

# Froschinsel

Schon von Weitem sind dunkle Wolken zu sehen. Die halbmondförmige Insel scheint ständig von Regen heimgesucht zu werden. Noch nie fühlte sich das Meer so nass an wie bei dieser Anfahrt. Ein großer Teil der Insel ist von einem gratigen, unbegehbaren Felsengebirge bedeckt, der Rest von sumpfigem Urwald. Der breite Strand ist nur mit einem Ruderboot zu erreichen.

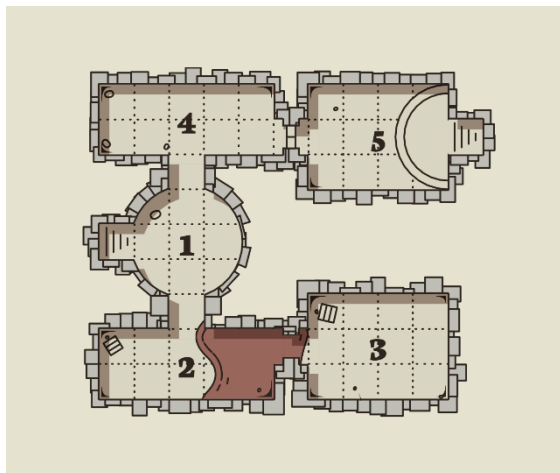
Der Strand ist nur unwesentlich weniger nass als das Meer, das Anlanden und die Bewegung entsprechend herausfordernd. Ein sehr feuchter Laubwald, der mehr Sumpf als Wald ist, schließt sich an.

Der Spielende, der auf einem W6 die höchste Zahl würfelt, findet Spuren wie abgeschlagene Äste und ausgelegte Trittsteine, die eine Art **Trampelpfad** andeuten. Wer am niedrigsten würfelt, stolpert wenig später über eine erschreckend gut erhaltene **Moorleiche**. Auf ihrem Oberarm ist eine **Tätowierung** zu erkennen: Das Symbol von Kapitän Reuben, nämlich der Schädel einer Katze mit gekreuzten Säbeln. In der linken Hand trägt sie einen **magischen Wurfdolch, der immer wieder in der Hand des Trägers materialisiert. (Schaden 1w4+2, Angriffsbonus 2, Reichweite 5 Meter).**

Beim Untersuchen brechen aus der Leiche **zwei Smaragdnattern (TW 1, Tp 3, RK 9(10), RW 17, Schaden 1w4 + 1w6 Schaden durch Gift pro Runde für 1w6 Runden) hervor.**

Der endlose Regen hat natürlich jegliche Spuren soweit verwischt, dass ein Verlaufen im Sumpf unvermeidlich ist. Die Luft ist voller Mücken.

## Reubens Versteck auf der Froschinsel



Durch den Dschungel zum Versteck (Würfeln bis ein Eingang oder Hinweis gefunden wurde)

1	In der Nähe ist ein Fluss über die Ufer getreten, ihr steht knietief im Wasser. Das Wildschwein ein paar Meter vor euch quiekt plötzlich fürchterlich auf, bevor es von <b>Piranhas</b> gefressen wird. Leider sind die Fische nicht satt und interessieren sich nun für euch. <b>(Schwarm mit 12 Exemplaren, jeder erfolgreiche Angriff tötet ein Tier. Angriffsbonus 3, RK 6 (13), RW 14, Schaden 5 mal 1w4. 120 EP).</b>
2	Eine Steinbrücke über einen unergründlich tiefen Teich führt zu einer Felswand. Darin ist das <b>Relief einer riesigen Froschkreatur</b> eingemeißelt. Die Statue ist uralt, rissig und von Flechten bewachsen. Nur ihr Bauch ist ganz sauber und sehr glatt. <b>Wer den Bauch reibt, dem wachsen für 15 Minuten Kiemen</b> , die es ermöglichen unter Wasser zu atmen und so den <b>Tempel der Froschmenschen am Grund des Sees</b> erreichen. Der runzlige alte, etwa einen Meter große Froschmann spricht recht gut Gemeinsprache, verkauft Heiltränke (2w6+2) für interessante Tauschgegenstände und <b>kennt den Weg zu Reubens Versteck.</b>
3	Auf einer Lichtung bestatten die <b>Froschmenschen</b> gerade eine der ihren. Sie starb im Kampf gegen Grottenschräte. Drei andere wurden von ihnen verschleppt. Der Sarg - ein Kokon aus langen Blättern - wird im Totenbaum zwischen anderen Kokons aufgehängt. Die insgesamt <b>sechs Froschmenschen (TW 3, TP 15, RK 7 (12), RW 16, Schaden 1w6, 60 EP) sind etwa 1,20 Meter groß</b> , ignorieren die Charaktere so gut es geht und quaken SEHR gebrochen Gemeinsprache.
4	Die Charaktere finden eine <b>Lagerstätte</b> , die erst vor Kurzem verlassen wurde. Und das scheinbar <b>sehr eilig</b> , denn verschiedene einfache Ausrüstungsgegenstände wurden zurückgelassen. <b>Ein Waldläufer kann die Spuren zu Reubens Versteck verfolgen.</b>
5	Als es immer stärker zu regnen beginnt, entdecken die Charaktere eine <b>Froschhändlerin</b> , die riesige Regenschirme aus Seerosenblättern und Schilf zum Tausch anbietet. Sie quakt gebrochen Gemeinsprache. Bei der Unterhaltung greifen plötzlich <b>vier Grottenschräte (TW3, TP 18, RK 5 (14), RW 14, Schaden 2w4, 120EP)</b> an. Wird die Froschhändlerin gerettet, verrät sie den Weg zum Tempel im Teich (Begegnung 2).
6	Wer am niedrigsten auf einem W6 würfelt, wird plötzlich von einer <b>Schlingenfalle</b> in die Höhe gerissen. Wenn ein <b>Rettungswurf</b> gelingt, ist der Charakter eine Runde außer Gefecht. Wenn nicht, für drei Runden. Drei Grottenschräte (Werte wie in Begegnung 5) greifen die Gruppe an.

# Das Versteck

**Gut verborgen zwischen zwei Felsspitzen befindet sich diese erstaunlich gut erhaltene Zitadelle. Vor dem Eingang sitzt eine junge Frau (Milena, kurzgeschorene Haare, Lederrüstung, Schwert. TW 3, TP 14, RK 5 (14), RW 12, Schaden 1w8, 90 EP) auf einem Stein. Sie wirkt schockiert und wartet auf ihre Gefährten Orik und Iliana. Gemeinsam wollten Sie den Schatz von Reuben suchen.**

## 1. Eingangsraum

Nach Norden und Süden führen Durchgänge in die benachbarten Räume. Aus beiden Richtungen fließt kränklich grünes Licht in den Eingangsraum. **Aus dem Norden sind ständig Schreie zu hören.** Die östliche Wand ist von **Reliefs** geschmückt. Zauberkundige und Charaktere mit Intelligenz von 16 oder höher können sie als **Anleitung für ein kompliziertes Ritual** entziffern. Offenbar kann die Lebenskraft von geliebten Menschen für etwas genutzt werden.

## 2. Südlicher Ritualraum

Nahe der Westwand der Kammer schwebt eine Kugel aus grünem Licht mit einem Umfang von fast zwei Metern. Unter der Kugel liegt ein zerbrochenes Skelett. Ein Gang führt nach Osten zu Raum 3, von dort sind Stimmen zu hören, wenn sie nicht gerade von einem Schrei aus dem Norden übertönt werden.

In dem Durchgang ist offenbar eine dicke steinerne Tür mit einem Mechanismus in die Decke gefahren worden.

## 3. Der Schatzraum

**Orik (groß, glatzköpfig, Augenklappe) und Iliana (klein, kompakt, verfaulte Zähne)(Beide TW 3, TP 16, RK 5 (14), RW 12, Schaden 1w8, 90 EP)** befinden sich in diesem Raum und rätseln herum. In der Mitte der Kammer steht ein schwerer **Stahlkäfig ohne Boden**. Er ist mit einer Kette an der Decke befestigt. Er verwehrt den Zugang zu einem **großen roten Rubin auf einem Podest (Wert 2.500 GM)**.

Rund um den Käfig sind **vier erhabene Druckplatten**. Auf jeder dieser Platten muss sich ein Gewicht von mindestens 50 Kilogramm befinden, dann wird der Käfig von einem Mechanismus nach oben gezogen und gibt den Weg zum Podest frei.

Der **Rubin liegt auf einer Druckplatte** auf. Wird er entfernt, rasselt der Käfig wieder nach unten und der Raum füllt sich aus vier dünnen Rohren in den Wänden mit **Giftgas**. Es richtet jede Runde 1w6

Schaden an. Die steinerne Tür zu Raum 2 kracht ebenfalls herunter aber zerbricht dabei.

Orik und Iliana werden auf jeden Fall versuchen, den Rubin zu stehlen oder anderweitig zu bekommen und dann abhauen.

## 4. Nördlicher Ritualraum

Nahe der westlichen Wand schwebt eine Kugel aus grünem Licht mit einem Umfang von fast zwei Metern. Darin ist die sich windende Gestalt eines alten Mannes gefangen. Es sieht so aus, als würden immer wieder ruckartig Knochen in seinem Körper gebrochen und dann wieder in die richtigen Positionen gebracht. Zwischen Schmerzenslauten wimmert die Gestalt immer wieder „erlöst mich.“

Wenn die Charaktere den Gefolterten töten, verschwindet die schwere steinerne Tür im Osten und gibt den Weg zu Raum 5 frei. Der Gefolterte altert innerhalb weniger Sekunden um hunderte von Jahren, bis nur ein Skelett auf dem Boden zurückbleibt.

## 5. Der Golemraum

Eine halbdurchsichtige, absolute Monstrosität aus Stein, Knochen und Metall mit vier Armen und Hörnern steht an der Nordwand. Das Golemkonstrukt ist inaktiv, sofern in keiner der grünen Kugeln in Raum 2 und 4 jemand steckt. Wenn doch, greift es an. (**TW 11, TP 55, RK 5 (14), RW 4, Schaden 2 Mal 2w6, 3.500 EP, immun gegen nichtmagische Waffen**). Um ihren Hals trägt die Kreatur ein **magisches Schutzamulett**, dass seinen Träger halb durchsichtig erscheinen lässt. (**Plus 25 Prozent auf Verstecken und Schleichen, Rüstungsklasse um 2 verbessert**).

In einer reich verzierten kleinen Kiste nahe der Südwand findet sich eine etwa faustgroße **Pyramide aus goldenem Drahtgeflecht**.

Eine Treppe im Osten führt in eine kleine Werkstatt hinab. Dort steht ein **inaktiver, halbfertiger Lehm-golem** mit einem Arm, dümmlichem Gesicht und unterschiedlich langen Beinen (**5TW, 24 TP, RK 5 (14), RW 6, Schaden 1w8, 500 EP. Halber Schaden durch nichtmagische Waffen**). Auf einem steinernen Tisch hinter dem Golem liegen verschiedene Bildhauerwerkzeuge und ein **Helm, mit dem der Golem gesteuert werden kann**. Dafür ist Konzentration nötig, im Kampf kann also entweder der Helmträger ODER der Golem agieren.