



Der Fluch auf Atthea

Ein Abenteuer für 2 - 4 Personen

Von Malte Jakob

Vorgeschichte (Spielleiter)

Atthea ist eine Insel auf einem Viertel des Weges von Palea nach Gnelion und liegt in Thuradron, dem Meer ohne Wiederkehr¹. Obwohl es so klein ist, dass es nicht mal auf der Karte verzeichnet ist, zeichnet es sich durch seinen fruchtbaren Boden, reiche Wälder mit vielfältiger Fauna und der Menge an guten Bauplätzen aus. Tausende Menschen besiedelten und bewirtschafteten Atthea, unter der gütigen Herrschaft des Fürsten Carris, der von allen, die ihm begegnet waren als gütiger, warmherziger und ausgeglichener Mensch galt, der besonders weitsichtig dachte. So sorgte er gemeinsam mit seiner Frau, der Elfin Liala, die ihn aufgrund seines Charakters so sehr lieben gelernt hatte, dass sie sich für Immer von ihrem Elfen-Leben verabschiedet hatte, nur um für seine - verhältnismäßig kurze - Lebenszeit mit ihm zusammen sein zu können.

Doch irgendwann kam es, wie es kommen musste: Carris starb und lies Liala allein mit der Regentschaft der Insel zurück. Doch egal wie sehr sie sich bemühte, eine gute Herrin zu sein und ganz egal, wie sehr ihre Untertanen sie liebten, Nachts flüsterte Næroth zu ihr. Er erzählte von Carris und den Gräueltaten, die er begangen hatte, bevor er der Mensch wurde, den sie liebte, und von all den Qualen die nun erliden müsse. Jede Nacht flüsterte er ihr neue Lügen ins Ohr, wie er ihn zurück ins Reich der Lebenden senden könne und wie sehr er doch leide. Schließlich ertrug Liala es nicht mehr und

bot Næroth alles im Austausch für Ihren liebsten. Ein Herz für ein anderes...

In dieser Nacht waren weder Mond noch Sterne am Himmel über Atthea zu sehen. Dies nahmen bereits einige der Siedler zum Anlass auf das Festland zurückzukehren, oder Ihr Glück in den Weiten des Meeres zu suchen. Diejenigen, die das nicht taten, würden bald folgen oder zugrunde gehen, denn sie traten von nun an einer kalten und rücksichtslosen Herrscherin gegenüber. Die fischreichen Gewässer wurden von angsteinflößenden Seeungeheuern heimgesucht und aus den Tiefen der Höhlen schrecklich Kreaturen emporkrochen, die nachts die Dörfer überfielen und die Siedler zerfleischten. Jegliche Hilfeersuchen der Siedler wurden abgelehnt und Gerüchte über eine Schattenhafte Figur, die hinter dem Thron stand und ihr Dinge einflüsterte verbreite sich wie ein Lauffeuer. Wer bis jetzt noch nicht das weite gesucht hatte, tat dies nun, sofern er überhaupt noch konnte.

Eines Nachts erhellte ein dunkles Licht die Kapelle an der Spitze des Berges. Niemand, der sich zu dieser Zeit noch dort aufhielt oder sich später zur Insel aufmachte, wurde jemals wiedergesehen. Seitdem scheint ein ewiger Schatten über der Insel zu liegen und mehr und mehr Kreaturen werden von der Regentschaft des Bösen angezogen.

¹ Wenn die Spieler nicht so lange reisen sollen, kann Atthea natürlich auch woanders liegen.

Abenteurer

Die Abenteurer befinden sich zu Beginn in einer beliebigen Stadt an einem Marktplatz oder einer viel frequentierten Kneipe der Bote eines Grafen Kelin, der Abenteurer zur Befreiung der Insel Atthea sucht. Natürlich verspricht er jedem freiwilligen eine fürstliche Belohnung von 10 Goldfalken. Als Kundgebung kann folgender Text vorgelesen werden:

“

Hört hört!

Der Graf Kelin sucht Mutige und kompetente Abenteurer zur Befreiung der Insel Atthea, die einer Horde Monster zum Opfer fiel!

Die Gesuchten sollten seetauglich, mutig, kampffertig und geschickt sein!

Für all jene, die erfolgreich von der See zurückkehren werden mit zehn Goldfalken für ihre Bemühungen entlohnt!

Wer sich melden möchte tue dies in der Taverne „Zum alten Seemanns-garn“ in Zardos².

”

Danach hängt er einen Zettel mit ebendiesen Informationen an die Tür und geht. Sollte er angesprochen werden, so ist er in Eile, da er heute noch zwei weitere Städte bereisen soll - Seinem Meister liegt sehr viel daran diese Insel zu befreien. Schaulustige drängen sich um den Zettel, und es ist Getuschel zu hören: „Da kriegen mich keine zehn Pferde hin“, „Der Graf will doch nur die Schätze von der Insel“ oder Ähnliches. Werden die Schaulustigen befragt, können sie nur über Hörensagen von der Insel berichten: Dass sie früher bewohnt war, der Herrscher starb und jetzt ist sie voller Monster - mehr wissen sie nicht.

Wenn sich die Abenteurer beschließen, den Auftrag anzunehmen, oder zumindest mehr darüber erfahren zu wollen, müssen sie zur angegebenen Stadt Reisen. Auf der Reise kann der Spielleiter auch (je nach

Terrain) einige Wegelagerer oder Goblins (Siehe Anhang) auf die Spieler loslassen.

Im alten Seemannsgarn angekommen, können die Abenteurer Graf Kelin schnell ausmachen. Er trägt eine zerbeulte Rüstung mit vielen Abzeichen und Orden. Er kann auch wie folgt beschrieben werden:

“

An einem Tisch weit entfernt des Eingangs seht ihr einen Mann, den ihr als Graf Kelin vermutet. Ergrautes Haar, stoppliger Bart und eine Rüstung, die schon mehr Kämpfe überstanden hat als die eines manchen Kriegers. Einige Dellen werden von Abzeichen und Orden des Königs überdeckt, die ihn für seine Heldentaten rühmen. An seinem Tisch stehen einige Gefolgsleute, die sich über eine Karte bücken und scheinbar einen Plan ausarbeiten.

”

Kelin diente in der Tat lange für den König, der ihn auch sehr schätzte. Carris und er hatten sich damals im Dienst kennengelernt und wurden sofort Freunde. Während Carris eines Tages entschied abzudanken und zur Belohnung für seine Dienste die Insel Atthea bekam, diente Kelin dem König noch viele Jahre weiter - auch heute noch. Als Carris verstarb und Atthea langsam korrumpierte, traten einige der frühen ausgesiedelten an Kalin heran, da er Carris damals wann immer möglich besucht hatte. Doch bevor es sich der Sache annehmen konnte, wurde er vom König in einen anderen Teil Paleas versetzt, um dort ein langes und wichtiges Projekt zu überwachen. Nun ist er zurück und möchte sich dem Schicksal seines Freundes annehmen. Die Schätze der Insel sind ihm egal - Durch seine Dienste würde ihm der König die gesamte Insel gleich zehn mal schenken.

Diesen Sachverhalt wird Kelin auch auf Nachfrage erläutern. Seine Rekrutierungsaktion war erfolgreich: Inzwischen hat er Genügend Männer, um eines seiner Schiffe zu besetzen und damit nach Atthea zu

² Je nach Standort von Atthea können natürlich auch andere Hafenstädte verwendet werden.

segeln - er setzt sogar seinen besten Steuermann für die Mission ein. Er selbst kann leider nicht mitkommen, da er nach wie vor im Dienste seiner Majestät steht, die jeder Zeit nach ihm verlangen könnte.

Sofern die Abenteurer Zusagen, tragen sie ihren Namen in eine Liste ein, Kelin bedankt sich und erwartet sie am nächsten Sonnenaufgang im Dock. Für Verpflegung ist gesorgt, aber die Abenteurer können sich natürlich noch zusätzlich ausrüsten, bis es soweit ist.

Am nächsten Morgen finden sich alle freiwilligen vor der Silbersonne ein - ein mächtiges 3-Mast-Segelschiff, das 50 Leute beherbergen kann. Die Abenteurer haben die letzten Plätze belegt. Die anderen Mitstreiter sind ein bunter Haufen aus verarmten Trunkenbolden und Kartenspielern, Musikern, einigen edelmütigen Pseudo-Helden und auch einige ehemalige Bewohner Attheas, die endlich wieder zurückkehren wollen. An Bord der Silbersonne steht Kelin, der noch eine Ansprache hält:

“

Männer!

Heute macht ihr euch auf den Weg nach Atthea! Eine Insel die einst so prächtig und Wunderbar war wie das gelobte Land selbst. Doch nun bietet sie Monstern und anderem schandhaften Ungetüm eine Heimat! Doch das wird nicht so bleiben, denn es ist eure Heimat, nicht ihre! Und was sind den so ein Haufen Missgeburten der Hölle gegen tapfere Krieger wie euch?! Lasst uns diese Bastarde abschlachten wie sie einst unsere Leute und nehmt zurück was euch gehört! Und wenn ihr wiederkommt wird man Loblieder über euch und euren Heldentaten singen!

”

Alle grüßen begeistert und betreten hastig und voller Tatendrang die Silbersonne. Graf Kelin dankt jedem einzelnen persönlich und verlässt das Schiff, bevor es ablegt.

Die Seefahrt

Die Seefahrt dauert voraussichtlich 2 Tage. Der Erste Tag wird hauptsächlich damit verbracht, einander kennenzulernen. Alle sind frohen Mutes, scherzen, spielen und lachen. Die Spieler können sich bei Glücksspielen (Siehe Anhang) Etwas Geld dazuverdienen (oder Verlieren). Am Abend sitzen alle auf dem Deck und erzählen sich Geschichten. Die Spieler können dem entweder Beiwohnen oder anderen Aktivitäten nachgehen (in etwa das verspielte Geld in den Kajüten wieder zurück-klauben - dies erhöht jedoch den Missmut der Crew). Sitzt sie bei der Runde, so erzählt ein ehemaliger Siedler davon, wie er glaube, Næroth hätte seine Finger im Spiel, und dass er das seltsame Licht in der Kapelle sah. Hierfür kann folgender Text verwendet werden:

“

Ich sag euch eins, Atthea ist verflucht! Nachdem der alte Herrscher starb und seine Frau alleine zurückließ, war sie völlig durch den Wind, aber das passiert schon mal, nach einem Todesfall. Aber eines Nachts, waren keine Sterne mehr über unserem Himmel, aber nur unserem! Fischer, die etwas weiter im Meer gefischt hatten, konnten eine sternenklare, vom Mondlicht erhellte Nacht sehen! Da hatte meine Schwägerin schon ihre Sachen gepackt und ist weggegangen „Næroth hat uns verflucht“ sagte sie. Ich hab anfangs gedacht, das wäre Humbug, aber als dann die Fische gingen und die Monster kamen, da hab ich alles genommen, was mir lieb war und bin abgehauen... Und das anscheinend gerade rechtzeitig! Ein Tag später kam aus der Kapelle am Berg ein merkwürdiges Licht und die gesamte Insel wirkte irgendwie dunkel und furchteinflößend. Sogar das Wasser sah aus, als würde es einen verschlingen... Aber eins sag ich euch: Jetzt sind wir die furchteinflößenden!

”

Während der Geschichte scheinen die Leute verängstigt und verunsichert, aber am Ende sind sie durch die Parole wieder Heiter und in Kampflaune.

Wenn die Spieler nicht da waren, so sollten sie spätestens in den Kajüten hören, wie sich zwei Männer über die Geschichte unterhalten, und wie sie dennoch aufgrund des Lichtes aus der Kapelle am Berg etwas verängstigt sind.

Der Sturm

Am nächsten Morgen werden die Abenteurer unsanft geweckt. Einige fallen aus ihren Hängematten, die anderen werden spätestens von der Lauten Schiffsglocke und dem Gebrüll geweckt:

“ Alle Mann an Deck!! Sichert die Ladung, holt die Segel ein und betet, dass uns kein Kaventsmann trifft! ”

Als die Abenteurer das Deck erreichen, so erwartet sie folgendes Szenario:

“ Als ihr das Deck erreicht, bietet euch ein Anblick, der selbst erfahrene Seemänner zu Otum³ beten lässt. Mannshohe Wellen krachen von allen Richtungen gegen die Silbersonne und überschwemmen schon das große Deck. Der Wind zerrt an den Segeln, die Masten knarzen bedrohlich. Auf dem Deck selbst herrscht Chaos - auf solch einen Sturm war hier niemand vorbereitet, viele können nicht mal schwimmen... Nicht, dass das bei diesem Seegang irgendeinen Nutzen hätte. Hinter dem Steuer hat Kelins Steuermann alle Hände voll zu tun, um mit den Naturgewalten um die Kontrolle des Bootes zu kämpfen. Als er euch sieht, ruft er „Steht nicht nur dumm rum! Holt das Segel ein bevor es uns den Mast abreißt ihr verdammten Landratten! ”

Nun beginnt die erste Prüfung.

Der Sturm birgt viele Gefahren. Allein schon um über das Deck zu kommen, kann der Spielleiter schon ein einfaches Athletik-Manöver verlangen, damit sie aufgrund des heftigen Seegangs und des vielen Wassers auf dem Deck nicht von den Füßen gerissen werden.

Zuerst sollten die Spieler, wie angewiesen das Hauptsegel einholen. Das Segel ist von sich aus bereits sehr groß und schwer, aber der Wind zerrt mit extremer Kraft daran. Allein schon beim Ansehen des Segels sollten die Spieler erkennen, dass sie das Segel gemeinsam einholen müssen. Hierfür ziehen alle Spieler gemeinsam an den Seilen und müssen gemeinsam ein Athletik-Manöver (ST) mit Manöver-Schwierigkeit 15 (oder 4* Anzahl der Spieler) bewältigen. Die Spieler kennen diesen Schwellwert nicht. Hierbei können die Würfelergebnisse der einzelnen Spieler addiert werden. Schaffen sie es, so können sie nach einigem Kämpfen das Segel einholen und der Mast stellt sein bedrohliches Knarzen ein. Sollten sie es nicht schaffen, so kann folgender Text vorgelesen werden:

“ Mit einer kräftigen Böe entreißt der Wind euch die feuchte Takelage. Ihr könnt nur noch hilflos dabei zusehen, wie der Wind die dicken Seile wie Peitschen auf dem Deck sausen lässt. Mit einem Aufschrei wird einer der Männer vom Seil erwischt und geht regungslos zu Boden - ist er Tot? Falls nicht, solltet ihr euch beeilen, denn in dieser Schiefelage rutscht er immer näher an den Rand des Schiffes. Doch mit atemberaubender Geschwindigkeit schnellst das Seil nun auch auf euch zu... ”

Die Spieler müssen dem Seil nun mit einem schweren Athletik-Manöver (GE) ausweichen. Sollten sie es nicht schaffen, so werden sie von den Füßen geworfen und erhalten 3 TP (- Rüstung, mindestens jedoch 1) Schaden. Die Spieler, die noch stehen, können sich nun entscheiden, ob sie den Mann retten wollen. Dies erfordert

³ Gott des Meeres

ein leichtes Athletik-Manöver(ST oder GE), um ihn rechtzeitig zu erreichen, ansonsten rutscht er bewusstlos von Deck. Wenn sie ihn gerettet haben, so eilen sofort zwei andere zu Hilfe, die ihn unter Deck bringen.

Im Anschluss kann folgender Text vorgelesen werden:

“Gerade, als ihr euch in all dem Chaos nach anderen Aufgaben umschaute, ertönt ein lautes Krachen - Der Hauptmast! Splitter fliegen in alle Richtungen, als er dem Wind nachgibt, sich zuerst etwas dreht und dann seitlich vom Schiff fällt. „Achtung!!“ schreit noch einer der Männer, bevor der Mast krachend auf ihn herabstürzt. Andere haben weniger Glück: Sie wurden vom Segel bedeckt, das sie zerrt gemeinsam mit dem Mast in atemberaubender Geschwindigkeit vom Schiff zerrt, wo die mahlenden Wellen schnell jegliche Zweifel an ihrem Schicksal auslöschen.”

Wenn die Abenteurer das Segel eingeholt haben, so bleiben ihnen diese Verluste erspart.

Doch schon geschieht das nächste Unglück:

“Verdammt sei Otum, ein Kaventsmann! Haltet euch alle Fest!!!“, schreit der Steuermann, doch diese Warnung hätte es nicht gebraucht, denn ihr erblickt von selbst die Welle, die jeden einzelnen Mast des Schiffes bei weitem überragt und bedrohlich auf euch zukommt.”

Solch eine große Welle ist in der Tat sehr gefährlich und könnte das Abenteuer der Helden sofort beenden, denn um es zu bestehen, müssen sie ein schweres Athletik-Manöver (ST oder GE) bestehen. Sie haben noch einige Momente Zeit, bevor der Kaventsmann über ihnen zusammenbricht. Sie können die Spieler auf Seile in der Umgebung aufmerksam machen, mit denen sie sich aneinander

oder am Schiff festmachen können. In diesem Fall wird die Manöver-Schwierigkeit um 1 gesenkt. Sollte ein Spieler die Probe nicht schaffen, so wird er vom Seil aufgefangen. Sollten sie nicht festgebunden sein, so verfangen sie sich durch Glück in der Takelage oder prallen gegen die Reling, erhalten dabei allerdings 3 TP (-Rüstung, mindestens jedoch 1) Schaden. Viele andere Matrosen werden bei dieser Welle jedoch gnadenlos von Bord gespült.

“Verdammt“, schreit der Steuermann, der sich gerade noch so am Steuerrad festklammert. „Alle Mann unter Deck und Wasser schaufeln!“, befiehlt er. Hier oben gibt es tatsächlich nichts mehr, das man sichern könnte.”

Von hier ab ist alles „unspektakulär“ - Alle schaufeln Wasser und bekommen nicht mehr viel vom Sturm mit, außer dass er sich nach ein bis zwei Stunden legt. Optional kann zu Beginn des Schaufelns noch ein bewusstloser Mann vor dem Ertrinken im eigenen Schiff gerettet werden, indem ein einfaches Schwimmen-Manöver verübt wird.

“Nach ein bis zwei Stunden scheint sich das Meer wieder beruhigt zu haben, und ihr traut euch wieder an Deck. Was man auch immer einst dort Vorzufinden mochte, das Meer hat es fort gewaschen. Alles was übrig ist, sind ramponierte Segel und Seile, sowie ein Steuermann, der beim Anblick der hinter den Wolken über Atthea erscheinenden Sonne vor Erschöpfung in Ohnmacht fällt.”

Die Spieler haben den Sturm überstanden. Dies ist zugleich ein Guter Punkt für eine Pause.

Die Ankunft

Ein Seefahrtskundiger Freiwilliger steuert das Schiff näher an die Küste, aber aufgrund der vielen Steine, muss er etwas weiter weg Anker setzen. Von hier aus werden die Beibote verwendet. Leider ist

durch den Sturm nur noch eines übrig, so muss eine Hälfte vor, ein Mann rudert zurück und die Zweite Hälfte kommt nach. Nach dem Unwetter und den starken Verlusten ist die Motivation nicht mehr all zu groß, daher wird der Vorschlag, die Ersten einfach auszulosen umgesetzt. Ein Helm mit Spielkarten geht um (Ja, es gibt inzwischen weniger Männer als Spielkarten). Wer schwarz zieht, gehört zu Gruppe 1.

Natürlich ziehen die Spieler alle Schwarz:

“

Gemeinsam mit nicht mal mehr 10 anderen und etwas Material für ein provisorisches Lager quetscht ihr euch auf das kleine Beiboot.

”

Nun können die Spieler ein einfaches Manöver auf Wahrnehmung würfeln. Wer es nicht schafft, oder derjenige mit dem geringsten Erfolg, kann im unteren Platzhalter eingefügt werden:

“

Nach und nach legen sich alle einen Finger auf die Nase - [Name] bemerkt es zuletzt. „Ha, du musst Rudern!“, tönt es aus der Menge.

Und so rudert die erste Gruppe langsam auf Atthea zu. Die Insel ist eine wahre Augenweide. Nach dem Strand erstreckt sich eine große Ebene an saftigem grünen Grasland, das am Fuße eines mächtigen Berges liegt und in der anderen Richtung an einen dichten, fast tropischen Wald angrenzt. Überschattet wird das ganze jedoch von etlichen Ruinen, die über die gesamte Insel verstreut zu sehen sind. Und über all den verwüsteten Dörfern thront hoch oben auf dem Berg eine dunkle Kapelle, die als einzige unberührt scheint. „Wenn man der Karte hier glauben Schenkt, waren hier mal 4 Dörfer!“ (Die Spieler dürfen sich die Karte im Anhang ansehen). Je näher ihr der Insel kommt, desto unruhiger wird die Menge - sie haben Angst. „Hey, ich glaube ich sehe da was!“, ruft einer der Männer. „Ach halt die Klappe, da ist doch nichts“, erwidert ein

anderer. „Nein da, Schau!“. Der Mann deutet auf eine dunkle Stelle im Wasser. Aber diese Stelle bewegt sich... es ist keine Stelle, sondern ein monströser Fisch! Seine Rückenflosse sticht aus dem Wasser und bewegt sich zielgerichtet auf euch zu - gut möglich, dass er das weitaus kleinere Boot in sein Visier genommen hat. Es trennen euch noch 50m vom rettenden Festland, und 100m von eurem sicheren Untergang. „[Name]“, sagt einer der Männer „Ich denke du solltest schneller Rudern“.

”

Monsterfisch (SG 7)

Nun muss sehr viel gerudert werden. Wer auch immer gerade am Ruder ist, kann entscheiden, ob er rudern möchte, oder ob er den Posten einem anderen übergeben soll. Natürlich sind alle außer unseren Abenteurern zu Perplex um diesen Posten zu übernehmen.

Rudert der Spieler, so muss er Würfeln. Das Ergebnis + Athletik ist die Anzahl an Metern, die er das Boot fortbewegt. Jede Runde, die dieselbe Person nacheinander Rudert, wird kumulativ (also immer eins mehr) 1, höchstens jedoch KO/2 (abgerundet) (dann **muss** gewechselt werden) vom Ergebnis abgezogen (Bei negativem Ergebnis wird nicht zurückgerudert). Wechselt er den Posten, so wird der Malus für jede Runde, die er nicht rudert wieder um 1 verringert, bis er wieder 0 beträgt (Der Wechsel zählt dazu). Das Wechseln des Postens kostet allerdings einen Zug, in dem nicht gerudert wird. Der Spielleiter würfelt jeden Zug für den Fisch und multipliziert das Ergebnis mit 3 und subtrahiert es mit den Metern der Spieler, um den Abstand zu ermitteln. Eine Tabelle findet sich im Anhang.

Erreichen die Spieler das Festland rechtzeitig, so ist alles gut. Würde der Fisch sie innerhalb der letzten 10 Meter einholen, so kann der Tod der Spieler verhindert werden, indem das Wasser zu flach für den großen Fisch ist. Holt der Fisch sie viel zu früh ein, so kann er das Boot zerschmettern, befasst sich jedoch zuerst

mit den anderen armen Seelen. Die Spieler müssen daraufhin ähnlich der oberen Prozedur würfeln, mit Schwimmen als Attribut. Der Fisch wird sie nach einer Weile (3-5 Züge) wieder verfolgen, doch kurz bevor er sie erreicht, wird das Wasser zu flach (Die Abenteurer sollen ja nicht sterben).

Ganz egal wie die Spieler die Insel erreichen, eine Rückkehr ist ausgeschlossen. Die Silbersonne ist außer Gefahr, da sie doch um einiges Größer ist, als der Monsterfisch. Über Rufe können die Spieler noch mit der Crew kommunizieren. Diese verspricht zu Warten, bis die Mission beendet ist und repariert indessen die Schäden am Schiff.

Die überlebenden Männer sind dafür, erst mal ein Lager zu errichten und sich am nächsten Tag auf den Weg zur Kapelle zu machen, da sie dort die Quelle des Übels vermuten. Ein früherer Einwohner zeichnet einen Weg dorthin auf der Karte ein. Ist das Boot heil angekommen, so kann das Material zum bauen eines Lagers verwendet werden, ansonsten werden noch Teile des Materials (inklusive Karte) angeschwemmt. Für zusätzliches Essen können die Spieler Jagen, sie können aber auch beim Errichten des Lagers helfen (gerne auch etwas ausspielen). Es wird eine NSC-Nachtwache postiert und ein Lagerfeuer angezündet. Hier ist erneut ein guter Zeitpunkt für eine Pause.

Der Hinterhalt

Mitten in der Nacht müssen alle Spieler eine sehr schwere Wahrnehmungsprobe würfeln. Wer sie schafft, der erwacht, da er ein dunkles Knurren vernimmt. Die Nachtwache scheint irgendwann eingeschlafen zu sein. Der/die wache(n) Spieler haben nun mehrere Möglichkeiten: wieder Einschlafen, die anderen Wecken oder dem Knurren nachgehen.

Geht er dem Knurren nach, so sieht er im dunklen mehrere schemenhafte Gestalten, wenn er ein einfaches Wahrnehmungs-Manöver schafft. Sollte er sich entschließen, den Lichtkreis zu verlassen, den das noch brennende

Lagerfeuer wirft, so wird er sofort von einer dieser Gestalten attackiert.

Weckt er die anderen, so werden auch NSC-Charaktere wach, die sofort einige Fackeln entzünden. Für einen kurzen Moment beleuchtet der Lichtschein der Fackeln einige Ghule, die jedoch sofort zurückweichen.

Ghul (SG 6)

TP 40, INI +0, Klauen oder Biss, Schaden +1, KB 6, Rüstung 1, Schatz C

Ghule sind Untote und verspeisen Leichen. Ihr Anblick allein reicht aus, um Angst auszulösen. Verletzungen durch Ghule können Krankheiten auslösen (Wundbrand).

Die Ghule könnten so die gesamte Nacht abgehalten werden, aber es gibt nicht genügend Fackeln. Die Spieler können improvisieren, um neue Lichtquellen zu erschaffen und so die Ghule bis zum Morgengrauen abzuhalten. Lichtquellen im Inventar der Spieler sind durch den Sturm noch durchnässt und können nicht, oder nur verkürzt verwendet werden. Alternativ kann auch zum Kampf übergegangen werden (In diesem Kampf wird der Großteil der NSC getötet und der Rest ist schwer verletzt). In beiden Fällen gelten die Ghule als Überwunden (SG 12).

Sollte niemand das Wahrnehmungs-Manöver bestehen, oder die erwachten Spieler wieder einschlafen, so kann folgender Text vorgelesen werden:

“ Halb benommen werdet ihr von Schreien und klirrenden Klängen geweckt. Ihr seht euch um und erkennt, dass euer Lage komplett in Dunkelheit gehüllt ist. Rings um euch herum nehmt ihr Getümmel Schreie und Knurren wahr. Sofort greift ihr zu euren Waffen - keinen Moment zu spät, denn aus der Dunkelheit kommen zwei Kreaturen auf euch zugeschossen: Ghule!

” Hier haben die Spieler keine Wahl und müssen kämpfen. Wenn die zwei Ghule getötet werden, so gelten sie als überwunden (SG 12). Nachdem die beiden Ghule niedergestreckt wurden, flüchtet der Rest - die Sonne geht auf.

“Was das Licht offenbart ist schrecklich. zerfetzte und angefressene Männer liegen im Lager verstreut. Diejenigen, die noch leben sind schwer verletzt: Gebrochene Knochen, abgerissene Körperteile oder tiefe Bisswunden, die sich wahrscheinlich mit Wundbrand infizieren. Eins ist sicher: eine Weitere Nacht werdet ihr nicht überleben.”

Die Spieler können den überlebenden noch helfen, sich zu versorgen und die Toten verbrennen, um die Ghule nicht noch mehr anzulocken, danach gibt es aber nichts mehr zu tun.

Die Spieler sollten sich zur Kapelle aufmachen. Wissen die Spieler nicht wohin, so kann die Kapelle auf der Karte markiert sein, oder einer der überlebenden weist sie darauf hin. Die umliegenden Dörfer zu erkunden würde Umwege bedeuten und eine weitere Nacht sollte wenn möglich vermieden werden. Der Weg zur Kapelle sollte weitestgehend ungestört und einen halben Tagesmarsch lang sein, bis der Berg erreicht wird. Der eingezeichnete Weg führt einmal um den Berg herum, da die Steigung dort nicht so steil ist. Alternativ entdecken die Abenteurer auch eine Höhle, die einen möglicheren kürzeren Weg bieten könnte, dies weiß jedoch niemand. Zudem ist die Höhle dunkel und könnte gefährliche Kreaturen beherbergen. Die Spieler müssen sich entscheiden.

Der Weg

Sollten die Spieler sich für den Weg entscheiden, so ist dieser relativ Ereignislos. Es wird lediglich ein Schwarm Riesenmoskitos angetroffen.

Riesenmoskitos (SG 1)

TP 10, INI +2, Stachel, Schaden -2, KB 2, Rüstung 5, Fliegend

Es handelt sich hierbei immer um einen Schwarm von 10 Tieren. Jedes hat einen Trefferpunkt und ist bis zu 8 cm lang.

Die Höhle

Die Höhle ist der schwierigere Weg. Zwar befinden sich hier keine Monster, jedoch muss eine nasse Felswand erklommen werden, um weiterzukommen. Andernfalls müssen die Spieler umkehren, was zusätzliche Zeit kostet.

Felswand (SG 3)

Um die Felswand zu erklimmen, müssen Die Spieler ein schweres Athletik-Manöver (ST oder GE) bewältigen. Mit Kletterausrüstung wird die Schwierigkeit um 2 verringert.

Der Showdown

Schließlich finden sich die Spieler vor der dunklen Kapelle wieder:

“Die alte Kapelle erhebt sich düster über euch und wirft ihren Schatten auf das gesamte Tal. Auch wenn alles andere, das ihr bisher gesehen habt, der Natur zum Opfer gefallen zu sein schien: Die Kapelle wirkt so, als wäre für sie die Zeit stehen geblieben. Das Mauerwerk war nach wie vor Makellos und die Eingangstore hängen stolz in ihren Angeln. Sogar die Wasserspeier, normalerweise die ersten Opfer des Zerfalls, schauen mit ihren grässlichen Fratzen auf euch herab.

Ihr betretet die dunkle Kapelle und das Licht der Mittagssonne wird von den Mauern verschluckt und von den dunklen Fenstern verzerrt. Die Kapelle ist prächtig ausgeschmückt mit vergoldeten Statuen, verschiedenen Becken und einem prächtigen Altar. Alles sieht so aus, als wäre gestern noch jemand hier gewesen. Einzig und allein die Kirchenbänke wurden sorgfältig an die Wände geschoben, um einem großen Pentagramm in der Mitte Platz zu machen. In der Mitte dieser dämonischen Zeichnung liegt eine Elfin. Sie liegt mit gefalteten Händen, geschlossenen Augen und einem friedvollen lächeln da. Ihr langes blondes wellt sich über den Boden,

bis zum Rand des Pentagramms. Das einzige, das dieses Friedvolle Bild verzerrt, ist der Blutige Dolch und eine klaffende Wunde, an der einst das Herz war.

Die Tür hinter euch schlägt zu und verschluckt das letzte bisschen Licht... Sie öffnet ihre Augen - sie leuchten Rot.

„Wer wagt es, in mein Reich einzudringen, meine Lakaien zu belästigen und nun in meine Gemächer einzudringen?“, donnert es mit einer Stimme, die unmöglich zu dieser filigranen Frau gehören kann. Doch bevor ihr etwas erwidern könnt, hört ihr ein Rumpeln außerhalb der Kapelle. Kurz darauf schmettert ein Gargoyle durch eines der bunten Kirchenfenster. „Das werdet ihr mit eurem Leben Bezahlen“

”

Nun treten die Spieler Liala entgegen, die ihre Seele verkaufte, um Carris wieder zurückzuerhalten. Næroth hingegen nutzte ihre nun leere Hülle, um einen Dämon auf Aborea loszulassen.

Wenn Sie den Eindruck haben, dass Dämon und Gargoyle zu schwer sind, so kann letzteres auch weggelassen werden.

Dämon (SG 6)

TP 30, INI +3, Dolch, Schaden -2, KB 6, Rüstung 9, MP 20, Schwarze Magie bis Rang 3, Gezielte Sprüche 3, Schatz E

Es gibt fast so viele Dämonenarten wie Drachenarten, und sie sind alle unterschiedlich - hier ist exemplarisch ein vergleichsweise harmloser Dämon angegeben. Sie können beschworen und gebannt werden. Es ist nahezu unmöglich, einen Dämon endgültig zu vernichten, er wird nur in seine Existenzebene verbannt.

Gargoyle (SG 8)

TP 50, INI -1, Krallen, Schaden +2, KB 8, Rüstung 10, Regeneration 1, Fliegend, MP 6, Schwarze Magie bis Rang 2, Gezielte Sprüche 3, Schatz E

Diese magischen Kreaturen scheinen versteinerte Bildnisse gräuslicher goblinoider Flügelwesen zu sein. Sie sind hinterhältig und gewitzt. Im Laufe der Zeit häufen sie große Reichtümer an, die sie gut versteckt horten. Bei Tageslicht sind sie häufig bloße

Steinfiguren und erwachen erst des Nachts zum Leben.

Sobald der Dämon erledigt ist, versteinert auch der Gargoyle (beide gelten als überwunden). Nachdem der Dämon gebannt ist, kann folgender Text vorgelesen werden:

“

Der Gargoyle scheint nun tatsächlich nur ein Haufen Steine zu sein. Die Elfin liegt regungslos auf dem Boden. Trotz ihrer zahlreichen Verletzungen sieht sie friedlich und zufrieden aus. Ein Sonnenstrahl scheint auf ihr Gesicht, und ihr bemerkt, dass die Insel nun von der Abendsonne bestrahlt wird, und ihr jeglichen schrecken nimmt. Ihr habt es geschafft.

”

Die Rückkehr

Die Spieler können sich noch in der Kirche umsehen und einige der kleineren Statuen mitnehmen (jeweils links, hinter und rechts des Altars mit einem Wert von 15TT). Wer unter den Altar sieht, findet auch einen kleinen Geldhaufen im Wert von 2 GF.

Die Rückreise ist ereignislos, aber es wird immer dunkler und die Spieler sollten sich beeilen, sollten die Ghule wiederkommen. Zurück beim Lager ist es schon fast dunkel, aber die Spieler sehen, wie die Silbersonne einen riesigen Fisch auf dem Deck ausnimmt - der Monsterfisch hatte keine Chance gegen dieses große Schiff.

Die Spieler können nun also gemeinsam mit den Verletzten gefahrlos zurück rudern. Um etwas Spannung aufzubauen, kann der Spielleiter die Ghule noch einmal erscheinen lassen, die sie allerdings nicht rechtzeitig vor dem Ablegen den Bootes erreichen.

Der Steuermann ist inzwischen wieder wohlauf und die Rückreise verläuft ohne weitere Vorfälle (wenn auch etwas langsamer, sollte der Hauptmast fehlen). Wieder im Hafen angekommen, bedankt sich Kelin bei allen überlebenden Abenteurern (er scheint überrascht über die Anzahl zu sein - ob er mehr oder weniger

erwartet hätte?). Er lädt alle zu einer Runder im alten Seemannsgarn ein, und nachdem er von euren Heldentaten hört, steckt er jedem der Spieler zwinkernd noch 5 GF mehr zu.

Ende

Anhang

Goblin (SG1)

TP 4, INI +0, Dolch, Schaden -2, KB 2, Rüstung 1, Schatz A

Dürr und kaum 1,60m groß sind sie in aller Regel tückische und biestige Kreaturen. Sie sind häufig feige, aber in größeren Gruppen kess und übermütig. Sie leben in Höhlen und ernähren sich von allem irgendwie essbaren.

Bandit (SG 2)

TP 20, INI +1, Flegel, Schaden +1, KB 3, Rüstung 2, Schatz C

Glücksspiel

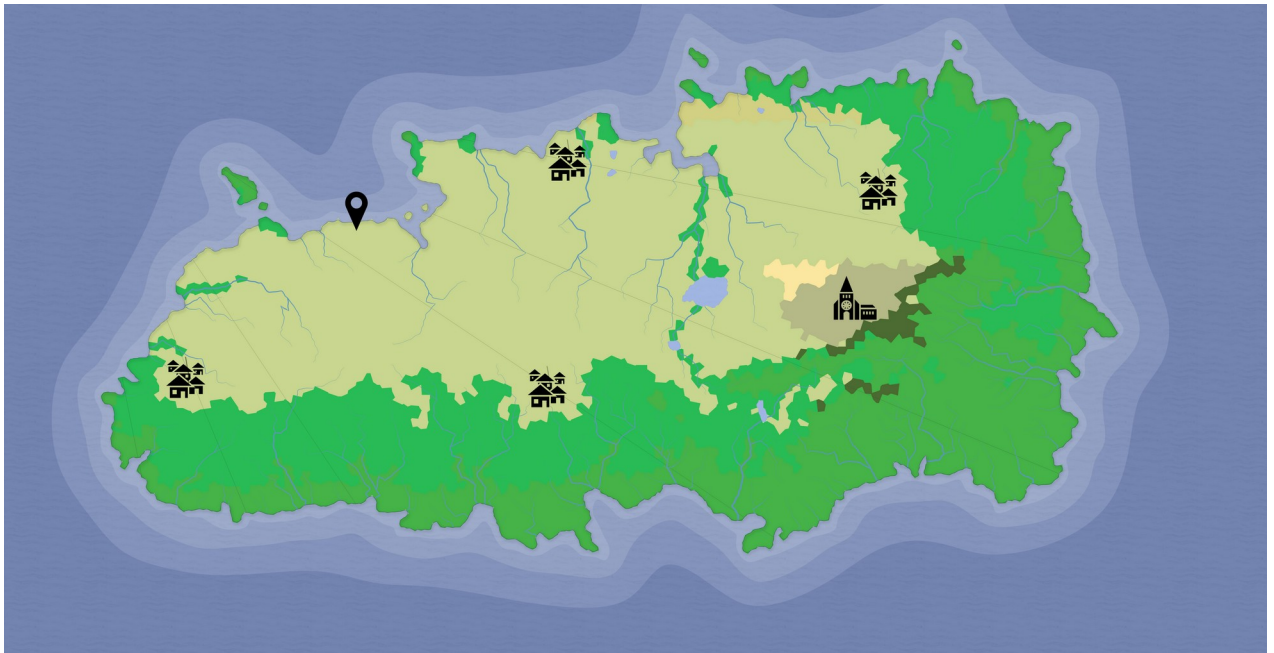
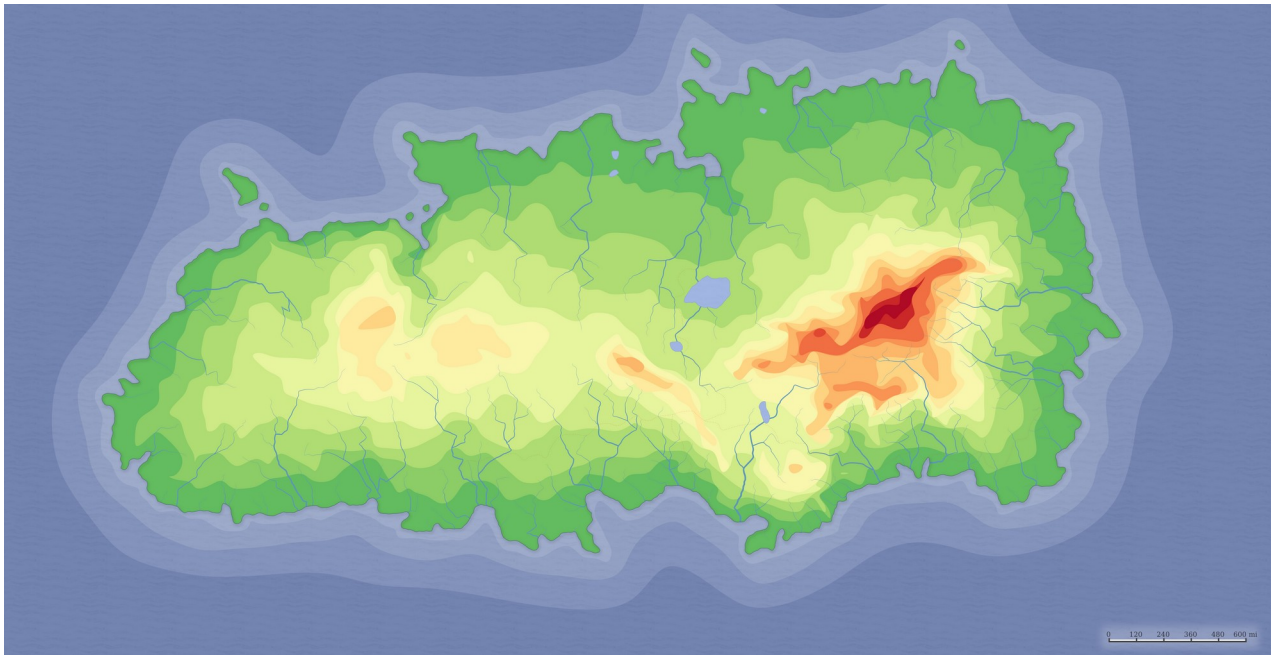
Hierzu würfelt der Spielleiter eine Zahl. Würfelt der Spieler höher, so bekommt er das doppelte seines Einsatzes zurück, wenn nicht, so verliert er ihn. Die Spieler können auch schummeln. Bei einem erfolgreichen Manöver auf Einflussnahme (CH) (einfach bis sehr schwer), kann das Würfelerggebnis des Spielleiters um die Anzahl der Ränge in Einflussnahme verringert werden (Bei 0 Rängen ergibt es dementsprechend keinen Sinn)

Bei einem erfolgreichen Manöver auf List (CH) (einfach bis sehr schwer) kann das eigene Ergebnis hingegen um die Anzahl der Ränge in List erhöht werden.

Verliert der Spieler die Probe, so wird er erwischt, sein Anteil einkassiert und er muss sich einen anderen Gegner suchen. Wird er 3 mal erwischt, so spielt niemand mehr mit ihm.

Zudem kann ein Spieler maximal 10 - 25% seines ursprünglichen Geldes gewinnen, danach traut sich aufgrund seiner Glückssträhne niemand mehr, gegen ihn anzutreten. Verlieren kann er hingegen alles.

Strand in:	Fisch in:	Mali:
50m	100m	Person(Malus)



Quellen

Kirche, Dorf & Marker: Delapuoite, game-
icons.net

Karte: [https://azgaar.github.io/Fantasy-
Map-Generator/](https://azgaar.github.io/Fantasy-Map-Generator/)