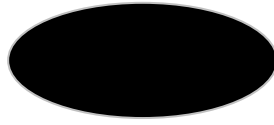


Aus längst vergessener Zeit

Die Jagd nach der goldenen Rüstung



Finale der Hoiland - Reihe

Ein Gruppenabenteuer für 3 bis 5 Helden der Stufen 7 bis 12
Von Swen Rodermund

Das Abenteuer in Zusammenfassung:

Die Jagd nach der goldenen Rüstung ist das (zumindest vorerst) letzte Abenteuer, in dem Ihre Helden an der Seite des Grangorer Kaufmannes Hoiland reisen werden. Die Reise teilt sich dabei in drei Abschnitte auf, in denen es gilt, vielen Gefahren zu trotzen, um am Ende vielleicht sogar als gemachte Leute nach Hause zu finden.

Zuerst finden die Helden, die Hoiland auf eine Kauffahrt nach Al Anfa begleiten, nachdem sie einen mächtigen Sturm gerade noch überleben, ein uraltes havariertes Schiff inmitten einer geheimnisvollen Nebelbank. Auf diesem Schiff mit seiner noch durchaus beweglichen Besatzung, fallen ihnen Schriften in die Hände, die den Weg zu einem Schatz aus längst vergessener Zeit weisen. Unter anderem auch zu einer goldenen Rüstung, welche die Kraft des Leviathanenkönigs verleihen soll.

Ein zufällig auf Hoilands Schiff reisender Spion in Helme Haffax´ Diensten kann mit diesen Informationen entkommen und so beginnt ein Wettlauf um den Schatz der die Gruppe erst mit den Gefahren der blutigen See konfrontiert und sie schließlich auf eine unbekannte Insel bringt, auf der der Palast eines lange untergegangenen Königreiches stehen soll...

Das Abenteuer sollte für den Spielleiter nicht allzu kompliziert sein, da es chronologisch gehalten ist. Doch es wird Ihren Helden einiges abverlangen, wofür ihnen aber auch eine fürstliche Belohnung winkt. Die Hauptsache ist aber, dass Sie eine atmosphärische Geschichte erleben, die Ihnen lange vergangene Zeiten, die Gefahren der blutigen See und das Leben der Kauffahrer und der mutigen Entdecker näherbringen soll.

Ich hoffe Sie genießen Ihren Ausflug in die längst vergessene Zeit und werden noch lange an die Erlebnisse denken.

Abschnitt I: Das Schiff im Nebel

Einleitung:

Allgemeine Informationen:

„Und wieder einmal befindet ihr euch in dem gemütlich eingerichteten Geschäftszimmer des Handelshauses ter Hoiland. Der Herr des Hauses selbst ist grade damit beschäftigt Tee für euch zu holen und so erinnert ihr euch an die vergangenen Tage:

Nach den Vorfällen in Kuslik war es ein wenig ruhiger um den Händler geworden und sowohl Ihr als auch Hoiland konntet die Gewinne, die ihr an dem neuen Wundermittel „Rahjagra“ machtet,

genießen. Doch vor ein paar Tagen erhielt Ihr Nachricht, dass Hoiland, der mittlerweile ein Freund von euch ist, eine Kauffahrt nach Al Anfa unternehmen möchte und er fühle sich sicherer, wenn ihr an Bord wärt. Ehrensache, dass Ihr der Einladung gefolgt seid. Nicht zuletzt, weil die Belohnungen immer großzügig waren.

Schließlich kommt Lutwig ter Hoiland zurück ins Zimmer, serviert euch Tee und Gebäck und berichtet von seinem Vorhaben.

Spezielle Informationen:

Hoiland: „Also meine lieben Freunde, erst einmal vielen Dank, dass ihr meiner Einladung gefolgt seid. Ich will gar nicht lange reden, es geht um folgendes: In wenigen Tagen unternehme ich wieder eine Kauffahrt, und zwar nach Al Anfa. Bei meiner Ladung handelt es sich vor allem um Getreide, Salz, Kräuter und sogar eine Kiste Rahjagra! Außerdem werden ein paar Passagiere an Bord sein. Dort kaufen will ich Gewürze und Pfeifenkräuter.

Nun ist es so, die Meere sind in diesen Zeiten auch abseits der schwarzen Lande alles andere als sicher und darum hoffe ich, Ihr könntet mich ein weiteres mal begleiten. Ich bin überzeugt, Ihr seid die Rechten für diese Aufgabe. Als Belohnung zahle ich euch 20 Dukaten pro Person, davon die Hälfte gleich und die andere Hälfte, wenn wir zurück sind. Sollte es tatsächlich zu schwereren Vorfällen kommen, werde ich mich auch nicht lumpen lassen. Also wie steht's, seid Ihr dabei?“

Meisterinformationen:

Hoiland läßt sich auch auf bis zu 30 Dukaten rauf handeln, so sehr ist er begeistert davon, mit Abenteurern zu reisen.

Die Reise soll in zwei Tagen starten, die Helden können sich also noch ausrüsten. Wenn sie einwilligen, und das hoffen wir doch, erhalten sie sofort 10 Dukaten.

Das Schiff mit dem gefahren wird, ist ein mittelgroßer Zweimaster, den Hoiland erst neu erworben hat. Getauft wurde es auf Hoilands Spitznamen, also „der fliegende Hoiländer“ (Plan s. Handouts). Wenn alle soweit sind, können sie an Bord gehen.

Der fliegende Hoiländer:

Allgemeine Informationen:

„Am Hafen herrscht wie immer geschäftiges Treiben, die Fischer sind von ihren Fahrten zurück und verkaufen ihre Waren, letzte Handelsschiffe werden beladen und auch euer Schiff, ein kleiner Zweimaster, wird noch mit letzten Vorräten bestückt.

Ihr bringt euer Gepäck in eure Kajüte und verstaut es in den verankerten Seekisten. Geschlafen wird in Hängematten. Außer eurer Gästekajüte gibt es noch zwei weitere, sowie den Raum des Kapitäns und eine Kombüse.

Unter Deck befinden sich der große Laderaum, der nun voll von Getreidesäcken und Kisten ist, und der Großraum für die Matrosen. Alles in allem ein gemütliches und doch stabiles Schiff, welches zudem Schnelligkeit verspricht.

Ihr begeht euch zurück an Deck und genießt die Sonne, während sich an der Kaimauer die Matrosen und anderen Passagiere von ihren Familien verabschieden. Dann schließlich sticht „der fliegende Hoiländer“ in See. Langsam rudert ihr aus dem Hafenbecken bis die Segel gesetzt werden können. Die Fahrt beginnt!“

Meisterinformationen:

Legende zum Handoutplan des fliegenden Hoiländers (natürlich auch in den weiteren Abschnitten zu benutzen):

Oberdeck:

1. Galionsfigur, ein stilisierter Westwinddrache
2. Hornissen (2 Stück)
3. kleiner Mast
4. Ladeluke
5. großer Mast
6. Steuerdeck

Unterdeck 1:

1. Laderaum
2. Gästequartiere
3. Kombüse
4. Kapitänskajüte
5. Matrosenunterkunft
6. Bilge

Unterdeck 2:

1. Kaptänskajüte
2. Kombüse
3. Quartier der Helden
4. Gästequartier
5. Gästequartier
6. Flur

Liste der Besatzung:

- Kapitän Hoiland (s. Dramatis)
- 11 Matrosen, allesamt echte Seebären und ein paar junge Spünde
- 1 Schiffskoch, gemütlicher Mann mit rundem Bauch
- die Helden
- Thorben Larason, Thorwaler und Spion Haffax´, als reisender an Bord (s. Dramatis)
- Yussuf ibn Kadir, Tulamidischer Händler, typisch aufbrausend aber sehr freundlich, leidenschaftlicher rote und weiße Kamele – Spieler.
- Yasinda, Erstfrau von Yussuf ben Kadir stets in einem Schleier, redet nicht doch hat wundervolle Augen.
- Jörn Zimmerer, Bote aus dem Mittelreich, der Nachrichten an die Garethische Botschaft überbringen soll. Ein sehr sachlicher Mann, redet in knappen Sätzen.
- Yadwina, Streunerin aus Grangor, die in Al Anfa ihr Glück suchen will und auch auf dem Schiff einem Abenteuer nicht abgeneigt wäre...

Wenn Sie möchten können Sie die Meisterpersonen noch weiter ausbauen, ansonsten sollten die Angaben für die Reise Ihrer Helden ausreichen.

Auf hoher See:

Meisterinformationen:

Die ersten Tage auf hoher See werden ruhig verlaufen und geben Ihren Helden die Gelegenheit zu ein wenig Rollenspiel. Vor allem dient die Zeit, um sich mit der Mannschaft und den anderen Passagieren bekannt zu machen.

Vielleicht interessieren sich ja sogar einige Helden für Seefahrt oder Angeln.

Das Wetter bleibt in jedem Fall vorerst angenehm, die Luft riecht würzig und es ist warm...

Doch nach etwa zwei Tagen, irgendwo südlich der Zyklopeninseln...

Der große Sturm:

Allgemeine Informationen:

Nachdem eure bisherige Reise ausnahmslos ruhig verlief, brauen sich nun dunkle Wolken am Horizont zusammen und das ist wörtlich gemeint. Es ist später Nachmittag, als der Wind immer mehr zunimmt und schließlich Regen aufkommt. Erst leicht, dann immer stärker schickt Efferd seinen Segen auf Euch herab und mehr und mehr entwickelt sich das Ganze zu einem Sturm. Hecktisch versuchen die Seeleute die Segel einzuholen. Immer höher türmen sich die Wellen auf und Ihr müßt euch schon festhalten um nicht zu stürzen.

Spezielle Informationen:

Da plötzlich schlägt krachend ein Blitz in den Hauptmast und spaltet ihn ein Stück. Einer der Matrosen wird vom Schlag getroffen aus den Wänden geschleudert und verschwindet bewußtlos in den haushohen Wellen. Kurz darauf fängt die Takelage an in einem gespenstischen Blau zu glühen und zu knistern. Niemand traut sich mehr an die Segel heran, jeder versucht nur noch sich festzuhalten, es geht ums nackte überleben...

Meisterinformationen:

Geben Sie den Helden zwischenzeitlich immer die Möglichkeit zu reagieren. Vielleicht wollen ja Ihre Helden trotz der elektrischen Ladung die Segel einholen, was ihnen mit erschwerten Talentproben auf Körperbeherrschung, Klettern, Fessel/Entfesseln und/oder Seefahren auch möglich sein sollte. Die elektrische Spannung wird bald nachlassen, verursacht aber W6 + 4 Schadenspunkte pro Mann.

Letztlich können die Helden aber auch nicht viel anderes machen als versuchen sich zu halten und den Sturm zu überstehen. Fordern Sie einige entsprechende Proben und inszenieren Sie so eine spannende Szene mit Rettungsversuchen evtl. davon gespülter Personen und den Versuchen der Helden, sich selbst zu retten, eventuell auch vor herab fliegenden Trümmern. Lassen Sie zur Not einzelne von den Matrosen oder Mitreisenden fast über Bord gehen.

Die Segel sollten bald größtenteils in Fetzen liegen.

Allgemeine Informationen:

Der Sturm um euch herum wütet und die Gischt peitscht derart, dass Ihr kaum etwas erkennen könnt. Selbst die Schreie der anderen sind in dem Lärm kaum zu vernehmen.

Schließlich ein Bersten von Holz und ein Teil des vorderen Mastes bricht herunter und schlägt in die Ladeluke ein.

Spezielle Informationen (für Helden unter Deck)

Dem Krachen folgt ein gurgelndes Geräusch von eindringendem Wasser. Zwar scheint das Schiff kein Leck zu haben, doch durch das Loch in der Luke kann reichlich Naß in den Laderaum einströmen.

(Für alle Helden sobald sie sich sicher untergebracht haben)

Immer mehr zehrt der Sturm an euren Kräften und so wißt ihr bald nicht mehr wie lange er schon andauert, seien es Minuten oder Stunden. Wie eine Nußschale werdet ihr über die Wogen getrieben, bis der Sturm nach langer Zeit endlich abflaut und ruhiger wird. Noch immer regnet es doch ihr alle verliert schließlich einer nach dem anderen vor Erschöpfung das Bewußtsein.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden etwas dagegen haben, so lassen Sie ihnen mit immer schwereren Selbstbeherrschungsproben ruhig die Möglichkeit bei Bewusstsein zu bleiben. Schließlich wird auch der letzte schlafen.

Die Müdigkeit hängt nämlich nicht nur mit der Erschöpfung zusammen sondern auch damit, dass das Schiff in ein Tor zu einer anderen Welt geraten ist, was auch der Grund für den abflauenden Sturm ist, der außerhalb dieser Zone noch eine Weile tobt.

Vor dem Erwachen der Helden empfiehlt es sich, eine ruhige aber unheimliche Musik a la "the Fog" oder ähnliches aufzulegen.

Im geisterhaften Nebel:

Allgemeine Informationen:

„Als Ihr erwacht herrscht Stille um euch herum... Unheimliche Stille! Ihr öffnet die Augen und könnt nichts weiter erkennen als ein helles Wabern das euch umgibt. Alles ist naß, selbst die Luft die Ihr atmet. Das Schiff scheint in dichtem Nebel vor sich hin zu treiben. (Geben sie den Spielern einen Moment um sich zu orientieren)

Nach einiger Zeit hört ihr Geräusche und das Stöhnen von Menschen sowie Rufe. Doch der Nebel verzerrt alles und ihr könnt nicht erahnen ob die Geräusche von eurem Schiff kommen oder gar von einem anderen Ort.

Träge gluckst das Wasser an die Bordwand und ein geisterhaftes Glühen scheint sich in dem Nebel zu bewegen...“

Meisterinformationen:

An dieser Stelle sollten alle eine Aberglaubenprobe – 3 ablegen um zu prüfen, in wie weit die Helden zu taten in der Lage sind. Die meisten Matrosen kauern sich verängstigt auf den Boden. Nur Hoiland und die anderen Passagiere sind einigermaßen zu taten in der Lage.

Die Helden können jetzt die Lage prüfen: Ein Grund für das Glühen ist nicht auszumachen. Um das Schiff scheint nur Nebel und Wasser zu sein. Auf Rufe antwortet niemand und keiner an Bord kann sich erinnern wann das Schiff in den Nebel geraten ist. Scheinbar waren alle bewußtlos.

In der Tat trat dieser Zustand bei allen ein, als das Schiff in das Tor zur (kleinen) Anderswelt geraten ist. Sie besteht fast nur aus diesem geisterhaften Nebel und einem kleinen Gebiet Meer. Der Nebel ist soweit ungefährlich aber er sollte die Gruppe schön gruseln!

Ein altes Schiff:

Allgemeine Informationen:

(nachdem die Helden eine Weile im Nebel getrieben sind)

Endlich, nach etlicher Zeit scheint sich der Nebel zu lichten. Zwar löst er sich nicht völlig auf, aber man kann wenigstens schemenhaft sehen. Wie es scheint, befindet sich euer Schiff nun in einer runden Zone, drum herum immer noch das dichte, glühende Wabern.

Plötzlich ruft einer der Matrosen:“ Bei Efferd, da ist etwas im Nebel! Wir bewegen uns direkt darauf zu!“

Und tatsächlich könnt Ihr jetzt auch einen großen Schatten ausmachen. (Pause falls die Helden etwas unternehmen möchten). Gespannt treibt ihr darauf zu. Als ihr etwa auf 20 Schritt heran seit, könnt ihr es erkennen: Ein altes Schiff, wohl eine Art Kogge, liegt dort halb versunken im Meer. Es muß im Nebel auf die aus dem Wasser ragenden Felsen gekracht sein oder sind gar die Felsen durch das Schiff gewachsen?. Takelage und Segel scheinen noch in Ordnung, nicht mal verwittert trotz der feuchten Luft. Der Schiffsrumpf ist jedoch geborsten, so das nur noch Oberdeck und wahrscheinlich die ersten Kajüten im hinteren Teil begehbar sind.

Hoiland läßt den Anker werfen, damit ihr nicht auch auf die Felsen getrieben werdet...

Meisterinformationen:

Das Schiff war vor etwa tausend Jahren mit dem Magier Ephilaus di Chromo (s. Dramatis) zu einer Expedition zu einer vergessenen Insel eines Leviathanenstammes aufgebrochen, auf der Sagenhafte Schätze zu finden sein sollen. Leider geriet das Schiff auch durch das Tor in die nebelige

Anderswelt und rammte schließlich die Felsen. Die Helden sollten das Schiff auf jeden Fall erforschen, zumal die Segel dringend für den „fliegenden Hoiländer“ gebraucht werden (Hoiland erkennt dies ggf. zu erst). Wenn sie das tun, werden sie aber feststellen, dass die ehemalige Besatzung nicht völlig tot ist. Da die Männer und Frauen in einer kleinen Sphäre der Anderswelt gestorben sind, konnten ihre Seelen nicht in Borons Reich einfahren und stecken deshalb nun ruhelos in ihren verfallenen Körpern, bereit als Untote jedem Lebenden das Gleiche anzutun! Das Schlimme ist, das nicht alle bei dem Unglück gestorben sind. Manche mussten noch eine Weile auf dem Wrack leben, ohne jede Möglichkeit von dort weg zu kommen. Manche wurden wahnsinnig und meuterten, andere haben versucht wegzuschwimmen und sind ertrunken, wieder andere sind einfach verhungert.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Gebeine mit aus dem Nebel herauszunehmen um sie später bestatten zu lassen, könnten die Seelen Frieden finden und die Helden hätten sich extra AP's verdient.

Das Schiff des Magiers:

Meisterinformationen:

Obwohl alle sehr nervös sind beschließt Hoiland, das es unbedingt nötig sein wird an Bord des fremden Schiffes zu gehen und die Segel zu bergen. Also wird das Beiboot zu Wasser gelassen. Hoiland selbst und ein paar Matrosen wollen sich um die Segel kümmern. Die Helden bittet er, sich auf dem Schiff etwas umzusehen.

Karte des Schiffes:

Allgemeine Informationen:

„Langsam rudert Ihr auf das Schiffswrack zu das dort vielleicht schon eine Ewigkeit auf den Felsen liegt. Niemand auf eurem Ruderboot traut sich, ein Wort zu sprechen.“

Spezielle Informationen:

Oberdeck:

1. Ihr rudert bis an eine Stelle, an der Ihr die Bordwand mit einem Seil gut überklettern könnt. Ihr merkt jedoch, dass es aufgrund der Schiffsneigung nicht leicht ist, sich dort zu bewegen. Die Planken knarren unter euren Füßen, aber sie halten.
2. Die alten Trinkwasserfässer sind aufgebrochen und enthalten kein frisches Wasser mehr. In einem liegt jedoch ein toter Fisch, der wie unberührt von Satinav nicht verrottet ist.
3. Das alte Torsionsgeschütz scheint die Havarie des Schiffes weniger gut überstanden zu haben. Die Mechanik ist beschädigt und die Seile gerissen. Wirklich erschreckend ist aber die Knochenhand, die in der Mechanik verklemmt ist, als wäre sie einem Seemann abgerissen worden.
4. Ein Haufen mit Tauen, die auf den ersten Blick noch gut zu gebrauchen scheinen. Wenn man sie anhebt zerbröseln und zerfasern sie jedoch.
5. Eine der Ladeluken des Schiffes. Sie ist verschlossen und völlig verklemmt, da sich das Schiff beim Aufprall auf die Felsen offenbar verzogen hat. Somit wäre sie höchstens noch mit Gewalt zu öffnen.

6. Der Hauptmast des Schiffes ist das Ziel von Hoiland und den Matrosen, die versuchen, von hier aus das Segel zu bergen. Unheimlich ist dabei das an den Mast gefesselte Skelett eines Matrosen, der beim Unfall anscheinend von einer Schiffsplanke durchbohrt wurde.
7. Hier auf dem Vordeck zur Brücke liegen die Skelette von drei Seeleuten, die rostige Entermesser und Säbel in den Händen halten als hätten sie gekämpft. Die kleine Kiste enthält ein bröseliges Wachstuch in das vier Fackeln und Zunder eingeschlagen sind. Alles scheint durchaus noch brennbar zu sein.
8. Die Brücke des Schiffes. Das Skelett des Steuermannes hängt mit deutlich gebrochenem Arm über dem Steuerrad. Der Kapitän des Schiffes ist jedoch nicht auf der Brücke
9. Hier führen die Stufen unter Deck. Allerdings liegen auch hier die Gebeine eines Matrosen über die man erst hinwegsteigen muss.

Unterdeck:

1. Die Stufen führen herunter in einen kleinen rechteckigen Flur mit 3 kleinen und einer großen Tür. Ansonsten ist der Flur leer.
2. Hinter der großen Tür befindet sich der Frachtraum des alten Schiffes. Er ist halb mit Wasser vollgelaufen. Hinten sieht man zwischen geborstenen Holzplanken die Felsen. Allerdings hat man bei diesem Anblick mehr das Gefühl als seien die Felsen durch das Schiff hindurchgewachsen. Im Laderaum liegen nur noch ein paar rostige Werkzeuge verstreut, die den Anschein machen als wollte man nach Schätzen graben (Schaufeln, Hämmer und Spitzhacken). Hinten im Wasser treibt ein Skelett.
3. Die Tür zu diesem Raum hakt erst ein wenig, lässt sich dann aber problemlos öffnen. Bei dem Raum handelt es sich um das Quartier der Schiffsoffiziere. In den Hängematten liegen in zerfallene Uniformen gekleidete Skelette. In den Schränken befindet sich nur verrottete Kleidung sowie zwei alte aber noch benutzbare Säbel in rissigen Lederscheiden. Bei einer gelungenen Sinnesschärfeprobe + 2 finden sich in den Kleidungsresten versteckt 2 Beutel mit je W 6 +1 alten Gold – und Silbermünzen.
4. In diesem Raum befindet sich die Kombüse. Die Überreste des Smutje liegen in seiner Hängematte. Die Vorratsregale sind völlig leer und mit Staub bedeckt. In Kisten und Schränken finden sich Reste alten Geschirrs, Besteck und Kochwerkzeuge. Im Herd findet sich nur alte Asche.
5. Dies muss zweifelsohne das Quartier des Schiffskommandanten sein. An den Wänden hängen alte vergilbte Seekarten und in Regalen finden sich etliche Bücher, Folianten und Schriftrollen, die jedoch schon beim anschauen zerfallen und nicht mehr zu gebrauchen sind. Das einzige Schriftstück das noch intakt ist scheint ein Logbuch zu sein, welches auf dem Schreibtisch liegt. Es ist nicht mal mit Staub bedeckt. Am Schreibtisch sitzt auf einem Stuhl das Skelett eines Mannes. Er ist in eine alte Robe gekleidet und in der einen knöchernen Hand hält er einen Magierstab mit einem funkelnden Kristall an der Spitze. Hinter einer Trennwand ist das Schlafgemach des toten Magiers mit einem staubbedeckten Bett und einem Schrank mit zu Staub zerfallenden Kleidern. Zudem findet sich eine Verschlussene Truhe neben der Tür.

Meisterinformationen:

Bei dem toten Magier handelt es sich in der Tat um Magister Ephilaus di Chromo (s. Dramatis). Das Logbuch (inkl. Geheimschrift) auf seinem Schreibtisch hat er tatsächlich mittels heute unbekannter Magie geschützt, damit auf hoher See nichts damit passiert. Sollten die Helden das Buch berühren oder an sich nehmen, wecken sie damit die Geister der Verstorbenen. Das Skelett des Magisters wird sich erheben und seltsame Gesten vollführen, die mittels gelungener Magiekundeprobe als Kampfzauber wie Fulminictus erkannt werden. Doch es geschieht nichts (zur Tarnung sollten Sie zwar würfeln aber der Magier weist nach tausend Jahren gewiss keine Astralmuster mehr auf). Schließlich wird er die Helden angreifen. Auch sämtliche anderen Skelette die noch nicht zerstört wurden erheben sich jetzt und attackieren die Lebenden. Beachten Sie das auch, wenn die Helden andere Räume noch nicht besucht haben. Werte der Knochenmänner s. unten.

Das Logbuch finden sie in den Handouts und können es jetzt aushändigen.

Die Truhe kann nur mit dem Schlüssel des Magiers gefahrlos geöffnet werden. Ansonsten löst sich ein Fulminictus aus, mit dem das Schloss (einmalig) gesichert ist (24 SP). Der Zauber hat übrigens nur durch die magische Umgebung in der Anderswelt solange gehalten.

Die Truhe selbst enthält folgendes: 1 Astraltrank (20 ASP), 2 mag. Heiltränke (25 LP) – alle noch wirksam, eine Karte des Südmeeres, die in etwa die Lage einer Insel aufzeigen soll die in Bosparano als Leviathan – Insel bezeichnet wird. Außerdem ein Kästchen mit der Expeditionskasse des Magiers: 100 + 5W20 alter Goldmünzen (8 S pro Stück für Sammler vielleicht mehr) und ein Dolch.

Werte der Skelette:

Magister Ephilaus di Chromo: LE: 35 AT: 11 PA: 10 TP: W + 2 RS: 1
MR: 5

Der Magister trägt in seinen Gewändern nur noch einen kleinen goldenen Schlüssel (Für die Truhe) und einen Zettel auf dem leider nur noch teilweise die Bedeutung der geheimen Buchstaben aus dem Logbuch steht (s. Handouts).

Seemänner: LE: 30 AT: 12 PA: 11 TP W + 3 (nach Waffe) RS: 2
MR: 0

Sie haben keine besondere Ausrüstung.

Höchstwahrscheinlich müssen sich die Helden den Weg zurück nun erkämpfen wenn sie ihre interessanten Fundstücke behalten wollen.

An Deck helfen der Novadi, der Thorwaler und die Streunerin den Matrosen gegen ein paar andere Skelette. Schließlich schaffen sie es alle, wieder an Bord des „fliegenden Hoiländers“ zu gelangen. Das Segel konnte geborgen werden.

Flucht aus dem Nebel:

Allgemeine Informationen:

„Als alle wieder an Bord sind werden zunächst die Segel wieder instand gesetzt. Dann wird der Anker gelichtet und mit Rudern und langen Schiffsplanken umschiffen die Felsen. Es nützt nichts, ihr müsst wieder in den dichten Nebel.“

Alle schicken Gebete an Ihre Götter, als euer Schiff wieder vom dichten Nebel verschluckt wird. Lange Zeit treibt ihr so in dem undurchsichtigen Nebel bis schließlich jeder wieder von dieser seltsamen Müdigkeit gepackt wird und einschläft.

Als ihr aufwacht habt ihr einen strahlenden sonnigen Himmel über euch. Es tut gut Praios' Antlitz wieder zu sehen. Ein paar kreischende Möwen zeigen euch, dass sich das Schiff in Küstennähe befindet.“

Meisterinformationen:

Seit dem Eintritt in die Feenwelt sind übrigens nur ein paar Stunden Echtzeit vergangen. Das Schiff der Helden befindet sich in der Küstennähe südlich von Brabak. Etwa zwei oder drei Tage wird die Fahrt nach Al Anfa noch dauern, genug Zeit um sich den Fundstücken zu widmen.

Fahrt Nach Al Anfa:

Meisterinformationen:

Der Rest der Fahrt verläuft ruhig und so können alle erst einmal die Erlebnisse verdauen. Außerdem haben die Helden nun Gelegenheit, die in Bosparano und einer Geheimschrift geschriebenen Logbücher zu übersetzen. Dabei ist vor allem der Thorwaler Thorben Larason gern behilflich, da er fließend Bosparano spricht.

Sobald Die Runde es geschafft hat (Sie können Hinweise der Meisterpersonen einstreuen, falls sich Ihre Spieler mit dem Rätsel zu Schwer tun) und auf das Geheimnis der Leviathanim – Insel und die goldene Rüstung gestoßen ist, passiert in der Nacht folgendes:

Der Spion:

Allgemeine Information für Held mit größter Sinnesschärfe:

„Durch ein paar dumpfe Geräusche wirst du aus dem Schlaf gerissen. War das eben ein menschlicher Aufschrei? Jetzt hörst du wieder Geräusche, es sind eindeutig eilige Schritte draußen im Flur. Wer immer da ist, er läuft hoch an Deck!“

Meisterinformationen:

Während die Helden schliefen ist folgendes passiert: Der Spion Thorben Larason ist heimlich in das Quartier von Hoiland eingedrungen und hat sich die wichtigsten Passagen des Logbuches schnell als Sicherheit kopiert. Als er grade den Raum verlassen und die Originale stehlen wollte wachte Hoiland plötzlich auf. Larason streckte ihn mit einem Hieb mit einer Flasche nieder und rannte an Deck...

Allgemeine Informationen:

„Als Ihr die Tür zum Flur öffnet, liegen dort die Seiten des alten Logbuches verstreut. Euer Freund Hoiland torkelt aus seiner Tür, seine Stirn weist eine Platzwunde auf. Er ruft euch entgegen: „Es ist Larason, er wollte das Buch stehlen! Schnell, an Deck!“

Auf Deck:

Allgemeine Informationen:

„Als Ihr die Tür zum Oberdeck aufreißt, seht Ihr den Thorwaler grade zum Bug des Schiffes rennen. Plötzlich fährt er herum, reißt sich ein Amulett vom Hals und wirft es vor sich auf den Boden. Mit einem überlegenen Grinsen ruft er euch entgegen: „Euer Buch brauche ich gar nicht, ich habe die Informationen die ich brauche! Ihr werdet den Schatz eh niemals rechtzeitig finden. Doch mit dieser Rüstung wird Haffax mein Herr endgültig triumphieren!“ (Die Helden haben ca. 3 Kampfrunden Zeit, dann passiert folgendes)

Plötzlich bricht Licht aus dem Amulett am Boden hervor. Gleich darauf zerplatzt es und hinterlässt eine schwefelige Rauchwolke.

In dieser Wolke zeichnen sich sofort die Umriss einer schlangenartigen Kreatur ab, die in Sekundenbruchteilen zu einer mehrere Schritt langen geflügelten Dämonenschlange wächst!

Während euch der gehörnte wütend anfaucht, schwingt sich Thorben Larason auf dessen Rücken, dann erhebt sich der Karakil blitzschnell in die Lüfte. Schon bald ist er außer Sichtweite.

Meisterinformationen:

Die Helden haben keine Chance ihn aufzuhalten. Zwar konnte der Spion in der Tat keine Seiten aus dem Logbuch stehlen aber er kann die Informationen an Haffax weiterleiten und die Helden haben jetzt einen Gegner im Rennen um den Schatz.

Den Rest der Reise passiert nichts und schließlich läuft das angeschlagene Schiff in Al Anfa ein.

Ankunft in Al Anfa:

Meisterinformationen:

Endlich ist Al Anfa erreicht, die restlichen Passagiere gehen von Bord. Wirtschaftlich war die Fahrt für Hoiland jedoch ein Debakel, fast die ganze Ladung ist zerstört und das Schiff muss überholt werden.

Wegen diesen hohen Verlusten und natürlich wegen des winkenden Abenteurers, beschließt Hoiland, nach der vergessenen Insel zu suchen.

Er fragt selbstverständlich alle ob sie ihn begleiten. Bei seinen Matrosen ist dies, wegen des winkenden Reichtums kein Problem. Besonders die Helden sind ihm wichtig. Wenn ihnen das Gold als Argument nicht ausreicht, so wirft er ein, dass sie den Heptarchen sicherlich einen entscheidenden Verlust beibringen können wenn sie den Schatz zuerst finden. Die Helden sollten schließlich einlenken. Wenn nicht, erhält jeder seine Belohnung, ca. 100 AP und das Abenteuer ist beendet.

Der Aufenthalt in Al Anfa dauert mindestens drei Tage, in denen Hoiland das Schiff überholen und Ausrüstung und genügend Proviant an Bord nehmen lässt. Außerdem plant er mit den Helden die Route, die unweigerlich durch Teile der blutigen See führen wird.

Die Helden können also die Zeit nutzen, um ihrerseits Informationen über die blutige See einzuholen, oder sich auszurüsten.

Dann geht es weiter mit:

Abschnitt II: Durch die Blutige See

Aufbruch ins Ungewisse:

Allgemeine Informationen:

„Es ist ein herrlich sonniger Morgen, als ihr erneut in See stecht. Doch niemand ist richtig fröhlich sondern es herrscht eine eher bedrückende Stimmung an Bord. Ihr habt euer Schiff extra noch vom Efferd - Priester segnen lassen und alle haben Andacht gehalten.

Doch auch dieser Segen lässt euch nicht überschwänglich werden denn Ihr wisst, dass es ein Aufbruch ins Ungewisse ist.

Als Euer Schiff den Hafenbereich verlassen hat, lässt Hoiland den Kurs nach den Angaben setzen, die Ihr aus dem alten Buch habt. Da Ihr von Navigation nicht allzu viel versteht, haltet Ihr lieber Ausschau.

Es ist schon fast zu ruhig für euren Geschmack, denn Ihr ahnt alle, welchen Gefahren Ihr euch gewiss bald stellen müsst.“

Meisterinformationen

Doch die Helden werden tatsächlich einige ruhige Tage auf See verbringen die sie nach Wunsch nutzen können. Gefährlich wird es erst ab dem sechsten Tag, irgendwo südlich von Maraskan...

Der sechste Tag: Ma 'hay tam!:

(Evtl. mit bedrohlicher und „actionreicher“ Musik)

Allgemeine Informationen:

„Es ist am Vormittag des sechsten Tages, als euer Ausguck plötzlich Alarm gibt: „Fremdes Schiff, Backbord voraus! Hält direkt auf uns zu!“

Zweifelsohne versucht das Schiff euch abzufangen. Alle Augen richten sich gen Backbord, Hoiland befiehlt einen Ausweichkurs und das an Geschwindigkeit zugelegt werden soll. Gespannt beobachtet Ihr das Freibeuterschiff, das rasch näher kommt. Hecktisch versucht Ihr alle in Kampfbereitschaft zu bringen.

(Lassen Sie den Helden Zeit um ein paar Abwehrmaßnahmen gegen die drohende Enterung einzuleiten. Nach einer weile verlangen Sie von jedem eine Sinnesschärfeprobe + 5 damit die Helden folgendes erkennen:)

Nahe des fremden Schiffes seht Ihr plötzlich Wasser aufgischen. Kurz darauf vernehmt Ihr panische Schreie. Das Piratenschiff scheint einen anderen Kurs nehmen zu wollen.

Spezielle Informationen

Jetzt erkennt Ihr was das andere Schiff in Panik versetzt: Es sieht aus wie ein riesiger Baumstamm im Wasser. Vier lange Hörner prangen auf seinem Rücken und mit spinnenartigen Beinen scheint er auf dem Wasser zu laufen. Schnell hat er zu dem anderen Schiff aufgeholt, mindestens 15 Schritt ist es lang. Was nun geschieht ist grauenvoll: Mit riesigen Greifarmen packt das Monstrum das Schiff und reißt es langsam in Stücke als wenn es aus Papier wäre. Nur wenige Minuten vergehen und das Piratenschiff versinkt. Mit Grauen hört Ihr die entsetzten Schreie der Piraten die nicht nur um ihr leben bangen: Ma hay tam, die Dämonenarche!

Meisterinformationen:

Geben Sie den Helden Zeit zu reagieren. Hoilands Schiff ist bereits in voller Fahrt weg von der Bestie. Alle Seemänner sind erschüttert, viele zweifeln ob es die richtige Entscheidung war auf diese Fahrt zu gehen. Ein paar Minuten haben Ihre Helden noch, in der das Schiff gut voran kommt, dann:

Allgemeine Informationen:

Das Dämonenschiff ist endlich fertig mit seinem grausamen Tun, doch da dreht es plötzlich bei und hält auf euch zu! So schnell ihr auch fahrt, das Ungeheuer scheint immer ein bisschen schneller zu sein.

(Lassen Sie allen etwas Zeit für Panik)

Etwa eine Stunde hat euch das Wesen Verfolgt doch plötzlich taucht es wieder unter, genau so plötzlich wie es kam. Ein wenig bangt ihr noch das es wieder kommt, doch die See bleibt ruhig.“

Meisterinformationen:

Den Rest von diesem und den Nächsten Tag haben die Helden und alle anderen Ruhe. Das Schiff ist etwa bei den Ausläufern der Waldinseln.

Der achte Tag: Das tote Meer:

Allgemeine Informationen:

„Als Ihr früh am Morgen erwacht, umweht ein Niederhöllischer Gestank eure Nasen. Die Luft ist geschwängert vom Geruch nach Exkrementen, Fäulnis und Pestilenz. Angewidert versucht Ihr eure Nasen zu bedecken, aber der schwache Wind pustet euch den Gestank durch jede Ritze. Doch auch der Ausblick ist widerlich: Das Meerwasser ist von eitrig gelber Farbe und es sieht aus als ob ein öliger Film darauf schwimmt.“

Meisterinformation:

Jeder der Helden muss eine KK – Probe ablegen, deren Misslingen unweigerlich zu Übergeben führt (W 6 SP). Danach sollten sich alle schleunigst ein feuchtes Tuch umbinden um es wenigstens etwas zu ertragen, was auch die Matrosen tun. Elfen müssen sogar eine Selbstbeherrschungsprobe + W 6 + 2 schaffen. Sollte die schief gehen erleiden sie den Aufschlag als SP und werden Ohnmächtig. In jedem Fall ist die Luft für sie unerträglich.

Spezielle Informationen:

„Plötzlich könnt Ihr alle ein mehrfaches platschendes Geräusch hören. Wenn Ihr aufs Meer blickt, seht Ihr unregelmäßig aus dem Wasser auftauchende Tentakeln mit eitrigen Beulen, die sich um euer Schiff zu bewegen scheinen. Auch gegen euer Schiff schlagen die Tentakeln ein. Dort wo sie treffen hinterlassen die Eiterbeulen dampfende Flecken.“

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei dem Monster um einen daimoniden Krakenmolch. Die Eiterbeulen seiner 6 Tentakeln sondern eine ätzende Flüssigkeit ab. Der Molch wird versuchen, eine oder mehrere Personen zu greifen oder per Schlag ins Meer zu befördern. Dort wird er es sich greifen und unter Wasser in seinem Maul auflösen und Verdauen. Knochen werden wieder ausgespuckt.

Kampfwerte:

LE: 55(LE auf einzelne Tentakel verteilt: 5) MU: 30 AT: 8 PA: 6 RS: 3
TP: W 6 + 4 (Tentakel), W 20 + 5 (Säure im Maul) MR: 8

Wenn der Kreatur eine glückliche Attacke gelingt, hat sie ein Opfer gepackt und wird es in W 6 + 1 Kampfrunden in ihr Maul befördern. Solange nimmt das Opfer pro Kampfrunde 1 SP Säureschaden. Sollten dem Monster mindestens 25 SP beigebracht oder mehr als zwei Tentakel abgetrennt werden, lässt es von der Beute ab und flieht.

Eine Attacke sollte dem Molch auf jeden Fall gelingen. Würfeln Sie zum Schein den W 20, bei einer 19 oder 20 erwischt es einen der Helden, ansonsten einen Seemann:

Spezielle Informationen:

„Plötzlich geht ein Knall wie ein Peitschenschlag über das Schiff. Gleich darauf ein Schrei und ein Klatschen. (Held oder Seemann) wurde ins Meer geschleudert! Ihr hört wie (Name bzw. Matrose) vor Schmerz brüllt. Hinter ihm brodelnd das gelbliche Wasser!“

Meisterinformationen:

Für je 3 Kampfrunden Aufenthalt in diesem Wasser erleidet das Opfer 1 SP. Mit einer gelungenen Schwimmen – Probe (+ Behinderung) benötigt das Opfer 5 KR um zum Schiff zurück zu kommen. Es dauert W6 +1 Kampfrunden bis der Krakenmolch wieder angreift. Jetzt sollten sich die Helden schnell etwas einfallen lassen um zu helfen.

Ein Held sollte natürlich überleben. Sollte ein Matrose ins Wasser gegangen sein könnte dessen Tod eine erschreckende Wirkung haben: „Der wild zappelnde Körper wird unter Wasser gezogen. Das Wasser brodelnd und spritzt als würde es kochen. Kurz darauf beruhigt es sich jedoch. Keine Spur von dem Seemann, der Molch scheint weg zu sein. Doch plötzlich wird das bleiche Gerippe des Matrosen an die Oberfläche zurück getrieben.“

Das nächste Ereignis findet schon im Laufe des Abends statt:

Allgemeine Informationen:

„Sicherlich noch über eine Stunde musstet Ihr durch das stinkende Meer fahren, doch dann zum Mittag hin ist die See endlich wieder rein und die Luft frisch. Gegen Spätnachmittag jedoch brauen sich schwarze Wolken am Himmel zusammen und es beginnt immer stärker zu regnen. Ein Sturm

kommt auf, zwar nicht so stark wie euer letzter, aber stark genug um zu wissen: Hier öffnet nicht Efferd seine Schleusen sondern seine Gegenspielerin...“

Meisterinformationen:

Der Sturm wird noch die ganze Nacht andauern. An Schlaf kann bei solchem Seegang kaum zu denken sein. Alle die Schlafen wollen müssen eine Selbstbeherrschungsprobe + 5 ablegen (Thorwaler und Seefahrer +/- 0). Ansonsten ist in dieser Nacht auch keine Regeneration möglich.

Der neunte Tag: Blutregen:

Allgemeine Information:

„Selbst am nächsten Morgen dauert das Unwetter noch an und obwohl es schon hell sein müsste, verdunkeln die Wolken den Himmel komplett.

Von weitem hört ihr alle ein gewaltiges grollen und donnern, das selbst das Gewitter übertönt. Als ein besonders heller Blitz einen kurzen Moment Licht an den Himmel bringt erkennt Ihr den Verursacher: eine mächtige Windhose von mehr als hundert Schritt Durchmesser bewegt sich über das Meer, bereit alles zu zermalmen was in ihren Weg kommt!“

Meisterinformationen:

Ein weiteres Mal scheinen die Helden machtlos gegen eine übernatürliche Gewalt zu sein, doch soweit kommt es diesmal gar nicht. Schon mehrere Meilen bevor die Windhose das Schiff erreicht hat löst sie sich plötzlich auf und mit ihr das ganze Unwetter.

Spezielle Informationen:

„Schon befürchtet ihr von dem Wirbelsturm vernichtet zu werden, doch plötzlich wird der Regen schwächer und der Himmel etwas klarer. Ihr hört ein lautes saugendes Geräusch und seht, wie der Wirbelsturm immer dünner und höher wird und schließlich ganz verschwindet!“

Meisterinformationen:

Sicherlich beginnen alle auf dem Schiff sofort mit Lobpreisungen an die 12 Götter. Doch sollten die Helden lieber überprüfen, ob ihr Gefahreninstinkt anschlägt! Jeder der die Probe schafft, hat nur einen Gedanken: Deckung!!!

Spezielle Informationen:

Die Freude darüber das der Sturm vorbei ist, ist schnell verrauscht, als sich ein großer Schatten über das Schiff legt.

Im gleichen Moment Rauscht eine riesige Ladung blutiges Meerwasser vom Himmel auf euch hernieder, darin etliche Trümmerteile, tote Fische und andere Kreaturen des Meeres. Doch trotzdem habt Ihr Glück gehabt: Direkt neben dem Schiff landet der Kadaver einer toten Seeschlange im Wasser!

Meisterinformationen:

Alle denen die Gefahreninstinkt – Probe missglückt ist, erleiden 1 W + 3 TP durch herabfallende Trümmerteile. Zum Glück wird das Schiff nicht beschädigt. Was da von oben kam waren die Sachen die der Sturm aufgesogen hat. Dinge die noch zu gebrauchen wären, finden sich nicht. Es bleibt den Helden überlassen ob sie noch etwas unternehmen wollen, z. B. die Schlange bergen.

Es bleibt den Helden noch ein Tag zum Verschnaufen, bis sie am Mittag des elften Tages der Reise auf die Ausläufer der Blutigen See mit den Randgebieten des großen Tangfeldes treffen

Der elfte Tag: das große Tangfeld:

Allgemeine Informationen:

„Gegen Mittag des elften Tages meldet der Ausguck plötzlich Hindernis voraus! Als zum Bug des Schiffes eilt um nachzusehen, erkennt ihr es auch: irgendetwas liegt wie ein riesiger Teppich auf dem Wasser. Werder Backbord noch Steuerbord könnt ihr sein Ende erkennen. Als Ihr näher heran seid seht Ihr, dass es sich um ein Feld aus Seetang und Algen handelt, das hier euren Weg versperrt. Auf Steuerbordseite seht ihr in etwa 250 Schritt Entfernung sogar einen Schiffsmasten aus dem Tangfeld herausragen.“

Spezielle Informationen:

„Der Tang ist so dick, dass er fast wie Festland anmutet. Hoiland lässt langsame Fahrt machen und Sucht das Feld ab. Schließlich findet ihr eine Stelle, an der ihr in 50 Schritt Entfernung bereits wieder das Meer sehen könnt.“

Meisterinformationen:

Falls die Helden vorschlagen das Tangfeld abzufahren machen Sie ihnen klar, dass es Tage dauern könnte zumal sie nicht wissen an welcher Stelle des Feldes sie sind. Die einzige Möglichkeit dürfte sein, bis zur dünnen Stelle zu fahren und von da ab dem Schiff mit scharfen Hieb Waffen einen Weg zu bahnen, was sicher auch mindestens den Rest dieses Tages und die Nacht dauern dürfte. Das Tangfeld ist tatsächlich gut begehbar. Die Helden und einige Seemänner dürften jetzt erst mal eine Weile beschäftigt sein. Bei der Arbeit wird man vor allem schnell nass.

Zur Dämmerung etwa geschieht folgendes:

Allgemeine Informationen:

(Gefahreninstinkt – Probe)

„Kurz nachdem die Dämmerung eingesetzt hat, habt ihr das Gefühl, das allgegenwärtige glucksen im Tang wird stärker.

Plötzlich reißen direkt neben euch die Algen auf und fünf widerwärtig aufgedunsene und mit Tang bedeckte Wasserleichen erheben sich aus dem Meer, um euch mit ungelungenen Bewegungen anzugreifen! Der Anblick ist grauenhaft, aus dem Auge einer Leiche kriecht sogar ein Aal heraus“

Meisterinformationen:

Alle Helden sollten eine Totenangstprobe – 5 bestehen, sonst können sie sich 2 KR lang nicht rühren. Es handelt sich um vier einfache Wasserleichen und einen Anführer, die sofort auf die arbeitenden eindringen. Beachten Sie, dass die Wasserleichen je KR 1 W6 LP regenerieren, solange sie sich auf dem Tangfeld befinden. Wirklich wirksam können sie also nur an Bord des Schiffes bekämpft werden, wohin sie den Helden auch folgen, wenn diese dorthin fliehen.

Werte der Wasserleichen:

Anführer:	MU: 35	AT: 8	PA: 4	LE: 52	RS: 2	TP: W+3
(Würgen) / 2W+4 (Biss)		GS: 5	AU: unendl.	MR: 25	GW: 10	

Wasserleiche:	MU: 30	AT: 6	PA: 0	LE: 45	RS: 2	TP: W+2
(Würgen) / 2W+2 (Biss)		GS: 3	AU: unendl.	MR: 15	GW: 6	

Wasserleichen versuchen meist, ihren Gegner in den Ringkampf zu zwingen, zu Boden zu werfen und zu erwürgen; liegt ihr Opfer bereits am Boden und gelingt ihnen eine glückliche Attacke, setzen sie zu einem Biss an.

Wenn es den Helden gelingt, die Wasserleichen zu besiegen, können sie in Ruhe den Rest des Weges frei machen, so dass das Schiff am nächsten Morgen durchgezogen werden kann. Die Reise kann weitergehen. Die schlimmsten Gebiete der blutigen See liegen nun hinter den Helden und sie

haben eine Woche ruhiger Fahrt (außer gelegentlichen Regenfällen) vor sich und können entsprechend sieben Mal regenerieren.

19. Tag: Piraten auf hoher See:

Allgemeine Informationen:

„Seit etwa einer Woche seid Ihr jetzt schon unterwegs ohne weiteren Schrecknissen begegnet zu sein. Ihr habt gut Fahrt gemacht und befindet euch jenseits der Waldinseln. Laut eurem Kapitän befindet sich das Schiff noch immer auf dem richtigen Kurs den das Logbuch euch weist. Da meldet der Ausguck ein weiteres Schiff längsseits am Horizont, das sich euch annähert!“

Meisterinformationen:

Nun beginnt ein Rennen darum, wer als erster die Insel erreicht. Auf dem Schiff befinden sich nämlich der Pirat „Haizahn“ und seine Mannschaft, die zusammen mit dem Thorwaler Spion in Haffax´ Auftrag auf die Suche nach der Insel geschickt wurden.

Das Rennen dauert den Rest dieses Tages und die ganze Nacht durch. Beide Schiffe steuern auf ein gleiches Ziel zu und nähern sich dabei immer weiter an. Am nächsten Morgen haben sich die Schiffe schon auf eine Meile angenähert. Und sie kommen immer noch dichter heran.

Spezielle Informationen:

„Am nächsten Morgen ist das fremde Schiff soweit heran, dass Ihr Einzelheiten erkennen könnt: Es fährt unter dem Wappen der Fürstkomturei Maraskan: Zwei gekreuzte rote Schwerter auf Schwarz, darüber die Dämonenkrone und darunter drei rote Lilien!

Ihr könnt mit dem Fernrohr den Kapitän erkennen, ein großer dunkelhaariger Albernier. Neben ihm steht der euch wohlbekannte Thorwaler Larason. Die Mannschaft besteht aus einer bunt gemischten Gruppe von Menschen, Maru, ein einzelner Krakoniern und sogar einem Ork. Zudem erkennt ihr zwei Rotzen als Bordgeschütze, die bereits auf eurer Schiffsseite stehen. Es sieht so aus als ob der Feind sich auf ein Seegefecht vorbereitet. Auch erste Flüche gegen Euch könnt Ihr schon vernehmen.“

Meisterinformationen:

Die Mannschaft ist der von Hoiland zahlen- und ausrüstungsmässig überlegen, aber Hoiland hat ja die Helden. Die Mannschaft von Connair „Haizahn“ Brendaguin besteht aus ihm selbst, dem Thorwaler, 14 Menschen, vier Maru, zwei Krakoniern, einem Ork, 4 Risso und einem Hummerier. Klingt sehr viel aber keine Sorge es kommt nicht gleich zu offenen Kämpfen. Lassen Sie die Helden ruhig trotzdem Kampfvorbereitungen treffen.

Kampfwerte der Gegner:

Piraten: MU: 12 LE: 35 AT: 12 PA: 10 RS: 1 MR: 0 TP: W+3

Maru: MU: 18 LE: 45 AT: 12/10/14 PA: 10 RS: 6 MR: 11

TP: 2W+2 (Zähne), 2W+4 (Schwanz), W+4 (Waffe)

Krakonier: MU: 16 LE: 70 AT: 14 PA: 13 RS: 1 MR: 18 TP: W+3

Krakonier haben ein Nervenzentrum, das man mit einer AT + 10 treffen kann. Bis 10 SP dort führen zu Kampfunfähigkeit, über 10 zu Ersticken in W 20 KR

Ork: MU: 12 LE: 30 AT: 11 PA: 10 RS: 3 MR: 0 TP: W+4

Risso: MU: 13 LE: 40 AT: 13 PA: 13 RS: 1 MR: 15 TP: W+3

Daimonide Hummerier: MU: 22 LE: 110 AT: 12 PA: 5 RS: 8 MR: 16
TP: 2W+2

Nach einiger Zeit, die beiden Schiffe haben sich auf etwa 250 Schritt angenähert, geschieht folgendes (die Helden sollten noch keinen Angriff von sich aus gestartet haben):

Allgemeine Informationen:

„Verbissen fahren die beiden Schiffe nebeneinander her und versuchen sich gegenseitig zu behindern. Auf einmal hört ihr von irgendwo her seltsame scharrende und klackende Geräusche. Als Ihr euch zur Kommandobrücke umdreht, steht dort ein Wesen, das aussieht wie ein aufrecht gehender Hummer. Mit seinen riesigen Klauen greift er den Steuermann an und schlägt sie ins Steuerrad. Hoiland zieht sein Schwert. Gleichzeitig tauchen an der Takelage aus dem Meer vier Fischmenschen, auch Risso genannt, auf, die sich an den Seilen mit ihren Entermessern zu schaffen machen. Sie müssen wohl an der Bordwand hochgeklettert sein.“

Meisterinformationen:

Die Helden sollten sich jetzt schnell entschließen gegen die Saboteure vorzugehen. Sie können sie anschließend aus der Liste der Piraten streichen.

Dieses Ablenkungsmanöver nutzen die feindlichen Piraten zum Angriff mit den Rotzen. Inszenieren sie ein Gefecht, bei dem immer wieder Torsionsgeschosse zwischen den Helden landen. Eines wird schließlich den Masten, ein anderes das Ruder treffen und so das Schiff nahezu manövrierunfähig machen. Helden sollten nicht direkt getroffen werden. Evtl. können Sie sie von 1W+2 TP Trümmern erwischen lassen.

20. Tag: Der große Mahlstrom:

Spezielle Informationen:

„Ihr seid so gut es geht vor den Geschossen in Deckung gegangen, da könnt Ihr auf dem feindlichen Schiff folgendes beobachten: Der Kapitän des anderen Schiffes wirft einen blinkenden Gegenstand ins Wasser und ruft irgendeine Formel. Was ihr alle versteht ist das Wort für die unheilige Ersäuferin: Caryptoroth! Er dreht sich zu euch und zeigt mit einem eiskalten Lächeln den Daumen nach unten. Schnell lässt er sein Schiff beidrehen. (Pause für Reaktion der Helden)
Kurz darauf fängt das Meer vor eurem Schiff an zu brodeln und Wellen zu schlagen. Immer schneller bewegt sich das Wasser und ein riesiger Mahlstrom entsteht. Bei Efferd, ihr fahrt direkt hinein!

Meisterinformationen:

Das Schiff der Helden wird nicht mehr ausweichen können. Hoiland ruft allen zu dass sie sich festhalten sollen. Besser ist die Helden binden sich an Holzteilen fest. Sobald das Schiff an den Rand des Strudels gerät kommt es immer schneller in Fahrt und dreht sich in den Strudel mit wahnsinniger Geschwindigkeit hinein. Für Helden die sich nicht anbinden wollen sollten sie immense KK – Proben verlangen. Das Schiff beginnt im Strom, der übrigens auch rasend schnell durch das Meer wandert, sich immer mehr aufzulösen und zu zerbrechen. Irgendwann sind zwangsläufig alle im Wasser. Wenn sie es noch zumuten können, verteilen Sie je 3W6 TP oder sogar SP an die Helden. Auf jeden Fall verlieren sie alle Orientierung, auch zeitlich.

Ihre Ausrüstung und angesammelten Schätze werden die Helden verlieren. Auch wenn sie jetzt murren, lassen Sie sich nicht weich kochen, die Helden werden noch mehr als üppigen Ersatz bekommen. Gönnen Sie ihnen trotzdem evtl. wichtige persönliche Gegenstände, ihre Hauptwaffe und was sie am Leibe tragen

Irgendwann, sie wissen nicht genau wie lange sie in den drehenden Wassermassen waren, werden sie vom Strudel regelrecht ausgespuckt und landen irgendwo im offenen Meer. Nur dank Efferd konnten einige den Strom überleben. Es sind Hoiland und die Helden, sowie nur 3 Matrosen.

Abschnitt III: Die vergessene Insel

Auf offener See:

Allgemeine Informationen:

„Habt ihr nur geträumt? Ihr wisst es nicht. Auch nicht wie lange ihr hier schon im Wasser liegt. Am liebsten würdet ihr die Augen geschlossen lassen, euch in Borons Arme begeben und lang und tief schlafen. Doch es hilft euch nichts. Als ihr die Augen öffnet seht ihr euch in einem Trümmerfeld. Nur noch Hoiland und drei weitere Matrosen scheinen diesen Wasserwirbel überstanden zu haben und klammern sich an Schiffsplanken.“

Spezielle Informationen:

„Als ihr euch alle zusammengefunden habt und versucht, die restlichen Holzteile irgendwie miteinander zu verbinden, fällt euch auf einer der Holzplanken etwas auf: Irgendjemand hat offenbar seltsame Runen in das Holz geritzt!“

Meisterinformationen:

Dieser Jemand war Thorben Larason. Wem eine Magiekundeprobe + 3 gelingt, der weiß das es sich um eine Art Fluch handelt, mit dem man Unheil auf jemanden ziehen kann. Das ist auch der Grund, warum es „der fliegende Hoiländer“ so schwer hatte, durch die blutige See zu kommen.

Die Helden werden noch bis zum nächsten Tag auf dem Meer treiben. Auf Begegnungen mit Haien sollten Sie verzichten und sie nochmals regenerieren lassen. Die Situation ist eh schon sehr schwierig

21. Tag: Ein Eiland am Horizont:

Allgemeine Informationen:

(Sinnesschärfeprobe) „Fast schon habt Ihr eure Zuversicht aufgegeben, da erkennt Ihr einen dunklen Flecken am Horizont: Land! Offenbar eine Insel. Wegen der blendenden Sonne konntet ihr sie noch nicht eher sehen.“

„Nach einigen Stunden die ihr darauf zu schwimmt, könnt Ihr näheres erkennen: Es handelt sich um eine kleine Vulkaninsel. Der Krater ist hoch zu erkennen. Darum ist dichter Dschungelwald gewachsen und nur ein kleiner Streifen Strand ist frei. Später meint Ihr sogar eine Art Ruine in den Hängen des Vulkans zu sehen, die aber offenbar von Lava arg in Mitleidenschaft gezogen wurde.“

Meisterinformationen:

Wie den Helden sicherlich auffällt, passt die Beschreibung der Insel genau auf die aus dem alten Logbuch. Ansonsten macht Hoiland sie darauf aufmerksam. Er will deshalb auch in Richtung der Ruine marschieren um sie sich anzuschauen und vielleicht eine Möglichkeit zu finden, später wieder nach Hause zu kommen.

Sobald die Helden an Land gehen, ist es ihnen selbst überlassen welchen Weg sie nehmen. Darum kommt im folgenden Kapitel eine Beschreibung der Inselgebiete mit allen notwendigen und zufälligen Begegnungen auf dem Weg zum alten Palast.

Die Insel und ihre Bewohner:

1 cm auf der Karte entspricht etwa einer halben Meile.

Strand:

Das Wetter auf dieser Insel ist herrlich warm. Der Strand mit seinem paradiesisch weißem und feinem Sand bietet noch keine Begegnungen mit irgendwelchen Inselbewohnern außer ein paar Möwen, Schildkröten und Krebsen. Vereinzelt laufen dort auch etwa hühnergroße Echsen auf zwei Beinen herum, die von den am Strand gelegten Eiern leben. Sie sind scheu und werden den Helden nicht gefährlich. Ein Fluss aus dem Inselinneren endet hier im Meer. Die Helden können sich erst mal mit Trinkwasser versorgen.

1: An dieser Stelle werden die Helden an Land gespült.

2: In dieser kleinen Bucht landet das Schiff von Connair Haizahn und seinen Leuten kurz nach der Ankunft der Helden. drei Mann bleiben an Bord.

Steilküste:

Dies ist das Reich der Seevögel. Die Steilküste ist so gut wie unbegebar und bietet auch keine Geheimnisse. Schiffe können hier nicht anlegen.

Dschungel:

Der meiste Teil der Insel wird von einem dichten Urwald bedeckt. Das Klima ist feuchtwarm und natürlich herrscht allerlei Leben darin. Neben üblichen Urwaldtieren werden besondere Begegnungen unten aufgeführt. Die Bäume sind zum Teil bis zu 50 Schritt hoch, sodass es auf dem Erdboden teilweise recht dunkel ist.

Notwendige Begegnungen:

(kurz nach Eintritt in den Dschungel)

Allgemeine Informationen:

„Ihr tastet euch in den dunklen dichten Wald vor. Von überall hört ihr die fremdartigen Laute der Tiere die hier zweifellos leben. Plötzlich ein platschen und Hoiland sinkt vor euch einen halben Schritt tiefer. Er ist in eine große Pfütze gefallen.“

Spezielle Informationen:

„Als ihr eurem tiefend nassen Freund heraus helft, fällt euch die eigenartige Form der Pfütze auf. Wie ein riesiger Fußabdruck einer Kreatur mit drei abgespreizten langen Zehen oder Krallen. Was für ein Tier hinterlässt nur solche Spuren? Ihr denkt euch, dass ihr es lieber nicht genauer herausfinden möchtet.“

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die Spuren eines übergroßen Schlingers, wie er hier lebt und dem die Helden noch begegnen werden.

(Etwa auf halbem Wege zum Vulkan)

Allgemeine Informationen:

„Mittlerweile ist bei euch allen die Kleidung nass von der feuchten Luft und eurem Schweiß. Ihr bahnt euch mühsam einen Weg durch das Dickicht. Plötzlich tut sich vor euch eine Lichtung auf. Aber nicht nur das, denn von schräg linker Hand kommend betritt grade eine andere Gruppe die Lichtung. Es sind die feindlichen Piraten die euch in den Mahlstrom geschickt haben, darunter auch der Verräter Thorben Larason!“

Meisterinformationen:

Die Gruppe besteht aus insgesamt 14 Menschen, den vier Maru, dem Ork und einem Krakonier. Die Anzahl wird sich aber auch bald reduzieren. Lassen Sie es ruhig für ein paar Kampfrunden zu einem Gefecht zwischen den Gruppen kommen. Dies wäre ein befriedigender Moment für die Helden, Rache an dem Verräter zu nehmen.

Sollte das Kampfgeschehen zu sehr in eine Richtung kippen (vor allem wenn die Helden am verlieren sein sollten) geschieht folgendes:

Spezielle Informationen:

„Ihr seid mitten im Kampfgeschehen, als Ihr das Gefühl habt, die Erde würde beben. Euer erster Gedanke gilt dem Vulkan, doch da hört ihr vom Rand der Lichtung erst menschliche Schreie und dann ein gewaltiges Raubtiergebrüll. Eure Gegner sprengen auseinander, als eine riesenhafte Raubechse, größer noch als die Schlinger, mit einem blutverschmierten Maul in die Lichtung hinein prescht.“

Meisterinformationen:

Der Schlinger wird sich als erstes ein paar der Piraten vornehmen. Die Helden sollten die Situation nutzen und fliehen. Haizahn und der Rest seiner Männer wird nach kurzem Kampf auch entkommen und die verletzte Echse labt sich an den übrigen und zieht sich anschließend (aus dem Abenteuer) in ihr Versteck zurück.

Falls die Helden doch lebensmüde genug für einen Kampf sind, hier die Werte:

MU: 25 LE: 160 AT: 14/12/8 PA: 6 RS: 3 TP: W+6(Klauen) /2W+6(Gebiss)
/W+5(Schwanz) GS: 14 AU:60 MR:10

Mögliche Begegnungen:

(Zu verteilen auf dem Weg im Dschungel, je nach Zustand ihrer Gruppe)

Würgeschlange:

Gefahreninstinkt – Probe

Spezielle Informationen:

„Plötzlich fällt aus den Bäumen etwas auf (Name eines Helden) herab. Es handelt sich um eine große Schlange, die sich sofort versucht um (Name)´s Hals zu schlingen!“

Meisterinformationen:

Werte: LE:45 AT: 10/15 PA: 0 RS: 1 TP W+2 (Zähne/KR x W (Würgen) SP

Hornechsen:

Spezielle Informationen:

„Vor euch hört ihr ein brummen und stampfende Geräusche. Als ihr näher kommt, seht ihr zwei große und eine junge Echse, auf vier Beinen laufend und je etwa zwei Schritt hoch. Ihre Stirn wird von einer Hornplatte geziert, aus der mehrere Dornen und Hörner heraus ragen.“

Meisterinformationen:

An sich sind diese Pflanzenfresser harmlos. Sollten die Helden ihnen jedoch zu nahe kommen oder sie jagen wollen werden sie ziemlich aggressiv, da sie ein Jungtier haben. Die Helden sollten besser fliehen.

Werte der Elterntiere:

MU: 10 LE: 120 AT: 12/8 PA: 0 RS: 4 (Schädel 8) TP: 6W+6 (Horn) /
W20+10 (Überrennen) GS: 6 AU: 30 MR: 6

Für ausführlichere Beschreibungen der Tiere orientieren Sie sich bitte am Bestiarium Aventuricum aus der Box „Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos“.

Dort können Sie auch ein paar Dschungeltiere entnehmen falls die Helden jagen wollen oder falls Sie weitere Begegnungen einbauen möchten.

Der Weg durch den Dschungel bis zum Berg sollte etwa einen Tag dauern. Man kommt im Urwald nur langsam voran. Die Helden werden also sicher nochmals nächtigen. Gönnen Sie ihnen die Regeneration, sie werden sie brauchen.

In See und Fluss (3):

Allgemeine Informationen:

„Das Wasser scheid herrlich erfrischend zu sein und ist so eine große Verlockung für euch, sei es um zu trinken oder schnell ein Bad zu nehmen“

Meisterinformationen:

Das jedoch ist recht gefährlich denn im Wasser, sowohl im See als auch im Fluss, halten sich mehrere hungrige Alligatoren auf, die bei 17 bis 20 auf dem W20 (Im See sogar bei 15 bis 20) angreifen um Beute zu machen. Dabei können auch mehrere Tiere auftauchen.

Werte Alligatoren:

MU: 18 AT: 12 (2AT/KR) PA: 3 LE: 20 RS: 3 TP: W+4 (Schwanz) / 2W (Rachen)
GS: 5/2 AU: 35 MR: 4

Am Wasserfall (4):

Allgemeine Informationen:

„Einen herrlichen Anblick bietet der Wasserfall. Über mehrere Steinufen nimmt das Wasser seinen Weg nach unten und schäumt dabei weiß auf. Die vielen kleinen Wassertröpfchen in der Luft verbinden sich mit Praios´ Schein zu einem strahlend schönen Regenbogen“

Spezielle Informationen:

(Sinnesschärfeprobe + 5)

„Ihr habt das Gefühl als wäre ein Loch hinter dem Wasserfall zu erkennen. Wenn Ihr den Kopf durch das Wasser steckt, könnt Ihr tatsächlich einen Eingang in eine dunkle Höhle erkennen“

Meisterinformationen:

Es ist sogar möglich hinter den Wasserfall zu gelangen. Eine kleine Öffnung durch die man gebückt gehen muss, führt in eine Grotte mit tiefblauem Wasser, dessen Schein an den Wänden spiegelt. Ein Altar (mit altechsischen Symbolen für die Göttin Zsahh) lässt diese Höhle als Heiligtum eines alten Volkes erkennen. Die Öffnung ist nur sehr klein, daran kann man evtl. erkennen, dass es sich um eine Gebetsstätte der Achaz – Diener der Leviathane handelt. Das Wasser der Grotte ist durch seltene Mineralien heilkräftig. Ein Bad bringt 2 LP zurück, eine ordentlicher Schluck sogar W+1 LP. Außerhalb der Grotte verliert das Wasser seine Wirkung. Das Wasser selbst ist nicht bewohnt und ungefährlich. Allerdings halten sich in der Höhle 2W6 Sumpfratten auf, die recht aggressiv werden können wenn man sie stört oder angreift.

Werte der Ratten:

MU: 15 AT: 9 PA: 0 LE. 6 RS: 0 SP: 3 GS: 4 AU: 20 MR: 1

Der Vulkan:**Allgemeine Informationen:**

„Der Berg des Vulkanschlotes steigt ziemlich steil an. Erkaltete Lava hat bizarre Formen gebildet. Die Oberfläche des Berges besteht zum größten Teil aus feinem, schwarzem Lavagestein, Asche und scharfen Obsidianstücken. Der Marsch bergan dürfte ziemlich anstrengend werden. Dafür habt Ihr den Dschungel und seine vielfältigen Gefahren endlich hinter euch gelassen. Von den Piraten habt ihr seit der Begegnung mit der Raubechse nichts mehr gesehen oder gehört.“

Spezielle Informationen:

„Der ganze Berg strahlt noch zusätzlich Wärme aus. Wühlt man etwas in der Asche wird es schließlich sogar heiß genug um trockene Blätter zu entzünden. Ein solch warmer Berg ist gewiss ein Platz an dem sich die geschuppten wohl gefühlt haben.“

Meisterinformationen:

Verlangen Sie ab und zu ein paar Proben auf Körperbeherrschung oder Klettern. Am Berg steht den Helden keine Begegnung bevor.

Der alte Echsenpalast:**Allgemeine Informationen:**

„Schon von weitem könnt Ihr das fremdartige pyramidenförmige Bauwerk erkennen. Dies muss der alte Leviathanenpalast sein. Er wurde jedoch im unteren Bereich bei einem Vulkanausbruch fast völlig zerstört und ist soweit im damals glühenden Gestein versunken, dass nur noch die oberen Stockwerke herausgucken.

Gespannt macht ihr euch an den Aufstieg zum vermeintlichen Ziel eurer Suche. Dies muss der Ort sein an dem die sagenhaften Schätze verborgen sind.“

Meisterinformationen:

In der Tat schreitet das Abenteuer nun langsam seinem Höhepunkt entgegen. Im folgenden Abschnitt wird wieder ähnlich wie auf dem Schiff, der Palast des Leviathanenkönigs anhand der Karte aus dem Anhang beschrieben und die wichtigen Ereignisse genannt. Dann schließlich kommt es zum großen Showdown.

Im Palast des Leviathanenkönigs:

Allgemeine Informationen:

„Der Aufstieg zur Ruine ist alles andere als leicht. Der Weg ist steil, die Luft feucht und schwer und der Berg sondert zudem auch noch Hitze ab. Doch schließlich steht ihr schweißgebadet am Fuße der alten Palastruine.

In der Tat scheinen die unteren Stockwerke und Eingänge komplett zerstört zu sein. Zudem ist das Bauwerk durch die Lava halb im Boden versunken und der gesamte pyramidenartige Turm scheint mit dem Berg verschmolzen zu sein, auch in den oberen Bereichen.

Der nächstmögliche Eingang scheinen Fenster zu sein, etwa 15 Schritt über euren Köpfen. Um dorthin zu kommen müsst Ihr wohl oder übel Klettern, wobei die erkaltete zerklüftete Lava einigermaßen Halt bieten dürfte“

Meisterinformationen:

Für den Aufstieg benötigen die Helden 3 Klettern – Proben. Die erste + 3, die zweite einfach und die letzte + 5. Wenn eine Probe misslingt und der Held war nicht angeseilt, so bedeutet dies für ihn bei der ersten Probe W+1, bei der zweiten 2W+2 und bei der dritten 3W+3 Schadenspunkte. Bei einem Patzer kommt der Held unglücklich auf und erleidet W20 SP!

Wenn eine Probe nicht gelingt und der Held ist angeseilt, so schürft er sich lediglich an den scharfen Steinen auf (W6 SP).

1. Stock:

Nr. 1 – Gang:

Durch eines der großen Fenster klettert Ihr in einen großen Gang. Der Boden ist Staubbedeckt, die Wände voll Ruß und Asche. Man kann noch schwach fremdartige Muster und Bilder sehen ohne sie zu erkennen. Der Gang ist gebogen. Am einen Ende führt eine große Treppe nach oben. Der Weg nach unten auf der anderen Seite ist durch erkaltete Lava versperrt. Gegenüber den Fenstern ist eine große Tür. Die Deckenhöhe ist übrigens überall hier ca. 6 Schritt.

Nr. 2 – Speisesaal:

Ein großer halbkreisförmiger Saal in dessen hinterem Teil einst Lava durch die Wand gebrochen ist und wieder erkaltete. In dem Raum stehen große Steintische und Stühle in unterschiedlicher Größe. Dies könnte ein Speisesaal gewesen sein. Auch hier ist alles voll Staub und Ruß.
(Es lässt sich nichts besonderes entdecken)

2. Stock:

Nr. 1 – Gang:

Gang siehe erster Stock, nur das die Helden von der rechten Treppe kommen und über die linke Treppe nach oben können. Außerdem halten sich in dem Gang zwei mumifizierte Echsenwachen auf:

„Ihr hört ein leises schlurfen im hinteren Teil des Ganges. Als ihr nachseht wer die Geräusche verursacht, seht Ihr zwei Echsenmenschen, deren Haut völlig vertrocknet und teilweise abgefallen ist. Mit einem eiskalten Blick aus ihren leeren Augenhöhlen kommen sie auf euch zu!“

(Werte der Echsenmumien, zählen auch für die weiteren Begegnungen mit ihnen:

MU: 15 AT: 10 PA: 9 LE: 35 RS: 3 TP: W + 3 (rostige Säbel) GS:3

Nr. 2 – Quartier der Wachen:

Dieser große Saal ist fast völlig durch kalte Lava bedeckt. Man kann noch erkennen, dass hier mehrere Betten gestanden haben. An den Wänden stehen halb verfallene große Schränke in denen früher mal Kleidung war. Außerdem warten hier zwei weitere Echsenmumien auf Besuch.

(Ebenfalls nichts zu entdecken)

3. Stock:

Nr. 1 – Gang:

Beschreibung siehe Stockwerke zuvor, keine Begegnungen.

Nr. 2 – Ratssaal:

Ihr betretet einen großen Saal der offenbar für Ratssitzungen und Audienzen beim König der Leviathane gedient hat. In der Mitte steht ein für menschliche Verhältnisse übergroßer Thron. Dahinter ist die komplette Wand von geschmolzenem Gestein durchflossen worden. Links und rechts neben dem Portal sind halbkreisförmige Sitzreihen stufenartig angelegt. Hier wurden sicherlich die Sitzungen abgehalten. Sorgen bereiten euch nur die beiden Thronwachen, ebenfalls mumifizierte Echsen mit langen Spießwaffen.

(Werte s. o. nur TP W+5. Auch hier lässt sich höchstens etwas der Hintergrund der echsischen Politik erahnen, jedoch nichts genaues entdecken. Das Geheimnis um die Geschichte der Insel wird auf ewig eines bleiben)

4. Stock:

Nr. 1 – Gang:

Aus dem Halbrunden Gängen mit je zwei Treppengängen wird hier ein ebener Gang mit nur einer Treppe von der die Helden heraufkommen. Kurz nach den Treppenaufgang ist der Weg fast völlig versperrt. Einst ist hier flüssige Lava durch den Gang weiter in die hinteren Räume geflossen. Die Helden sehen jedoch das zwischen Decke und der kalten Lava genug Platz ist um durchzuschlüpfen. Eine Klettern- oder Körperbeherrschungsprobe müsste genügen.

Der Gang führt einmal im Kreis und endet an einer Wand, wo auf der anderen Seite die Treppe ist. Auf halbem Weg (s. Plan) befindet sich ein Portal das in die inneren Räume dieser Etage führt.

Nr. 2 – Vorraum:

Die Helden betreten den Vorraum zur Schatzkammer. Der Raum hat zwei Türen (links und geradeaus). Rechterhand ist ein Stück des Raumes durch ein festes Gitter abgetrennt. Darin sind die sterblichen Überreste, genaugenommen das Skelett eines Leviathans zu erkennen. Offenbar ein wichtiger Gefangener. Wenn die Helden den Raum betreten erhebt sich das Skelett langsam, kann sich jedoch aus den Gittern nicht befreien. (offenbar wurden die letzten Überlebenden durch einen alten Fluch zum Untod verdammt).

Nr. 3 – Schlafkammer des Königs:

In diesem Raum stehen ein übergroßes Bett, ein langes Regal mit Schriftrollen, ein Schrank und eine Truhe. Offenbar war dies das Schlafgemach einer wichtigen Person. Alle Gegenstände sind vom Zahn der Zeit zerfressen und zerfallen schon bei der Berührung. (Keine Besonderheiten).

Nr. 4 – Schatzkammer:

Das Portal ist sehr schwer und obwohl nicht verschlossen, öffnet es sich nur, wenn maximal vier Helden, die dort Platz haben, eine KK – Probe schaffen in der sie insgesamt 30 Punkte unterbringen.

Allgemeine Informationen:

„Als Ihr die Tür öffnet gehen euch die Augen über. Strahlender Glanz von unzähligen Goldschätzen blinkt euch aus diesem Raum entgegen. Obwohl die Lava auch in diesen Raum eingedrungen ist und einen Großteil der Schätze zu einem riesigen Goldklumpen zusammen geschmolzen hat, liegen noch genügend lose Gegenstände in dem Raum um euch alle ausgesorgt reich zu machen.

In der Mitte des Raumes ruht auf einer Säule ein übergroßer goldener Panzer. Dies muss sie sein, die goldene Rüstung des Leviathanenkönigs. Die Wendeltreppe, die aus diesem Raum nach oben führt, nehmt Ihr gar nicht richtig wahr“.

Spezielle Informationen:

„Grade habt Ihr euch ein Bild von dem Raum gemacht, als euch die beiden Statuen von echsischen Wächtern links und rechts neben dem Portal auffallen, in die auch unvermittelt Leben kommt. Sie greifen euch an!“

Meisterinformationen:

Die beiden steinernen Wächter der Schatzkammer haben folgende Werte:

MU: 20 AT:13 PA: 11 LE: 40 RS: 6 TP: 2W + 4 MR: 15
GS: 8 AU: unendl. Beide kämpfen bis zur Zerstörung.

Wenn die Helden die Wächter überwunden haben, verlangen Sie sofort von allen eine Goldgierprobe – 10 (Elfen – 5). Gelingen führt dazu, das die Helden nicht mehr auf die Umgebung achten, sondern ein Bad im Gold nehmen. Hoiland und noch lebenden Matrosen gelingt die Probe auf jeden Fall.

Bevor einer der Helden sich die Rüstung anlegt, läuten Sie das Finale (s. unten) ein. Die Rüstung hat nämlich nicht zur Folge dass man die Stärke des Leviathanenkönigs bekommt, sondern man wird selbst zu einem solchen Wesen!

5. Stock – Turm:

Allgemeine Informationen:

„Wenn ihr die Wendeltreppe hinauf geht, erreicht ihr einen Aussichtsturm. Auf der Plattform ist sogar eine Art Fernrohr befestigt, mit dem Ihr die Insel und das Meer absuchen könntet. So könnt ihr auch die Stelle in der Bucht erkennen, an dem eure Gegner ihr schwer bewaffnetes Schiff angelegt haben. Noch liegt es in der Bucht. Vielleicht ist das eure Rettung.“

Das Finale (in der Schatzkammer):

Spezielle Informationen:

„Ihr seid noch mitten dabei im Gold zu baden, da stürmen ohne Vorwarnung mehrere Personen den Raum. Es sind die feindlichen Piraten! Verdammt beim Klimpern des Goldes habt Ihr sie nicht kommen hören. Auch wenn sie anscheinend mehrere Männer verloren haben, sind sie immer noch in der Überzahl. Ihr Anführer brüllt euch entgegen: „Schluss damit, Ihr seid erledigt. Dachtet wohl Ihr könntet uns an die große Echse verfüttern. Aber da habt ihr falsch gelegen, mich besiegt man nicht so leicht. So und nun kommt hier herüber und ergebt euch sonst geht es euch schlecht!“

Meisterinformationen:

Es wird gewiss zu Diskussionen kommen aber machen Sie den Spielern klar was so eine Übermacht für sie bedeuten würde. Wollen die Helden unbedingt kämpfen, dann greifen Sie auch richtig durch und seien sie nicht milde mit dem Kampfausgang. Die Mannschaft von Haizahn besteht noch aus Haizahn selbst, acht Menschen, zwei Maru und ,falls noch nicht von den Helden erledigt, dem Ork und Thorben Larason.

Den Helden werden zwar nicht die Waffen abgenommen aber sie werden von den Piraten umstellt.

Allgemeine Informationen:

„Ihr könnt beobachten, wie der Anführer der Piraten zu dem Podest hochsteigt, auf dem der goldene Harnisch liegt. Er nimmt ihn auf, blickt einen Moment darauf und spricht dann: „Für Haffax? Pah! Mit dieser Rüstung werde ich unbesiegbar! Merkt euch meinen Namen gut, den mit dieser Rüstung werde ich, Connair „Haizahn“ Brendaguin zum neuen Heptarchen und Herrscher über Maraskan!“ Mit diesen Worten legt er sich die Rüstung um. Ihr staunt nicht schlecht, den als er sich den Panzer übergelegt hat, schrumpft dieser sofort auf die für Connair passende Größe herunter und verschließt

sich von selbst. Alle blicken ihn schon fast ehrfurchtsvoll an, wie er in der blinkenden Rüstung da steht.“

Spezielle Informationen

„Connair grinst triumphierend, doch da geschieht es. Die Rüstung drückt sich plötzlich zusammen und in Connairs Gesicht sind erst Erstaunen und dann Verkrampfung zu erkennen. Die Rüstung fängt an hell zu strahlen und es sieht so aus, als ob die eben noch glatten Platten nun ein Schuppenmuster tragen. Dann verformt sich alles. Es sieht so aus als würde Connair mit dem Panzer verschmelzen. Sein Körper wird größer und länger, sein Kopf nimmt die Form einer riesengroßen Kröte an.

Nur wenige Sekunden sind vergangen und Connair Haizahn hat sich in einen ausgewachsenen Leviathan verwandelt. Panik bricht aus!“

Meisterinformationen:

Nun beginnt sie, die letzte große Schlacht.

Werte des Leviathanenkönigs:

MU: 30 KK: 55 LE: 152 AT: 14 PA: 14 RS: 8 MR: 13
TP: 3W+12 (Klauen)/ 1W+6 (Schwanz) (je eine AT pro KR), AU 300 GS: 15(Sprung)
2(Watscheln) / 4 (Schwimmen)

Sie sehen, ein offener Kampf gegen die Kreatur ist lebensmüde. Es liegt jetzt an ihnen ein spannendes Gefecht zu inszenieren. Der Leviathanenkönig geht auf jeden los der sich bewegt. Zuerst schnappt er sich ein paar der Piraten. Die Helden sollten die Situation zur Flucht nutzen. Er wird sie über kurz oder lang verfolgen.

Die einzige Rettungsmöglichkeit für die Helden, um von der Insel zu kommen, dürfte das Schiff der Piraten darstellen. Ermöglichen Sie den Helden eine rasche Flucht dahin. An Bord sind nur noch ein paar der Piraten (s. o.).

Entweder die Helden fliehen mit dem Schiff (dann allerdings ohne Beute), oder sie stellen sich dem Kampf, indem sie die Bordgeschütze (zwei Schwere Rotzen) des Schiffes benutzen. Sie richten 5W+8 TP gegen den Leviathan an. Da ein Treffer das Monster sicherlich einen Moment außer Gefecht setzt, haben die Helden mit beiden Geschützen Zeit für 4 Schüsse. Wenn er dann noch lebt müssen sie so mit ihm fertig werden. Sie können die LP des Monsters natürlich für die Kämpfe mit den anderen, von denen keiner überlebt hat, etwas herabsetzen.

Sollten die Helden das Monster schon im offenen Kampf besiegen, dann alle Achtung. Das Monster kommt übrigens mit einem Sprung aus den Fenstern aus dem Palast.

Sollte das Monster besiegt sein, verwandelt sich der Leib von Connair in das Skelett eines Leviathans. Nur die goldene Rüstung an ihm bleibt über. Es bleibt den Helden überlassen, was sie damit tun.

Das Ende des Abenteuers

Wenn ihre Helden die Strapazen der Insel überstanden haben, bietet das Schiff der Piraten eine Möglichkeit, wieder nach Hause zu kommen. Da Hoiland die gefährliche Route von der Hinfahrt noch kennt, sollte die Rückreise ohne besondere Zwischenfälle klappen.

Die Helden haben jetzt die Möglichkeit natürlich eine Menge Gold zu erbeuten. Ein Großteil des Schatzes lässt sich nicht mehr bewegen, aber doch soviel das es für 2W6+2 x 1000 Dukaten pro Mann reicht. Die goldene Rüstung selbst ist für entsprechende Forscher noch mal 5000 Dukaten wert, allerdings wäre es stilvoller sie als Erinnerung zu behalten.

Die Belohnung in der Höhe, von der die Helden natürlich einiges spenden sollten, dient vor allem dazu, den Helden ein eigenes Heim zu ermöglichen (welches sie mit Hilfe der Spielhilfe Armorium Ardariticum ausgestalten können) und in Zukunft Heldentaten zu vollbringen ohne eine Belohnung

dafür zu verlangen. Damit würden sie zu wirklichen Helden der Menschheit. Ansonsten mag es ein Abenteuer für sich sein, die Beute sicher zu transportieren, ein Abenteuer, das ich gerne in Ihre Hände lege. Sollte oben genanntes mit Ihrer Gruppe nicht so leicht möglich sein, können Sie die Belohnung auch nach Belieben verringern. Allerdings sollte sie schon den Anstrengungen entsprechend ausfallen.

Hoiland, der Begleiter der Helden, wird sich erst mal lange von seinem ersten echten Abenteuer erholen. Mit dem Geld wird er sein Handelsunternehmen vergrößern und ansonsten an den Ruhestand denken.

Doch natürlich haben die Helden auch an Erfahrung dazu gewonnen: Jeder erhält pauschal 500 AP zusätzlich zu denen, die Sie noch für gutes Rollenspiel etc. verteilen möchten. Das Lösen des Rätsels mag für die maßgeblich beteiligten nochmals bis 50 AP geben, sowie einen Steigerungswurf für Lesen/Schreiben und/oder alte Sprachen. Insgesamt dürfen die Helden noch versuchen, die Talente Boote fahren (oder Seefahrer) und Wildnisleben um einen Punkt zu steigern.

Damit endet die lange Queste nach der goldenen Rüstung und auch die Abenteuerreihe um den Grangorer Kaufmann Hoiland. Ich hoffe Sie hatten Ihre Freude daran und wünsche jetzt viel Spaß beim Entwerfen der Heldendomizile.

Phex mit Ihnen!

Dramatis Personae:

Lutwig ter Hoiland, Händler:

Der Händler aus Grangor, der ein kleines aber recht wohlhabendes und erfolgreiches Handelskontor betreibt, hat eine große Leidenschaft: Abenteuer Geschichten. Aus diesem Grund umgibt er sich immer wieder mit Abenteurern, wie auch zum wiederholten Male mit Ihren Helden. Er heuert sie gern als Begleitschutz für seine Fahrten an und betrachtet sie bald als Freunde. Er hofft immer noch, selbst große Abenteuerreisen zu machen und weiß nicht, dass er nun kurz davor steht...

Der gestandene Mann um die 50 mit leichtem Bauchansatz ist nicht sehr groß. Er trägt einen gepflegten braunen Zwirbelbart, wie auch seine Haartracht braun ist. Er ist ein gutmütiger Mensch, wird jedoch hochkonzentriert wenn es ernst wird und kann sehr hart im Geschäft sein. Für die Helden ist er jedoch bereits ein Freund und er würde nichts auf sie kommen lassen oder sie über's Ohr hauen.

Werte: MU: 13 ST: 6 LE: 48 AT: 12 PA: 12 TP: W+3 (Rapier)
MR: 5 RS: 2

Besonderes: Er ist hervorragender Händler, ein guter Seefahrer und beherrscht das Bosparano. In körperlichen Talenten läßt er zwar langsam nach, kann aber noch mit manchem Jungspund mithalten.

Thorben Larason, Agent:

Der etwa 9 Spann große blonde Mann sieht eigentlich gar nicht wie ein Thorwaler aus. Gepflegt gekleidet mit einem Mantel und die Haare ordentlich geschnitten sowie den Bart gestutzt, wirkt er mehr wie jemand aus dem lieblichen Feld. Auch spricht er das Garethi akzentfrei. Die Passage auf Hoilands Schiff nutzt er nur, da man auf solch kleinen Schiffen recht unauffällig fährt. In Wahrheit ist er ein Agent der Schwarzen Lande unter Haffax, der von einem geheimen Einsatz im lieblichen Feld kommt. Auf seine Ziele angesprochen gibt er an er wolle einen befreundeten Granden in Al Anfa besuchen (In Wahrheit will er sich über Al Anfa nach Maraskan absetzen). Seine Familie lebe schon seit Generationen im Mittelreich und habe nicht mehr viel mit Thorwal zu tun. Als Hoilands

Schiff die Geheimnisvolle Entdeckung im Nebel macht, ist er natürlich sehr interessiert und hilft bereitwillig, um das Geheimnis zu erbeuten und mit zu Haffax zu bringen.

Er kann brandgefährlich sein wenn es zum Kampf kommt, ansonsten gibt er sich unauffällig und höflich

Werte: MU: 15 ST: 9 LE: 61 AT: 15 PA: 13 TP: W+6
(Schwert) MR: 5 RS: 3

Besonderes: Ein geschickter Kämpfer, der zudem Garethi, Thorwalsch und Bosparano fließend spricht. Er selbst ist nicht magisch begabt, trägt aber ein mächtiges Amulett, an das ein Karakil gebunden ist, mit dem er fliehen wird, sobald er seine nötigen Informationen hat und er entdeckt wird.

Connair „Haizahn“ Brendaguin (Caryptoroth – Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis):

Haizahn ist ein Pirat der übelsten Sorte. Macht- und Goldgierig würde er am liebsten seine eigene Herrschaft aufbauen, dient aber bis jetzt Helme Haffax. Seinen Spitznamen trägt er, weil er angeblich vor einigen Jahren eine Auseinandersetzung mit einem Ifirnshai im Meer überlebt haben soll und diesen sogar tötete. Seither trägt er eine Kette mit großen Haifischzähnen und eine große Bißnarbe über den Bauch.

Er ist ein groß gewachsener Mann mit schwarzen Haaren und kalten blauen Augen. Er ist von kräftiger Statur und stets in dunkle Stoffe gekleidet. Gerüstet mit einer Krötenhaut und bewaffnet mit einem Arbach - artigen großen Säbel, mit dem er exzellent umgehen kann und tiefe Wunden reißt.

Gefühlskälte und Intelligenz, Stärke und Machtgier machen ihn zu einem Idealen Erzscurken, wie Ihre Helden noch merken werden.

Werte: MU: 16 ST: 12 LE: 73 AT: 16 PA: 14 TP: W + 8 (Gr.
Säbel, gezackte Klinge) MR: 5 RS: 4

Ephilaus di Chromo, Magus und Echsenforscher:

Der Magier Ephilaus lebte etwa zur Zeit von Bosparans Fall, also etwa vor eintausend Jahren. Viel ist nicht über ihn bekannt aber er war wohl Hellsicht – Magier und Erforscher der alten Echsenvölker, speziell der Leviathanim.

Er führte sogar Expeditionen auf der Echseninsel bei Maraskan durch (ein zu der Zeit noch riskanteres Unterfangen als heute). Dort fand er auch Hinweise auf eine Insel weit südlich von Maraskan, auf die sich ein Volk der Leviathanim zurückgezogen haben soll. Auf der Insel sollen riesige Schätze verborgen sein. Vor allem interessierte ihn aber ein Artefakt, die goldene Rüstung des Leviathanenkönigs. Sie soll einen fast unbesiegbar machen und die Stärke eines Leviathan verleihen.

So startete er also von Havena aus eine Expedition in den Süden, streng geheim natürlich denn er wollte den Schatz allein finden. Doch sein Schiff kam dort nie an, denn sie verschwanden in einem geheimnisvollen Nebel, aus dem sie nie mehr heraus kamen.

Heute begegnet er den Helden nur noch als Untoter (Werte siehe dort) doch sein Geheimnis lebt noch weiter...

Handouts

Logbuch des Magiers Ephilaus di Chromo:

(Ausfertigung für den Meister)

„Geheimer Bericht über Expedition Nr. VII, Ephilaus di Chromo, Peraine 3 n. BF:“

Ziel: Südmeer, unerforschter, nicht kartographierter Teil.

Hintergrund:

Während der Expedition Nr. V auf die Echseninsel Etaskan (südlich von Maraskan) bin ich in alten Ruinen auf Hinweise gestoßen, die mich zu dieser Expedition veranlasst haben. Die Übersetzung der alten Zeichen und Bilder hat sehr viel Zeit in Anspruch genommen, doch es hat sich letztlich folgendes herausgestellt: Vor langen Zeiten ist eine kleine Gruppe Echsenwesen unter der Führung eines sehr mächtigen Leviathanim über das Meer nach Süden aufgebrochen. Der genaue Grund ist nicht zu entschlüsseln, vermutlich ging es darum ein Paradies zu finden oder ein neues Königreich zu begründen. Vielleicht wurden sie auch nur verbannt.

Sie müssen jedoch riesige Mengen an Goldschätzen und Artefakten mitgenommen haben (was vielleicht auch auf eine ketzerisch religiöse Reise hinweisen könnte).

Rückkehrer berichteten dann später von einer Insel im Südmeer, auf der sich die Leviathanim niedergelassen haben. Die kleine Insel besteht laut den Angaben nur aus einem großen Vulkan und darum Dschungel. Die Echsen haben scheinen dort am Fuße des Vulkans einen Palast errichtet zu haben und die Schätze darin verborgen.

(Folgendes in Geheimschrift:)

Wichtiges Artefakt ist Rüstung des Königs! Die goldene Rüstung soll den Träger unbesiegbar und stark wie einen Leviathanenkönig machen. Sie ist der wahre Grund dieser Expedition! Die vielleicht wertvollste und mächtigste magische Rüstung.

Die Insel ist etwa 2 bis 3 Wochen OSO von Maraskan

(weiter in normaler Schrift)

(Es folgen einige Navigationsangaben)

Aufgrund dieser Hinweise starte ich nun diese meine VII Expedition, die sicher einige interessante Geheimnisse über die Echsenvölker, speziell die Leviathanim bergen könnte. Außerdem könnten die Schatzfunde meine weiteren Forschungen für den Rest meines Lebens absichern.

Vorbereitungen:

Die Reisevorbereitungen haben noch bis Mitte Rahja angedauert und so habe ich mich entschlossen noch bis zum Beginn des neuen Jahres zu warten.

Die Beschaffung eines Schiffes war kein Problem, auch wenn dadurch meine Mittel stark geschrumpft sind. Auch eine Mannschaft zu heuern war ohne Probleme, da die Aussicht auf die immensen Schatzfunde so viele Leute angelockt hat, dass ich mir die besten aussuchen konnte.

Wir haben Proviant für drei Monate und genügend Ausrüstung an Bord genommen. Speziell für das Leben in Urwald und Ausrüstung zum Graben.

Reise, 1. Tag:

Am 6. Praios hat das Schiff in Havena abgelegt. Das Wetter ist hervorragend, die Mannschaft motiviert. Das Schiff macht gut an Fahrt. Ich habe mit meinen gesamten Aufzeichnungen im Schiff Quartier bezogen. Mir obliegt auch das Kapitänskommando, dass ich für die Seefahrt allerdings meinem ersten Offizier überlasse.

Reise, 6. Tag:

Einer der Matrosen bekam Wahnvorstellungen und musste am Hauptmast festgebunden werden.

Reise, 7. Tag:

Bisher waren keine besonderen Vorkommnisse. Heute jedoch scheint sich ein Unwetter zusammen zu brauen.

Versuchen das Schiff aus dem Sturm zu lenken. 2 Mann über Bord!

Reise, vermutlich 8. Tag:

Während der Sturm abflaute sind scheinbar alle in eine Art Ohnmacht gefallen. Geweckt wurde ich von einem krachenden Geräusch. Das Schiff befindet sich in Mitten einer seltsamen Nebelbank. Es ist in der Mitte durchgebrochen und halb eingesunken. Die Hälfte der Mannschaft fehlt. Die andere Hälfte ist sehr nervös. Musste mehrfach Magie einsetzen um sie ruhig zu stellen.

Es ist mir noch unklar, ob wir auf die Felsen aufgelaufen sind, oder ob diese sich von unten in das Schiff gebohrt haben.

Mannschaft versucht zu retten, was zu retten ist.

9. Tag:

Eine Untersuchung ergab, das der Nebel und die ganze Umgebung magisch durchflutet sind. Die Matrizen unterscheiden sich von allen mir bekannten, so dass sich bei mir der Verdacht nahe legt, wir befinden uns Außerhalb von Aventurien. Wahrscheinlich ist, das wir durch ein so genanntes Feentor in eine Anderswelt geraten sind.

Heftige Diskussionen über ein entkommen von hier. Das Schiff ist völlig unbrauchbar.

13. Tag:

Viele Vorräte sind verdorben, Rest wird knapp. Haben einen Fisch gefangen, der plötzlich angefangen an, in einer seltsamen uns unbekanntem Singsprache um sein Leben zu flehen. Einige der abergläubischen Matrosen sind dem Wahnsinn nahe.

14. Tag:

Wurde von einem Matrosen angegriffen und musste ihn mit einem Fulminictus töten. Meuterei droht.

15. Tag:

Habe es jedem frei gestellt etwas zu unternehmen. 5 Mann haben sich aus Planken ein provisorisches Floß gebaut und versuchen durch den Nebel zu kommen. Die anderen haben zu viel Furcht vor dem Glühen. Ich bleibe an Bord und forsche nach magischen Wegen von hier zu entkommen.

18. Tag:

Keine Vorräte mehr. Es kam an Deck zu Kämpfen. Mehrere Tote. Expedition ist fehlgeschlagen. Ich fürchte selbst der Weg in Borons Hallen ist uns hier verwehrt. Ich muss um mein Leben fürchten.

Aufgrund dieser Hinweise starte ich nun diese meine VII Expedition, die sicher einige interessante Geheimnisse über die Echsenvölker, speziell die Leviathanim bergen könnte. Außerdem könnten die Schatzfunde meine weiteren Forschungen für den Rest meines Lebens absichern.

Vorbereitungen:

Die Reisevorbereitungen haben noch bis Mitte Rahja angedauert und so habe ich mich entschlossen noch bis zum Beginn des neuen Jahres zu warten.

Die Beschaffung eines Schiffes war kein Problem, auch wenn dadurch meine Mittel stark geschrumpft sind. Auch eine Mannschaft zu heuern war ohne Probleme, da die Aussicht auf die immensen Schatzfunde so viele Leute angelockt hat, dass ich mir die besten aussuchen konnte.

Wir haben Proviant für drei Monate und genügend Ausrüstung an Bord genommen. Speziell für das Leben in Urwald und Ausrüstung zum graben.

Reise, 1. Tag:

Am 6. Praios hat das Schiff in Havena abgelegt. Das Wetter ist hervorragend, die Mannschaft motiviert. Das Schiff macht gut an Fahrt. Ich habe mit meinen gesamten Aufzeichnungen im Schiff Quartier bezogen. Mir obliegt auch das Kapitänskommando, dass ich für die Seefahrt allerdings meinem ersten Offizier überlasse.

Reise, 6. Tag:

Einer der Matrosen bekam Wahnvorstellungen und musste am Hauptmast festgebunden werden.

Reise, 7. Tag:

Bisher waren keine besonderen Vorkommnisse. Heute jedoch scheint sich ein Unwetter zusammen zu brauen.

Versuchen das Schiff aus dem Sturm zu lenken. 2 Mann über Bord!

Reise, vermutlich 8. Tag:

Während der Sturm abflaute sind scheinbar alle in eine Art Ohnmacht gefallen. Geweckt wurde ich von einem krachenden Geräusch. Das Schiff befindet sich in Mitten einer seltsamen Nebelbank. Es ist in der Mitte durchgebrochen und halb eingesunken. Die Hälfte der Mannschaft fehlt. Die andere Hälfte ist sehr nervös. Musste mehrfach Magie einsetzen um sie ruhig zu stellen.

Es ist mir noch unklar, ob wir auf die Felsen aufgelaufen sind, oder ob diese sich von unten in das Schiff gebohrt haben.

Mannschaft versucht zu retten, was zu retten ist.

9. Tag:

Eine Untersuchung ergab, das der Nebel und die ganze Umgebung magisch durchflutet sind. Die Matrizen unterscheiden sich von allen mir bekannten, so dass sich bei mir der Verdacht

nahe legt, wir befinden uns Außerhalb von Aventurien. Wahrscheinlich ist, das wir durch ein so genanntes Feentor in eine Anderswelt geraten sind.

Heftige Diskussionen über ein entkommen von hier. Das Schiff ist völlig unbrauchbar.

13. Tag:

Viele Vorräte sind verdorben, Rest wird knapp. Haben einen Fisch gefangen, der plötzlich angefangen an, in einer seltsamen uns unbekanntem Singsprache um sein Leben zu flehen.

Einige der abergläubischen Matrosen sind dem Wahnsinn nahe.

14. Tag:

Wurde von einem Matrosen angegriffen und musste ihn mit einem Fulminictus töten. Meuterei droht.

15. Tag:

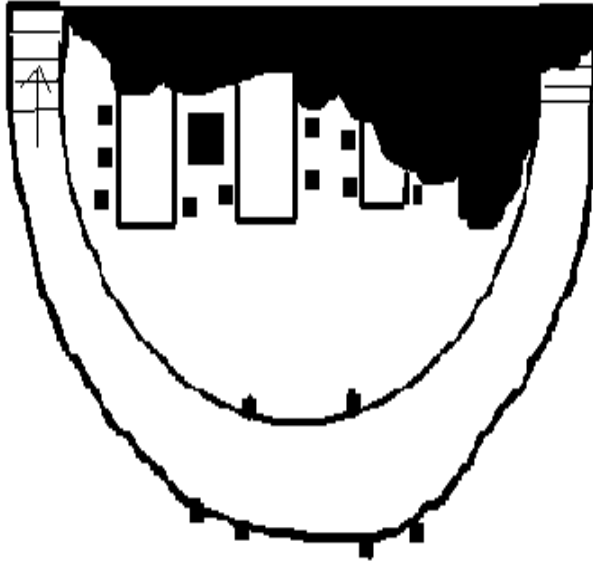
Habe es jedem frei gestellt etwas zu unternehmen. 5 Mann haben sich aus Planken ein provisorisches Floß gebaut und versuchen durch den Nebel zu kommen. Die anderen haben zu viel Furcht vor dem Glühen. Ich bleibe an Bord und forsche nach magischen Wegen von hier zu entkommen.

18. Tag:

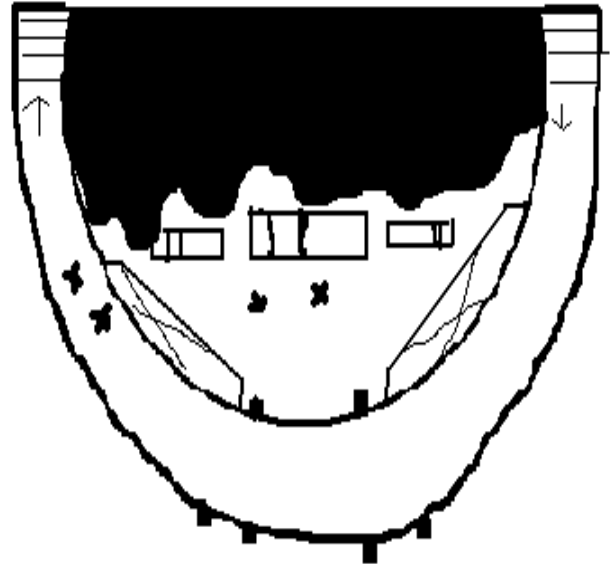
Keine Vorräte mehr. Es kam an Deck zu Kämpfen. Mehrere Tote. Expedition ist fehlgeschlagen. Ich fürchte selbst der Weg in Borons Hallen ist uns hier verwehrt. Ich muss um mein Leben fürchten.

Der Palast des Echsenkönigs:

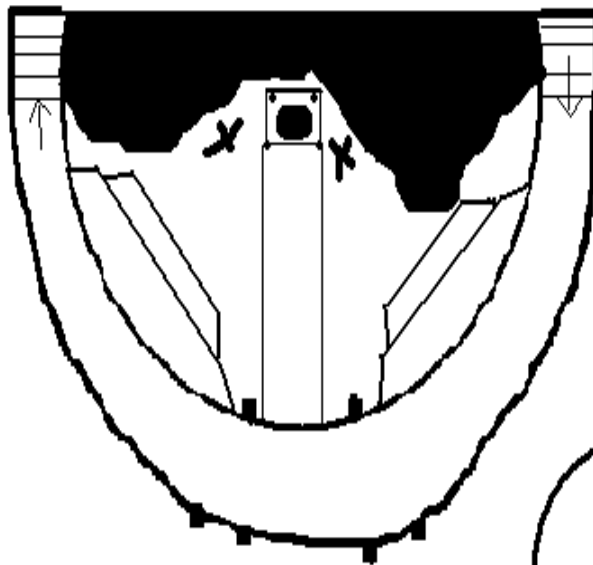
Turm, 1. Stock



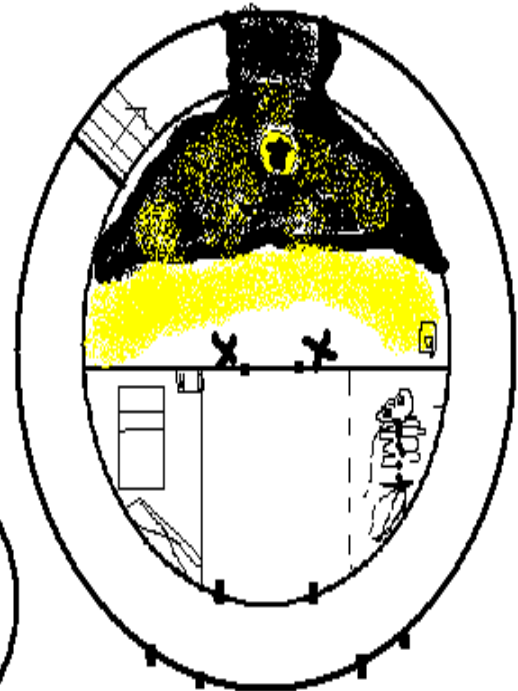
Turm, 2. Stock



Turm, 3. Stock



Turm, 4. Stock

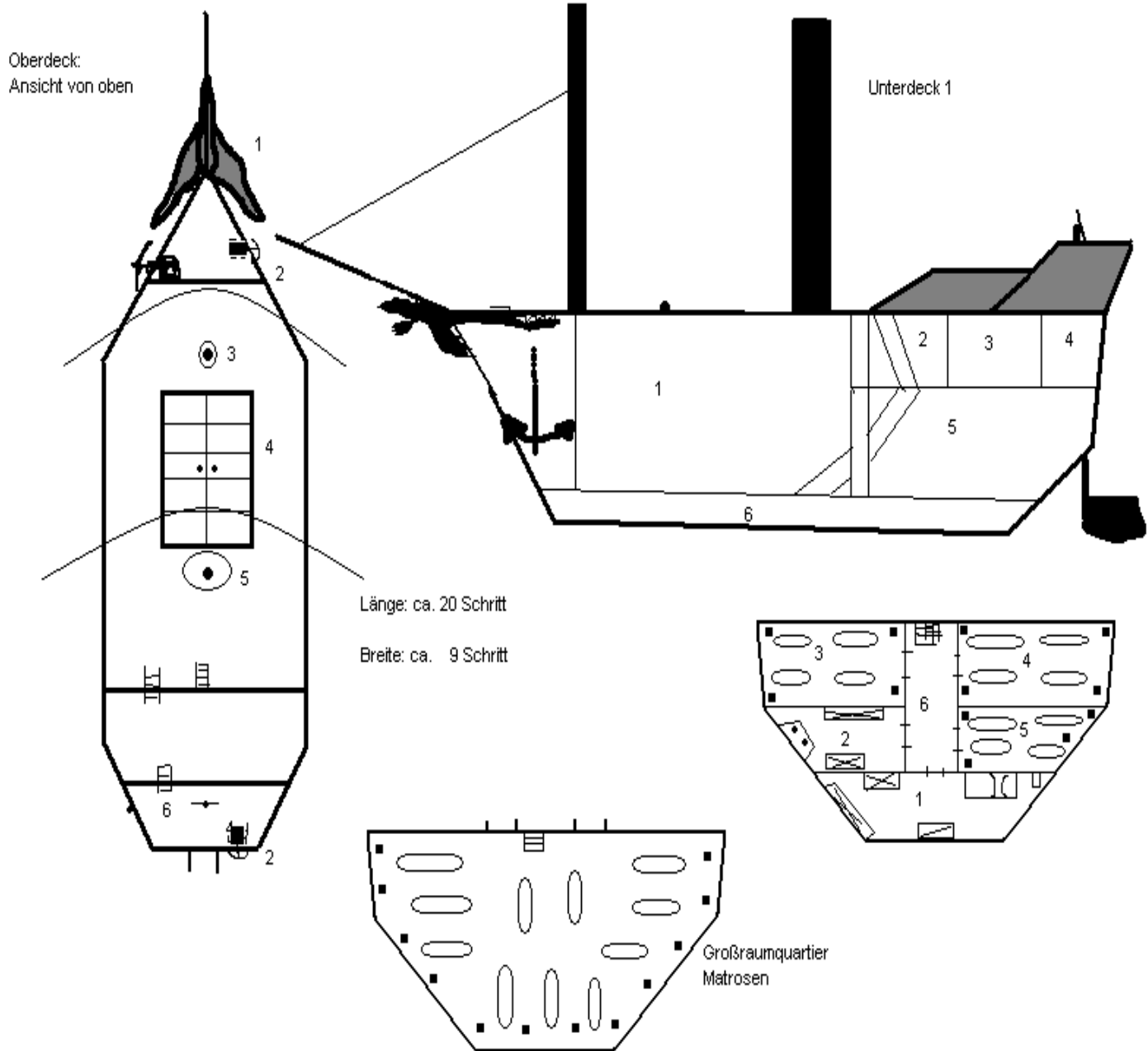


Turm, 5. Stock

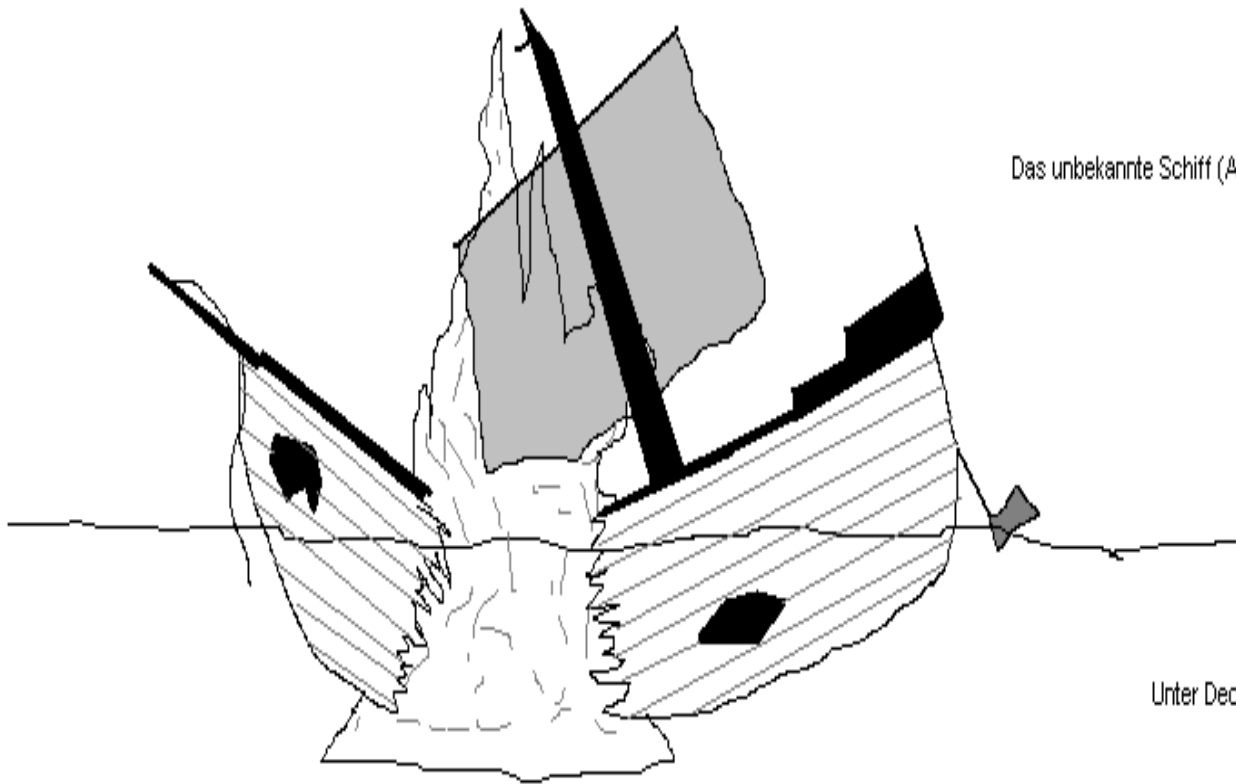


Der fliegende Hoiländer

Handelsschiff, ca. 4 Jahre alt

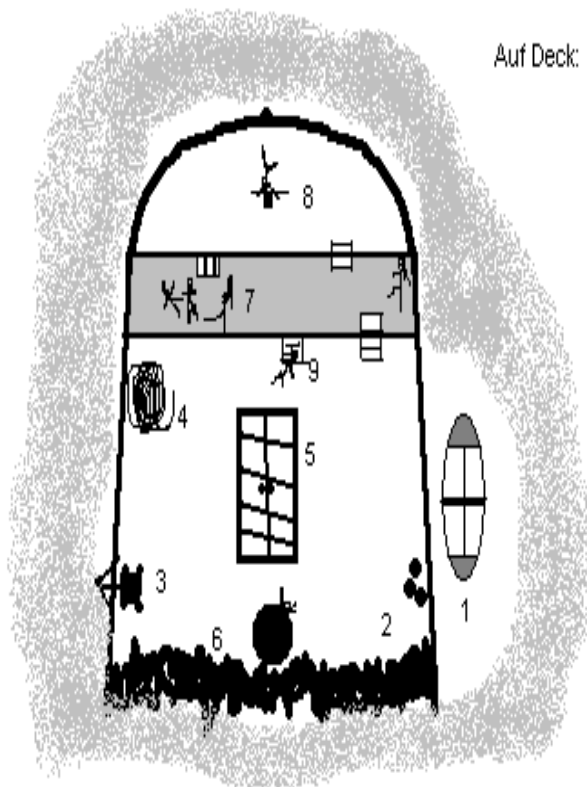


Das Schiff im Nebel

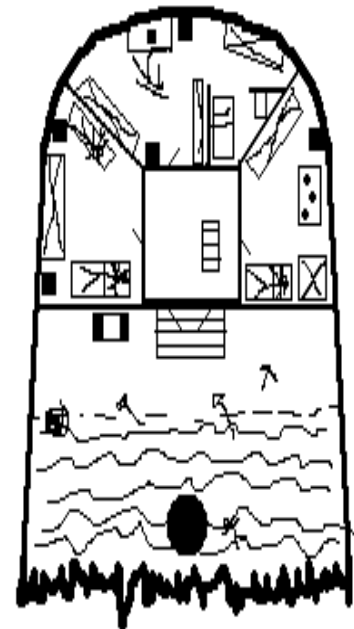


Das unbekannte Schiff (Außenansicht)

Unter Deck:



Auf Deck:



Geheimschriften von Ephilaus di Chromo:

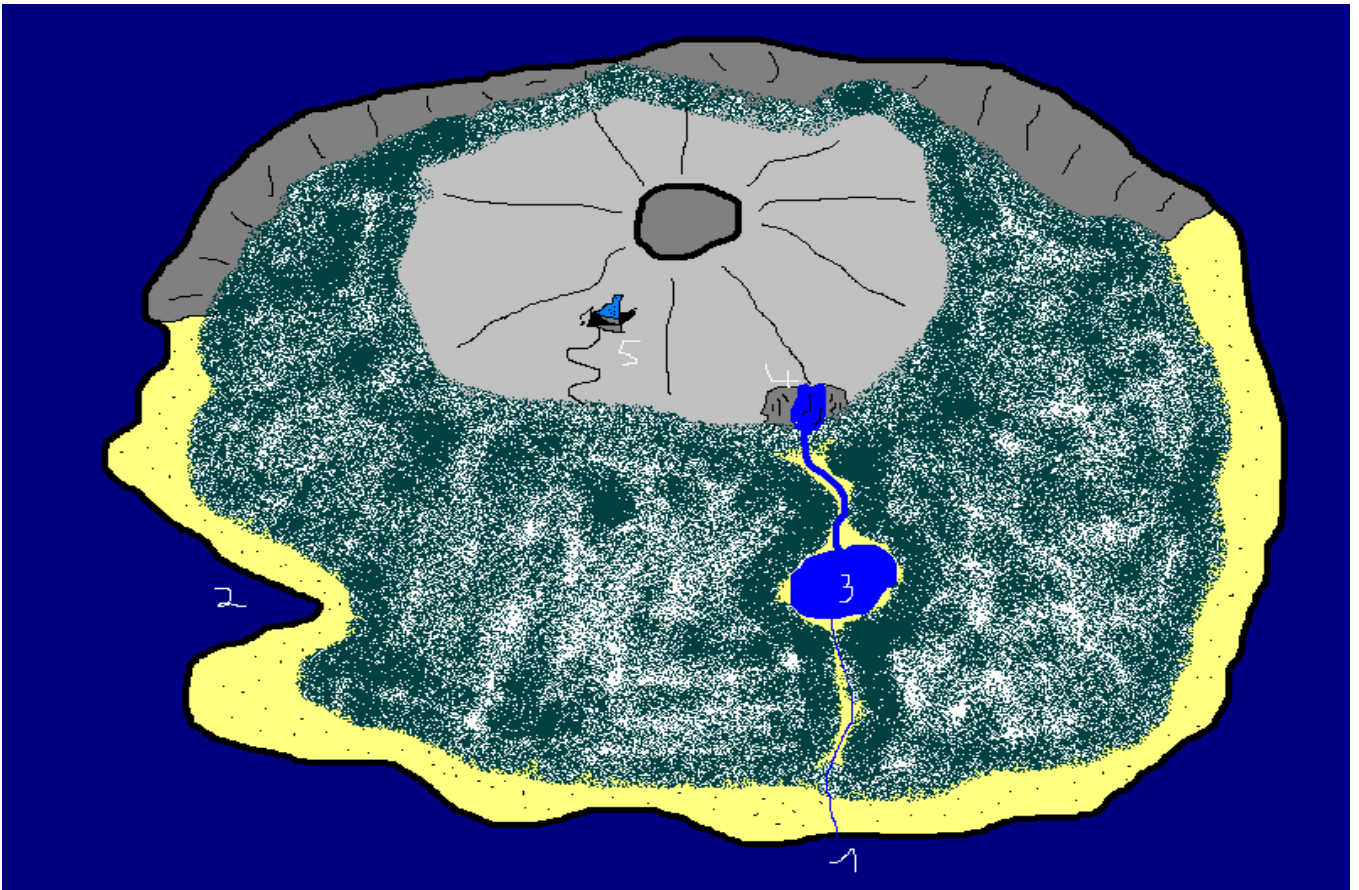
Geheimalphabet des Ephilaus di Chromo für den Meister

A	◁	B	⊃	C	∫	D	∧	E	∩	F	⋈	G	⋅	H	✱	I	∟
J	✓	K	⊗	L	·	M	∨	N	∪	O	⊘	P	⊕	Q	⊠		
R	⋈	S	Ⓢ	T	Ⓣ	U	⊞	V	⋈	W	⋈⋈	X	○	Y	Ⓢ	Z	Ⓣ

Geheimbuchstaben für die Spieler (Zettel des toten Magiers)

A = ◁ H = ✱ M = ∨ S = Ⓢ Z = Ⓣ

Das vergessene Eiland



Inselkarte für die Spieler:

