln willst, benötigst du noch ein Exemplar des neuen *Vergessene Reiche Kampagnen-Sets*.

Monster- und NSC-Werte werden bei jeder Begegnung in gekürzter Form bereitgestellt oder es wird, wo es sich anbietet, auf das *Monsterkompendium* verwiesen. Solltest du das Abenteuer über das, was hier dargelegt ist, hinaus weiterentwickeln wollen, ist die beste Möglichkeit dafür, den Fokus auf das Schiffswrack der *Fliegenden Wolke* und den elementaren Strudel in den darunter liegenden Höhlen zu legen.

Einstiegshilfen für die Charaktere

Dies ist ein gutes Nebenabenteuer – es lässt sich gut in eine bestehende Kampagne einbauen, wann immer die Spielercharaktere (SCs) in einer Küstenregion reisen, in der Fischerei und Schifffahrt die Hauptgewerbe sind. Alternativ kann die Schwarze Molly der Hauptantagonist einer größeren Geschichte sein, die du dir ausdenkst. Nutze die folgenden Ansätze und Gerüchte, um die SCs zu dieser Begegnung hinzuführen.

- Als sich die SCs im Dorf Possion aufhalten, finden sie heraus, dass das Feuer des Leuchtturms auf dem Felsen namens *Alter Kapitän* plötzlich erloschen ist. Aus Angst, worauf dieses Ereignis hindeuten könnte, halten die Dorfbewohner den Atem an. Dann erhalten sie die Lösegeldnachricht der Schwarzen Molly und die Hölle bricht los, denn auch wenn sie alle Vorräte zusammenlegen, können sie die Forderungen der Hexe nicht erfüllen. Die Ältesten der Gemeinde bitten die SCs dringend um Mithilfe und bieten ihnen eine kleine, aber von Herzen kommende Belohnung für ihre Mühe.
- Weil der Leuchtturm für die Aufrechterhaltung der Schifffahrt der Region (und natürlich auch für die Seeleute) lebenswichtig ist, bringt eine Gruppe von Kaufleuten, denen der Seehandel wichtig ist, die Lösegeldsumme auf. Sie heuern die SCs an, um es der Schwarzen Molly zu überbringen, bieten ihnen aber einen saftigen Bonus, wenn sie es hinbekommen, die Meerhexe zu erledigen und mit dem ganzen Geld zurückzukommen.
- Den SCs kommt eine örtliche Legende über einen sagenhaften Schatz zu Ohren, der auf dem Meeresgrund nahe des Leuchtturms liegt. Der Erzählung nach soll vor mehr als einem Jahrzehnt eine Kriegsgaleere namens *Fliegende Wolke* während eines heftigen Sturms gesunken sein, und mit ihr die gesamte Mannschaft. Diese Geschichten berichten von einem riesigen Schatz, der zusammen mit seinem Kapitän auf diesem Schiff unterging.

Der Aufbau des Leuchtturms

Der Alte Leuchtturm steht auf einer Felsnadel, die als *Alter Kapitän* bekannt ist und etwa östlich von Poisson nur wenige Meter aus dem Wasser ragt. Kaum von den rastlosen Wellen verdeckt, warten ganz in der Nähe weitere Felsen darauf, die Rumpfe der Schiffe aufzureißen, die zu nah daran vorbeiziehen – und genau das passiert, wenn der Leuchtturm nicht richtig funktioniert. Der Bau ist etwa 75 Fuß (ca. 23 m) hoch. Es ist ein hohler Zylinder, aus Sandsteinblöcken errichtet, der auf Granitboden steht. Sein Äußeres ist mit einer dicken Mörtelschicht umgeben. Es gibt vier Etagen: Erdgeschoss, erste, zweite Etage und Ausguck, die alle über eine Steintreppe in der Mitte verbunden sind. Die Außenwände des Leuchtturms waren einst strahlend weiß. Da sie aber beständig den Elementen ausgesetzt sind, ist heute daraus ein mattes, verwittrtes Grau geworden. Die äußere Oberfläche des Leuchtturms ist mit unzähligen Löchern und Kratzern übersät, die von der rauen See und den zeitweiligen Stürmen verursacht wurden. Vom Fuß des Leuchtturms bis zu den unteren Traufen (Raum 1, oben) lässt es sich relativ leicht klettern (SG 20). Etwas schwieriger ist es, den Überhang des Dachgeschosses zu erklimmen und von da nach oben über den Balkon zu gelangen. Dazu ist eine Kletterprobe (SG 25) nötig.

Nur eine einzige Tür bildet Ein- und Ausgang. Sie befindet sich im Erdgeschoss und öffnet sich zu Raum 13 hin.

Das Meer

Wir setzen für diese Begegnung voraus, dass das Meer relativ ruhig ist, der Himmel jedoch bedeckt. Wenn du diesem Abenteuer eine größere Bedeutung schenken willst, kannst du festlegen, dass der Himmel bedrohlich aussieht und ein Sturm aufzieht.

Die Sicherheitsvorkehrungen der Schwarzen Molly

Die Schwarze Molly ist, wie die meisten Meerhexen, nicht gerade für ihren Scharfsinn bekannt – sie bevorzugt, wenn möglich, direkte Methoden. Aber sie ist auch nicht dumm: Sie hat Wachen postiert, die sie bei der Ankunft irgendwelcher Eindringlinge oder Retter alarmieren. Ihre Wachen haben den Befehl, sie sofort zu alarmieren, wenn sie Eindringlinge erspüren. Die Piratin wird dann ihr *Becken zur Beherrschung von Wasserelementaren* benutzen, um ein riesiges Wasserelementar zu beschwören und ihm den Befehl zur Zerstörung des Feindes geben. Gelangen Eindringlinge auf das Inselchen und werden entdeckt, befiehlt die Piratin den Ogern, die einzige Tür des Gebäudes zu schließen und mit ihren Fernkampfwaffen die Angreifer von den Fenstern aus

abzuwehren. Indes versucht sie, ihre übernatürlichen, auf ihrem Äußeren basierenden Kräfte (**Schreckliche Erscheinung** und **Böser Blick**) einzusetzen. Wenn sie den Kampf verloren glaubt – falls z.B. ihre Truppen über 50 % Verlust erleiden – versucht die Schwarze Molly in Richtung Meer zu fliehen und wegzuschwimmen, wobei sie sich zwischen den Wracks oder Höhlen versteckt, oder die *Harridan* zu erreichen und davon zu segeln. Sie wird nicht zögern, ihre Crewmitglieder dem Tod zu überlassen, wenn sie sich selbst retten kann.

Die Harridan

Das Segelschiff der Schwarzen Molly, die *Harridan*, liegt etwa 100 Yards (ca. 91,5 m) vom Leuchtturm entfernt vor Anker. Es handelt sich um ein normales Segelschiff, das leicht umgebaut wurde, um der übergroßen Mannschaft Platz zu bieten. Nimm dazu die Werte des Segelschiffs, das im *Dungeon Master's Guide*, Kapitel 5, auftaucht.

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich an Bord der *Harridan* eine Basiscrew von acht Ogeren (Das Schiff benötigt mindestens 15 Mann, um es ordentlich segeln zu können.). Sollten sie Ärger ausmachen oder von ihrem Kapitän befehligt werden, können die Ogeren an Bord die Anker und Segel lichten und innerhalb von 20 Runden zum Leuchtturm segeln.

Molly und ihre Ogerenanhänger erreichten den Leuchtturm in zwei der drei Ruderboote der *Harridan*. Beide ankern nun an der Nordseite des Leuchtturms.

Der Leuchtturm

Oberste Etage

1. Ausguck-Dachgeschoss (BS 9)
(BS = *Begegnungsstufe*)

Die Steintreppe, die über die gesamte Höhe des Leuchtturms führt, endet hier an diesem Sitz, von dem aus die Wächter die tosenden Wellen überblicken können. Das Dachgeschoss ist in Wirklichkeit ein Eisenkäfig, umgeben von dicken Glaselementen, der gebaut wurde, um das Leuchtfeuer zu beherbergen und zu lenken. Das Leuchtfeuer kommt aus 12 sehr großen Öllampen, die im Achteck auf einer Sandsteinplattform angeordnet sind. Das Licht scheint im 360°-Winkel über den verdunkelten Ozean und wird von 6 runden Reflektoren verstärkt, die aus gehämmertem und poliertem Kupfer angefertigt sind. Die Lampen werden von Ölzisternen gespeist, die sich in Raum 5 (darunter) befinden. Von einem erhöhten Punkt an Land kann das Licht über eine Entfernung von etwa 20 Meilen (ca. 32 km) gesehen werden. Die Schwarze Molly hat einfach verhindert, dass das Feuer entzündet wird, und damit den Leuchtturm zum Erlöschen gebracht. Sie hat das teure Gerät – bis jetzt – nicht zerstört, würde es eventuell aber tun, um mit mächtigen Eindringlingen fertig zu werden.

Eine Messingglocke hängt an der Wand des Dachgeschosses. Sie ist Teil eines Warnsystems, das die Wächter nutzen, um sich bei Gefahr gegenseitig zu alarmieren. Die Zugschnur läuft von der Glocke hinab durch ein rundes Loch im Boden und ist mit anderen Glocken in verschiedenen Räumen verbunden. Ein Zug an der Schnur lässt alle verbundenen Glocken läuten und weckt die Aufmerksamkeit aller, die sich im Gebäude aufhalten.

Eine Tür führt aus dem Lichtraum hinaus auf einen schmalen, rund um den Turm führenden Balkon. Zwei große Glocken hängen an Eisenringen vom Balkon herab, um bei Nebel Schiffe zu warnen. Die Schwarze Molly und ihre Ogeren haben auch diese stillgelegt, indem sie sie eng am Balkon festgezurrten haben, so dass sie nicht frei schwingen können. Vier Crewmitglieder der Piratin sind ständig im Wachdienst, Tag und Nacht. Von diesem Aussichtspunkt können sie bei klarem Wetter bis zum Festland und ebenso etwa 5 Meilen (ca. 8 km) seewärts blicken.

Spezialfertigkeiten der Ogeren:

Schleichangriff: Wenn dem Ziel des Schurken der Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verweigert wird (egal, ob es einen Bonus hat oder nicht) oder wenn der Schurke einen Flankenangriff auf sein Ziel durchführt, erhält sein Angriff +2W6 Extraschaden. Wenn er einen kritischen Treffer landet, wird der Schaden nicht vervielfacht. Fernangriffe zählen nur dann als Schleichangriffe, wenn sich das Ziel maximal 25 Fuß (ca. 6 m) weit weg befindet. Mit einem Knüppel oder einem unbewaffneten Angriff kann der Schurke einen Schleichangriff durchführen, der statt des normalen Schadens Betäubungsschaden verursacht. Er kann dafür keine Waffe benutzen, die normalen Schaden austeielt. Der Schleichangriff des Schurken funktioniert nur bei lebenden Kreaturen mit erkennbarer Anatomie. Alle Kreaturen, die gegen kritischen Schaden immun sind, werden auch durch Schleichangriffe nicht verletzt. Der Schurke muss das Ziel gut genug sehen, um einen

Vitalpunkt auszumachen, und er muss diesen Punkt erreichen können. Der Schurke kann keinen Schleichangriff durchführen, während er eine verborgene Kreatur angreift oder die Gliedmaßen einer Kreatur angreift, deren Vitalpunkte außerhalb seiner Reichweite liegen.

Dunkelsicht: Die Kreatur kann in der Dunkelheit genauso wie bei Tageslicht sehen.

Fallen: Schurken können die Suchen-Fertigkeit anwenden, um Fallen aufzuspüren, wenn die Aufgabe einen SG von 20 oder mehr hat. Das Finden einer nichtmagischen Falle hat einen SG von mindestens 20, bei gut versteckten ist dieser höher. Das Entdecken einer magischen Falle hat eine SG von 25 + die Stufe des Zaubers, mit der sie erzeugt wurde. Schurken können die Fertigkeit Mechanismus ausschalten nutzen, um magische Fallen zu entschärfen. Das Deaktivieren einer magischen Falle hat generell einen SG von 25 + die Stufe des Zaubers, mit der sie erzeugt wurde. Ein Schurke, der den SG der Falle mit einer Probe auf Mechanismus ausschalten um 10 oder mehr überbietet, kann in der Regel eine Falle erforschen, ihre Wirkungsweise herausfinden und (zusammen mit der Party) umgehen, ohne sie zu entschärfen.

Verblüffendes Ausweichen (Ex): Der Schurke kann bei Gefahr reagieren, bevor seine Sinne es ihm normalerweise erlauben würden. Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Zweite Etage:

2. Ölversorgungsspeicher

In diesem Raum wird ein Monatsvorrat an Öl für das Leuchtfeuer aufbewahrt. Das Öl ist in großen Lehmurnen gespeichert, die mit Wachs versiegelt und mit einem dicken Seil vor Erschütterungen geschützt sind, das eng um ihre Bäuche geschlungen ist. Jede Urne enthält 5 Gallonen (ca. 19 l) Öl und es stehen etwa 65 Urnen auf dem Boden.

3. Sandversorgungsspeicher

Die Leuchtturmwärter lagern hier eine riesige Menge an Sand, die sie in verschiedenen Säcken und Tonnen in unterschiedlichen Größen für den Fall eines Brandes aufbewahren. Es gibt außerdem Stapel mit leeren Leinensäcken, die überall auf dem Boden verteilt sind. An der Wand lehnen mehrere Schaufeln. Die drei Leuchtturmwärter befinden sich hier, bewusstlos, gefesselt und geknebelt.

Alcom, Gerreth, und Nobar, menschliche Leuchtturmwärter

4. Bibliothek

Einen Leuchtturm zu bewachen ist eine einsame und oft auch langweilige Aufgabe. Kein Wärter war jemals ungebildet, denn das Lesen ist eine der wenigen zuverlässigen Methoden, um die Zeit hier draußen auf dem Fels verstreichen zu lassen. Der Lesestoff hier besteht hauptsächlich aus See- und Landkarten sowie einfachen historischen und erdichteten Texten. Auch ein kompletter Satz Logbücher wird seit jeher von den Obersten Leuchtturmwärtern aufbewahrt. Wenn die SCs unentdeckt in den Leuchtturm schleichen, besteht eine 25%-Chance, die Schwarze Molly hier anzutreffen, wie sie ungeduldig all dieses geschriebene Zeug (vor allem die Logbücher) nach Anhaltspunkten über den Verbleib des *Amuletts* durchwühlt, das sie sucht.

5. Ölzisternen

Ein halbes Dutzend riesiger Kupferzisternen beinhalten das Öl, welches das Feuer auf der Spitze des Leuchtturms speist. Ein Bündel Kupferrohre verbindet die Zisternen mit den einzelnen Lampen in Raum 1 (oben). Jede Zisterne beinhaltet etwa 10 Gallonen (ca. 36 l) Öl.

Erste Etage

6. Esszimmer (EL 9)

Wie überall im Leuchtturm haben die Oger hier alles verwüstet. Vier von ihnen haben alle gesplitterten Bänke und zertrümmerten Tische auf eine Seite geschoben und beanspruchen den Raum während ihres Aufenthalts im Leuchtturm als ihre Ruhestatt.

Dunkelsicht: Die Kreatur kann in der Dunkelheit genauso wie bei Tageslicht sehen.

Schnelle Bewegung: Der Barbar hat eine Geschwindigkeit von +10 Fuß für seine Rasse, wenn er nur mittelschwere, leichte oder gar keine Rüstung trägt (und kein schweres Gepäck schleppt). Gib ihm auch doppelte Bewegungs- und Renngeschwindigkeit.

Wut: Der Barbar kann in einen schreienden Blutrausch geraten und phänomenale Stärke und Ausdauer erhalten, doch er wird ebenso rücksichtslos und kann sich weniger gut verteidigen. Solange er in Rage ist, treten folgende Veränderungen ein: (hier Daten von den Wut-Effekten unten eintragen). Sein Wutanfall dauert bis (Daten von unten eintragen). Der Barbar kann die Wut freiwillig vorzeitig beenden. Nach der Wut ist der Barbar für die Dauer dieser Begegnung erschöpft (-2 Stärke, -2 Geschicklichkeit, kann weder Sturmangriffe durchführen noch rennen). Er kann nur einmal pro Begegnung und einmal pro Tag in Rage verfallen (Daten aus Liste ergänzt, Anmerkung des Übersetzers). Es nimmt keine Zeit in Anspruch, sich in Rage zu versetzen doch der Barbar kann dies nur während seiner eigenen Aktion, nicht als Erwiderung der Aktion eines Anderen.

Verblüffendes Ausweichen (Ex): Der Barbar kann bei Gefahr reagieren, bevor seine Sinne es ihm normalerweise erlauben würden. Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

7. Küche

Die Schwarze Molly und ihre Oger haben zwar den Zubereitungsbereich nach versteckter Beute durchwühlt, ansonsten in der Küche aber keinen weiteren Schaden angerichtet.

8. Speisekammer

Die Oger haben so gut wie jeden Nahrungsrest gegessen, den der Vorratsbereich enthielt. Alles, was übrig geblieben ist, sind ein paar Krümel und gut abgenagte Knochen.

9. Sandspeicher

Für Notfälle an den Ölspeichern und Zisternen bewahren die Leuchtturmwärter eine Menge Sand in Dutzenden Säcken und Fässern auf.

10. Schlafquartiere

In diesem Raum schlafen die drei Leuchtturmwärter. (Normalerweise schlafen hier zwei, während der dritte auf der Ausguckplattform Wache hält.) Bevor die Oger aus den gemütlichen Holz- Leder-Möbeln Kleinholz gemacht und die gesamte Einrichtung zertrümmert haben, war das Zimmer so wohnlich und heimisch, wie es sich die Bewohner nur machen konnten.

Erdgeschoss

11. Ausrüstungslager

Alle Arten von Wartungs- und Notfallausrüstung warten hier auf ihren Einsatz: Seile, Fischernetze, Holz, Sandsteinblöcke, Mörtel, Hämmer, Äxte usw.

12. Eingangszimmer

Die Leuchtturmtür öffnet sich in einen kleinen Raum hinein.

13. Vorratslager

Nahrungsmittelbehälter, die zu groß sind, um sie die Stufen hinaufzutragen, bleiben hier. Die Speicher beinhalten normalerweise Fässer mit frischem Wasser, Mehlsäcke, Kisten mit Trockenfleisch und solche Dinge.

14. Abtritt

15. Fremdenzimmer

Manchmal können nicht einmal das Feuer und die Glocken des Leuchtturms die Schiffe davor bewahren, bei schlechtem Wetter vom Kurs abzukommen. Wenn das passiert, tun die Wärter alles, um gestrandeten Seeleuten zu helfen. Dazu gehört auch, dieses schäbige Zimmer jedem zur Verfügung zu stellen, der es benötigt. Der Raum

beinhaltet drei Etagenbetten, ausgestattet mit warmen Woldecken, zwei Seekisten, zwei mit Öl gefüllte Laternen und einen kleinen Holztisch mit drei Stühlen.

Das Wrack der Fliegenden Wolke

Das gesunkene Wrack der Kriegsgaleere *Fliegende Wolke* liegt etwa 200 Fuß (ca. 61 m) unter der Wasseroberfläche, am Fuße des *Alten Kapitäns*. Mittlerweile ist von dem Schiff nicht mehr viel übrig außer Rumpf und Vorderdeck. Aber auch sie sind schon stark verrottet, mit Seepocken überzogen und mit Algen und anderen Wasserpflanzen bedeckt. Auf das *Amulett der Ebenen* gibt es keinen unmittelbares Hinweis.

Die Höhlen (EL 12)

Was die *Schwarze Molly* noch nicht bemerkt hat, ist, dass das Wrack der *Fliegenden Wolke* zufällig über dem Eingang eines Komplexes von Unterwasserhöhlen gesunken ist. Des Weiteren weiß sie nicht, dass tief in den Höhlen eine Elementartasche existiert: Ein Bereich der Elementarebene des Wassers hat sich an dieser Stelle in die primäre materielle Ebene ergossen und in seiner Mitte einen Strudel erzeugt, der die zwei Ebenen verbindet. Der Eingang zu den Höhlen wird von einem älteren Wasserelementar bewacht, welches das Amulett in seine Verwahrung genommen hat. Wer immer sich das Amulett wieder holen oder die Höhlen betreten will, muss zuvor diese mächtige Kreatur besiegen.

Slloorawssthas, älteres Wasserelementar (1): Siehe Monsterkompendium.

Schwarze Molly: Weibliche Meerhexe

Böses Auge (Su): Dreimal täglich kann eine Meerhexe ihren bösen Blick auf eine Einzelkreatur innerhalb 30 Fuß (ca. 9 m) sprechen. Das Ziel muss einen Rettungswurf auf Zähigkeit (SG 11) schaffen. Kreaturen, die versagen, sterben mit einer 25%igen Wahrscheinlichkeit sofort vor Angst, und selbst wenn sie überleben, verfallen sie für drei Tage in eine winselnde Katatonie, wobei *Fluch entfernen* und *Böses vertreiben* die Gesundheit eher wiederherstellen.

Schreckliche Erscheinung (Su): Der Anblick einer Meerhexe ist so abscheulich, dass jeder, der sie ansieht, einen Zähigkeitswurf (SG 10) bestehen muss oder sofort geschwächt wird, wobei er vorübergehend 2W8 Schaden auf Stärke erleidet. Das Opfer kann dadurch keinen negativen Stärkewert erhalten, doch wessen Stärke auf 0 fällt, der ist komplett hilflos. Wer den Rettungswurf besteht, kann einen Tag lang nicht mehr von der schrecklichen Erscheinung derselben Hexe beeinflusst werden.

Schleichangriff: Wenn dem Ziel der Schurkin der Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse verweigert wird (egal, ob es einen Bonus hat oder nicht) oder wenn die Schurkin einen Flankenangriff auf ihr Ziel durchführt, erhält ihr Angriff +4W6 Extraschaden. Wenn sie einen kritischen Treffer landet, wird der Schaden nicht vervielfacht. Fernangriffe zählen nur dann als Schleichangriffe, wenn sich das Ziel maximal 30 Fuß (ca. 9 m) weit weg befindet. Mit einem Knüttel oder unbewaffneten Angriff kann die Schurkin einen Schleichangriff durchführen, der statt des normalen Schadens Betäubungsschaden verursacht. Sie kann dafür keine Waffe benutzen, die normalen Schaden austeilt. Der Schleichangriff der Schurkin funktioniert nur bei lebenden Kreaturen mit erkennbarer Anatomie. Alle Kreaturen, die gegen kritischen Schaden immun sind, werden auch durch Schleichangriffe nicht verletzt. Die Schurkin muss das Ziel gut genug sehen, um einen Vitalpunkt auszumachen, und sie muss diesen Punkt erreichen können. Die Schurkin kann keinen Schleichangriff durchführen, während sie eine verborgene Kreatur angreift oder die Gliedmaßen einer Kreatur angreift, deren Vitalpunkte außerhalb seiner Reichweite liegen.

Dunkelsicht: Die Kreatur kann in der Dunkelheit genauso wie bei Tageslicht sehen.

Umgehung (Ex): Wenn sie irgendeinem Effekt ausgesetzt ist, der normalerweise einem Charakter einen Reflexwurf für halben Schaden gewährt, erhält sie bei einem erfolgreichen Wurf gar keinen Schaden.

Fallen: Schurken können die Suchen-Fertigkeit anwenden, um Fallen aufzuspüren, wenn die Aufgabe einen SG von 20 oder mehr hat. Das Finden einer nichtmagischen Falle hat einen SG von mindestens 20, bei gut versteckten ist dieser höher. Das Entdecken einer magischen Falle hat eine SG von 25 + die Stufe des Zaubers, mit der sie erzeugt wurde. Schurken können die Fertigkeit Mechanismus ausschalten nutzen, um magische Fallen zu entschärfen. Das Deaktivieren einer magischen Falle hat generell einen SG von 25 + die Stufe des Zaubers, mit der sie erzeugt wurde. Ein Schurke, der den SG der Falle mit einer Probe auf Mechanismus ausschalten um 10 oder mehr überbietet, kann in der Regel eine Falle erforschen, ihre Wirkungsweise herausfinden und (zusammen mit der Party) umgehen, ohne sie zu entschärfen.

Verblüffendes Ausweichen (Ex): Die Schurkin kann bei Gefahr reagieren, bevor ihre Sinne es ihr normalerweise erlauben würden. Geschicklichkeitsbonus auf die RK, kann nicht flankiert werden.

Wasseratmung (Ex): Meerhexen können unendlich lange unter Wasser atmen und dabei ihre Fähigkeiten frei nutzen.

Besitztümer: +2 Rapier, +2 beschlagene Lederrüstung, Umhang der Resistenz (+2), Nimmervoller Beutel (Typ 1), Schlüssel zum Befehligen von Wasserelementaren, Trank Schwere Wunden heilen, Trank der Dunkelsicht.

Der Goldwert der Besitztümer der Schwarzen Molly ist größer als in der Tabelle 2-44 (NSC-Ausrüstungswert) in Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide*. Dieses Mehr ist der Tatsache geschuldet, dass die *Schwarze Molly* Kapitän eines Piratenschiffs ist und deshalb Zugang zu mehr Ressourcen als ein gewöhnlicher Schurke der Stufe 7 hat.

Es ist dem Spielleiter überlassen, zu entscheiden, ob die Information der *Schwarzen Molly* richtig war und das Amulett der Ebenen im Wrack liegt oder ob es dort nur einen weiteren Hinweis zum Fundort zu finden gibt.

Über den Autor

Jason Carl arbeitet seit sechs Jahren abwechselnd als frei- und hauptberuflicher Schriftsteller für die Rollenspiel-Industrie und ist schon längere Zeit begeisterter Spieler. Er hat für zahlreiche Spiele geschrieben, insbesondere *Dungeons & Dragons* und *White Wolfs Mind's Eye Theatre*.