

Die gefangene Meerkönigin

DCC #75 The Sea Queen Escapes!
Michael Curtis 2012, für 6 Charaktere der Stufe 3

2026-01-19

Meerkoenigin.odt

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

DCC

- ich würfle offen, Tod ist eure Verantwortung (**Stufe 0** Charaktere)
- DnD ähnlich (Attribut w20 + Modifikator), komische Würfel
- Charaktere der Stufe 4
- **Fertigkeiten:** sagt mir euren Beruf & Volk wenn ihr etwas Spezielles tut
- nutzt jeden Gegenstand, Tiere und jeden Trick der euch einfällt
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr w20 würfelt, regeneriert nur bei Dieb & Hobbit
- **Krieger & Zwerg:** Heldenwürfel, Krieger: 19-20 Krit., Zwerg: Schildstoß
- **Zauber:** würfeln, extrem starker Effekt für hohe Zahlen
- **Zauberduell:** Initiative geändert & Gegenzauber
- **Kleriker:** Hände auflegen, Untote vertreiben, Ungnade
- **Zauberer & Elf:** Verderbnis, Blutmagie: Attribute verbrennen
- **Dieb:** regeneriert Glück, Hinterhalt ist immer Krit., Spezialfähigkeiten
- **Hobbit:** 2 Angriffe mit w16, regeneriert Glück, kann Glück 1:2 an andere geben
- **Tod: 0 HP für Stufe = 4 Runden**
- **Schwarzes Lotusöl:** +w10 für w4 Stunden, danach -w6

dieses Abenteuer

- eigentlich für erfahrene Spieler, seid mutig und schlau
- Umgebung ist ein wichtiger Gegner: seid einfallsreich und geschickt
- Krieger & Zwerge: nutzt die Umgebung; Heldentaten um Erdrutsch auszulösen etc.

Eike, Gralf, Götz, Helme, Leif, Leo, Wulf, Odo, Remko, Wigald, Almar, Hagbert, Fedder, Leif, Farulf, Jelto, Radbod, Dolf, Otmar, Berno, Holm, Ebbo, Durs, Alf, Yvo, Ole
Svea, Wala, Sine, Minka, Jette, Malu, Kari, Hilma, Inga, Gesa, Guntrud, Reina, Iva, Gotlinde, Hede, Sanna, Evke, Mena, Ulla, Ida, Ada

Name, Gesinnung, Charaktere vorstellen

Szenen & Orte nach Geschoss

A Einstieg: der Walzahn

1 Shadankins Höhle

1-1 Eingangshöhle

1-2 Panzerspiel

1-3 Höhle der Neunaugenmenschen

1-4 Brutkammer der Neunaugenmenschen

1-5 Ehemaliges Privatgemach

1-6 Grotte

2 Riesenschildkröte

2-1 Eingang

2-2 Meereshalle

2-3 Seeanemone

2-4 Totenstille

2-5 Schatzkammer

3 Fernoog - Erdkerker

3-1 Eingangsraum

3-2 Bernsteinzimmer

3-3 Teerische Probleme

3-4 Taumelnde Trümmer

3-5 Verwirrende Warnungen

3-6 Elementarportal

3-7 Gefängnis der Königin

Abschluss

übersetzt:

Königin Cealheewhalool (Qeel-IIsh-aaha) Parthenope (Selene, Geliebte Endymions)

Shadankin

Kairos

Tudines

Tudine

Fernoog

Ziemlich lineares klassisches Dungeon-Abenteuer für Charaktere der Stufe 3 (bei DCC schon eher eine mittlere Stufe). Lebt vom abwechslungsreichen nautischen Szenario, passt also zur Nordcon.

A Einstieg: der Walzahn

Ihr habt bei einem zwielichtigen Händler einen merkwürdigen Zahn mit einer Gravur erworben. Es handelt sich um einen **Pottwalzahn** in den eine schlanke Frauenfigur eingeritzt wurde. Sie trägt ein eng anliegendes Kleid aus **Seetang** und eine **Korallenkrone**, hat Schuppen um die Augen und feine **Schwimmhäute** zwischen den Fingern.

In der nächsten Nacht erscheint sie euch in einem Klartraum und bittet euch um Hilfe. Wer ihn berührt träumt in der nächsten Nacht von ihr: „Ich bin **gefangen**. Bitte, könnt ihr mich hören? Ich bin Gefangene des Zauberers **Shadankin**. Ich kann euch nicht sehen, nur spüren. Bitte helft mir.“

„Ich bin die **Prinzessin** eines Meervolks. Mein Vater wird euch mit einem Vermögen in Perlen belohnen wenn ihr mich befreit. Shadankin ist ein schrecklicher Zauberer der mich eingesperrt hat weil ich ihn einst **zurückwies**.“

„Ich werde auf der kleinen Insel **Fernoog** gefangen gehalten. Doch der **Schlüssel** zu meinem Kerker wurde von Shadankin in seiner **Schatzkammer** versteckt. Ich kann euch nicht sagen wo das ist.“

„**Shadankin**? Das war doch dieser seltsame Zauberer, der sich immer am Meer herumtrieb. Er hat mit Fischen geredet und seine Grotte wird von einer Riesenkrake bewacht. Er soll sogar mit Unterwassermännern im Bunde sein. Sicher hatte er nur Böses im Sinn, Freunde hatte er jedenfalls keine.“

„Keine Ahnung wo er gewohnt hat, aber er hat sich oft bei den Steilklippen herumgetrieben. Vielleicht hat er dort irgendwo gewohnt. Es gibt da einen Fels im Wasser, den man (bei Ebbe) über eine schmale Landzunge erreichen kann. Ist aber gefährlich da, hohe Wellen, geht bei ruhigem Wetter und rutscht nicht auf den Algen aus. Haha.“

20 Schritt hoher Fels 50 Schritt vor der Felsküste im Wasser, schmale Landbrücke, alles voller Vogelscheiße

suchen: Steintür oben an der Seeseite

drücken: öffnet sich schleifend

1-1 Eingangshöhle

kleine Felsgrotte, Boden uneben, kleine Pfützen, Wände und Boden mit Muscheln, Korallen und bunten Steinen verziert die viele Mosaiken bilden, im Hintergrund das aufgerissene Maul eines Hais, darin führt eine Treppe nach unten ins Dunkel [**Fackeln?**]

Handout A zeigen

suchen Mosaik: 5 Perlen (je 50 Gold)

suchen Boden: humanoider Fußabdruck

1-2 Panzerspiel

die Treppe endet an einer **Grotte ~10 Schritt tief** unter euch, erhellt von einem **schummrigen grünen Lichtschein, ~20 Schritt** voraus ein **Durchgang**, über dem Wasser der Grotte schweben 5 flache Panzer von Meeresschildkröten (~1 Schritt Durchmesser, 200kg max. Last, 3 Schritt Entfernung), offenbar durch Magie gehalten

INT 12: an beiden Seiten Öffnungen im Fels [→ 1-3, → 1-4]

Wände klettern: Geschick/Klettern 12

springen: Stärke 10 + Rüstungs-Malus → Reflex 12 | Glückswurf: am Rand festhalten

hochklettern: Stärke 12 + Rüstungs-Malus

getroffen werden: Zähigkeit Schaden | fällt

fallen: 2w6 Schaden

Felsöffnungen: je 20 Harpunen

4 Neunaugenmenschen: bleich grau, kreisförmiges Maul; Dunkelsicht; 50% Verluste → 1-3

Initiative	-1	___(-1)	00000 00000 0000
Angriff	Biss +3 w6+3 & Blutung w3/Runde; Harpune +2 w6+2		00000 00000 0000
Rüstklasse	15 Deckung	HD 2w8 (14)	00000 00000 0000
Bewegung	6 m, 9 m schwimmen	Aktion w20	00000 00000 0000
Zähigkeit +2	Reflex -1	Willen +2	Chaos

unten geradeaus → 1-6 Grotte (kniehohes Wasser) **oben geradeaus → Gang 1-3/1-4**

andere Seite oben: hier hängen etliche große Thunfische an Haken von der Decke, in ihren Körpern sind auffällige tellergroße kreisrunde Löcher; der Boden ist glitschig von Fischblut; Gänge führen nach links und rechts

links → 1-3 Höhle der Neunaugenmenschen **rechts → 1-4 Brutkammer** der Neunaugenm.

1-3 Höhle der Neunaugenmenschen

falls entdeckt: eine **mit Knochen verriegelte Holztür** versperrt euch den Weg;

aufbrechen: Stärke 12

eine **feuchte Felskammer mit glitschigem Boden** und mit **einfachen Holzgegenständen** eingerichtet; von der Decke baumeln einige **Thunfische**; **humanoide Gestalten mit Harpunen** scheinen in der Mitte des Raumes auf euch zu warten; sie haben **kreisrunde Mäuler** mit grässlich aussehenden **spitzen Zähnen**

nicht ausrutschen: Geschick 5 vor jeder Aktion

Truhen: Netze, Fallen, Fischhaken, Korallen (50 Silber)

4-6 Neunaugenmenschen: bleich grau, kreisförmiges Maul; Dunkelsicht; 50% Verluste → 1-6

Initiative	-1	___(-1)	00000 00000 0000
Angriff	Biss +3 w6+3 & Blutung w3/Runde; Harpune +2 w6+2		00000 00000 0000
Rüstklasse	13	HD 2w8 (14)	00000 00000 0000
Bewegung	6 m, 9 m schwimmen	Aktion w20	00000 00000 0000
Zähigkeit +2	Reflex -1	Willen +2	Chaos
1x Korallenfigur Wal mit 9 Augen 250 Gold, je: 8 Gold, 40 Silber, Perle (20 Gold)			00000 00000 0000

1-4 Brutkammer der Neunaugenmenschen

bunte Korallenmosaik an den Wänden: allerlei tummelnde Meerestiere; **2 Steinwannen**

voller Meerwasser mit tausenden von **gelben und schwarzen Eiern** (Taubeneigroß)

5 Neunaugenmenschen bilden eine **Verteidigungsreihe** vor den Steinwannen

5 Brutwachen: kämpfen bis zum Tod

Initiative	-1	____(-1)	00000 00000 0000
Angriff	Biss +5 w6+5 & Blutung w3/Runde; Harpune +2 w6+4	00000 00000 0000	
Rüstklasse	13 HD 2w8 (14)	00000 00000 0000	
Bewegung	6 m, 9 m schwimmen Aktion w20	00000 00000 0000	
Zähigkeit +2	Reflex -1 Willen +2 Chaos	00000 00000 0000	

insgesamt: 25 Gold, 9 Perlen (90 Gold), 1 Silber pro Ei (24 Stunden in nassem Tuch)

1-5 Ehemaliges Privatgemach

ein sauber gemauerter Raum; hier stehen nur verrottete Holzmöbel wie Bett, Tisch und Stuhl, aber Schutt liegt auf dem Boden; hier könnte einst ein Mensch gelebt haben; die Mosaiken an den Wänden sind zerstört, bis auf Eines [Handout B]; eine alte Holztür führt am anderen Ende hinaus, davor eine Nische mit 4 Fässern, eines ist ausgelaufen und eine gallertartige aber jetzt ausgetrocknete Membran in der Form eines Menschen liegt daneben; 3 Fässer: in einer duftenden Flüssigkeit liegt eine Membran

3 Quallenmembranen: tragbar, Geschick -1, 10 Minuten (60 Runden) Luft, -1 Runde/Treffer **3 Schlüsselring** mit 2 verbogenen Bronze Schlüsseln

1-6 Grotte

gewundener natürlicher Felsgang führt zu 40 Schritt großen, ovalen Grotte die von diffusem grünem Leuchten erfüllt ist; Wasser ist klar, auf 5 Schritt tiefen Boden sind Korallen & Steine auf weißem Sand zu sehen; in der Mitte liegt eine 3 Schritt durchmessende Riesenmuschel; ausgetretene Stufen führen hinab ins Wasser; **INT 10: Hammerhai**

Gang mit kniehohem Wasser → 1-2 Panzerspiel

Treppe → 1-5 Privatgemach

Hammerhai: 6 Schritt lang, vernarbt, Fern→taucht ab; 50% Leben oder Blut im Wasser: **Blutrausch**

Initiative	+4	____(+4)	00000 00000 00000
Angriff	Biss +6 w8+4 → Biss +8 w8+6	00000 00000 00000	
Rüstklasse	15, 19 gegen Fern HD 7w8 (30)		
Bewegung	18 m schwimmen Aktion w20 → 2w20		
Zähigkeit +7	Reflex +4 Willen +2 Neutral		

Unterwasserkampf: Stärke 5 – R-Malus pro Runde oder kein Angriff/untertauchen;

INI -2; $\frac{1}{2}$ Bewegung; $\frac{1}{2}$ Waffenschaden außer Stich; $\frac{1}{2}$ Feuerschaden

Atem anhalten: AUS Runden lang, - Anzahl Angriffe; danach: Zähigkeit 10 oder -1 AUS

Riesenmuschel

00000 00000 00000 00000 00000

Rüstklasse **18** TP 50

00000 00000 00000 00000 00000

TP runter kloppen: zerbricht

Heldentat: zerbricht

Stärke: 25 öffnet

Fallen entschärfen: 15 (Muskel durchtrennen)

Horn von Tudine: aus Korallen gefertigt und mit Edelsteinen besetzt (2500 Gold)

„Auf hoher See lass mich erklingen, um Schätze reich ans Licht zu bringen.“

nächster Traum: „Das Horn ruft auf offener See den Besitzer des Schlüssels herbei. Aber hütet euch es leichtfertig zu nutzen, nur alle 3 Jahre kann es gelingen.“

2 Riesenschildkröte

nahe Land: röchelnder leiser Ton; **auf hoher See:** urtümliches Getöse

als dir die Luft ausgeht, bemerkst du ein **Kräuseln** der Wasseroberfläche; dann siehst du neben dem Schiff wie sich ein **schwarzer Schatten** im Wasser bildet; schließlich werdet ihr **von einer Welle weggedrückt**, als ein gigantischer Körper sich wie eine **Insel aus dem Meer erhebt**; als sich das Wasser beruhigt hat seht ihr vielleicht hundert Schritt entfernt eine enorme Schildkröte die euch **träge anblickt**; ihr **meergrüner Panzer** ist mit **Muscheln und Korallen** bedeckt aber an seinem höchsten Punkt seht ihr einen **Vorsprung** und etwas wie eine **Ankerwinde**; außerdem scheinen eine Reihe von **Stufen** vom Rand des Panzers zu dem Vorsprung hinaufzuführen

2-1 Eingang

auf dem Rücken angekommen seht ihr eine **Winde** die mit einer **Kette** ein **Luke** in Form eines **Bronzegitters** öffnet. Die Luke führt zu einer 3 Schritt tiefen Aushöhlung des Panzers

springen: Zähigkeit 10 | w6 Schaden **abseilen:** ok

ein runder Raum; bunte Streifen führen die Wände entlang; der Boden ist mit Sand und Schlick bedeckt; es riecht intensiv nach Salzwasser und Algen; unter euch hört und spürt ihr das langsame Schlagen eines riesigen Herzens;

Gänge gehen nach links vorne (2-2 Meereshalle) und rechts hinten (2-3 Seeanemone)

2-2 Meereshalle

eine eingerostete Eisentür steht offen und führt in einen Raum in dem knietief Wasser steht; allerlei Möbel aus Korallen und Fischbein vermitteln einen eher edlen Eindruck; an einer Wand hängt die 9 Schritt lange Trophäe eines riesigen Rochen
ein Gang führt weiter → 2-3

Rochenhaut: 200 Gold **10 goldene Haken:** je 25 Gold

2-3 Seeanemone

Wände und Boden sind über und über mit Algen bedeckt, Kisten und Fässer stapeln sich hier; eine riesige Seeanemone hat sich auf den Kisten niedergelassenen und leuchtet in allen Farben

Riesenseeanemone

Initiative	-1			
Angriff	Tentakel +4 Lähmung ; Biss +3 w6 ; Stachel +3 w5 & Lähmung			
	Lähmung: Zäh 10 oder w4 Phasen gelähmt			
Rüstklasse	12	HD 4w8 (22)	<u> </u> (-1)	oooooo oooooo o
Bewegung	3 m (9 m)	Aktion 3w20		oooooo oooooo o
Zähigkeit +4	Reflex -2	Willen +1	Neutral	

Kisten & Fässer: 189 Gold, 367 Silber, Silberring (25 Gold),

Schnurarmband: INT 15 +2 Schwimmen, Tauchen, Klettern, Schutz vor Ertrinken

2-4 Totenstille

in dieser Kammer ist es völlig still; die Wände sind von unförmigen Korallen, Algen und Schalentieren vollständig bedeckt (darin 3 Gestalten); **INT 13 oder Überraschungsangriff** gegenüber Bronzetür → **2-5** wie Jakobsmuschel, 2 goldenen Hummerscheren als Riegel, Willen 15 | **Inschrift Tür Sprachen lesen 20 oder Magie lesen:**

„Wagst du Raub so sei gewahr
Strömung wechselt, Fels sogar.
Trittst du hindurch, so magst du sein,
wie ander vorher, Fleisch und Bein.

Fluch der Meerwandlung w3:

- 1-2 Scheren & Hummerpanzer, keine Waffen/Gegenstände, RK 15, Angriff 2w20 +3 **w3 +2 w4**
3-4 Fischmaul, Rückenflosse, Kiemen, kann nicht sprechen, aber alles verstehen, schwimmen 12 m
5 Seestern, 5 Arme, keine Waffen/Gegenstände, RK 12, w20+5 festhalten (Stärkevergleich)

Verfluchter Dieb 1: sehr kräftiger Seemann; Bart aus Seepocken; Loch (**Muräne**) in der Brust

Angriff Falchion +w5 **w8+w5**; Fällen; Krit. 19-20

Rüstklasse	14	HD 2w12 (13)	<u> </u> (+1) oooooo oooooo ooo
------------	-----------	--------------	--------------------------------------

Bewegung	9 m	Aktion w20
----------	-----	------------

Zähigkeit +2	Reflex +2	Willen +1	Chaos
--------------	-----------	-----------	-------

Muräne: Überraschungsangriff in 2. Runde

Angriff Biss +4 **2w4**

Rüstklasse	14	HD 3w8 (13)	<u> </u> (+6) oooooo oooooo ooo
------------	-----------	-------------	--------------------------------------

Bewegung	-	Aktion w20
----------	---	------------

Zähigkeit +2	Reflex +6	Willen +1	Neutral
--------------	-----------	-----------	---------

Verfluchte Diebin: kleine zierliche Frau mit Wellendolch; ½ Feuerschaden; **Krabbenschwarm**

Angriff Wellendolch +1 **w4**

Rüstklasse	12	HD 2w8 (13)	<u> </u> (+1) oooooo oooooo ooo
------------	-----------	-------------	--------------------------------------

Bewegung	9 m	Aktion w20
----------	-----	------------

Zähigkeit +1	Reflex +2	Willen +0	Chaos
--------------	-----------	-----------	-------

Krabbenschwarm: alle Gegner in 3x3 Schritt; ½ Schaden durch nicht-Flächenangriffe

Angriff Scheren +1 **w3**

Rüstklasse	12	HD w8 (8)	<u> </u> (-4) oooooo ooo
------------	-----------	-----------	-------------------------------

Bewegung	6 m	Aktion w20
----------	-----	------------

Zähigkeit +1	Reflex -2	Willen -2	Neutral
--------------	-----------	-----------	---------

Verfluchter Elf 2: ½ Feuerschaden; **giftige Korallen**

Angriff Schlag +2 **w2** & Gift **w4** Zähigkeit 12 | -w4+1 Stärke

Rüstklasse	12	HD 2w8 (14)	<u> </u> (+1) oooooo oooooo oooo
------------	-----------	-------------	---------------------------------------

Bewegung	9 m	Aktion w20
----------	-----	------------

Zähigkeit +1	Reflex +2	Willen +0	Chaos
--------------	-----------	-----------	-------

2-5 Schatzkammer

in der Raum ist sauber und knietief mit klarem Seewasser gefüllt; in seiner Mitte schwebt eine durchsichtige Riesenquelle, (sie scheint tot zu sein); in ihrem Körper seht ihr allerlei Gegenstände; ihre feinen Tentakel sind von roten Fäden durchzogen;

Tentakel durchtrennen: Reflex 15 - Rüstungsbonus oder Giftspritzer: Zähigkeit 16 | w4 Schaden

Körper aufschneiden: Reflex 15 - Rüstungsbonus oder Giftspritzer: Zähigkeit 16 | w4 Schaden

Qualle: 250 Gold, 350 Silber, 500 Kupfer, Schlüssel aus purpurnem Metall (3-7)

Fluch der Meerwandlung 2x w10:

- | | |
|-------------------|--|
| 1 Tentakelarm | Ein Arm d2: 1 links 2 rechts wird dick und deine Finger werden unbeweglich.
Festhalten +1d, Du kannst keine Waffe, Schild oder Gegenstand benutzen. |
| 2 Korallenpanzer | Korallen wachsen auf deinem Körper, RK +15, aber bisherige Rüstung zerstört. |
| 3 Neunaugenmaul | Dein Mund wird rund mit Raspelzähnen.
Biss 2w4 Zähigkeit-RW nächste Runde w4 HP aussaugen bis Stärke-Vergleich |
| 4 Seepocken | Seepocken setzen sich auf deinem Körper fest. Zähigkeit +5, Persönlichkeit -5 |
| 5 Quallenaugen | Deine Augen werden quallig trüb. Dunkelsicht aber Fernkampf -2 |
| 6 Krabbenhand | Eine Hand d2: 1 links +3 w4 2 rechts +1 w6 wird zu einer Krabbenklaue. |
| 7 Fischmaul | & Kiemen Du kannst nicht mehr sprechen, aber Unterwasser atmen |
| 8 Rückenflosse | & Schwimmhäute zwischen Fingern. Geschick -1d, Bew. 12m unter Wasser |
| 9 Oktopushaut | Du kannst deine Hautfarbe anpassen. RK -1, Schleichen & Verstecken +1d |
| 10 Seesternarme | Deine Gliedmaßen werden zu 5 Seesternarmen. Geschick -1d, Festhalten +1d
$\frac{1}{2}$ Bewegung, Du kannst keine Waffe, Schild oder Gegenstand benutzen. |
| 10 Fish Eyes | Eyes bulge and become glassy. Gain +2 Initiative and +1 to Perception checks, but suffer -1 to Will saves due to alien perspective. |
| 11 Seeigelblut | Blood becomes toxic and dark. Any creature damaging you in melee with natural weapons or bare hands takes 1d3 points of acid damage per hit. |
| 12 Electric Spine | Back sprouts glowing, eel-like ridges.
Once per day, discharge 3d6 lightning damage in a 10' radius. |

3 Fernoog - Erdkerker

„Ich werde schwächer und kann nicht viel länger aushalten. Bitte beeilt euch!“

3 Tage Überfahrt zu abgelegener Insel; **Felsbrocken** im Ozean; **Flaute**: mit **Ruderboot** anlanden; von **Teerteppich** umgeben, darin wie weiße Flecken die Kadaver von **Seevögeln**; ein scharfer, chemischer Geruch; Insel nur etwa 100 Schritt Durchmesser; Bäche von Teer laufen in den Ozean; ihr müsst euch schmutzig machen um an Land zu gehen; oben auf dem Felsen steht ihr ein kleines Gebäude das aber inmitten eines Teersees liegt; die Wände scheinen aus dem Gestein der Insel geformt und sind ungewöhnlich glatt; aber das ganze Gebäude ist schief und rissig, die Tür hängt schief in den Angeln und steht einen Spalt auf; im Innern steht eine Mischung aus Wasser und Teer;

[**Fackeln?** wenn fallen gelassen: w6/Runde auf 1,5 Schritt, Reflex 10 löscht]

3-1 Eingangsraum

hier steht knietief ölig schimmerndes Wasser; die Wände sind mit unzähligen Glyphen und Sigillen bedeckt; in die Ostwand ist eine komplizierte geometrische Figur gemeißelt durch die ein gezackter Riss verläuft: ein Quadrat von einem Dreieck auf der Spitze umgeben, darunter steht „Selene“ Gänge führen nach Südosten → 3-2 Bernsteinzimmer und Nordosten → 3-3 Teerische Probleme

4 Schritt tiefe Grube im Südosten: Reflex 12 oder schwimmen: Stärke 5 – R-Malus | -1 AUS

„Selene“ aussprechen: Wutschrei, +3 auf Zauber gegen Parthenope

[**INT 12:** Erdmagie] [**Magie entdecken:** Erdmagie, noch aktiv, aber geschwächt]

[**Fackeln?:** ½ Bewegung; zu 10% brennt w4/Runde, Reflex 10 löscht]

3-2 Bernsteinzimmer

der Boden ist mit dickflüssigen Teer bedeckt; in die Westwand ist ein auf der Spitze stehendes Dreieck eingeritzt; an seinen 3 Spitzen sitzen große ovale Bernsteinsteine die von innen leuchten; ein Gang führt nach Osten → 3-4 Taumelnde Trümmer; zurück nach Norden → 3-1 Eingangsraum

3 Bernsteinsteine: eingefangenes Sonnenlicht solange nicht in der Sonne (300 Gold); nachher 200 Gold

[**Fackeln?:** 1,5 m/Runde; zu 85% brennt ganzer Raum, w6/Runde, Reflex 10 löscht]

3-3 Teerische Probleme

8 leere Podeste ragen aus dem **dickflüssigen Teer**; in der Mitte des Raumes eine 6 Schritt hohe **Statue** die einen **Titanen** darstellt; an seiner ausgestreckten Hand hängt eine verrostete 3 Schritt lange **Kette** mit einer grob behauenen **Steinkugel**; nach 3 Runden greift **humanoider Teer** an ein Gang führt nach Osten → 3-5 Verwirrende Warnungen; zurück nach Süden → 3-1 Eingangsraum

[**INT 10:** Erdtitan hat die Welt aus Kies und Schlamm geformt, sie dann weggeschleudert]

[**Kugel an Kette:** jede 2. Runde Heldentat 2w12 Schaden, bleibt nicht stecken]

[**Fackeln?:** 3 m/Runde; zu 95% brennt ganzer Raum, w6/Runde, Reflex 10 löscht]

[**Bewegung:** Steine liegen auf Boden, Geschick 10 oder stürzen]

[**Sockel springen:** Stärke 5 + 5 * Sprungweite in 1,5 Schritt]

Lebender Teer: bewacht Meerkönigin; Stärke 12 | Waffe bleibt stecken; immun Feuer;

Initiative	+3	empfindlich Kälte: -10 Ini; ½ Bewegung
------------	----	--

Angriff	Schlag +4 w6+3 falls brennend: + w4 & Reflex 12 festkleben
---------	---

Rüstklasse	15	HD 8w8 (43)	— (+3) oooooo oooooo oooooo oooooo
------------	-----------	-------------	------------------------------------

Bewegung	4,5 m	Aktion w20	oooooo oooooo oooooo oooooo
----------	-------	------------	-----------------------------

Zähigkeit +6	Reflex +2	Willen +0	Neutral
--------------	-----------	-----------	---------

3-4 Taumelnde Trümmer

hier ist die Decke teilweise eingestürzt, der Boden hochgewölbt; Schuttinseln ragen aus dem Teerwasser hervor; smaragdgrünes Licht: Kapsel umgeben von Halbkreis Gestein/Adamantorechse Echse erwacht bei Steinschlag; Durchgang Norden → 3-6 Elementarportal

Kapsel: 1 m x 30 cm, Magie entdecken: **2w8** innerhalb 3 m gegen Wasserwesen

schwankende Steine: Geschick 10 oder Reflex 10 oder 2w6 Schaden oder eingeklemmt → Stärke 12
kundschaften, Fallen entdecken, Zwerge/Steinmetz

[Fackeln?: zu 5% brennt in 1,5 Schritt für w3 Runden, w6/Runde, Reflex 10 löscht]

Adamantorechse: 3 m lang; Resistenz Krits -3; Tarnung: +10 Verstecken; Heldentat Geröll **4w6**

Initiative -3

Angriff Biss +6 3w4+2; umherwirbelndes Geröll Reflex 8 oder w3

Rüstklasse **18** HD 4w8 (25) (-3) 00000 00000 00000 00000 00000

Bewegung 12 m graben Aktion w20

Zähigkeit +4 Reflex -1 Willen +0 Neutral

3-5 Verwirrende Warnungen

scharfer Geruch, Teer sickert durch Risse; viele Reliefs, besonders Nordwand (teerbedeckt); Gestalt in Robe (Shadankin) erschafft Kugel, darin gekrönte Frau & 2 Begleiterinnen & Hai-Krake

[kein Feuer!]

Durchgang Westen → 3-3 Teerische Probleme

Durchgang Süden → 3-6 Elementarportale

3-6 Elementarportal

Teergeruch, große kahle Halle, 8 Säulen

massive Steintür im Westen: Quadrat-Erde, Dreieck auf Spitze-Feuer, Dreieck in Kreis-Luft

brennendes Schlüsselloch (Flammen züngeln); benötigt **purpurinen Schlüssel** aus 3 Eiern.

brennendes Schlüsselloch (Flammen zuließt). benötigt **purpurinen Schlüssel** aus 2-3 Löschen mit Wasser (Weißwasser, Göttermehl) möglich, aber nicht mit Teewasser.

löschen mit Wasser (Weinwasser, Göttermann) möglich, aber nicht mit Teewasser
4 P. durch Schütteln auf 12 g Zähligkeit 12 vol. 1 P. (ca. 30 ml) Würfeln

4 Runden lang: Schlüssel wird

[INT 13: Symbole erkennen]

Steintür Westen → 3-7 Gefängnis der Königin

3-7 Gefängnis der Königin

8-eckige Kammer, Boden trocken, leuchtende Symbole an den Wänden (verblassen langsam in 2w6 Runden dann auch Kugel zerstört), Kugel aus Wasser hängt in der Luft, darin 3 bewusstlose(?) Frauen (gekrönte & 2 Zofen) gekleidet in Seetang

Zu lange habe ich in diesem Kerker dahingesiecht. Ich habe den Salzgeruch und den Wellenschlag vergessen, der mich geboren hat. Ich danke euch, meine Getreuen, die ihr so vieles auf euch genommen habt, um mich zu befreien. Euch sei gedankt, tausend, tausend und abertausendmal! Nun, ich bitte euch, ich muss das Meer sehen, riechen und spüren. Sie stolpern, brauchen Hilfe, beantworten keine Fragen, lehnen Köpfe an, lecken sich die Lippen, [INT 15: verändern sich → Haifischmaul] greifen spätestens in 3-6 an

Königin Parthenope („Selene“): 3 m Ungeheuer; 2x Schaden durch Feuer; geheimer Name $\frac{1}{2}$ HP

Initiative	+2
Angriff	Biss +6 w12 ; Tentakel +4 ergreifen Stärke 12 oder w4 ; Stachel +3 Gift Zäh 10 oder - w3 Geschick +8 Kalte Hand, Magisches Geschoss, Magischer Schild, Schwächesstrahl, Zerbersten
Rüstklasse	14 HD 5w12 (50/25) <u> </u> (+2) ooooo ooooo ooooo ooooo ooooo
Bewegung	12 m schwimmen Aktion 2w20
Zähigkeit +5	Reflex +2 Willen +4 Chaos

2 Zofen: 2 m mit Klauen; 2x Schaden durch Feuer

Nachspiel

ihr hört ein Klagelied auf See, nahe der Insel Fernoog

alter Mann mit grüner Haut (**Brooshqual**), gekleidet in Seetang, Muscheln und Korallen erscheint er bringt euch eine Krone – die Krone des Reiches **Ru** – mit großem Ernst berichtet er von der Erlösung ihrer verfluchten Königin durch euch, lädt euch ein Ru zu besuchen

Schwarze Perle (500 Gold)

rot-violetter Meeresschwamm (je SC): 48 Stunden Wasser atmen, Druck der Tiefsee ertragen
weißer Sand um Fluch auf SCs zu brechen

Grad: 2 Reichweite: 45 m Dauer: sofort Zeitaufwand: 1 Aktion Rettungswurf: Willen \geq ZW

Dieser nekromantische Zauber erfordert mindestens 1 Zauberbrand. Du erzeugst einen gefährlichen Strahl, der dem Ziel Stärke entzieht und somit dessen körperliche Kraft zerstört. Reduziert man ein Wesen auf Stärke 0, so verwandelt es sich in eine gallertartige Masse, die nicht mehr in der Lage ist, ihr eigenes Gewicht zu stemmen oder sich vor Angriffen zu schützen. Verfügt das Ziel über keine Stärkeangabe, so wird bei normalen Menschen und menschengroßen Wesen von 10 ausgegangen. Verlorene Attributpunkte heilen auf übliche Weise.

Manifestation w5:**1 schwarzer Strahl 2 brennender Strahl 3 flimmernde Luft 4 Dampfstrahl 5 wabernder Nebelstrahl****Verderbnis w10:**

- | | | |
|---|----------------------|-------------------------|
| 1 deine Muskeln schwinden: dauerhaft -1 Stärke | | |
| 2 wenn du zukünftig Stärkeschaden erleidest, heilt dieser langsamer (2 Tage/1 Attributpunkt) | | |
| 3 du bist nicht länger in der Lage, für Zauberbrand Stärke zu verbrennen | | |
| 4–7 geringfügig | 8–9 ernsthaft | 10 schwerwiegend |

Zauberpatzer w4:

- | | |
|--|--|
| 1 ein Gefährte in Reichweite wird dem einem Strahl getroffen und verliert vorübergehend w6 Stärke (kein RW) | |
| 2 alle Verbündeten in Reichweite werden von einer Schwächewelle gepackt, wodurch sie Waffen und Schilder fallen lassen, ihren Halt an Seilen verlieren usw. | |
| 3 die am nächsten gelegenen w4 Feinde werden von einem Stärkestrahl getroffen, durch den sie in der nächsten Phase einen Bonus von +2 auf Angriffe und Schaden erhalten | |
| 4 du schießt dich (buchstäblich) mit einem Schwächestrahl ins Knie, wodurch die Kraft in deinen Beinen nachlässt und deine Bewegungsrate in der nächsten Phase halbiert wird. | |

Zauber w20:

- | | |
|---|---|
| 1 Verlust, Fehlschlag und Schlimmeres! w6, modifiziert durch Glück:
0- Verderbnis + Zauberpatzer + Makel des Patrons
4 Makel des Patrons (oder Verderbnis, falls kein Patron) | 1–3 Verderbnis
5+ Zauberpatzer |
| 2–11 Verlust. Fehlschlag | |
| 12–13 Fehlschlag, aber Zauber ist nicht verloren | |
| 14–15 Du greifst ein Ziel in Reichweite an: \geq ZW oder -w6 Stärke | |
| 16–19 Du greifst ein Ziel in Reichweite an: \geq ZW oder -(w8+1) Stärke | |
| 20–21 Du greifst ein Ziel in Reichweite an: \geq ZW oder -(3w6+1) Stärke, Wesen \leq 1 TW: kein RW
Du erhältst 1 Phase +2 Stärke (nicht kumulativ). | |
| 22–25 Du kannst 2 Strahlen abfeuern. Jeder Strahl verursacht 3w6+1 Stärkeschaden. Wesen mit 2 oder weniger TW erhalten keinen Rettungswurf, alle anderen schon. Zusätzlich erhältst du 1 Phase lang 3 Stärke hinzu. | |
| 26–29 Du kannst 3 Strahlen abfeuern. Jeder Strahl verursacht 4w6+1 Stärkeschaden. Wesen mit 2 oder weniger TW erhalten keinen Rettungswurf, alle anderen schon. Zusätzlich erhältst du 1 Phase lang 4 Stärke hinzu. | |
| 30–31 Du kannst 4 Strahlen abfeuern. Jeder Strahl verursacht 4w6+1 Stärkeschaden. Wesen mit 3 oder weniger TW erhalten keinen Rettungswurf, alle anderen schon. Zusätzlich erhältst du 1 Phase lang 5 Stärke hinzu. | |
| 32 – 33 Du kannst 5 Strahlen abfeuern. Jeder Strahl verursacht 4w6+1 Stärkeschaden. Wesen mit 3 oder weniger TW erhalten keinen Rettungswurf, alle anderen schon. Zusätzlich erhältst du 1 Phase lang 6 Stärke hinzu. | |
| 34+ Du entsendest kräftezehrende Energie, die alle Feinde im Umkreis von 45 m schwächt!
Sie erleiden 4w6+4 Stärkeschaden. Wesen mit 3 oder weniger TW erhalten keinen Rettungswurf, alle anderen schon. Zusätzlich erhältst du 1 Phase lang 6 Stärke hinzu. | |