

Die Schwarze Galeere

von

Ingo Wölbern

ein Gruppenabenteuer für 3 - 6 Helden
der Stufen 10 - 15

IWö-9

©1998, 2011, 2019 IWö fecit 06-02-'98 – 23-02-'98

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARKENYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

I. Zusammenfassung des Abenteuers **(Wiederum nur für die Augen des Meisters bestimmt)**

Anno 28 Hal in Tobrien: Finstere Gestalten, Söldner, Schwarzmagier, Plünderer, suchen das Land heim, um im Namen des Weltenverderbers B. jeden Rechtschritt zu unterwerfen.

Während die Heere des Kaisers und einige wackere Streiter an der Seite des Herzogs immer weiter zurückgedrängt werden und Stadt um Stadt verloren geben müssen, gibt es in den Wäldern Tobriens versprengte kleine Haufen, die aus dem Untergrund heraus versuchen, dem Feind die Stirn zu bieten.

Zwei dieser Partisanengruppen ist es gelungen die Siedlung Port Syrdaloc zurückzuerobern und gegen den Feind zu schützen. Für die schwarzen Horden ist der Ort strategisch sicherlich nicht von Bedeutung, für die Rebellen aber schon – immerhin liegt Port Syrdaloc am Meer und verfügt daher über einen Hafen.

Unsere Helden also werden von Kontaktpersonen außerhalb Schwarztoabriens angeworben, einige Heilkräuter, Tabak, diverse Waffen und anderes in die befreite Siedlung zu bringen. Gerne können sich die Helden auch der Sache anschließen.

Der Transport nach Port Syrdaloc gelingt, allerdings rücken bereits wieder Schergen des Dämonenmeisters nach, weshalb der Rückweg für die Helden vorerst versperrt bleibt.

Somit also werden die Helden erfahren, was es bedeutet, B. Widerstand zu leisten. Das Taktieren und Kämpfen wird eines Morgens durchbrochen von der Ankündigung, dass eine schwarze Galeere gesichtet worden sei, die auf die Küste zuhalte. Aller bitterer Erfahrung und Vorsicht zum Trotz verbreitet sich im Ort ein freudiges Aufatmen. Von Al'Anfanern ist die Rede, die zu Hilfe geeilt wären...

Binnen eines Tages ist außer den Helden niemand mehr klaren Verstandes genug, zu erkennen, dass die Galeere natürlich nichts Gutes verheißen kann. Auch stört sich niemand daran, dass die Galeere zwar vor Anker geht, aber niemand sich an Bord zeigt oder gar an Land kommt.

Im Verlaufe eines weiteren Tages beginnt eine stetige Verwandlung der Rebellen.

Sie verändern ihr Aussehen und auch ihr Benehmen! Bewirkt wird dies durch die Präsenz zweier dämonischer Wesenheiten. Die eine ist die Galeere selbst, Rudjish'Naya geheißen und per se harmlos, die andere befindet sich an Bord und ist die Auslöserin der Verwandlung. Sie wird Xemayabath genannt! Beide kamen durch eine arkane Katastrophe nach Tobrien, durch eine gewaltige Energieentladung, die nach wie vor existiert.

Die Verwandlung führt zu einer Mutation der lebenden Menschen und Tiere zu Mumien und Skeletten binnen weniger Tage, die Helden bleiben davon nicht verschont, haben aber etwas mehr Zeit, da sie sich noch nicht gar so lange im Ort aufhalten und arkan noch nicht derart durchdrungen sind.

Die Helden werden die Galeere untersuchen wollen – nicht wissend, dass sie sich damit an Bord einer Dämonin begeben. Ihr Glück nur, dass Xemayabath, bereits an Land umherstreift, wo sie beginnt auch unter den schwarzen Schergen ihre Opfer zu suchen.

Die Helden werden schnell merken, dass es sich um kein normales Schiff handelt. Sie können sie sogar zerstören. Tun sie das nicht, so werden sie zuvor eine unfreiwillige Fahrt mit der Galeere unternehmen, die ihr Ende auf dem Meeresboden findet. Es wird einige Kraft und einiges Blut kosten, sich aus der Situation wieder zu befreien und an Land zurückzukehren.

Dort aber herrscht noch immer die widernatürliche Verwandlung, von der auch die Helden immer stärker betroffen werden. Irgendwann entdecken die Helden die achtgehörnte Dämonin, die von Astrallinien umfangen ist und gleich einer Marionette von ihnen über das Land geführt wird.

Folgen die Helden den Linien, gelangen sie zur einer intersphäroidalen magischen Flussröhre. Da ein Kampf gegen eine achtgehörnte Dämonin keine Aussicht auf Erfolg bietet, ist die Unterbrechung des Astralflusses der einzig gangbare Weg, dem Grauen ein Ende zu bereiten. Doch auch der ist nicht gänzlich ohne Gefahr...

II. Kriegsgeschehen

Ein paar Worte zur Gruppe

Um der Heldengruppe ein Überleben überhaupt erst möglich zu machen, sollten Sie bei der Zusammenstellung der Gruppe einige Kriterien beachten, welche die Helden tunlichst erfüllen sollten:

Sehr wichtig ist, dass die Helden schwimmen bzw. tauchen können, wenigstens einer der Helden sollte dieses Talent meisterlich beherrschen. Um am Ende in der Lage zu sein zu erfahren, was zu tun sei, muss wenigstens einer der Helden ein Meister der Magiekunde sein – überhaupt ist die Präsenz mindestens eines hochstufigen Magiers wünschenswert, der mit der Kenntnis einiger wichtiger Zauber gesegnet ist, als da wären: *Oculus Astralis*, *Odem Arcanum* oder *Analüs Arcanstruktur*, sowie nach Möglichkeit *Destructibo*, *Pentagramma* oder *Reversalis Revidum*.

Allerliebste wäre ein Praios-Geweihter, der aber würde wohl kaum nach Port Syrdaloc gehen bzw. angesprochen werden!

Wider Borbarad!

Meisterinformationen: Am Anfang steht, wie immer, das Wort! Hier ist das Wort ein bei-läufiges „Psst,“ das die Helden einzeln in eine lauschige Ecke locken will, um sie unter vier Augen für eine heikle Aufgabe anzuwerben. Natürlich muss nicht jeder Held einzeln angeworben werden. Einer sollte genügen, wenn er sich denn um die restlichen Helden bemühen mag.

Der Ort des Geschehens ist dabei nicht so entscheidend, wenn er nahe genug bei Schwarztoerien liegt. Um einen stellvertretenden Ort zu nennen, könnte das Abenteuer in Vallusa starten (praktisch wegen des zu verwendenden Wasserweges), genauso gut, kann es aber auch aus einem kleinen Weiler um zu auf die Reise gehen.

Musik 1: Once upon a time in the west: The man

Allg. Informationen: Als du an einer dunklen Seitengasse vorbei gehst, hörst Du hinter Dir plötzlich ein leises Zischen: „Pssst! Hey! Wartet einen Augenblick!“

Tatsächlich drehst Du Dich schnell nach dem Sprecher um, dies sogleich bereuend, da es genauso gut eine Falle sein könnte. Aber der befürchtete gezielte Messerwurf oder meuch-

lerische Stich bleibt aus. Im Halbschatten des Madamals zwischen Hauswand und krüppeliger Hecke steht eine in dunkles Leintuch gehüllte Gestalt. Dunkle, lange Haare wirbeln ob einer stärkeren Windbö durch das halb verdeckte Gesicht und umspielen eine knollig-runde Nase.

Einige Schritt hinter der Gestalt öffnet sich eine Tür einen Spalt breit. Ein herausfallender Lichtschein offenbart die scharfe Konturen der schlanken Gestalt, die Konturen einer Frau.

Mit einer unscheinbaren aber sehr flinken Kopfbewegung deutet sie in Richtung Tür, dreht sich um und geht auf den Türspalt zu.

Meisterinformationen: Der Held muss sich entscheiden, ob er der geheimnisvollen Frau folgen will oder nicht. Es bedarf keiner Gefahreninstinktprobe, um zu wissen, dass die Situation gefährlich werden kann. Nur Sie als Meister wissen, dass dem nicht so nicht ist! Es handelt sich vielmehr um die vorsichtige Anwerbung einiger treuer Seelen für einen nicht ganz ungefährlichen Auftrag, der zudem einige Eile erfordert.

Allg. Informationen: Du gelangst in einen schlichten Raum, der mit einigen Stühlen und einem Tisch nur spärlich möbliert ist. Die Fensteröffnungen sind mit Fensterläden verschlossen und zusätzlich mit Wolldecken verhängt. Der Kamin bringt ein wenig Wärme in dem zugigen Raum, allerdings scheint er im Begriff langsam zu verlöschen.

Neben der Frau, die dich angesprochen hat, bemerkst du noch zwei weitere Gestalten: einen älteren Mann mit dichtem Vollbart, der ob seiner Garderobe und des verzierten Stabes unverkennbar Magier sein muss. Er steht dicht bei der Tür. Seine Gesten und ein leises Gemurmel geben Dir das Gefühl, dass er einen Zauber wirkt, als Du eintrittst.

Zum anderen kauert eine weitere Frau auf einem Schemel. Sie ist in dunkle Kleidung gehüllt und mit einem Rapier bewaffnet. Kurz bleibt dein Blick haften auf einem Wurfdolch im Gürtel der Frau.

Meisterinformationen: Die drei sind loyale Toebrier, die der Widerstand gegen Borbarad zusammengeführt hat: Brander Metaphyr, Absolvent der Bannakademie Ysilias, sowie die Streunerinnen Halga und Bedia.

Tatsächlich spricht der Magus einen Zauber, nämlich ein *In Dein Trachten Fühlen Denken*,

um sicherzugehen, dass man sich keinen offenkundigen Feind ins Haus holt. Er wird sich hernach zurückhalten und den Frauen das Reden überlassen.

Die drei haben es sich zur Aufgabe gemacht, diejenigen Kämpfer, die nach Rebellentaktik aus dem versteckten Untergrund im Feindesland operieren, die benötigte Hilfe in Form verschiedener Güter wie Heilkräuter, Waffen, Nahrung etc. zukommen zu lassen. Die beiden Streunerinnen/Diebinnen haben die entsprechenden Kontakte und sorgen ebenso für genügend klingendes Gold, um die Waren zu besorgen und die Transportwege „sicherer“ zu machen.

In diesem Fall geht es nun also darum, eine Lieferung von einem Dutzend Schwertern, ebenso vielen Wolldecken, Werkzeug und einigen Wirselskraut-Essenzen in die Ortschaft Port Syrdaloc zu transportieren.

Die Hafenstadt in der Grafschaft Misamund wurde kürzlich von einer Handvoll Rebellen zurückerobert, als ein Großteil Borbarads finsterner Schergen aufbrach, tiefer ins Land vorzudringen. Bislang konnte der Ort gehalten werden – wohl auch weil er für die dunklen Horden von keiner großen Bedeutung sein dürfte.

Lange Rede, kurzer Sinn: Die Rebellen (man sollte stets beachten, dass es sich bei den Rebellen um loyale Tobrier handelt. Auch einige Edle, Junker oder Barone dürften darunter sein!) warten auf Nachschub. Also brauchen sie jemanden, der mutig oder verrückt genug ist, den Transport durch das besetzte Land zu übernehmen.

Wenn der Heldenschar der Auftrag zu gefährlich scheint, spricht auch nichts gegen ein paar Goldstücke Gefahrenzulage! Die Ware ist bereits fertig verpackt und verschnürt, für den ersten Teil des Transports ist bereits gesorgt. Es fehlen eben nur noch ein paar tatkräftige Helden!

Warum übernehmen die drei den Transport nicht selbst? Weil sie sich allesamt nicht in der Wildnis zurechtfinden würden und zudem eben die Aufgabe des Beschaffens zu erledigen haben – es warten schließlich noch weitere Splittergruppen auf Nachschub!

Die Zwölfe mit uns auf allen Wegen!

Allg. Informationen: Nachdem die Gruppe komplett ist, sucht Ihr den Treffpunkt noch einmal auf, um letzte Instruktionen vor der Abreise zu erhalten.

Der Magus entrollt umständlich eine Landkarte auf dem Tisch. Ihrem Erscheinungsbild

nach, hat sich der Schöpfer dieses Werkes viel Mühe gegeben. Der Küstenlinie folgend umrundet der Finger des Magus die Landzunge Misamunds, streift die moorigen Küstenstriche im Osten und bleibt schließlich haften an der Stelle, wo mit einem stilisierten Haus die Lage Port Syrdalocs markiert ist.

„Im Hafen liegt ein kleiner Küstensegler,“ erklärt Brander Metaphyr, „er gehört Hasper Prallenbach, einem Fischer, der vor einem Jahr an Bord eines Schiffes war, das durch die Attacke einer dieser wandelnden Bäume, einer Dämonenarche, versenkt worden ist. Er hatte Glück im Unglück, denn er lebt noch! Nur sein zertrümmertes Bein konnte niemand mehr heilen. Seither hasst er alle, die auf der Seite des Weltenverderbers stehen und unterstützt uns nach Kräften.“

Er kennt die Küstengewässer wie kaum ein anderer und wird Euch so nah wie möglich an Port Syrdaloc heranbringen. Trefft ihn im *Brückenkopf*, er weiß Bescheid. Die Ware befindet sich bereits in seiner Obhut.“

Meisterinformationen: Der Weg nach Port Syrdaloc hängt natürlich davon ab, wo sie die Anwerbung haben stattfinden lassen. Wenn die Helden von Vallusa aus starten, haben sie zunächst den etwas längeren aber sichereren Wasserweg vor sich.

Die Zeit der Anreise verkürzt sich dennoch, weil es entlang der Küste kaum zu Begegnungen mit den Feinden oder pervertierten Tieren oder sonstigen Bestien kommen wird. Wenn die Geschichte woanders startet, müssen Sie den Weg entsprechend improvisieren! Den Kontakt mit dem Fischer herzustellen, sollte unproblematisch ablaufen.

Musik 2: Brave heart: Revenge

Der Weg entlang der Küste soll die Helden langsam auf die schwarzen Lande einstimmen, ihnen aber nicht unbedingt Schaden bringen. Phantasievolle Beschreibungen der Küstensümpfe und der dortigen kargen Baumgruppen tun hier sicherlich mehr als Kämpfe gegen Borbaradschergen.

Die Magier in der Gruppe könnten an der Küste rote Lichter sehen verbunden mit einem Gefühl der Beklemmung. Seltsame Erscheinungen, etwa Lichtbündel, die wie Krallenhände nach den Helden greifen, um sich dann abrupt in den Kranz der Dämonenkronen zu verwandeln...

Auch mögen die Helden aus sicherer Distanz das eine oder andere pervertierte Tier erspähen, etwa einen spitzschnabeligen Raubvogel

mit drei agilen Köpfen. Im Wasser treibende Leichenteile, z.B. ein untoter spuckender Kopf können zur düsteren Stimmung beitragen, oder abstruse Dinge, wie z.B. ein Knochen aus Wasser, der sich an die Planken heftet, und dort Löcher einzubrennen droht.

Wie auch immer: das letzte Stück des Weges werden die Helden zu Fuß zurücklegen müssen, da Hasper Prallenbach nicht weiß, wie die Lage in Port Syrdaloc ist und er darum kein Risiko eingehen möchte.

Allg. Informationen: Aus den lichten Schwaden hat sich binnen einer Stunde dichter Nebel gebildet. Die ohnehin schon abweisende Gegend gewinnt dadurch nicht eben an Gastlichkeit, andererseits werdet Ihr aber auch nicht so schnell entdeckt werden.

Hasper dreht leicht bei, so nähert Ihr Euch der Küste bei langsamer Fahrt, schließlich knirscht der Sand unter dem Kiel: die Seereise ist beendet.

Musik 3: Dead can dance: Mother tongue

Schon setzt der erste Fuß platschend im knietiefen Wasser auf dem Kies auf. Die Bündel werden hervorgeholt und eilig an Land gebracht, und ohne große Worte des Abschieds schiebt Ihr den Küstensegler zurück ins freie Wasser, wo er bald schon vom dichten Nebel verschluckt wird.

Meisterinformationen: Die Entfernung zum Lager beträgt jetzt noch etwas mehr als eine Meile. Wenn sich die Helden immer an der Küste halten, können sie Port Syrdaloc nicht mehr verfehlen.

Wenige Schritte landeinwärts beginnt bereits eine ausgedehntes Moorgebiet, dort könnte es noch einmal gefährlich werden. Die geeigneten Sumpftiere finden sie in den Kreaturen. Dazu kommen die üblichen Unannehmlichkeiten, wie Treibsand, Löcher, Parasiten und Krankheitserreger.

Die letzten Schritte in den Ort werden noch einmal spannend, da bereits einige Schergen Borbarads Posten bezogen haben. Die Gruppe sollte hier in einen Kampf mit einer Patrouille der Horden verwickelt werden.

Ob es sich dabei um Untote, Magier oder normale Söldlinge handelt, bleibt Ihrer Phantasie überlassen, Dämonen sollten es vielleicht nicht gerade sein...

Musik 4: Clannad: Battles

Beispielwerte eines Söldlings:

MU: 14 AT: 14 PA: 11
LE: 40 RS: 3 TP: W+5
GS: GST1 MR: +3 MK: 20

Die Helden sollen nicht ernsthaft in Gefahr geraten, aber merken, dass es hier von Halunken wimmelt.

Schließlich kommen sie in das Lager, wo sie sich natürlich zunächst einigen peinlichen Fragen stellen müssen – schließlich kennt keiner die Helden. Um den Ernst zu untermalen wird wenigstens einer der Helden unter Zuhilfenahme eines Wahrheitsamulettes oder eines Hellsichtzaubers überprüft.

Im Lager der Rebellen

Meisterinformationen: Im Ort befinden sich etwa fünfzig Männer und Frauen, im folgenden kurz als Rebellen bezeichnet. Die Waren sind schnell übernommen, die Güte der Waffen getestet und die ersten Heilkräuter sogleich für Verwundete verwendet, von denen es hier einige gibt.

Damit wäre der Dienst der Helden im Grunde erledigt. Sie könnten sofort wieder umkehren und zurück nach Vallusa oder wohin auch immer reisen. Dazu aber kommt es so bald nicht. Wenn die Helden gar nicht vorhaben, alsbald Port Syrdaloc wieder zu verlassen, fahren Sie ganz gemütlich mit dem Lagerleben fort, andernfalls treffen die Helden beim Abmarsch auf eine große Gruppe Söldlinge, gegen die sie zurückweichen müssen. Passend eigentlich, schließlich war der Kampflärm vorhin recht laut - trotz des Nebels.

Langweilen sollen sich die Helden aber sicher nicht, da es genug Aufgaben im Lager gibt. Genaugenommen wären die Rebellen sogar recht dankbar, wenn sich jemand ein wenig mehr auf Kriegskunde verstünde oder zumindest ein wenig mit eingriffe.

Lassen Sie also ihre Helden ruhig ein wenig kundschaften, Listen ersinnen, vielleicht auch den einen oder anderen Heilungsversuch unternehmen. Die Rebellen sind lernbegierig, zögern aber auch nicht, einzuschreiten, falls sie etwas gefährlich wirkt.

Wie viele Tage Sie die Helden hier festhalten wollen, bevor es zur Begegnung der anderen Art kommt, ist belanglos. Wenn sich ihre Helden wohl fühlen im Rebellenleben, dann mögen sie es ruhig ein paar Tage auskosten. Ein paar beiläufige Erfolgserlebnisse können dabei nicht schaden. Klar werden muss aber, dass mit den Horden nicht zu spaßen ist und dass es keinesfalls wenige sind!

Musik 5: Maurice Jarre: To the cave

III. Die schwarze Galeere

Eine gute Nachricht?

Meisterinformationen: während der allgemeinen

Kriegswirren bahnt sich nun ein Unheil an, dass niemand vorhersehen konnte. Zwei der Rebellen, die im Morgengrauen in den Hafen zurückkehren, nachdem sie nächstens für Proviantnachschub gesorgt haben, haben eine Entdeckung gemacht, die zunächst für neuerliche Sorgen Anlass geben sollte.

Eine schwarze Galeere wurde gesichtet, bald können alle sie sehen, doch die Reaktionen sind recht merkwürdiger Natur.

Allg. Informationen: „Eine schwarze Galeere ist draußen auf dem Meer, sie hält auf die Küste zu!“ von diesen Worten begleitet legt das kleine Fischerboot im Morgengrauen an. Die beiden Rebellen, die in der Nacht zur Auffrischung des Proviantes die Netze ausgeworfen haben, berichten nicht ganz ohne Sorge von ihrer Entdeckung.

Nachdem die letzten Nebelschwaden sich verflüchtigt haben, sieht Ihr dann ebenfalls das Schiff, eine schwarze Galeere, die etwa eine halbe Meile unbewegt vor der Küste liegt. Keine Menschenseele ist zu erkennen an Bord, einem Geisterschiff gleich dümpelt die Galeere auf einem Fleck.

Musik 6: the mutton birds: crooked mile

Die Rebellen aber scheinen nach und nach immer erfreuter über den Anblick, schon werden erste Stimmen laut: „Das sind Al’Anfaner – sie sind gekommen, um uns zu helfen! Sie wollen uns helfen!“

Meisterinformationen: Wahrscheinlich werden die Helden die Situation ein wenig anders sehen, aber nur wenige der Rebellen teilen die Sorge. Und nur wenige Stunden später sind durchweg alle der Überzeugung, daß die Galeere Sieg und Hoffnung verspricht. Und das, obwohl niemand an Bord zu sehen ist, geschweige denn, ein Beiboot sich der Küste nähern würde.

Währenddessen ebbt die Aktivitäten im feindlichen Lager ebenfalls ab, denn die schwarzen Horden wissen das Auftauchen der Galeere ebenso wenig zu deuten, wie die Helden.

Aktivitäten der Helden, die darauf abzielen, sich der Galeere zu nähern, werden unter Androhung von Gewalt (und nötigenfalls auch

unter ihrer Anwendung) seitens der Rebellen unterbunden, für Argumente sind sie nicht zugänglich.

Die Freude, welche die Rebellen bei Auftauchen der Galeere zeigten, wandelt sich im Verlaufe des Tages in Gleichgültigkeit und Selbstverständlichkeit.

Magiekundlicher Hintergrund

Meisterinformationen: Was ist der Grund für das merkwürdige Verhalten? Die Galeere ist keinesfalls ein Schiff, sondern eine niedere Dämonin aus der Domäne Charyptoroths. An Bord befindet sich ein weiteres, ungleich gefährlicheres Wesen: Xemayabath, eine achtgehörnte Dämonin aus dem Gefolge Mishkaras.

Wie kommen diese beiden nun plötzlich hierher? Von den Schwarzmagiern und Kultisten auf des Feindes Seite sind sie nicht beschworen worden. Es handelt sich vielmehr um eine relativ kleinräumige Arkan-Katastrophe!

Mit fortschreitenden Unterwerfung der tobri-schen Lande kam es zu immer mehr Ritualen und anderen magischen Eingriffen in die Sphäre Deres, und die dabei freigesetzte Astralenergie führte zu einer Erhöhung des arkanen Potentials in Schwarztoerien (das so etwas passieren kann, weiß jeder Magus aus dem Codex Albyricus!)

Gleichzeitig aber herrscht seit der Rückkehr Borbarads im Limbus eine stark erhöhte dämonische Aktivität, die im Bereich lokaler Schwächezonen der Limbusgrenzen zu arkanen Flußröhren (gerade im osttobrischen Gebiet) geführt hat, welche sich quasi-vertikal zwischen Limbus und Dere ausgebildet haben. Unweit der Siedlung befindet sich eine solche arkane Flußröhre, welche an sich ohne Auswirkung geblieben wäre, hätten nicht jüngst gewirkte Zauber auch hier zu einem Potentialanstieg geführt. Auch die Magier unter den Helden, die in Scharmützeln zur Magie gegriffen haben, sind also mitschuldig an dem Vorfall.

Es kam also zu Wechselwirkungen zwischen der Flußröhre und des lokal erhöhten Energiepotentials, welche konstruktiv interferierten und somit eine Resonanzkatastrophe herbeiführten. Für einen Augenblick wurde die Astralenergie hier so stark, dass sich ein (unsichtbarer) arkaner Energieblitz bildete, der sämtliche Sphären durchschlug und so für Sekundenbruchteile einen Sphärenriss schuf.

Für eine Handvoll Dämonen reichte die Zeit aus, um über die Flussröhre nach Dere zu gelangen. Während sich einige Dämonen ziellos in die umliegenden Wälder zerstreuten, konnte sich Rudjish'Naya nur auf dem Meer manifestieren.

Xemayabath aber wählte sich die schwarze Galeere als vorübergehenden Aufenthaltsort, und bringt nun allein durch ihre Gegenwart Verderben über alles Leben im Umkreis von etwa fünf Meilen (nähere Informationen zu den beiden Dämoninnen stehen im Anhang).

Tage des Untodes

Meisterinformationen: (Eventuelle Versuche, in der Nacht zur Galeere zu gelangen, müssen nicht zwangsläufig scheitern, in dem Fall müssen Sie das Kapitel über das Betreten der schwarze Galeere und dessen Folgen vorziehen und den Akt der Verwandlung später aufarbeiten – Xemayabath hat in dem Fall die Galeere bereits verlassen und wütet an Land weiter!)

Musik 7: Dead can dance: Ascension

Am folgenden Tag findet eine schleichende Verwandlung statt in Port Syrdaloc. Die Helden bemerken während des Tages, dass die Rebellen (wie auch anwesende Tiere) immer schwerfälliger und träger werden, ihre Stimmen werden zum Abend hin monotoner. Auch ihr Aussehen ändert sich: sie magern langsam ab, die Hautfarbe dunkelt immer mehr ein, vereinzelt verlieren die Rebellen Haare und ihr Gang wird gebeugter.

Im Verlaufe der folgenden Nacht werden sie immer mechanischer in ihren Bewegungen, ihre Haut ist zum Zerreißen gespannt, stellenweise bricht sie auf, die Augen trüben ein. Entsprechend vernehmen die Helden mancherorts in der Siedlung einen unangenehmen Fäulnisgeruch.

Langsam verwandeln sich alle zu Untoten, ohne vorher gestorben zu sein. Nur die Helden haben noch etwas mehr Zeit, bemerken irgendwann aber auch schon die ersten Symptome von Trägheit, Unkonzentriertheit und sich verdunkelnder Haut.

Diese Gnadenfrist liegt darin begründet, dass die Helden erst kurze an diesem Ort weilen und daher von den hiesigen arkanen Strukturen noch nicht durchdrungen sind. Dennoch ist jetzt schnelles Handeln erforderlich, denn die Wandlung raubt offenbar auch den Verstand.

Das Geheimnis liegt an Bord!

Meisterinformationen: Es ist nur eine Frage der Zeit, wann die Helden sich aufmachen, die Galeere zu entern. Mit Gegenwehr seitens einiger Rebellen ist am Tag nach dem Auftauchen der Galeere nicht mehr zu rechnen, allenfalls, dass sich schon komplett verwandelte Skelette oder Mumien den Helden entgegenstellen.

Aber angesichts der einsetzenden Verwandlung des eigenen Leibes, sollte das die Helden nicht hindern. Schließlich sollten sie ein Boot kapern können, um damit zur Galeere zu rudern.

Allg. Informationen: Langsam schiebt sich das Boot auf der ruhigen See durch den aufsteigenden Nebel immer näher an die schwarze Galeere heran. An Bord ist es ruhig, noch immer könnt Ihr keine Menschenseele ausmachen.

Kein Wort wird geredet, nur das Schlagen der Ruder und das Quietschen der Riemen im Scharnier zerschneiden die drückende Stille, die durch den aufkommenden Nebel noch verstärkt wird.

Plötzlich ein Platschen nur zwei Schritt seitlich. Ein schneller Blick streift gerade noch ein Fisch, der kurz die Wasseroberfläche durchstieß. Doch der Fisch glotzte nur noch aus leeren Augenhöhlen, sein Schuppenkleid schlug sich knorrig in Falten, und ein bestialischer Gestank sticht Euch noch jetzt in den Nasen...

Meisterinformationen: Wirklich: zum Handeln ist jetzt höchste Kutsche! Natürlich wissen die Helden nicht, dass die Auslöserin des schleichenden Untodes nicht mehr an Bord ist – was aber zweifellos auch besser ist! Gefährlich genug wird es auch so, und einige der Helden spüren das.

Besonders abergläubische oder aber magiebegabte oder stark zwölfgöttergläubige Helden haben das unerklärliche Gefühl, die Galeere funkele sie drohend und böse an!

Aber es hilft ja nichts, an Bord, so müssen die Helden zwangsläufig denken, ist die Ursache allen Übels zu finden, also werden sie ihren Weg fortsetzen.

Musik 8: Torfrock: Lindisfarne

Allg. Informationen: Ihr seid der geheimnisvollen Galeere auf wenige Schritt nahe gekommen. Es ist mit Sicherheit kein normales Schiff; das matte schwarze Material, aus dem es besteht ist auf keinen Fall Holz, überdies zeigen sich keine Fugen, so dass Euch der Eindruck entsteht,

diese Galeere bestehe aus einem einzigen Stück... Metall?

Schließlich stößt Euer Boot an die Bordwand der Galeere. Kälte streicht Euch durch die Augenbrauen. Mit einem kräftigen Sprung und hinreichend Muskelkraft sollte es möglich sein, die Reling zu erklimmen.

Niemand zeigt sich Euch, alles ist still – und kalt! Eine klamme Kälte umfängt Euch, dass Ihr ein permanentes Zittern nicht unterdrücken könnt. Woraus die Galeere auch immer bestehen mag, das Material ist völlig glatt, und tatsächlich besteht das Schiff aus einem einzigen Stück, als wäre es in einer Form gegossen worden.

Merkwürdig aber sind die Verstrebrungen, die ihrer Form nach langen Knochen ähneln. Sie ragen ein wenig über die ebene Fläche des Decks und an der Reling heraus und umgeben das Schiff wie ein ... Skelett!

Meisterinformationen: Die Helden mögen sich ruhig ein wenig umsehen, schließlich suchen sie ja den Urheber des Siechtums! Es gibt tatsächlich einen Niedergang, das Innere der Dämonin ist teilweise hohl, die Helden können sich dort hinab begeben, wenn ihnen der Sinn danach steht (AG-Probe)!

Im Grunde spricht nichts dagegen, die Galeere gleich jetzt mit magischen oder geweihten Waffen zu versenken und damit zu bannen - die Helden müssen nur auf die entsprechende Idee kommen. So sie aber das nicht tun, werden sie so schnell nicht wieder von Bord gelassen.

Denn bald schon beginnt die Galeere/Dämonin zu erzittern, und schon knarren auch die Riemen, die wie von Geisterhand bewegt, das Wasser zerwühlen. An ihren Enden kommen statt der üblichen Ruderblätter seltsame fächerförmige Gebilde zu Tage, die entfernt an Schwimmhäute erinnern.

Die Galeere macht erstaunlich schnell Fahrt, wobei sie sich zunächst von der Küste weg bewegt aber dann einen Bogen beschreibt. Hinter sich zieht sie eine Spur von finsternisdurchsetztem Wasser her. Immer schneller werdend taucht sie schließlich ab in die Tiefe des Meeres.

Helden, die noch schnell von Bord springen wollten müssen sich beeilen und sollten angesichts der bereits aufgenommenen Geschwindigkeit mehrere Proben würfeln: MU-Probe (um den Sprung zu wagen), Selbstbeherrschungsp+3 (um im Falle des Scheiterns dennoch zu springen) Körperbeherrschungsp+3 (um sich beim Sprung nicht zu verletzen), Schwimmp+3 (um sich beim Ein-

tauchen nicht zu verletzen und schnell Distanz zu gewinnen) und eine Gefahreninstinktp+7 (um nicht in das Finsterwasser zu geraten, dass von der Dämonin vergiftet und der Gesundheit nicht eben zuträglich ist!

Unter dem Meer...

Meisterinformationen: ...in einer Tiefe von Tiefe von etwa 20 Schritt kommt die Galeere zu liegen, inmitten einer Knäuels aus arkanen Wirbeln, die sich über einer Mindoriumader gebildet haben. Die Dämonin fühlte sich wohl davon angezogen.

Die Helden, die nicht vorzeitig von Bord gegangen sind, dürften sich im Inneren der Galeere befinden, eingeschlossen in einer Luftblase, die sich in einem Winkel gehalten hat, aber bald aufgebraucht sein wird.

Gar so schlimm ist die Situation der Helden indes nicht.

Die Helden brauchen lediglich einen langen Atem, um die zwanzig Schritt bis zur Wasseroberfläche durchzuhalten, was mit einer **Schwimmp+7** kombiniert mit einer **Körperbeherrschungsp+5** der Fall ist. Das Scheitern einer Probe hat 2W6 imaginäre SP zur Folge, scheitern beide, so sind es 2W20 imaginäre SP; im Falle eines Patzers, ist der Schaden real.

Nur gibt es da noch ein Problem: Die Dämonin! So friedlich sie da auch liegen mag, sie mag es nicht, wenn ihre Gäste sich einfach absetzen wollen. So wäre es also am Besten, wenn die Helden sie zerstörten, bevor sie auftauchen wollen. Wenn sie die geeigneten magischen oder geweihten Mittel nicht dabei haben, müssen sie das Risiko eingehen, dass die Galeere sie beim Tauchen und auch danach noch zu rammen oder mit einem Ruder zu erschlagen versucht.

In diesem Fall müssen die anfallenden Proben deutlich erschwert und um etliche **Ausweichenproben** erweitert werden. Prinzipiell ist es unglaublich, wenn dies auch nur einer der Helden überlebt, da die Dämonin im Wasser nun einmal eindeutige Vorteile hat. Ist ein Magier unter den Fliehenden, so sollte wenigstens der irgendwann zur Gegenwehr übergehen.

Eine andere Möglichkeit wäre, das auf dem Meeresboden vorkommende Mindorium in einer Art Bannkreis um die Galeere anzuordnen, was ebenfalls einigen **Schwimmp+3** verschiedener Schwierigkeit erfordert. Auch das führt auf Dauer zu einigen imaginären SP (nach Ermessen). Das Metall muss natürlich zuerst überhaupt erkannt werden.

Lange wird sich die Dämonin dadurch zwar nicht festhalten bzw. ablenken lassen, aber für ein gesittetes Auftauchen und Fortschwimmen soll es genügen.

Zurück an Land

Meisterinformationen: Wie auch immer die Helden sich aus der Affäre ziehen: die Rudjish' Naya taucht nicht wieder im Sichtfeld der Helden auf, wenn letztere erst wieder in Küstennähe sind.

Um so erschreckender ist für die Gruppe, dass die Wandlung an Land keinesfalls aufgehört hat. Den gestern noch agilen Rebellen ist kaum noch eine Ähnlichkeit mit der Spezies Mensch anzusehen! Aber auch die eigenen Leiber zeigen nun fortgeschrittene Symptome. Da sich die Schwarze Galeere nicht wieder zeigen wird, muss die Lösung des Rätsels schließlich wohl doch an Land zu finden sein, und damit auch die Rettung – oder sollten die Zwölfgötter tatsächlich zulassen, dass unsere tapferen Helden auf solch dramatische Weise um ihr Leben gebracht werden?

IV. Fahr zur Niederhölle!

Was tun?

Meisterinformationen: Genau das ist die Frage, die sich die Helden jetzt stellen werden. Das Siechtum schreitet voran, und mittlerweile sind auch die Helden von der Trägheit befallen, die es schwierig macht, Willensstärke zu zeigen.

Um diese Schwerfälligkeit und Unkonzentriertheit zu verdeutlichen müssen die Helden einige Abzüge hinnehmen auf IN, KL, GE und KK. Die Abzüge sollten nach und nach die Helden befallen, um den schleichenden Verfall ausgelöst durch den Verwandlungsprozess zu verdeutlichen. Letztlich sollten jeweils zwei bis drei Punkte vorübergehend von jeder dieser Eigenschaften schwinden.

Lassen Sie die Gruppe ruhig eine Weile im Dunkeln tappen. Sie können sich wohl in der Siedlung umsehen, dort aber laufen nun sehr viele Untote herum, die willenlos auf jeden losgehen, der sich noch einiger Lebendigkeit erfreut.

Allg. Informationen: In den Straßen und auf den Plätzen sind kaum mehr normale Menschen und Tiere zu entdecken. Einige Mumifizierte wanken ziellos umher, mechanisch und ungelent. In einem Türrahmen liegt eine Gestalt, sich in Krämpfen windend. Bei jeder heftigeren Bewegung fällt ein größerer Hautlappen vom Fleisch. Nach kaum einer Minute erhebt sich ein Skelett. Faules Fleisch hängt noch zwischen einigen Gelenken und Lumpenreste haben sich um den rechten Fuß gewickelt.

Der von allen verhätschelte Hund liegt völlig verwahrlost und mager im Schatten eines Baumes, sein Fell zeigt große kahle Flächen, der Schwanz ist zu einem rudimentären Stummel verfault.

Der Brechreiz in Euren Kehlen wird immer stärker, bis Ihr ihm schließlich nachgeben müsst, doch schlimmer noch als der Anblick der ehemaligen Kameraden ist der Gedanke daran, dass Euch ein ähnliches Schicksal bevorsteht, wenn Ihr die Ursache dieses Schreckens nicht finden und ausschalten könnt!

Meisterinformationen: Die Helden sollen Angst bekommen – es geht nicht nur um ihr Leben, sondern gleich um ihre Seele, die im Untod nicht Eingang in Borons Hallen finden kann.

Ob die Helden nun in der Siedlung verweilen oder ihre Suche sogar auf die Lager der Feinde ausdehnen: überall zeigt sich das gleiche Bild, wobei unter den Schergen allerdings noch eine Vielzahl recht gut konditionierter Personen zu finden ist.

Wenn der Spielleiter meint, dass es an der Zeit ist, sollten die Helden dann die ersehnte Entdeckung machen: die Dämonin Xemayabath. Bei Einsatz der üblichen Hellsichtzauber *Odem Arcanum*, *Analüs Arcanstruktur* oder *Oculus Astralis* mögen die Helden bereits kurz nach Anwendung fündig werden!

Die Wurzel des Übels

Allg. Informationen: Ihr haltet inne, als Ihr eine Gestalt erblickt, die so recht nicht ins Bild passen will: Hinter einer Hecke humpelt ein altes Weib, kaum auf den Weg achtend.

Ihr Gesicht mag bedeckt sein von Pusteln und eitrigen Narben und ihr Gang durch das Humpeln recht unbeholfen wirken, aber sie zeigt keinerlei Anzeichen der Verwandlung, der auch Ihr schon unterliegt.

Abrupt ändert die Aussätzige die Richtung ihres Weges und kehrt Euch nun den Rücken zu, als Ihr Euch vorsichtig zu nähern versucht, um die Frauengestalt in ihrer Gesamtheit zu betrachten. Der Atem stockt Euch, als Ihr – an der Hecke angekommen – nun freien Blick habt auf die Alte, die sich ihren Weg mitten über eine Wiese sucht.

Musik 9: Coalminers' beat: Dawn

Aus ihrem Rücken ragen vier spitze, gewundene Hörner. Es ist kein Zweifel möglich! Wieder ändert die Gestalt die Marschrichtung, und nur mit Mühe könnt Ihr einen Aufschrei unterdrücken: aus ihrem Bauch ragen weitere vier gekrümmte, eitergelbe Hörner...

Meisterinformationen: So könnte sich in etwa die Begegnung mit der Xemayabath abspielen. Die Helden werden zunächst fragen, um welche Dämonin es sich handelt. Egal, wie gut eine Magiekundeprobe auch gelungen sein mag, antworten Sie mit einem Achselzucken. Es muss genügen, dass es sich um eine achtgehörnte Dienerin Mishkaras handelt – eine Schlussfolgerung, auf welche die Helden sicherlich von alleine kommen.

Jetzt wissen die Helden, woher dieses Siechtum stammt, bleibt die Frage, wie Abhilfe geschaffen werden kann. Es liegt wohl auf der Hand, dass unsere Helden im Kampf wenig Chance haben würden.

Wenn dennoch jemand unter hinreichender Selbstüberschätzung leidet, mag es ihm gelingen, ein, zwei Streiche oder Zauberattacken zu landen, dann aber wird die Dämonin in sein Gesicht sehen, und der Held in das ihre (Selbiges ist nur mit einer **Selbstbeherrschungsprobe+15** zu verhindern, welche alle zwei KR zu wiederholen ist.)

Und in eben jenem Moment, wenn ein Mensch in das Antlitz Xemayabaths schaut, schnürt fauliger Dunst ihm die Kehle zu und die Verwandlung schreitet noch rasanter fort.

Das bedeutet zunächst **W20+5 SP** und eine jeweilige **Halbierung der Eigenschaften KL, IN, FF, GE und KK**. Gegenüber den übrigen Helden wird der **CH-Wert** ebenfalls halbiert, nicht aber gegenüber anderen Wesen in dieser Gegend. Es besteht eine **25%ige Wahrscheinlichkeit**, dass die **KL** dadurch **permanent um 1 sinkt**, sofern das Opfer nicht ohnehin stirbt!

Auf jenem Wege also nicht!

Meisterinformationen: Durch Kampf ist also nichts zu erreichen, das sollte dadurch klar geworden sein. Einen zweiten Blick in das Gesicht der Dämonin erträgt niemand. Um den Kampf überhaupt wieder aufzunehmen, muss zunächst eine **AG-Probe-10** misslingen, und auch dann wäre noch eine **Selbstbeherrschungsprobe+20** zu bestehen, so grauenhaft war die Erfahrung. Ein zweiter Blick in das Gesicht der Dämonin vollendet den Untod sofort.

Erfahrene Helden werden sich eher nach einer Alternative umsehen. Der nächste Gedanke wird sein – da die Helden nicht wissen, wie die Dämonin hierher kam – dass irgendwo ein Beschwörer sein muss.

Je länger die Helden suchen und schon gesucht haben, desto schneller müssen sie erkennen: Es gibt keinen solchen! Und gab es ihn, so ist er ebenfalls dem Untod anheim gefallen. So werden es die Helden vermutlich interpretieren.

Aber das wirft erst recht die Frage auf, warum die Dämonin noch hier ist. Irgendeine Kraft muss die Wesenheit hier fesseln und nähren. Denn die Magietheorie lehrt, dass Dämonen nicht aus eigenem Willen und eigener Kraft auf Dere wandeln können.

Magiekundlicher Hintergrund

Meisterinformationen: Tatsächlich wird die Dämonin noch immer aus der magischen Flussröhre, durch die sie hierher kam, genährt. Das geschieht über arkane Kraftlinien, die sich wie Fäden oder Seile durch den Raum ziehen und die Dämonin mit der Flussröhre verbinden.

Wenn die Helden das erkannt haben, werden sie auch die Möglichkeiten erkennen, die sich damit ergeben: wenn man die Energie abschneidet, also die Flussröhre unterbricht, geht der Dämonin unweigerlich die Kraft aus.

In der Praxis

Meisterinformationen: In der Praxis müssen die Helden natürlich erst einmal auf diesen Punkt kommen – zumal sie von der Flussröhre noch gar nichts wissen.

Wenn Sie die Gedanken der Helden auf die Energie lenken, welche zwingend notwendigerweise da sein muss, um die Dämonin in dieser Sphäre zu halten, sollte zumindest ein Magier auf die Idee kommen, einen Zauber zu sprechen, der die Energie sichtbar machen kann (nämlich eben *Odem Arcanum*, *Analüs Arcanstruktur* oder *Oculus Astralis*).

Und schon wird er fündig:

Allg. Informationen: Die Achtgehörte ist umspinnen von einer Vielzahl feiner Astrallinien. Einige kräftige Linien führen die Dämonin wie eine Marionette durch die Landschaft, und eine besonders ausgeprägte, dicke Linie zieht sich tatsächlich zuckend und verdrillt durch die Wälder, um schließlich unweit der Siedlung in eine gigantische zylinderförmige Röhre einzumünden (Durchmesser: ca. 5 Schritt).

Die Energie ist so stark gebündelt hier, dass die Wahrnehmung in den Augen schmerzt. An eine bestimmte Stelle am Boden fixiert, schwingt die Röhre nach oben hin jedoch unregelmäßig hin und her: im Kreis, doch auch in spontanen zuckenden Bewegungen.

Wie weit sich die Röhre nach oben hin fortsetzt, vermagst du nicht zu sehen, sie muss wohl unendlich weit reichen. Aber einer Sache bist du dir sicher, diese Röhre speist die Dämonin mit astraler Energie, ohne die sie im Diesseits nicht existieren kann!

Meisterinformationen: Die Übeltäterin ist gefunden, und jetzt auch die Quelle, aus der sie sich speist. Bleibt also nur noch der letzte Schritt: Die Energiezufuhr zu unterbrechen!

Drei Wege zum Ziel

Meisterinformationen: In der Theorie bietet drei

Möglichkeiten, die Flussröhre zu unterbrechen und damit die Nahrungsquelle der Dämonin versiegen zu lassen. Sie sind auf verschiedene Weise gefährlich, schädlich oder kostenintensiv.

Natürlich ist es schön, wenn die Gruppe sich selbst Gedanken macht und dabei eine schlüssige Lösung ersinnt, andernfalls erarbeiten sie über verschiedenartige **Magiekundeproben** gemeinsam mit den Helden ein Konzept.

Folgendes Prinzip sollten Sie sich zu eigen machen: wie auch immer die Möglichkeiten der Gruppe sind – die Helden sollen alles geben müssen, was sie in die Waagschale werfen können, jeder Held muss seinen Teil dazu beitragen, schließlich geht es nicht um ein simples Überleben sondern um einen zu verhindernden Untod!

Die drei gangbaren Wege (freilich nur als Anregung zu verstehen) sind folgende:

Antimagie

Die dämonophysisch durchsetzten Astrallinien der Flussröhre kann man sicherlich mit entsprechender Antimagie zum Abreißen bringen. Dieser Weg setzt allerdings hochstufige Magier in der Gruppe voraus, die zudem noch die geeigneten Sprüche anwenden können.

Als geeignet können dabei sicherlich Exorzismen wie etwa *Pentagramma Drudenfuß* oder *Auge des Limbus* angesehen werden, aber auch eine Kombination aus *Reversalis Revivum* mit Zaubern wie *Arcanovi*, *Furor*, *Blut und Sulphurdampf* ... kann gute Dienste leisten.

Ebenso gut wirkt auch ein *Destructibo*!

Bei dieser Möglichkeit wirken geballte Energien gegeneinander, die unkontrollierte Reaktionen hervorrufen können. „Kleinere“ Energiestrudel können dabei auf den Magier einwirken und seine Figur nachhaltig verändern.

Wenn Sie diese Veränderungen nicht selbst festlegen mögen, können sie gerne auf folgende Tabelle zurückgreifen:

W6-Wurf	W20-Wurf	Auswirkung
1	1	+ W10 ASP (perm.)
1	2-10	CH/IN je +1 (perm.)
1	11-15	Verjüngung um W6 Jahre
1	16-18	Immunität gegen Borbarad-Moskitos
1	19	+ 1 ASP (permanent)
1	20	keine Auswirkung
2-5	1	+ W6 LP (perm.)

2-5	2-10	keine Auswirkung
2-5	11-15	MU-1 (für W6 Monate)
2-5	16-18	Werte für CH/MU tauschen, dann CH-1
2-5	19	Held altert um W20 Jahre
2-5	20	Held verstummt für W6 Monate
6	1	- W6 LP (permanent)
6	2-10	MU-1 (permanent)
6	11-15	AG verdoppelt (perm.)
6	16-18	Haut des Helden bleibt narbig (CH-2)
6	19	Verlust v. W20 x W20 AP's (permanent)
6	20	- W20 ASP (perm.)

Leere Gefäße

Eine Möglichkeit, die sicherlich vorher großen Gesprächsstoff aufwerfen kann, weil sie in aventurischen Magierkreisen bestimmt als äußerst unsicher gelten würde, ist die der Anwendung leerer Gefäße.

Gemeint ist damit, dass die Flussröhre abgeschwächt werden könnte, wenn man Dinge in sie hineinbringt, die in der Lage sind, Energie zu speichern. Das könnten verbrauchte Artefakte sein, genauso aber auch Magiekundige, die ihre Energie während des Abenteuers bereits verbraucht haben.

Dass diese Variante mit Sicherheit noch gefährlicher ist als die vorher besprochene liegt auf der Hand. Ein erfahrener Magus würde wohl Argumente etwa dieser Art ins Feld führen: „Eine arkane Energie dieser Stärke könnte das Auffanggefäß glatt zerbersten lassen...!“

Da es aber noch nie einer ausprobiert hat, kann also auch niemand wissen, wie die Realität diesbezüglich aussieht. Es wäre aber sicherlich der Spannung zuträglich, wenn zuvörderst ein verbrauchtes Artefakt zwar eine Schwächung des Flusses erzielte, es dabei aber schließlich in tausend Stücke zerspringt. Bei Magiekundigen aber sollte die MR Berücksichtigung finden und Schlimmeres verhindern – so viel Mut muss tatsächlich einmal belohnt werden!! Tiefgreifende Veränderungen der Figur sind hier natürlich noch wahrscheinlicher:

MR-Wert	W20-Wurf	Auswirkung
<1	--/--	W20 SP/KR, je W6 davon permanent
1-5	1	KL-2; MU+2 (permanent)
1-5	2-12	-W6 permanente ASP
1-5	13-19	AG perm. verdoppelt
1-5	20	Held wird taub (perm.)
6-10	1	keine Auswirkung

6-10	2-12	Held wird kurzsichtig
6-10	13-19	Glatze (permanent)
6-10	20	Held kann eine Sprache nie mehr sprechen
11-15	1	ZF-Wert „Auge des Limbus“ +1 (permanent)
11-15	2-8	keine Auswirkung
11-15	9-19	KL-2, CH+2
11-15	20	Perm. Verlust von 10 TAP (beliebig verteilen)
16-20	1	+W6 permanente ASP
16-20	2-12	keine Auswirkung
16-20	13-19	AG+3 (permanent)
16-20	20	CH-2 (permanent)
>20	1	TAW Magiekunde steigt auf 18 (permanent)
>20	2-19	keine Auswirkung
>20	20	KL-1 (permanent)

Energievakuum

Diese Methode ist die unspektakulärste und ungefährlichste, dafür aber steht sie auch allen offen, die nicht magiebegabt sind. Zudem ist diese Variante auch die naheliegende in dieser verzweifelten Situation.

Im Grunde geht es um nichts anderes, als zwölfgöttlichen Beistand zu erleben, Insbesondere Praios mag hier helfend eingreifen wollen, allein schon, um den Magiefluss zum versiegen zu bringen. In Schwarztobrien mag der Erfolg fraglich sein, letztlich aber ist das eine gute Gelegenheit, ein Exempel zu statuieren, dass Zwölfgötterglaube eben doch Berge versetzen kann!

Anwesende Geweihte haben mit ihrer Karmaenergie ein zusätzliches Potential, das sie in Form eines Wunders in ein Astralvakuum transferieren können.

Doch auch ohne Geweihte muss jeder intensivst Flehen und Beten (**CH-Proben unter**

Aufwendung purer LE), bis die Gruppe gemeinsam Gehör findet vor Praios und den göttlichen Geschwistern.

Schädigungen oder Veränderung an Leib und Seele sind bei dieser Variante nicht zu befürchten – allenfalls, dass die Gebete so weit die LE aufzehren, dass ein Held bewusstlos danieder sinkt!

Hat schließlich jeder Held sein Möglichstes beigesteuert, zeigen sich die (lebenswichtigen) Früchte der Arbeit:

Musik 10: Richard Wagner: Walkürenritt

Allg. Informationen: Unter all Eurer aufgegebenen Kraft und Anstrengung windet sich die Flussröhre immer schneller hin und her, erzittert ob Eures Willens.

Stellenweise hat die Energie bereits merklich nachgelassen, als würde sich das Feld langsam ausdünnen. Schließlich reißt der Strom.

Peitschengleich schnellt die Flussröhre aufwärts begleitet von einem schrillen Sirren, wie von einer Bogensehne, nur viel durchdringender, pfeifender.

Die aus der Röhre hervorgehenden Kraftlinien spannen sich einen Moment lang und folgenden dann der kaum zu fassenden Bewegung aufwärts, im Schlepptau die infernalisches unwirklich kreischende Dämonin, die binnen eines Sekundenbruchteils aus Eurem Blick, nicht aber aus Eurem Sinn verschwunden ist.

Ein gegenseitiger Blick bestätigt die Hoffnung, die Euch nie verlassen hat und dankbar lasst Ihr Euch auf die Knie fallen: Die Verwandlungen sind verschwunden, klar ist Euer Geist, und alle Müdigkeit ist in einem Augenblick von Euch abgefallen. Ihr seid gerettet!

V. Schlussapplaus

Musik 11: Badalamenti: Twin Peaks theme

Als Ihr zurück zum Lager kommt, tobt ein Kampf in seinen letzten Zügen: Wohl an die 20 Rebellen seht Ihr, frei von entstellenden Narben, fauligem Fleisch oder ekelerregenden Pusteln. Sie haben sich zur Wehr setzen müssen gegen einen Haufen Untote, wie es den Anschein hat. Offenbar kam die Hilfe für jene zu spät. Zu weit war die Verwandlung bereits fortgeschritten.

Jegliche Erinnerung an die temporäre Veränderung ist ausgelöscht bei den Rebellen, nur die Helden können sich noch erinnern, da bei ihnen die Wandlung noch nicht so fortgeschritten war. [...]

Der faule Fleisch gewordene Alptraum ist vorbei, die Helden werden von der Verwandlung keine Schäden zurückbehalten, wohl aber diejenigen Veränderungen, die beim Kampf mit der Flussröhre eingetreten sind.

Dafür hat sich die Gruppe aber auch gehörigen Lohn verdient.

Zunächst gibt es **pauschale 350 Abenteuerpunkte**, etwas weniger vielleicht, wenn sich die Gruppe den Spaß unter dem Meer hat entgehen lassen. Besonders gute Ideen und rollengerechtes Spiel dürfen natürlich extra belohnt werden. Dazu hat jeder Held **drei Versuche**, um wahlweise die **Totenangst** oder den **Aberglauben um einen Punkt zu senken**.

Falls unter Wasser ein Held besonders aktiv war, hat er zusätzlich **einen Steigerungsversuch auf Schwimmen**.

Ob die Helden danach den Ort verlassen oder weiterhin gegen die Horden kämpfen, sei deren Entscheidung. Was die Zukunft Port Syrdalocs anbetrifft, so wird die Befreiung nur von kurzer Dauer sein. Die Zahl der Schergen des Weltenverderbers ist einfach übergroß.

VI. Anhang

Rudjish'Naya, die schwarze Galeere, das geheime Schiff, eine niedere Dienerin Charyptoroths

So unbekannt wie ihr wahrer Name, so unbekannt ist auch die Dämonin selbst – niemand hat sie je beschworen, noch von ihr Kenntnis erlangt.

Ihre Erscheinungsform ist die Schwarze Galeere, doch bleibt sie stets entfernt vom Land. Erst aus der Nähe offenbart sie sich als der Niederhöllen entstammend: matt schwarz verstrahlt sie eine unnatürliche, erschauernde Kälte. Wie aus einem geschmiedeten Stück Metall zeigt sie sich dem Auge des Betrachters, mit knöchern wirkenden Verstrebungen - gleich einem Skelette.

Welchem Zwecke sie zumeist dient, ist nicht zu sagen, da niemand je Rudjish'Naya geschaut, doch ist sie wahrscheinlich kaum mehr denn ein Transportmittel. Vielleicht ist sie auch ein Köder, um ahnungslose, neugierige Menschen in die verderbenden Tiefen zu reißen.

Die folgenden Werte sind eigentlich nicht erforderlich, da niemand die Dämonin beschwören kann. Es sei denn, sie verraten den wahren Namen der Dämonin!

Beschwörung: +10
Beherrschung: +5
Dienste: siehe oben
Lebensenergie: 50
Kosten: 4 ASP/Stunde
Wahrer Name: unbekannt

Xemayabath, die Untötende, die schleichende Verderberin, eine achtgehörnte Dienerin Mishkaras

Niemals beschworen, nirgends erwähnt! Xemayabath anheimzufallen bedeutet unbeschreibliche Qual, denn die Gegenwart der Dämonin pervertiert Leben zu untotem Leben und macht nicht Halt vor Tier noch Kind!

Ihre Gestalt ist die der aussätzigen Bettlerin mit nur einem Bein, doch mögen die acht Hörner, die ihr teils aus Bauch, teils aus Rücken ragen, keinen Zweifel an ihrer wahren Natur lassen.

Wer ihr direkt gegenüberstanden und in Ihr Gesicht geschaut, erblindet sofort und siecht noch schneller in den Untod dahin als ohnehin!

Und wer nicht fliehen kann zumindest fünf Meilen, der hat sein Leben schon verloren. Hat einmal die furchtbare Wandlung, die Mumifizierung oder die Skelettierung eingesetzt, so ist der Wille binnen weniger Stunden gebrochen, der Verstand binnen eines Tages völlig ausgelöscht, der Mensch verderbt!

Wenn guter Zufall aber die Beschwörung unterbricht, so bleibt Schaden nicht zurück; doch ist der Untod einmal geschehen, so kann nur ein Wunder noch die Seele des Ungetöteten in Borons Hallen bringen.

Beschwörung: +40
Beherrschung: +35
Dienste: siehe oben
Kampfwerte: Xemayabath kämpft nicht, sie versucht dem Opfer in die Augen zu blicken, was den Wandlungsprozess stark beschleunigt
LE: 150 RS: 1 MR: 40 MK: 200
Kosten: 65 ASP/5 Rechtmeilen Fläche
Wahrer Name: unbekannt

Musikbegleitung zu „Die schwarze Galeere“

1	Enio Morricone ¹	The man	Anwerbung in Vallusas Gassen
2	James Horner ²	Revenge	Entlang der Küste
3	Dead can dance ³	Mother tongue	Nebel an Land
4	Clannad ⁴	Battles	Kampf vor Port Syrdaloc
5	Maurice Jarre ⁵	To the cave	Aktionen aus dem Lager heraus
6	The mutton birds ⁶	Crooked mile	Die Galeere taucht auf
7	Dead can dance ⁷	Ascension	Schleichender Untod
8	Torfröck ⁸	Lindisfarne	Das Übel liegt an Bord
9	Coalminers' beat ⁹	Dawn	Xemayabath
10	Richard Wagner ¹⁰	Walkürenritt, 3. Aufzug	Das Ringen mit der Flußröhre
11	Badalamenti ¹¹	Twin Peaks theme	Schlußapplaus

¹ Soundtrack zu "Once upon a time in the west [Spiel mir das Lied vom Tod] ('69)

² Soundtrack zu "Braveheart" ('95)

³ The serpent's egg ('88)

⁴ Legend ('84)

⁵ Soundtrack zu "Dead poets society [Club der Toten Dichter] ('89)

⁶ Envy of angels ('97)

⁷ Spleen and ideal ('91/'92)

⁸ Rockerkuddl ('96)

⁹ Colourblind ('95)

¹⁰ erklärt sich selbst

¹¹ Soundtrack zur TV-Serie "Twin Peaks"



Port Sverdaloc

100 Schritt

