

# Das Schiff

Philip H

31. August 2016

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Vorwort</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Das Schiff</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>NPCs</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Karte</b>	<b>9</b>

# 1 Vorwort

Im Hafen von Bethana geht ein Schiff ein, dessen Zombieartige Mannschaft den Hafenmeister entführen. Das Schiff steht noch im Hafen und es liegt an den Helden, den Hafenmeister zu retten. Dieses Abenteuer kann überall dort stattfinden, wo es kleine Häfen gibt.

## 2 Das Schiff

### Allgemeine Informationen:

Während die Helden das idyllische Stadtbild von Bethana genießen bemerken sie eine Karavelle, welche im Hafen anlegt. An sich ist der Zweimaster kein ungewöhnlicher Anblick, doch etwas an den Matrosen an Deck scheint seltsam zu sein. Ihre Bewegungen sind zu steif, ihre Handgriffe zu unsicher. Ganz so, als würden sie zum Ersten Mal auf einem Schiff arbeiten. Die Helden sind nicht die Einzigen, denen dies aufgefallen ist. Eine kleine Menschengruppe hat sich bereits am Steg gesammelt an dem das Schiff nun anlegt. Vor der Menschengruppe steht der Hafenmeister, welcher den anfallenden Hafenzoll eintreiben will. Nachdem die Planke Schiff und Steg miteinander verbunden hat, schreiten fünf Matrosen mit steifen, ungelenken Bewegungen auf den Hafenmeister zu. Dieser versucht sich die in ihm aufsteigende Nervosität nicht anmerken zu lassen, doch das leichte Zittern in seiner Stimme ist unüberhörbar. „Ich grüße euch, Werte...“ Weiter kommt der Hafenmeister nicht. Einer der Matrosen schlägt ihn wuchtig gegen das Kinn. Jeder in der Nähe des Stegs kann das Knacken des brechenden Kiefers hören. Der Hafenmeister sinkt bewusstlos in die Arme zweier Matrosen, welche ihn prompt zurück zum Schiff schleifen. Die Menschenmenge gerät in Panik und versperrt bei ihrer Flucht den Stadtbütteln den Weg. Bis sich die Bewaffneten durch die fliehenden gezwängt haben, sind die Matrosen samt Hafenmeister im Inneren des Schiffs verschwunden.

### Spezielle Informationen:

Durch einen Sinnesschärfe Wurf kann folgendes entdeckt werden:

- QS 1: Obwohl es eine Halterung für ein Beiboot gibt, fehlt dieses.
- QS 2: Aus dem Gitter der Frachtluke scheint Gras heraus zu wachsen.
- QS 3: Aus den Knöcheln der Matrosen wuchern kleine Dornen.
- QS 4: Diese Dornen sehen aus wie Rosendornen.

Ein Odem Arkanum bringt ans Licht, dass die Körper der Matrosen mit einer magischen Präsenz durchwuchert sind.

Ein Magiekundewurf – Anwendungsgebiet Analyse; erschwert um 1 (nur zulässig nach einem Odem Arkanum) – bringt folgende Informationen:

- QS 1: Diese Magie wurde nicht von Menschen gewirkt.
- QS 2: Die Art der Magie hat das Merkmal Dämonisch.
- QS 3: Die Matrosen sind leere Hüllen, welche von der Magie gesteuert werden.

### **Meister Informationen:**

Zwei Wochen vor diesem Vorfall stahl der Kapitän des Schiffes ein silbernes Medaillon von einem reisenden Magier. Er sperrte das Medaillon in das Lager für besonders wertvolle Fracht und setzte in See. Auf See bekam der im Schiff lebende Klabautermann (Kobold) das Medaillon in die Hände. Das Medaillon reagierte auf das magische Wesen. Im Medaillon lebt Nabu'Ya, ein gehörnter Dämon aus dem Gefolge Agrimoths, welcher Macht über das Element Humus hat. Nabu'Ya verführte den Klabautermann zu einen Pakt. Dadurch machte Nabu'Ya das magische Geschöpf zu einer willenlosen Marionette und Lieferanten astraler Macht. Der Dämon nutze diese Macht um im Lagerraum wortwörtlich Wurzeln zu schlagen. Durch List und Hinterhalt konnte der Dämon sieben Mitglieder der Mannschaft versklaven und den Rest verschlingen, um seine unheiligen Wurzeln am ganzen Schiff zu verbreiten. Der Kapitän konnte mit seiner privaten Habe im Beiboot flüchten. Ob er auf offener See im Beiboot überlebt hat, ist unbekannt.

Der Dämon veranlasste die Matrosen, gen Bethana zu fahren, da sich dort zwei magische Kraftlinien schneiden. Nabu'Ya plant, von diesem Schnittpunkt magische Kraft zu ziehen und anschließend Unheil über die Menschen zu bringen. Damit er dies vorausplanen kann, wies er seine Marionetten an, einen Einheimischen zu entführen. Nabu'Ya möchte die unglückliche Seele über die Ortschaft befragen.

### **Allgemeine Informationen:**

Die Stadtbüttel stehen nun vor dem Schiff und beraten über ihr weiteres Vorgehen. Viele wollen das Schiff schlicht niederbrennen, einige halten dagegen, dass sich noch der Hafenmeister im Schiff befindet. Keiner meldet sich um den Hafenmeister zu retten. Der Hauptmann der Stadtbüttel erblickt die Helden und bietet ihnen eine Belohnung von 20 Gulden an, um den Hafenmeister zu retten.

### **Spezielle Informationen:**

Mit etwas Verhandlungsgeschick (und glücklichen Würfelproben) können die Helden die Belohnung auf 30 Gulden hochtreiben.

### **Allgemeine Informationen:**

Das Deck des Schiffes scheint verlassen. Beim Betreten fallen sofort zwei Dinge ins Auge. Es wächst Gras aus der Frachtluke und die Tür ins Innere des Schiffes wurde aus den Angeln gerissen. Die Tür zur Kapitänskajüte ist unversehrt.

### **Spezielle Informationen:**

**Kapitänskajüte:** Auf seiner Flucht hat der Kapitän alles Wertvolles mitgenommen. Nach einer Sinnesschärfeprobe können die Helden kleineren Krimskrams (Silbersprossen, Spiegel, Kamm, etc) finden.

**Frachtluke:** Unter der Frachtluke scheint eine Art Baum gewachsen zu sein, denn das Gras wächst auf einer Hölzernen Oberfläche. Bei einer um 1 erschwerten Sinnesschärfeprobe können die Helden feststellen, dass sich das Gras nicht im leichten Hafenwind wiegt.

Falls ein Held mit der Hand ins Gras greift erleidet er 1W6 Schaden, denn das Gras ist hart wie Eisen und Messerscharf.

**Tür ins Innere des Schiffes:** Von der Tür selbst fehlt jede Spur. An den Spuren im Türrahmen ist abzulesen, dass die Tür ein Schloss besaß und das jemand – oder etwas – ins Innere des Schiffes eingesperrt wurde. Dieses etwas schien dies nicht gemocht zu haben.

**Allgemeine Informationen:**

Hinter dem zerstörten Türrahmen führt eine Treppe ins Innere des Schiffes. Das einfallende Licht des Tages erleuchtet die Treppe ausreichend. Am Fuße der Treppe kommen die Helden zu einem kleinen Gang, zwei Türen zur Rechten und eine zur Linken. Nur die erste Tür zur Rechten scheint verschlossen zu sein.

**Meister Informationen:**

Auch der Gang ist noch ausreichend beleuchtet, allerdings wird das Innere des Schiffes nicht beleuchtet. Das wenige Licht, welches seinen Weg durch die Planken findet, hilft nur wenig. Unterm Strich liegt eine Sichtbehinderung Stufe 1 für die Küche und eine Sichtbehinderung Stufe 2 für den Speise-Saal sowie den Schlaf-Saal vor. Nach dem Schlaf-Saal erhellen vereinzelte Phosphorpilze die Szenerie (Sichtbehinderung Stufe 1).

**Spezielle Informationen:**

Nach einer gelungenen Sinnesscharfe probe können die Helden leises Rumpeln aus dem linken Raum hören. Es handelt sich um zwei Matrosen, die in der Küche nach Futter suchen. Die Helden könnten sich an ihnen vorbeischieben.

**Meister Informationen:**

Die erste Tür zur Rechten ist fest verschlossen. Da diese Tür auf der anderen Seite überwuchert wurde, können die Helden die Tür nicht öffnen. Falls die Helden auf die glorreiche Idee kommen die Tür niederzubrennen, sollte der geneigte Meister die Helden darauf aufmerksam machen, dass ein offener Brand im Inneren eines Schiffes keine gute Idee ist.

**Allgemeine Informationen:**

Hinter der zweiten Tür zur Rechten befindet sich der Speise-Saal. Zwei längliche Tische sind die einzigen Möbelstücke in diesem Raum. Der Großteil des Raumes ist von einem massiven, hölzernen Gebilde überwuchert und daher unzugänglich.

**Meister Informationen:**

Die Tische sind ca 3 Schritte lang und knapp 1 Schritt breit. Ein einziger Gang führt aus dem Speise-Saal zum Schlaf-Saal. Im Gang befindet sich die Tür zum Medicus Stübchen. Dort können die Helden Wundnähezeug und eine kleine Anzahl an Verbänden finden.

### **Allgemeine Informationen:**

Der Schlaf-Saal ist gute 10 Schritt lang und 4 Schritt breit. An den beiden Längsseiten sind jeweils 8 Hängematten montiert. Unter diesen befinden sich einfache Holztruhen (Inhalt: Krimskrams und zwischen 2 und 8 Heller). In der Mitte des Raumes wuchert eine 3 Schritt breite Wiese. Doch das ist nicht der bizarrste Teil der Szenerie. Am anderen Ende des Raumes stehen zwei Matrosen, die Rücken an der Wand angelehnt. Sie scheinen zu schlafen, während aus der Wand wachsenden Ranken die Körper umschlingen.

### **Spezielle Informationen:**

Bei dem Gras handelt es sich um dasselbe Gras, wie jenes an Deck. Ein beherztes Hineingreifen bringt 1W6 Schaden. Wenn ein Held der Länge nach hineinfällt sind es 2W6 + 6 Schaden. Möchte ein Held durchs Gras hindurchschreiten nimmt er 2W6 Schaden pro Meter. Mit einer um 3 erleichterten Kletterprobe könnte ein Held sich über die Hängematten hangeln. Oder die Helden könnten die Holztische des Speise-Saals über das Gras legen. Mit einem Tisch ist die Sache etwas wackelig, wodurch eine um 5 erleichterte Körperbeherrschungsprobe anfällt. Mit beiden Tischen ist die improvisierte Brücke stabil genug, um das Eisengras ohne Probleme zu überqueren.

### **Meister Informationen:**

Die Beiden Matrosen an der Wand sind Wächter. Wenn die Helden das Eisengras überquert werden die Wächter erwachen und die Helden angreifen. Die Wächter erwachen auch, wenn die Helden diese mit Fernkampfwaffen angreifen. Das Eisengras kann zwischen Freund und Feind unterscheiden und wird sich unter den Füßen der Matrosen wie normales Gras verhalten. Wenn die beiden Matrosen in der Küche am Leben sind, werden sie nach 10 KR am Kampf teilnehmen.

### **Allgemeine Informationen:**

Nach dem Schlaf-Saal kommen die Helden zur Treppe in den Lagerraum. Boden und Wände sind mit Wurzeln überwuchert, vereinzelte Phosphorpilze spenden Licht. Im Lagerraum stehen einige Frachtkisten, welche vollkommen überwuchert sind. Des weiterem stehen drei Matrosen vor einer Tür, welche sie versuchen einzuschlagen. Als die Helden den Lagerraum Betreten werden die Matrosen auf sie aufmerksam und greifen an.

### **Meister Informationen:**

Der Hafenmeister hatte Glück im Unglück. Er erwachte, als seine Entführer ihn in den Lagerraum schleppten. Es gelang ihm, sich loszureißen und in die Speisekammer zu flüchten. Dort verbarrikadierte er die Tür mit einem Holzschrank. Jetzt sitzt er in jenen Vorratsraum und betet zu den Zwölfen. Wenn die Helden nach ihm rufen wird er die Tür freiräumen. Zu diesem Zeitpunkt könnten die Helden mit dem geretteten Hafenmeister das Schiff verlassen. Allerdings gibt es noch einen interessanten Raum. Das Lager für besonders wertvolle Fracht. Die Türen zu diesem Lager stehen weit offen. Kein Phosphorpilz wächst in der Nähe, im kleineren Lagerraum liegt eine Sichtbehinderung der Stufe 2 vor.

### **Allgemeine Informationen:**

Hinter den Türen des gesonderten Lagerraums scheint eine gewaltige Pflanze zu wachsen. Es ist zu dunkel um es genau zu sagen, allerdings scheint es eine 3 Schritt große Praiosblume zu sein.

### **Spezielle Informationen:**

Eine Sinnesschärfeprobe enthüllt folgendes:

- QS 1: Am Boden vor der Pflanze ringen sich etliche Wurzeln. In ihren trägen Bewegungen wirken sie fast wie Schlangen. Das Feld hat eine Größe von 3 mal 3 Schritt.
- QS 2: An der Linken und Rechten Seite der Pflanzengut vier Schritt lange Wurzeln. Noch sind sie zusammengerollt, aber sie scheinen ebenso beweglich zu sein wie die Wurzeln.
- QS 3: In der Blüte selbst scheint ein Schlund verborgen zu sein.

### **Meister Informationen:**

Bei der Praiosblume handelt es sich um die Manifestation des Nabu'Ya. Der versklavte Klabautermann befindet sich im Stamm der Blume. Wenn die Helden das Feld mit den beweglichen Wurzeln betreten, werden sie von diesen festgehalten. Eine Probe auf Entfesseln erschwert um 1 oder eine Probe auf Kraftakt erschwert um 3 ist nötig, um sich aus den Wurzeln zu befreien. Ansonsten haben die Helden den Zustand Fixiert.

Nach dem Kampf mit Nabu'Ya erhalten die Helden das Amulett, in dem der Dämon erneut gefangen ist. Mit der neuerlichen Bannung hat Nabu'Ya den Klabautermann endgültig getötet. Die Leiche vergeht in einen Flammenstoß und entzündet die nun absterbenden Pflanzen. Die Helden müssen schleunigst das Schiff verlassen. Wenn zu diesem Zeitpunkt immer noch Matrosen am Leben sind, vergehen sie wie die Pflanzen.

Für den weiteren Umgang mit dem Dämonenamulett haben die Helden mehrere Möglichkeiten. Sie könnten es in einem Tempel oder einer Magierakademie abgeben, sie könnten es einen Hehler verkaufen. Sie könnten mit dem Dämon einen Pakt schließen oder den Dämon unterwerfen. Oder sie machen etwas vollkommen anderes damit. Letztendlich ist alles Meisterentscheid.

### 3 NPCs

Matrosen:	
Normale/Geweihte/Magische Waffen:	normaler Schaden
Dem Ingerimm geweihte Waffen:	doppelter Schaden
AT	16
PA	8
Lep	40
RS	0
TP	1W6 + 1

Nabu'Ya:	
Normale Waffen:	1/2 Schaden
Geweihte/ Magische Waffen:	normalen Schaden
Dem Ingerimm geweihte Waffen:	doppelter Schaden
Tentakel:	
AT	16
Pa	8
Lep	30
RS	1
TP	1W6 + 4
Kampfsonderfertigkeiten:	Haltegriff
Stamm:	
AT	10
PA	3
Lep	50
Rs	2
TP	1W6 + 6 (Biss)

Sobald der Stamm besiegt ist, sind auch die Tentakel besiegt.

# 4 Karte

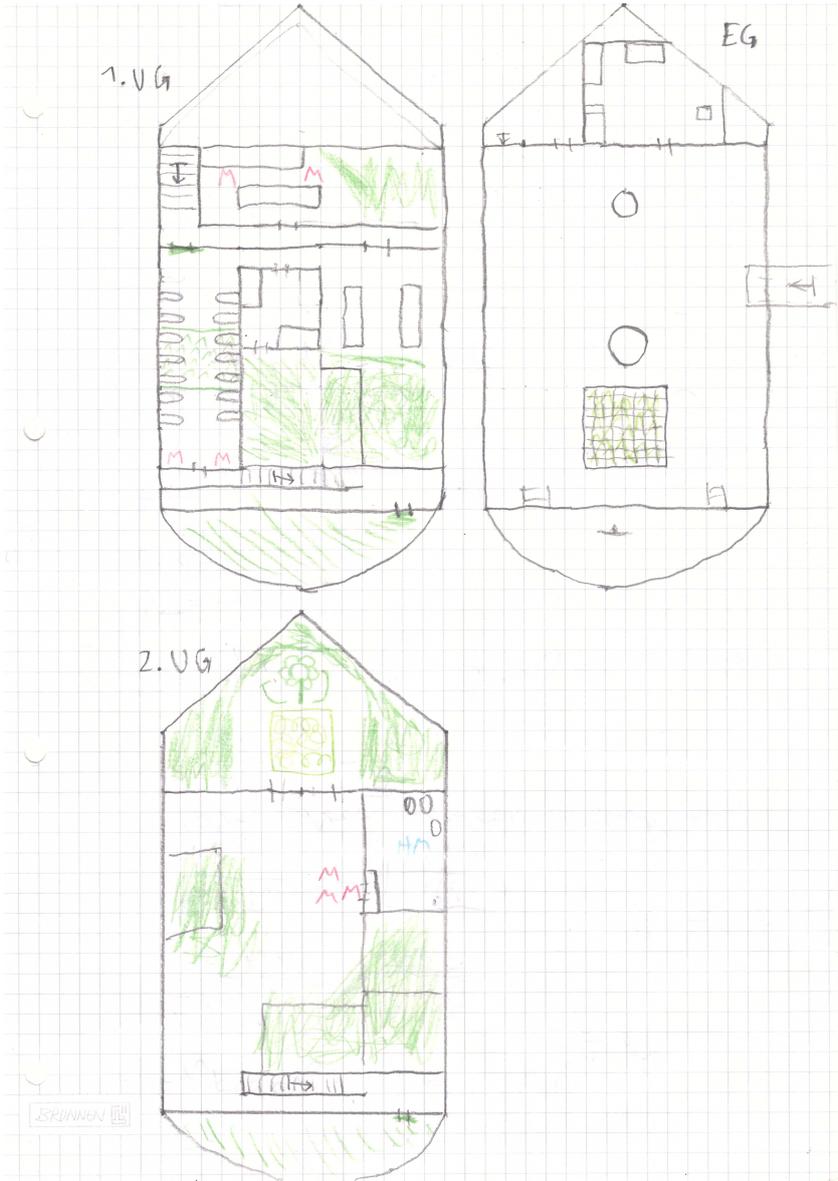


Abbildung 1: Pflanzen Zombie Schiff