

DIE TIEFE KLUFT

Von:

Dominic Hladek

ZUSAMMENFASSUNG

Lieber Spielleiter, das vor Ihnen liegende Abenteuer ist für eine Heldengruppe jeder Erfahrung geeignet, richtet sich aber insbesondere an Rollenspielneulinge und frischgebackene Heldengruppen. Auch Sie werden dieses Abenteuer mit relativ wenig Erfahrung leiten können. Die Handlung ist bewusst zeitlich und räumlich begrenzt gehalten, so dass die Spieler nicht durch eine zu große Fülle von Möglichkeiten überfordert werden, gleichzeitig aber noch genug Raum für eigene Initiative und eigene Ideen bleibt. Zu einem großen Teil handelt sich um einen klassischen „Dungeon“, der jedoch durch seine befremdliche Stimmung und sein Geheimnis auch erfahrenen Spielern Spannung bieten sollte.

Die Heldengruppe, die sich zu Beginn nicht unbedingt untereinander kennen muss, befindet sich zu Beginn an Bord des Schiffes „Amarillion“ auf dem Meer der schwimmenden Inseln. Nach einiger Zeit, in der sie die anderen Fahrgäste, darunter den reichen Händler Burka, und die Besatzung kennen lernen können, passiert etwas Unerwartetes: Das Wasser vor dem Schiff teilt sich und bildet einen Abgrund in die Tiefen des Meeres. Jeder Rettungsversuch kommt bei solchen Naturgewalten zu spät und so wird das Schiff in die Tiefe gesogen, während die Helden ihre letzten Gebete sprechen. Wider Erwarten erwachen sie im Trockenen, doch befinden sie sich an keinem Strand und auf keinem anderen Schiff sondern auf dem Meeresgrund; umgeben von gewaltigen Wasserwänden, die sich in allen Himmelsrichtungen meilenweit in die Höhe erheben. Es scheint als würde eine unsichtbare Mauer das Meer in alle Richtungen zurück halten!

Vor dieser gewaltigen Kulisse, von der die Helden nie wissen können, ob sie nicht jeden Moment zusammenstürzt, erkunden sie den Meeresboden, der einige Überraschungen und Gefahren für sie bietet. Sie finden dabei unter anderem wieder Burka, der das Unglück ebenfalls überlebt hat. Nach einiger Zeit der Suche nach möglichen Auswegen oder einer Erklärung, gelangen die Helden an ein im Sand vergrabenes Nequaner-Unterseeboot im Zentrum des Trockengebietes. Sie betreten es und erkunden seine Geheimnisse. Wie sie schnell feststellen, ist die Besatzung bereits seit langem tot und scheint einst eine Forschungsaufgabe erfüllt zu haben. Ihren Aufzeichnungen und „Exponaten“ zufolge haben sie offenbar die gefährliche Rasse der Mholuren erforscht. Das ganze Schiff ist mit geheimnisvoller Arcanomechanik ausgerüstet: Ein Antrieb, bizarre Forschungsapparate und sogar magische Zellen, die besagte Exponate, nämlich regungslos und tot wirkende Mholuren, in Starre halten. Es wird langsam klar, dass es dieses Schiff ist, dessen beschädigte Arcanomechanik ein magisches Feld im Umkreis erzeugt und damit die Wassermassen zurückhält. Ebenfalls wird klar, dass dieser Zustand nur noch für eine bestimmte Zeit anhalten wird. Es ist vorauszusehen, dass das Wasser bald wieder über dem Wrack zusammenbrechen wird. Doch während die Helden noch nach Möglichkeiten suchen, das Schiff seetüchtig zu machen, wird das beeinflussbarste Opfer der Gruppe, nämlich Burka, durch die in den Zellen gefangenen Mholuren auf telepathische Weise dazu gebracht, die Mholuren freizulassen. Mit den mordlüsternen Mholuren im Nacken und der zu enträtselnden Arcanomechanik muss die Heldengruppe Burkas Pläne durchkreuzen und unter Zeitdruck das Schiff zum Laufen bringen. Haben sie diese Gefahren gemeistert, machen sie im Finale Bekanntschaft mit einem bereits zuvor entdeckten gigantischen Schatten, der im Wasser gelauert hat. Ist das Wesen besiegt, haben sie sich die Heimkehr mit dem Schiff mehr als verdient. Womöglich könnte dies sogar der Start einer unterseeischen Kampagne werden...

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen und Leiten des Abenteuers und Ihrer Heldengruppe viele Stunden Spielspaß und Spannung.

ZUM GELEIT

Majestätisch schlagen die Wellen gegen die Planken des bauchigen Handelsschiffes, auf dem ihr euch befindet. Der Rumpf des Schiffes ist prall gefüllt mit wertvoller Ware und leuchtet im rötlichen Licht der untergehenden Sonne. Der erste Tag an Bord ist fast vorüber und ihr erinnert euch, wie euch noch tags zuvor in den Hafentavernen Daranels allerlei Seemannsgarn erzählt wurde. Über die Knocheninsel, bestehend aus den Leibern abertausender zusammen gespülter Mholurenkadavern, wo diese Wesen nun dunkle Rituale abhalten sollen; oder über bodenlose Löcher und lichtlose Meere tief im Leibe Sumus; oder von menschenähnlichen Vogelwesen, die sich auf Reisende stürzen; oder von den blutrünstigen Abishai-Piraten und ihren widerlichen, blutrünstigen Riten. Es gab wohl kaum eine Legende über das Meer der Schwimmenden Inseln, die die erfahrenen Seebären *nicht* am gestrigen Abend zum Besten gegeben haben; und je Furcht erregender die Geschichten waren, desto breiter war das Grinsen auf ihren zerfurchten Gesichtern, als würden sie es prächtig genießen, euch Angst zu machen. Doch ihr habt beschlossen, eure Aufgaben an Bord in den Vordergrund zu stellen und nichts auf das Gerede der Seemänner zu geben. Und bisher war die See ruhig, es ist kein Unheil passiert und die Mannschaft scheint zuversichtlich und furchtlos.

Ihre Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers an Bord der „Amarillion“, einem großen Handelsschiff, das schon seit Jahren das Meer der Schwimmenden Inseln befährt. Sowohl Zielort als auch Herkunftsort sind für die Handlung austauschbar, weshalb ich hier lediglich den Vorschlag mache, dass die „Amarillion“ von Daranel nach Calacar unterwegs ist. Die Strecke führt nicht allzu sehr in die Tiefen des Meeres hinein, sondern hält sich noch relativ küstennah und ist damit vergleichsweise ungefährlich; doch kein Seemann vergisst, dass jede Fahrt auf diesem Gewässer stets Gefahren birgt!

Wie gesagt eignet sich das Abenteuer besonders für eine neue Gruppe, die sich untereinander noch nicht kennt und die durch dieses Abenteuer zusammengeführt werden soll. In diesem Fall haben alle Helden ganz einfach aus unterschiedlichen Gründen und für unterschiedliche Aufgaben an Bord angeheuert bzw. sind einfach Gäste, je nach ihrer Rasse, Kultur und vor allem Profession. Kämpferprofessionen wurden womöglich als bewaffnete Söldner angeheuert, um im Falle eines Angriffes die Ware und das Schiff zu verteidigen, Aquatische Lebewesen aller Art sind auf hoher See allgemein von unschätzbarem Wert, allein wegen ihrer Kenntnis der Meere und ihre Möglichkeit, Tauchgänge zu unternehmen, Helden mit seefahrerischer Profession sind womöglich fester Teil der Mannschaft, ebenso diverse Handwerker. Am besten ist es, wenn Sie bereits vor dem Spielabend jeden einzelnen Spieler selbst danach fragen, weshalb sein jeweiliger Held an Bord des Schiffes gegangen ist. Bitten Sie Ihre Spieler einfach, sich ein paar Gedanken dazu zu machen und sich eine kurze Geschichte dazu auszudenken. Das ist sowohl für Rollenspieleranfänger eine erste Möglichkeit, ihre Fantasie spielen zu lassen, als auch für „alte Hasen“ eine Gelegenheit zur Zurschaustellung ihrer Fähigkeiten. Zu Beginn des Abenteuers werden sie dann Gelegenheit bekommen, in der Interaktion untereinander und mit den anderen Reisenden ihre Geschichte preiszugeben.

Sollten Sie bereits eine eingespielte Gruppe aus Helden haben, integrieren Sie die Seefahrt einfach in Ihre Kampagne. Es dürfte nicht schwer fallen, einen Grund für eine Fahrt über das Meer der Schwimmenden Inseln zu finden.

In beiden Fällen gilt, dass es im Prinzip keine Einschränkungen für die Wahl der Charaktere gibt, lediglich flugfähige Rassen könnten im Lauf des Abenteuers etwas Improvisationstalent Ihrerseits erfordern. Mehr dazu finden Sie im Kapitel „Gefangene der Kluft“.

AN BORD DER „AMARILLION“

DIE „AMARILLION“

Die „Amarillion“ ist eines von vielen Handelsschiffen, die das Meer der Schwimmenden Inseln befahren. Sie ist in allen Belangen relativ durchschnittlich und wird schon recht früh einem Unglück zum Opfer fallen, weshalb sie nicht bis ins Detail beschrieben werden muss. Damit Sie aber bei Ihren Beschreibungen eine Vorstellung haben, hier eine kurze Beschreibung:

Die „Amarillion“ ist ein zweimastiges Segelschiff und verfügt weder Ruderbänke noch über einen Arcanomechanischen Antrieb. Ihr Rumpf ist äußerst bauchig und das Schiff wirkt allgemein sehr rundlich. Auf dem Deck befinden sich zwei Segelmasten, an denen mehrere Seile angebracht sind, in denen die Mannschaft bei den meisten Manövern hängt und ihre Arbeit verrichtet. Auf dem hinteren Mast befindet sich ein Krähenest, das man mit *Klettern* erreichen kann. Dort hält sich zu jeder Zeit ein Mannschaftsmitglied auf und hält Ausschau nach möglichen Gefahren.

Am Heck des Schiffes befindet sich wie üblich ein überdachter Aufbau für die Kabinen der Offiziere und wichtiger Gäste. Obendrauf ist das Steuerrad, das über Treppen erreicht werden kann. Unter Deck befinden sich die Frachträume, die Kombüse und der Schlafsaal für die Mannschaft und weniger gut betuchte Gäste. Sprich: Ein ganz normales Schiff.

Zum Leben an Bord ist zu sagen, dass es eine höfliche Trennung zwischen den Bewohnern des Unterdecks und denen der Offizierskajüten gibt. Besonders förmlich ist man aber nicht.

Wie und wo Ihre Helden reisen, hängt von deren Position an Bord ab. Wenn sie nicht gerade wohlhabende Gäste, Leibwächter des Kapitäns oder Offiziere an Bord sind, werden sie wahrscheinlich zusammen mit der Mannschaft unter Deck untergebracht sein. Da es unter Deck eng und stickig ist, hält man sich aber so oft es geht im Freien auf. In den Hängematten im Schlafsaal schnarchen zu jeder Zeit immer einige Seeleute vor sich hin, die gerade keinen Dienst zu erfüllen haben, nachts natürlich mehr als tagsüber.

Gegen Abend, wenn die Seeluft auch nach warmen Tagen langsam kühler wird, versammelt sich die Mannschaft meist unter Deck in einem Vorraum zum Schlafsaal. Eine Leiter führt von hier nach oben an Deck durch eine meist geöffnete Luke (so dass frische Seeluft nach unten eindringt). Durch eine Tür gelangt man zum Schlafsaal, von wo aus man das Schnarchen der schon schlafenden Teile der Mannschaft leise wahrnimmt. In diesem kleinen Raum sind Fässer als Sitzmöglichkeiten aufgestellt und einige Kisten als improvisierte Tische. Man macht es sich gemütlich, stopft sich eine Pfeife, öffnet eine Flasche guten Rums und erzählt sich Geschichten. Genau an dieser Stelle können Sie nach dem Einleitungstext beginnen, denn zum Ausklang des Abends kommt auch heute die Besatzung wieder zusammen und ist selbstverständlich neugierig auf die neuen Gesichter...

Einige Personen an Bord

Der wichtigste Gast an Bord ist **Burka Lerechion**, ein koromanthischer Händler. Er wird die Ereignisse um die tiefe Kluft wie die Helden ebenfalls überleben und später, unter einem magischen Einfluss stehend, gegen sie arbeiten. Deshalb ist es wichtig, ihn als freundlichen, höchstens ein wenig schleimigen Menschen darzustellen. Er ist äußerst gewandt darin, Leute dazu zu bringen, ihn für ehrlich, vertrauenswürdig und aufrichtig zu halten und somit immer zu kriegen, was er will. Eigentlich ist er aber egoistisch, ehrgeizig, manipulativ und geht buchstäblich über Leichen, wird also ein leichtes Opfer für den magischen Einfluss. Er ist eher klein und unauffällig und wirkt nicht sonderlich stark. Seine Kleidung ist eng anliegend und, wie man mit *Sinnenschärfe* feststellen kann, offenbar auf ihn angepasst. Obwohl sie farblich in ihrem grau und braun eher unauffällig ist, besteht sie aus teuren Stoffen. Eine gute *Menschenkenntnis* kann bei genauer Beobachtung Burka als einen wohlhabenden und gebildeten Mann erscheinen, der aber offenbar

nicht als reich auffallen möchte. Im Prinzip etwas, das man ihm nicht verübeln kann. Mehr zu seinem Verhalten, lesen Sie im Kapitel „Das Wrack“.

Der schon betagte Maat **Ethaios** ist ein Geschichtenerzähler und so etwas wie die Vaterfigur der Mannschaft. Er ist es, der abends die Unterhaltung der Mannschaft mit spannenden, unheimlichen oder lustigen Geschichten übernimmt. Scheinbar hat er schon das ganze Meer der schwimmenden Inseln und womöglich weitere Meere bereist und nichts bringt ihn aus der Fassung. Die Mannschaft respektiert seine Meinung sehr.

Der unheimliche Neristu **Netok** pflegt zum Unwohlsein aller Anwesenden die Gebräuche seines Volkes. Ihn begleitet stets eine geheimnisvolle Aura des Todes, die Mannschaft lässt sich von ihm aus Knochenorakeln die Zukunft lesen und er redet äußerst selten. Ethaios erzählt gerne auch Geschichten über Netok und kennt auch den Totenkult der Neristu recht gut.

Der quirlige Shingwa **Ssschampa** wird vorwiegend in der Takelage eingesetzt, wo er der schnellste und beste Kletterer der ganzen Mannschaft ist. Er ist äußerst freundlich und hilfsbereit und liebt es, pfeilschnell durch die Seile zu klettern und nach tief fliegenden Vögeln mit seiner Zunge zu schnappen oder zwischendurch auch einfach nur in der Sonne zu liegen und die Hitze sichtlich zu genießen.

Die Reisende Amaunir-Dame **Szeta** ist eine angesehene Bürgerin Calacars auf Handelsreise. Sie benimmt sich relativ arrogant und eitel und lässt sich gerne über die Zustände an Bord aus.

Der Säufer und Zyniker **Letzemaan** ist ein auffälliger Matrose, der es immer schafft, genau im richtigen Moment das Falsche zu sagen und damit die Gäste zu beleidigen.

Der Kapitän **Cardan Valerian** lässt sich äußerst selten bei der Mannschaft blicken, und wenn, das meist nur aus der Ferne, wenn er hinten am Schiff beim Steuermann steht, mit Astrolabyen seine Messungen macht und ihm dann den Kurs für den folgenden Tag diktiert. Er scheint stets etwas grimmig und übel gelaunt zu sein, ist aber im Prinzip ein erfahrener Seebär, der seine Ruhe schätzt und in Stille die Seefahrt genießt.

Steuermann der Amarillion ist der nachts wunderschön singende Loualil **Madaran**.

Der Koch, Schiffsarzt und Chirurg **Grogshper** ist ein fatter, lauter Mensch, dessen Kochkünste berüchtigt schlecht sind und nur noch von seinen Heilkünsten unterboten werden. Amputationen sind meist das einzige Mittel, zu dem er bei Verletzungen greift.

DIE TAGE AUF SEE

Sie können bis zum Ereignis im nächsten Kapitel einen beliebigen Zeitraum vergehen lassen. Geben Sie Ihren Helden auf jeden Fall genug Zeit, um sich gegenseitig, die Besatzung und vor allem Burka ein wenig kennen zu lernen. Wenn Sie es wünschen, können Sie beliebige Ereignisse nach dem Geschmack Ihrer Gruppe stattfinden lassen: Unfälle an Bord, Piratenüberfälle, sogar eine kleine Detektivgeschichte, wenn Sie wollen. Führen Sie ruhig Ihre Gruppe auf eine falsche Fährte, worum es im folgenden Abenteuer gehen könnte. Es genügt aber voll und ganz, wenn Sie einfach ein wenig Interaktion mit den Meisterpersonen vorsehen und die Stimmung an Bord beschreiben.

In mehreren Schichten arbeitet die Besatzung an Deck: Immer wieder wird die eingespielte Besatzung mit für Laien unverständlichen Kommandos die Segel einholen und ausfahren, an Seilen in der Takelage arbeiten oder auch einfach nur das Deck schrubbten. Greifen Sie dabei immer wieder auf möglichst viele nautische Begriffe zu, die Teile des Schiffes, bestimmte Manöver oder Windverhältnisse und Seegang bezeichnen.

Beschreiben Sie die wunderschönen Sonnenuntergänge über dem Meer, aber auch die Übelkeit vieler Passagiere bei heftigem Seegang, die milden Nächte und das stetige, sanfte Schaukeln, aber auch die Hitze auf der Stirn und das unangenehm verkrustende Salzwasser.

Bemühen Sie sich, jedem Spieler ein paar individuelle Ereignisse und Gespräche mit Meisterpersonen erleben zu lassen, bevor das eigentliche Abenteuer beginnt.

DIE TIEFE KLUFF

Das folgende Ereignis können Sie eintreten lassen, sobald Ihnen der Zeitpunkt dafür richtig erscheint. Es kann so unvermittelt und zu jeder Tageszeit passieren, wie Sie es wünschen.

Als ihr gerade über das Deck der „Amarillion“ lauft, hört ihr es plötzlich von oben herab rufen. „Bei allen Göttern, Chrysir steh uns bei!“ Offenbar hat der Ausguck vom Krähenest aus etwas entdeckt. Schnell eilt ihr zum Bug des Schiffes, wohin der Seemann oben wild gestikulierend zeigt. Ihr seht bereits, wie den in der Takelage an Seilen arbeitenden übrigen Seeleuten die Kinnladen weit aufstehen, als sie durch das Geschrei alarmiert nach vorne blicken. Etwas Ungeheures muss sich dort abspielen! Dicht gedrängt mit den anderen Reisegästen, die ebenfalls hierhin geeilt sind, versucht ihr eine bessere Sicht zu erhalten. Schon hört ihr auch deren Klagerufe und ihr Gewimmer, als ihr endlich einen Blick auf das werfen könnt, was sich vor eurem Schiff abspielt: Von einem Punkt vor euch aus hat sich eine große, schäumende Welle gebildet, die rasend schnell näher kommt und dabei an Größe gewinnt. Sie scheint sich kreisförmig in alle Richtungen hin auszudehnen, an ein Entkommen ist nicht zu denken. Als sie sich immer schneller näher, nehmt ihr die gerade noch weit entfernt scheinende Gischt mittlerweile als schäumende Wand aus Wasser wahr. Auch euch geht es nun den Kopf: Mögen die Götter uns gnädig sein! Als ihr euch umseht, hat an Bord bereits die Panik um sich geschlagen...

Lassen Sie Ihre Spieler nun die womöglich letzte Minute ihres Lebens so verbringen, wie sie es wollen: Versuche, sich oder das Schiff zu retten, letzte Gebete oder ein Abschied von den Freunden. Auch die Besatzung und die Gäste zeigen von Panik über verzweifelte Versuche, sich irgendwo anzubinden bis hin zu Schicksals ergebener Ruhe praktisch jede Reaktion. Legen Sie sich ruhig einige Beispiel zu recht: Burka wird z.B. um jeden Preis versuchen, sich an einen Mast zu binden. Wenn Sie wünschen, deuten Sie schon seinen egoistischen Charakter an, indem er dabei andere Personen rücksichtslos beiseite schiebt oder wegstößt.

Geben Sie Ihren Helden soviel Zeit wie Sie es wollen, beschreiben Sie aber immer wieder wie schnell und bedrohlich sich die Welle nähert und wie sie immer größer und größer zu sein scheint und das Schiff bestimmt deutlich überragt. Das Wasser scheint kochend vor weißer Gischt. Reden Sie hektisch, zeigen Sie, dass kaum noch Zeit ist, womöglich aber improvisierte letzte Maßnahmen den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen könnten. Lassen Sie Proben auf Fesseln/Entfesseln oder ähnliche Talente würfeln und beschreiben die Folgen von ge- oder misslungenen Proben anschaulich.

Sobald Sie es dann wünschen, prallt die Welle mit voller Wucht auf das Schiff und hebt es gewaltsam in die Höhe. Teile der Besatzung fallen dabei von Bord und verschwinden innerhalb von Sekunden in den gewaltigen, schäumenden Wassermassen. Mäste brechen, Holz birst und Segel werden von der Gewalt des Wassers zerfetzt. Die Helden werden herumgeworfen, bleiben jedoch an Bord bzw. bekommen große Holzteile zu fassen. Lassen Sie nach Belieben auch hier Proben auf Körperbeherrschung, Schwimmen oder andere Talente würfeln und steigern Sie dabei die Zuschläge immer mehr. Beschreiben Sie bei Erfolgen, wie ein letzter Strohalm an Hoffnung aufkeimt. Das Schiff hebt sich immer mehr in die Höhe, droht zu kentern und ist ohnehin schon halb zerbrochen.

Das allerletzte, was ein oder mehrere Helden zu Gesicht kriegen, ist die andere Seite der Welle. Sei es, dass das Schiff bis zum haushohen, oberen Ende der Welle gehoben wurde oder die Welle es überrollt hat und es nun auf der Rückseite wieder hervortritt, die letzten Sinneseindrücke vor der Ohnmacht auch des letzten Helden sollte sein, dass sich hinter ihr nicht wie erwartet die Meeresoberfläche befindet, sondern sich ein Abgrund, eine Kluff bis in unermessliche Tiefen richtet, in die das Wasser hinabstürzt. Oder vielmehr daraus herausgedrückt wird? Der Held fühlt mitsamt dem Schiff oder den Holzplanken, an denen er sich festklammert, ein Gefühl des Fallens nach unten. Dann überkommt ihn Schwärze.

GEFANGENE DER KLUFF

TROCKENES ERWACHEN

Langsam schwindet die Dunkelheit vor euren Augen und wird durch ein diffuses, bläuliches Licht ersetzt. Eure Glieder schmerzen und erinnern euch schlagartig an das, was passiert ist. Aber was eigentlich? Eine Seereise, ein Schiff dann plötzlich Unmengen von Wasser, eine Flutwelle, Geschrei, Panik, Zerstörung... Die Erinnerung kehrt langsam zurück. Aber dann müsstet ihr tot und ertrunken sein! Oder steht ihr etwa schon vor dem Seelengericht? Langsam dringen mehr Sinneseindrücke von außen auf euch ein und ihr könnt eure Glieder unter Schmerzen wieder bewegen, den Kopf heben. Ihr scheint auf einem weichen Boden zu liegen, den ihr sandig und feucht am Körper spürt, einzelne Reste glitschiger Algen bedecken eure Glieder. Um euch herum seht ihr einzelne, mit Muscheln bedeckte Felsbrocken, Holztrümmer eures Schiffes und seltsamerweise auch mehrerer Grad hohe, korallenartige Gebilde. Ihr könnt euch langsam aufrichten, auch wenn ihr sicher seid, dass ihr den einen oder anderen Rippenbruch davongetragen habt. Das Bild um euch wird klarer. Ihr dachtet an eine Insel, an deren Strand ihr womöglich angespült worden seid, aber das hier passt so gar nicht in dieses Bild. Mag der schlammige Boden noch an einem Sandstrand vorstellbar sein, so sind die Korallengebilde ganz sicher an keinem Ufer des Meers der Schwimmenden je gesehen worden, vielmehr... aber der Gedanke ist abwegig. Und überhaupt: Weshalb ist das Licht so diffus und so bläulich? Ihr blickt euch weiter um und erst jetzt nehmt ihr die Details eurer Umgebung wahr, oder vielmehr das Offensichtliche. Ihr zweifelt beinahe an eurem Verstand, als ihr begreift, wo ihr seid. Dies hier ist kein Sandstrand einer Insel, es ist der Meeresboden selbst. Und um euch herum türmen sich wie von einer unsichtbaren Wand zurückgehalten hunderte Grad hoch die Wassermassen des Meeres!

DAS GEHEIMNIS DER TIEFEN KLUFF (MEISTERINFORMATIONEN)

Die Helden befinden sich tatsächlich auf dem Meeresboden, während sich um sie herum die Wassermassen auftürmen. Die Flutwelle, die das Schiff zerstört und einen Großteil der Insassen getötet hat, wurde durch ein spezielles Phänomen ausgelöst.

Im Zentrum des trockenen Gebietes inmitten des Meeres befindet sich ein uralter nequanischer Demergator, ein von dieser submarinen Kultur verwendetes Unterseeboot. Es verfügt über einen komplexen technomantischen Antrieb, der nicht nur das Boot angetrieben hat, sondern auch dem gewaltigen Druck des Meeres ein magisches Kraftfeld entgegengesetzt hat, durch das das Boot in die tiefsten Tiefen des Meeres abtauchen konnte. Bereits vor langer Zeit ist der Demergator samt seiner Besatzung gestrandet und liegt seitdem unentdeckt und halb vergraben im Meeresboden. Versorgt wird die Arcanomechanik noch immer von starken so genannten Astrilithen, magischen Artefakten, die Kraft aus ihrer Umgebung ziehen und das System mit dieser versorgen. Mittlerweile sind sie schwächer geworden und einer von ihnen hat eine Fehlfunktion entwickelt. Diese bewirkt, dass das magische Feld um den Demergator herum sich zeitweise um ein Vielfaches ausdehnt und somit das erschafft, worin sich die Helden nun befinden: Einen gigantischen, kreisrunden Raum, in den kein Wasser eindringen kann und der somit die Fluten zurückhält. Außerdem war es genau diese plötzliche Ausdehnung, die die Flutwelle verursacht hat, denn schließlich wurden durch sie unglaubliche Wassermengen verdrängt. Die Helden sind nicht die ersten, die in diese tiefe Kluff gesogen wurden und sie haben kaum eine Möglichkeit, diesen Ort zu verlassen. Dazu wird das Feld nicht ewig bestehen bleiben, sondern vielmehr – wie schon viele Male zuvor – wird der defekte Astrilith bald wieder durch die Automatik der Arcanomechanik deaktiviert werden, wodurch sich das magische Feld wieder zusammenzieht. Die einzige Chance der Helden wird es sein, zu diesem Zeitpunkt das Wrack erkundet und seinen Antrieb verstanden zu haben, so dass sie damit fliehen können. Allerdings werden sie einige Gefahren bei dieser Aufgabe erwarten.

ZUR STIMMUNG

Als erstes werden die Helden sicherlich die Gegend erkunden wollen, um zu verstehen, was hier passiert sein kann. Im Folgenden werde ich zunächst auf die Stimmung beim Erkunden des Gebietes eingehen, denn der Aufenthalt in einer so merkwürdigen Landschaft sollte den Spielern mit all seinen exotischen und seltsamen Facetten vermittelt werden.

Zunächst einmal sollten Sie Ihren Spielraum entsprechend dem Meeresboden gestalten: Sorgen sie wenn möglich für eine schwache, bläuliche Beleuchtung, z.B. durch farbige Glühbirnen aus dem Baumarkt. Muscheln, Holzbretter (von alten Wracks...) und nautische Instrumente wie Kompass, Fernrohre und ähnliches, Korallen, Steine und Sand auf dem Spieltisch können ebenfalls zur Stimmung beitragen und ergeben ein stimmungsvolles Gesamtbild.

Wenn Sie Musik verwenden, dann greifen Sie entweder einfach zu einer ozeanischen Geräuschkulisse (und wenn es die Wahlgesang-CD Ihrer Mutter ist) oder zu langsamen, geheimnisvollen Titeln. Meine persönlichen Empfehlungen sind die Stücke „Furyan Energy“ vom Riddick-Soundtrack, „Young Ichabod“ vom Sleepy Hollow-Soundtrack und der Soundtrack zur Neuverfilmung von Solaris.

Beschreiben Sie gerade zu Anfang immer wieder Kleinigkeiten, die den Helden bei dieser bizarren Landschaft am Rande auffallen. Einige Ereignisse werden im folgenden Kapitel beschrieben, aber es steht Ihnen frei, darüber hinaus zu improvisieren oder Vorbereitungen zu treffen. Die Helden könnten auf Teile von Schiffswracks, Riesenmuscheln oder alte Schildkrötenpanzer treffen und in der Wasserwand um sie herum können sie verschiedenste, exotische und phantasievolle Tierarten entdecken.

DIE WAND AUS WASSER

Wie Sie der Karte im Anhang entnehmen können, erstreckt sich kreisförmig ein magisches Feld vom Demergator weg, das das Wasser zurückhält. Dieses bildet also scheinbar eine Wand aus Wasser, die sich kreisförmig um das trockene Gebiet erstreckt. Die Wand reicht dabei bis hoch zur Meeresoberfläche (mehrere hundert Grad), so dass man den Himmel sieht und Licht eindringt, das durch die vielfache Spiegelung und Brechung im umgebenden Wasser diffus und blau erscheint und bläuliche Lichtreflexe und Schatten wirft. Ob auf der Meeresoberfläche wirkt die Kluft also jetzt wie ein plötzlich im Meer aufgetauchtes, rundes Loch.

Untersuchen die Helden diese Wasserwände genauer, können Sie Ihnen beschreiben, dass es ihnen nicht möglich ist, tiefer als einige Grad in das Wasser hinein deutlich zu sehen. Lediglich die Schatten größerer Formen sind darüber hinaus noch wahrnehmbar. Immer wieder werden sich aber aus dem Dunkel des Ozeans heraus exotische, bunte Fischarten und andere Wasserlebewesen in die Nähe des magischen Feldes begeben und damit den Helden sichtbar werden. Lassen Sie sich beim Beschreiben einzelner solcher Lebewesen am besten durch Abbildungen in zoologischen Büchern oder Bildersammlungen über Fische inspirieren und erfinden Sie frei weitere Aspekte hinzu. Lassen Sie auch auf der Erde ausgestorbene Lebewesen wie einen Nautilus oder ähnliches auftauchen, wenn Sie wollen oder erfinden Sie völlig neue, skurrile Lebensformen. Die Wasserwand ist das reinste Aquarium.

Sobald Sie es wünschen, kann ein Held auch weiter hinten einen gigantischen Schatten im Wasser wahrnehmen. Schildern Sie diesen bedrohlich, enorm groß und in seinen Bewegungen scheinbar lauend. Den Helden wird es wohl nie wieder vergönnt sein, auf Augenhöhe mit Riesenschlangen, Gichtwürmern, Walen und Riesenkraken zu sein; machen Sie eine besondere Erfahrung daraus und wecken Sie ein ungutes Gefühl und die Ahnung einer Gefahr in Ihren Helden, wenn schlangenartige Leiber blitzschnell durch die tiefen des Ozeans gleiten oder gewaltige Massen sich träge durch die Tiefen bewegen.

An Geräuschen dringen stets gedämpfte Geräusche durch die magische Wand hervor: Ferner Walgesang, ab und zu ein weit entfernter Schrei einer Seeschlange und blubbernde Geräusche Art, wenn Sauerstoff aus einer Muschel entweicht. Eine Berührung verursacht übrigens aufgrund der

astralen Energie ein kribbelndes, eine leichte Gänsehaut verursachendes Gefühl auf der Haut, ansonsten ist das magische Feld kühl und glatt wie Glas. Es ist nicht möglich, das Feld mit irgendwelchen den Helden zugänglichen Mitteln zu zerstören, ganz abgesehen davon, dass ein Versuch doch ganz eindeutig als Selbstmord zu werten sein muss.

FUNDE AUF DEM MEERESBODEN

Während die Helden den Meeresboden erkunden, können sie nach eigenem Geschmack einige der folgenden Ereignisse einstreuen. Burka sollten sie auf jeden Fall finden.

DER VERBUDELTE KRAKENMOLCH

Gerade bewegt ihr euch über ein feuchtes, sandiges Stück Meeresboden, staunend die bizarren Korallenstrukturen bewundernd. Plötzlich geschieht alles mit ungeheurer Geschwindigkeit: Im Boden vor euch öffnet sich ein Etwas aus Reihen voller Zähne, ein kreisrundes Maul. Drumherum schießen Fangarme aus dem Sand und beginnen, nach euch zu greifen.

Die Helden haben einen lauernden Krakenmolch aufgescheucht, der sie als Beute ansieht. Diese Wesen sehen aus, wie große Kraken, die allerdings ihre Tentakel auch als Fortbewegungsmittel an Land verwenden können, um sich (langsam) fortzubewegen. Ihr amphibischer Organismus erlaubt ihnen ein Überleben im Meer und an Land und damit auch in dieser nun wasserlosen Umgebung.

Werte des Krakenmolchs:

INI: 4 + 1W6	PA: 2	LeP: 120 (10 LeP pro Arm, 40LeP am Rumpf)	
RS: 1	KO: 17		
Würgen:	DK: HNSP	AT: 8	TP: -
Biss:	DK: H	AT: -	TP: 1W6 + 6
GS: 2	AuP: 60	MR: 10	GW: 13

Besondere Kampfregeln:

Sobald sich die Heldengruppe dem Gebiet mit dem Krakenmolch nähert, würfeln Sie verdeckt eine IN-Probe + 10 für jeden Held. Für die SoFe Aufmerksamkeit sowie Kampfgespür werden je 4 Bonuspunkte vergeben, bei Helden mit *Gefahreninstinkt* würfeln Sie stattdessen hierauf eine Probe. Bei jedem Helden, dem die Probe misslingt, darf er 1 KR lang nichts tun. Erst ab KR 2 würfelt er INI und steigt in den Kampf ein. Der Krakenmolch dagegen darf handeln und erhält gegen Helden, denen die Probe misslungen ist, eine um 5 erleichterte AT.

Der Krakenmolch macht zunächst Würge-Angriffe in jeder Distanzklasse seinen 8 Tentakeln, die er auf insgesamt 2 Helden verteilen kann. Bei Gelingen kriegt das Opfer vorerst keine TP, wird aber in der nächsten KR auf DK H herangezogen und gebissen (gelingt automatisch), wenn es nicht vorher befreit wird. Um einen gepackten Held zu befreien, müssen gezielt alle ihn packenden Tentakel angegriffen werden, also alle, mit denen dem Krakenmolch die AT gegen den Held gelungen ist. Werden allen davon die 10 SP zugefügt, lösen sie sich und der Held ist frei. Darüber hinaus lässt der Krakenmolch alle Helden fallen, sobald ihm eine *Wunde* zugefügt wurde. Kann ein gepackter Held in der nächsten KR noch vor dem Krakenmolch handeln, kann er auch versuchen, sich selbst aus den Tentakeln zu befreien. Neben dem Abschlagen der Tentakel kann er auch mit einer GE und KK-Probe entweichen. Diese ist um 14 – *Ring*-Wert erschwert.

Da der Krakenmolch nirgendwohin fliehen kann, kämpft er bis zum bitteren Ende weiter und versucht so viele Helden wie möglich mit seinen Tentakeln zu packen und zu beißen.

BURKA

Irgendwann finden die Helden einen Überlebenden: Den Händler Burka, der sich – allein schon aus Eigennutz – sehr darüber freut, dass einige starke Helden überlebt haben, die womöglich noch Hoffnung auf einen Ausweg bieten. Er wird daher weiterhin freundlich sein und sich den

Entscheidungen der Helden beugen bzw. diese nicht in Frage stellen – immer auf eine Gelegenheit lauernd, die Situation zu seinem Vorteil auszunutzen. Ebendies wird ihn später empfänglich machen für die selbst aus der magischen Starre heraus dringenden gedanklichen Manipulationen der Mholuren machen. Mehr dazu im Kapitel „Das Wrack“. Sorgen Sie deshalb dafür, dass er sich stets in der Nähe der Gruppe aufhält und sich dabei unauffällig verhält.

ÜBERLEBENDE/TÖTE

Wenn Sie es wünschen, können die Helden auf weitere Überlebende der Mannschaft treffen. Womöglich finden Sie auch sterbende oder tote Personen und erkennen so, welches Glück sie selbst gehabt haben.

SCHIFFSÜBERRESTE

Trümmer des Schiffes, eine Planke mit dem Schriftzug „Amarillion“ oder die alten, modrigen Überreste anderer Schiffe, die hier bereits zugrunde gegangen sind, liegen überall in der Umgegend. Ein Phänomen, das darauf hindeutet, dass diese Kluft bereits mehrfach ein Problem gewesen sein muss. Auch Teile der Ausrüstung könnten jetzt erst auftauchen.

DER SCHATTEN IM WASSER

War da nicht eben etwas? Nicht hier, aber hinter der Wand aus Wasser, irgendwo in den dunklen Tiefen des Meeres. Da wieder! Diesmal weiter rechts, als würde etwas um diese kreisförmige Trockenlandschaft herum schwimmen... oder lauern? Wieder! Diesmal ganz deutlich, etwas längliches, das sich irgendwie schlängelnd bewegt hat, elegant und ungeheuer schnell.

Würfeln Sie *Sinnenschärfe*-Proben oder entscheiden Sie einfach nach Ihrem Geschmack, wann einer der Helden oder die ganze Gruppe diese Bewegung wahrnimmt. Bei dem Schatten handelt es sich um die bereits im Kapitel „Die Wand aus Wasser“ erwähnte Seeschlange, der die Helden im Finale dieses Abenteuers noch begegnen werden. Diese Szene dient als kleiner Hinweis auf Kommendes und soll die Spannung und Angst der Spieler steigern.

KORALLEN

Überall auf dem Meeresboden befinden sich immer wieder ganze „Wälder“ aus Korallen. Ihre Strukturen sind bizarr und wirken auf Landbewohner wie eine erstarrte Landschaft einer völlig anderen Welt. Ihre Farben reichen von simplem Weiß zu diversen Rot- und Blautönen.

DAS WRACK

In der Mitte der kreisförmigen Landschaft machen die Helden schließlich einen besonderen Fund. Ihr müsstet euch jetzt etwa in der Mitte dieser Landschaft befinden. Seit kurzem seid ihr dabei, einen kleinen Hügel zu erklimmen, der wie alles andere hier von Korallen und Felsen bedeckt ist. Womöglich bietet er euch einen besseren Ausblick über dieses Areal, denn ihr habt die Hoffnung auf einen Ausweg noch nicht aufgegeben. Plötzlich flucht <Name eines Helden> und hält sich offenbar seinen schmerzenden Fuß. Schnell eilt ihr zu ihm hin, aber scheinbar ist er nur über etwas gestolpert. Als ihre einen Blick auf den Gegenstand werft, seid ihr überrascht. Es handelt sich um ein aus dem Boden ragendes Stück Metall, das offenbar bearbeitet wurde. Womöglich liegen hier weitere Teile eines Wracks. Ihr beschließt, diese Stelle hier näher zu untersuchen.

Bei dem Metallstück handelt es sich um das aus dem Meeresboden ragende Teil einer der beiden Schiffsschrauben eines alten Wracks. Bei dem Wrack handelt es sich um einen jahrhundertealten nequanischen Demergator, der nun zu einem großen Teil von schlammigem Meeresboden bedeckt ist. Auf der Karte im Anhang erkennen Sie an der gestrichelten Linie, welcher Teil des Wracks vergraben und welcher halbwegs offen liegt.

Je nachdem von welcher Seite die Helden sich nähern, sehen sie den Demergator erst oder klettern erst auf den „Hügel“, unter dem sich das Wrack verbirgt.

Der Demergator hatte seinerzeit einen Forschungsauftrag und war so etwas wie ein mobiles Labor, das mit allem ausgerüstet war, um monatelang autark durch das Meer zu reisen und nach neuen Lebensformen, Materialien, Pflanzen oder anderen nützlichen Dingen zu suchen, die es zu erforschen lohnte. Er war besetzt von einer Gruppe aus 9 nequanischen Forschern und war mit arcanomechanischen Apparaten versehen, die mittels starker Astrilithe (Steine zur Speicherung astraler Energien) betrieben wurden: Sowohl der Antrieb als auch mehrere mit magischer Kraft arbeitende Systeme an Bord wurden darüber betrieben. Unter anderem befanden sich zum Einfangen von lebenden Exemplaren gedachte magische Starre-Kammern an Bord, in denen auf der letzten Fahrt des Demergators einige lebende Exemplare von Mholuren eingesperrt wurden. Diesen Fehler bezahlten die Nequaner mit dem Leben, denn unter den Mholuren war auch einer des Animismus kundig. Trotz der Starre gelang es ihm, seine Kräfte nach außen dringen zu lassen und durch Beherrschungsmagie die Besatzung gegeneinander auszuspielen. Zu seinem Leid und zum Leid der Nequaner führte dies nicht nur zu Meuterei und Totschlag untereinander, sondern auch zu einem Schiffsunglück und man lief auf Grund. Der letzte Überlebende verstand letztendlich als einziger, dass die Mholuren dahinter stecken mussten und wollte sie endgültig töten. Die Helden werden neben anderen toten Nequanern auch ihn später finden: nahe der Starrezellen und offenbar durch Selbstmord ums Leben gekommen.

Bevor im Folgenden nun der Einstieg und die Räume des Demergators beschrieben werden, vorweg einige Informationen zum Leiten der Szenen innerhalb des Wracks.

BURKAS ROLLE

Bevor die Helden das Wrack finden, sollte Burka gefunden und wieder zur Gruppe gestoßen sein. Wenn dies nicht möglich gewesen sein sollte oder Ihre Helden irgendetwas unternommen haben, um ihn nicht bei sich zu haben, dann wird einer Ihrer Helden seine Rolle in diesem Abenteuer übernehmen. Wählen Sie dazu den Helden aus, der Ihnen am ehesten beeinflussbar scheint, im Zweifelsfall denjenigen mit der niedrigsten MR. Bei der Beschreibung der einzelnen Räume finden Sie jeweils auch Hinweise darauf, wie sich Burka verhalten wird. Als der beeinflussbarste Charakter wird der sich in Starre befindende animistische Mholur, sobald er die Eindringlinge spürt (er verwendet dazu die Wahrnehmungsapparate des Schiffes; mehr dazu später), beginnen, sie mental zu beeinflussen. Er wird Burka Gedankenbilder und Botschaften zukommen lassen, die ihn immer mehr dazu bewegen werden, die Helden als seine Feinde anzusehen, die er nur mit der Befreiung der Mholuren aus deren magischer Starre loswerden kann. Proben auf *Sinnenschärfe* lassen die Helden jeweils erkennen, dass etwas mit Burka nicht stimmt (er hat Kopfschmerzen von den Gedankenbildern), Proben auf *Menschenkenntnis* können den Helden Hinweise darauf geben, dass er sich immer mehr paranoid und eigenbrötlerisch verhält. Sobald er eine Möglichkeit dazu sieht, wird er dann den finalen Schritt machen und die Mholuren frei lassen, die ihn natürlich, durstig nach Rache und halb wahnsinnig aufgrund der langen Starre, als erstes töten wird und dann Jagd auf die Helden macht. Sorgen Sie dafür, dass dies erst geschieht, wenn die Helden bereits eine Weile das Wrack erkundet, die in Starre stehenden Mholuren gesehen und womöglich mit dem Nachdenken über Fluchtmöglichkeiten begonnen haben. Burka wird sich, wenn möglich, dazu heimlich von der Gruppe weg bewegen. Wenn also die Helden eine Weile nicht mehr sonderlich auf Burka achten (das wird bei mitgeführten Meisterpersonen früher oder später passieren), würfeln Sie entweder nach einer Weile auf *Sinnenschärfe* und teilen mit, dass Burka scheinbar weg ist. Wenn Sie es spannender machen wollen, taucht er einmal direkt wieder auf und hat nur seine Notdurft verrichtet. Beim zweiten Mal ist er dann bei den Mholuren.

Mehr Informationen über die Astrilithe erfahren Sie unter 7: Schiffskern (das Geheimnis der Astrilithe).

IM WRACK

ZUR STIMMUNG

Gerade bei einer Durchsuchung eines Ortes wie dieses uralten Wracks, achten Sie darauf, dass das Spiel nicht zu sehr zu einem Durchlaufen einer Karte verkommt, auf die die Spieler von oben herab schauen und zeigen, wohin ihr Held nun als nächstes geht. Zeichnen Sie ruhig eine ungefähre Karte mit, tun Sie das aber nebenbei, räumen die Karte bei jeder Gelegenheit eher aus der Aufmerksamkeit der Spieler heraus und beschreiben Sie einfach, was die Spieler vor sich sehen. Die Karte darf nur einen Seitenblick wert sein, um grob zu wissen, wo man sich befindet.

Versuchen Sie auch, eine unheimliche Atmosphäre zu kreieren. War die Musik bis hierhin womöglich noch geheimnisvoll oder beinahe idyllisch, sollte sie jetzt düsterer und bedrohlicher werden. Machen Sie den Helden mit ihren Beschreibungen und mit der Hintergrundmusik deutlich klar, dass hier etwas lauert, etwas, das ihnen Angst machen sollte. Beschreiben Sie die bedrohlich wirkenden, magischen Kraftlinien, die sich vom Schiffskern aus durch das Schiff ziehen, sorgen Sie für Schockeffekte, wenn plötzlich ein toter Nequaner entdeckt wird oder unvermittelt ein Schnappfisch aus einer Schlammfütze springt. Reden Sie langsam und irgendwie „lauern“, als könnte jeden Moment etwas passieren. Lassen Sie sich und Ihren Helden Zeit, den Demergator zu erkunden und hetzen Sie sie bloß nicht durch das Schiff hindurch, weil Sie den Abend bald beenden müssen.

Als Musikempfehlung gebe ich hier die düsteren Klänge der Gruppe „Arcana“ mit ihren Alben „Cantar de Procella“, „Dark Age of Reason“, „Inner Pale Sun“ und „The Last Embrace“. Ebenfalls passend sind die Soundtracks zu „Alien“ oder die CD „Shine“, eine Art Vertonung der Werke des Alien-Schöpfers Giger. Weitere Soundtracks zu Horror-Filmen oder ähnliches sind sicher ebenfalls geeignet.

ENGE: DIE RÄUME DES WRACKS

Im Anhang finden Sie die Karte des Demergators. Die gestrichelte Linie gibt dabei Auskunft, welcher Teil des Demergators aus dem Meeresboden herausragt (der untere) und welcher von Erde und Schlamm bedeckt ist (der obere).

IA: DIE LUKE INS INNERE

Ihr habt den Hügel erklommen und entdeckt von hier, dass ihr euch auf einem sicherlich bereits seit langem versunkenen Schiffswrack befindet. Doch scheint die Außenhaut vielmehr aus einem Metall zu bestehen und vor euch erhebt sich ein kleiner, etwa einen Grad hoher Turm aus dem Sand, auf dessen Spitze sich ein Rad, offenbar ein Öffnungsmechanismus, befindet. Womöglich ist dies eines jener legendären Unterseeischen Schiffe, wie sie beispielsweise die Nequaner verwenden.

Das rostige Rad öffnet eine Luke nach unten (KK-Probe), durch die man in Raum 1 gelangt. Sie ist der einzige Weg ins Innere des Demergators.

I: DIE SCHLEUSE

Eine Leiter führt von der Luke durch ein metallenes Rohr hinab in einen Raum mit nur einem Ausgang im Westen. Auf dem Boden verteilt liegen mehrere typisch nequanische (*Völkerkunde*) Kiemenhauben, mit denen dieses Volk eine Weile unter Wasser atmen kann, wenn die fleischigen, roten Lamellen mit Algenextrakten bestrichen werden. Es befindet sich etwa genug Paste für insgesamt 5 Stunden Tauchgang verteilt im Raum.

Bei der Tür handelt es sich ebenfalls um eine wasserdichte Schleusentür aus mit Metall und mit einem Rad zum Öffnen. Offenbar konnte dieser Raum bei Bedarf auch einer Überflutung standhalten.

Burka wird sich leicht schwindelig fühlen, wenn er das Schiff zum ersten Mal betritt. Er wird ein kurzes Bild einer gigantischen, düsteren Gottheit erblicken, aber so kurz und schnell, dass er dies nicht weiter erwähnen will. Bei guter *Sinnenschärfe* entdeckt ein Held seinen Schwindelanfall.

2: GÄNGE

Rund um den Demergator an seiner Außenwand entlang zieht sich ein Gang, der am Laderaum beginnt und wieder dort endet. Den genauen Verlauf, die Türen zu weiteren Räumen und die Maße entnehmen Sie der Karte im Anhang. An der Außenwand des Schiffes befinden sich in regelmäßigen Abständen von einigen Grad Bullaugen, die aus einem dicken, schmutzigen Butzenglas zu bestehen scheinen. In den vom Meeresboden bedeckten Teilen des Schiffes ist dahinter nur eine braune Wand aus Schlamm zu erkennen und es ist dementsprechend dunkel. Im restlichen Teil des Schiffes dringt ein wenig Licht herein, jedoch sind die Scheiben auch hier schmutzig und verschmiert.

Dort, wo in der Karte rote Linien verlaufen, ziehen sich an der Decke entlang schwach leuchtende Rillen, die, wie Magie erkennbar macht, offenbar von magischer Energie durchdrungen sind. Es handelt sich hier um die Versorgung der magischen Schiffssysteme. Mehr dazu unter Raum 7.

Die Gänge sind relativ eng und beklemmend. Alles wirkt alt und kaputt, aber von Kampfspuren ist nichts zu entdecken. Die Türen sind bis auf die zum Laderaum (10) und der Schleuse (1) normale Holztüren mit Beschlag allerdings einer runden bis ovalen Form.

Die Außenwände bestehen aus metallischem Material, sind aber von einem komplizierten System aus lebendig wirkenden Lamellen durchzogen, die Luft aus dem umgebenden Wasser filtern können.

Der Boden ist mit schlammigen Pfützen versehen, ein Indiz darauf, dass über die Jahre die Außenwand wohl etwas undicht geworden ist. In einige etwa knietiefe dieser Pfützen haben sich zu ihrem Leid einige Schnappfische verirrt, die beim Spüren einer Erzitterung denjenigen anspringen, der sich ihnen nähert. Sie können dabei kurzzeitig und überraschend aus dem Wasser heraus springen und ihre kleinen „Teiche“ regelrecht zum Kochen bringen, wenn sie sich über darin stehende Beine hermachen. Verwenden Sie diese Wesen als kleinen Schock, wenn Sie den Helden eine Weile die Gänge des Schiffes beschrieben. Man trifft immer auf etwa 3W6 Fische.

Werte der Schnappfische:

INI: 12 + 2W6 **PA:** 2 **LeP:** 15 **RS:** 0 **KO:** 12

Biss: **DK:** H **AT:** 13 **TP:** 1W6 + 1

GS: 42 **AuP:** 30 **MR:** 5 / 8 **GW:** 6

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Raserei (2, Blut im Wasser)

2A: DER BOHRER

Am vorderen Teil des Schiffes befindet sich in einer Ausbuchtung im Gang eine Reihe von Hebeln, die man mit *Mechanik* als die Bedienelemente eines großen Werkzeugs oder Geräts wie womöglich einem Flaschenzug erkennen kann. Tatsächlich handelt es sich um einen Bohrer, der angetrieben durch die Astrilith im Kern des Demergators, auch durch hartes Gestein bohren kann. Er diente zur Gewinnung von Proben und kann später im Finale als Waffe verwendet werden.

3: DIE BRÜCKE

Neben drei Stühlen befinden sich hier drei tote und lange skelettierte Nequaner. Sie haben offenbar Schädelbrüche erhalten und sind entweder beim Absturz oder sonst irgendwie gewaltsam zu Tode gekommen. Der Zugang nach Osten hin ist der einzige, nach Westen hin gibt es zwei Fenster, die

von Schlamm und Erde bedeckt sind. Lediglich das südlichere ist ohne weiteres von außen zumindest teilweise zu reinigen, so dass Licht eindringt. Sollten sich die Helden von dieser Seite her genähert haben und das Fenster als erstes entdeckt haben, blicken sie direkt in die toten Augenhöhlen eines der Nequaners. Eine der magischen Kraftlinien verläuft an der Decke entlang hier hinein. Zwischen den beiden Fenstern befindet sich eine zurzeit aktive, graue Metallfläche, das pulsierend mehrere rote Punkte geballt angezeigt. Es handelt sich um die Lebewesen im Schiff, nämlich die Helden, die durch interne Wahrnehmungsmagie als Lebewesen erkannt werden. Interessanterweise gibt es mehrere weitere Punkte, mehrere schwache in den Gängen (Schnappfische), ein schwacher im Vorratsraum 11 (Muräne) sowie einige starke im Labor (die Mholuren; später, wenn sie losgelassen sind, sehr nützlich!). Dass es sich bei den Punkten um die Helden handelt, kann evtl. durch Zufall auffallen, wenn sie sich wegbewegen oder wenn ein Held einzeln hereinkommt und die anderen Helden entsprechend völlig woanders sind. Zu beachten, dass sich hier keine Karte oder ähnliches vom Schiff befindet, wohl aber in regelmäßigen Abständen von einigen Sekunden die grobe Außenform des Schiffes sowie einige Strukturen in der Umgebung (Fels, Korallen) für eine Sekunden zu sehen sind, eine Art Sonar oder Radar, wenn man so will, das durch eine ausgeklügelte, sich wiederholende Magiewirkung ausgelöst wird. Vor den Stühlen befindet sich außerdem eine Vorrichtung aus Stangen, mittels derer man die Schrauben (12) bewegen kann, wenn diese von den Astrilithen versorgt werden. Burka empfängt hier starke Botschaften des Mholuren. In den Augen der Helden wird er beim Anblick der drei Toten erschreckt zusammenzucken, vielmehr kriegt er aber gerade Bilder davon mitgeteilt, dass er selbst zum Opfer eines Verbrechens durch die anderen Helden werden könnte.

4: ΚΑΡΙΤΑΨΚΑΙΥΤΕ

Dieser Raum ist die Kabine des Kapitäns. Seine Leiche befindet sich auf der Brücke. Hier befindet sich nur ein Bett und der Raum ist ein wenig größer als die Quartiere der Mannschaft (5), ansonsten trifft deren Beschreibung auch hier zu.

5: ΚΑΒΙΠΕΠ ΔΕΡ ΒΕΣΑΤΖΥΠΓ

Einige Möbel aus Holz, Muschelschmuck, jedoch eher spartanische, teils zertrümmerte Einrichtung. Jeweils 2-3 Betten-Lager aus seltsam weichem, glibberigem Stoff, der sich wie das Innere einer Muschel anfühlt. In den Quartieren befinden sich zwei Leichen von Nequanern. Eine der der Kabinen mit einer Leiche ist von außen durch Stangen verbarrikadiert. Öffnet man sie, entströmt ihr schlagartig ein Vakuum. Die Leiche hier drinnen weist keinerlei Merkmale von Verletzungen auf. Lediglich eine scheinbar im Sterben geschriebene Nachricht „Phedo, Verfluchter! Melakob zerfällt.“. Tatsächlich wurde der Raum durch ein im Labor gebrautes Erstickungselixier zur Todesfalle für ein Besatzungsmitglied, dessen Mörder er hier verflucht. Die Bemerkung Melakob zerfällt könnte mit *Götter und Kulte* als eine symbolische Bemerkung dafür erkannt werden, dass die Einheit der Mannschaft offenbar zerfällt (Melakob, der Tausendleib, wird von den Nequanern als Gott der Einigkeit einer gut funktionierenden Gesellschaft angebetet).

6: ΓÄΠΓΕ ΖΥΜ ΣΧΙΨΣΚΕΡΠ

Kurze, gerade Gänge, die den Gängen (2) entsprechen. Kraftlinien führen hier hindurch vom Schiffskern aus. Wo sie durch Türen laufen, verläuft die Rille an der Decke einfach weiter (die s gilt im Übrigen für das ganze Schiff).

7: ΣΧΙΨΣΚΕΡΠ

Als ihr den Raum betretet, wird eure Aufmerksamkeit sofort von einer Apparatur im Inneren des Raumes geweckt, die selbst für Laien als Arcanomechanisches Konstrukt zu erkennen ist. Auf einem runden Pult befindet sich ein waagrechtes, etwa 2 Gradu durchmessendes Zahnrad. Ihr zählt insgesamt 8 Positionen an diesem Zahnrad, in dem sich leuchtende, kristallähnliche Steine

befinden (*Magiekunde*: Es muss sich um Astrilith handeln!). Nun entdeckt ihr auch, dass die seltsam leuchtenden Linien in den Gängen des Schiffes offenbar hier an der Decke zusammenlaufen und jeweils zu einem der Steine hinführen.

Die Helden haben nun den Schiffskern gefunden, in dem sie die Ursache für den Zustand der zurückgehaltenen Wassermassen ergründen können. Außer dem beschriebenen Zahnrad ist der Raum leer. Es befinden sich hier Türen in zwei Zugangsgänge nach Norden und Süden sowie zum Labor im Westen.

DAS GEHEIMNIS DER ASTRILITH

Ihnen sein hier nun endlich im Detail das Rätsel verraten, wie es möglich ist, den Demergator wieder zum Fahren zu bringen und vor allem, wodurch die bizarre Situation mit den zurückgehaltenen Meeresmassen entstanden ist.

Wie bereits erwähnt und eben beschrieben, verfügt dieser Demergator über eine Arcanomechanik, die mehrere Systeme im Schiff umfasst und von mehreren starken Astrilithen in diesem Zentralraum des Schiffes aus mit magischer Energie versorgt wird. Bei Astrilithen handelt es sich um speziell facettierte Steine aus nachbehandeltem Optrilith. Sie werden häufig zum Antrieb von Arcanomechaniken verwendet; man könnte geradezu sagen, dass die myranische Artefaktmagie ohne diese Steine so wie sie ist kaum denkbar wäre. Die Astrilithen hier sind länglich und haben eine Länge von etwa einem Spann und sind damit von mittlerer Größe. Sie können bis zu 100 AsP speichern und 5 AsP pro Stunde regenerieren. Beachten Sie, dass es verschiedenste Maße und Formen für Astrilithen gibt und dass von daher ein womöglich von einem Helden mitgeführter Astrilith noch lange nicht in die Halterungen hier an Bord passen muss, selbst wenn er ebenfalls aus nequanischer Quelle stammt. Mit etwas Kenntnis in *Feinmechanik* oder *Mechanik* ließe sich aber womöglich ein Astrilith umarbeiten...

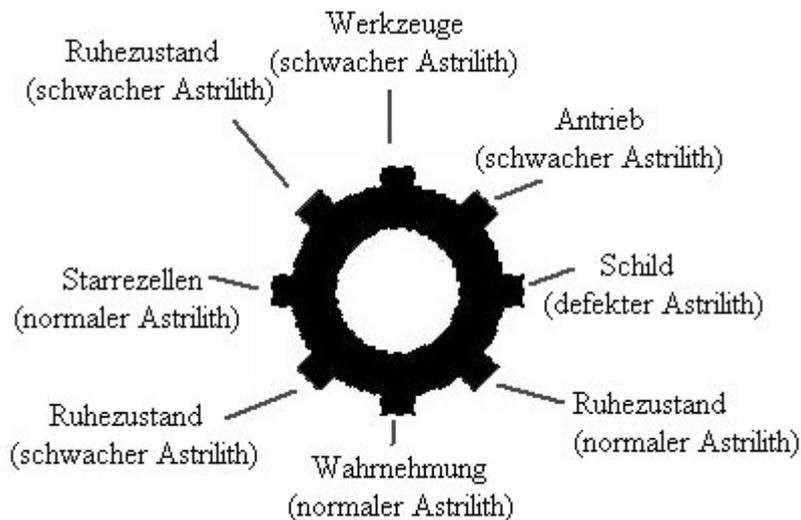
Die Astrilithen hier an Bord haben über die Jahrhunderte teilweise Beschädigungen erhalten. Im zentralen Raum mit den Astrilithen finden die Helden die Steine vor und können herausfinden, dass magische Leitungen die Kraft der Astrilithen zu verschiedenen Stellen im Schiff weiterleiten.

Ein vergleichsweise einfacher, mechanischer Vorgang dient dazu, die Position der Astrilithen zu tauschen: Das auf einem Pult angebrachte Zahnrad, das die Astrilithen nach dem Prinzip einer Uhr in Abständen von etwa 10 Stunden weiterdreht und in eine neue Position und damit zur Versorgung eines neuen System bzw. in den Ruhezustand setzt. Einer der Astrilithen hat bei der letzten Fahrt des Demergators eine vom letzten Überlebenden willentlich zugefügte Beschädigung erhalten. Damals versorgte er gerade den Antrieb mit magischer Kraft, so dass der Demergator auf den Grund stürzte. Seitdem werden in einem immerwährenden Kreislauf die Astrilithen in neue Systeme gesetzt bzw. laden sich wieder auf. Die Systeme im Einzelnen sind:

Wahrnehmungssysteme (etwa vergleichbar mit Sensoren, die nach innen bzw. nach außen wirken und Lebewesen (innen) sowie große Steinformationen und Topographie der Umgebung (außen) wahrnehmen können), *Magische Starrezellen* (in denen z. Zt. in einem Zustand magischer Starre die Mholuren gefangen sind), *Antrieb* (zwei große Schiffsschrauben, die den Demergator antreiben und lenken), *Werkzeugsysteme* (ein Kran, der der Bergung von Gegenständen in den Laderaum des Schiffes diente sowie ein Bohrer, mit dem die Nequaner Bohrungen in Gestein durchführen konnten) und zuletzt das *Wasserabweisende Schild*, das es dem Demergator ermöglicht, in einem Radius um das Schiff das Wasser zurückzudrängen. Und weil zu diesem Zeitpunkt genau hier der defekte Stein sitzt, hat sich das Schild um ein vielfaches geweitet, was ursprünglich nie vorgesehen war: Der Astrilith gibt seine Kraft wegen seiner Beschädigung einfach zu schnell ab!

Insgesamt gibt es für diese fünf Systeme sieben Steine, von denen sich jeweils drei im Ruhezustand befinden und regenerieren. Wie gesagt ist ein Stein beschädigt und befindet sich in der Halterung für das Schildsystem, während vier weitere derzeit sehr schwach aufgeladen sind. Von diesen vier befinden sich gerade zwei bei der Regeneration, der dritte sitzt im System der Werkzeuge, der vierte im Antrieb.

Folgende Abbildung verdeutlicht die Positionierung der Steine (Oben = Norden).



Alle Astrilithen bis auf einen leuchten in einem weißen Licht. Die schwachen Astrilithen sind daran erkennbar, dass sie weniger stark leuchten, während der defekte Astrilith feurig rot wie Lava glüht.

Die Steine können manuell aus ihren Halterungen entfernt und ausgetauscht werden. Dazu ist aber absolute Vorsicht nötig, denn bei einem Fall auf den Boden zerbrechen sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 3-6 auf W6! Um dies zu verhindern, muss eine je nach Verhalten des Helden erleichterte FF-Probe gelingen (+0 bei grobem „ich ziehe den Stein mit Gewalt raus“ bis -7 bei „ich lasse größte Vorsicht walten, als sich den Stein so langsam es nur geht herausziehe“). Die Berührung des defekten Astrilithen ist jedoch schmerzhaft heiß und verursacht W3 SP pro KR. Dies verhindert aber vorerst, dass Ihre Spieler allzu schnell leichtsinnig den Astrilith entfernen und damit die Wasserwände zum Einsturz bringen. Wenn er später vertauscht werden soll, ist ratsam, nach Möglichkeiten zu suchen, ihn zu entfernen, ohne ihn zu lange zu berühren. Die FF-Probe wird bei diesem Stein nicht erleichtert, solange man sich nicht vor der Hitze schützt.

Vertauscht man die Astrilith, wird jedes System mit einem normalen Astrilith so arbeiten wie gedacht. Ohne Astrilith arbeitet ein System gar nicht und mit dem schwachem Astrilith nur schlecht (Das Schild hält das Wasser nicht ganz zurück und es kann zu Überflutungen kommen, der Antrieb ist schwach und langsam, die Werkzeuge ebenso usw.). Um das Schiff aus dem Schlamm zu befreien, reicht es, den Antrieb und den Bohrer (also System: Werkzeuge) mit vollen Astrilithen zu versehen. Damit dauert es nicht lange, bis das Schiff relativ frei ist. Der defekte Astrilith bewirkt beim Antrieb einen unkontrollierbaren Geschwindigkeitsschub, der äußerst gefährlich ist, bei den Werkzeugen eine baldige Überhitzung und damit Zerstörung, wenn sie verwendet werden, bei den Starrezellen gar nichts, sie arbeiten nur noch stärker und verursachen den Insassen Qualen, bei der Wahrnehmung eine Überlastung und damit eine Funktionsunfähigkeit. Der Effekt bei den Schilden ist ja mittlerweile bekannt.

8: LABOR

Das Labor ist voll gefüllt mit skurrilsten Gerätschaften, die die Helden teilweise noch nie gesehen haben. Es wimmelt vor Zahnrädern, kristallinen Kolben, Tiegeln und Pulvern. An Verwertbarem können die Helden einige brennbare Pulver, ein Heiltrunk und zwei Anwendungen Feuersäure, die einige Nequaner angerührt haben, als sie sich durch den Einfluss der Mholuren von ihren Kameraden bedroht gefühlt haben (tatsächlich befindet sich hier außerdem eine weitere Leiche, die bei genauerer Untersuchung im Halsbereich verätzte Knochen hat). Ansonsten können Sie hier alles auftauchen lassen, was sie sich an bizarren Instrumenten vorstellen können.

9: MAGISCHE STARREKAMMERN

Betreten die Helden diesen Raum, schocken Sie sie mit der Beschreibung von sechs bedrohlich aussehenden Mholuren, die hier im Raum zu warten scheinen. Besonders Burka wird schrecklich zusammenzucken und sich winden, was aber eigentlich darauf zu schließen ist, dass er nun dem Mholur gegenüber steht, der ihn beeinflusst, und endgültig grausame Bilder von Zerstörung, Tod und Verrat zu sehen bekommt zusätzlich zur gedanklichen Botschaft, sie zu befreien mit einem gedanklichen Hinweis auf die Astrilithen als Schlüssel dazu. Er versucht es natürlich geistesgegenwärtig, auf den Anblick der Mholuren zu schieben, von denen man schnell feststellt, dass sie unbeweglich sind. Sie befinden sich hinter sechs leuchtenden Barrieren und scheinen sich in Starre zu befinden. Es ist nicht möglich, durch die Barrieren zu dringen. Von nun an wird Burka, wie zu Beginn des Kapitels beschrieben, versuchen, die Mholuren zu befreien. Wie, ist ganz klar: Wenn er den Astrilith aus dem Starrekammern-System entfernt, wird diesen die magische Energie fehlen und die Mholuren werden erwachen. Dass die Astrilith etwas mit der magischen Astralenergieversorgung der Systeme zu tun hat, erfährt er teils durch die Gedankenbilder des Mholuren, weshalb er den Helden gegebenenfalls Hinweise darauf geben kann. Genaues weiß er aber auch nicht und wird vom Wissen der Helden profitieren. Sobald sich die Gelegenheit bietet, befreit er die Mholuren, wonach sie ihn töten und von nun an das Schiff unsicher machen. Lassen Sie sie am besten zum ersten Mal auftauchen, wenn ein oder mehrere Helden irgendwo im Schiff zugange sind und dann völlig unvermittelt ein Mholur vor ihnen steht und beginnt, sie zu erwürgen. Wenn Sie es wollen, können sie die Stimmung noch intensivieren, indem Sie die Helden draußen weitere Überlebende finden lassen und diese mitnehmen. Sie können dann irgendwo im Schiff plötzlich verschwinden und werden tot gefunden. Irgendetwas muss also auf dem Schiff umgehen...

Werte der Mholuren:

MU: 14(16) **FF:** 13 **KL:** 10(14)
GE: 12 **IN:** 11(14) **KO:** 13(12)
CH: 10(12) **KK:** 13(12)
LeP: 28(25) **AuP:** 35 **MR:** 8(10) **GS:** 7 (Wasser), 8 (Land)
RS: 2 **AT:** 13 **PA:** 13 **INI:** 11 + W6
TP: W6 (Waffenlos)

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen

Begabungen: Schwimmen, Beidhändig, Natürlicher RS, Innerer Kompass, Landangst: 8, Raubtiergeruch, Nachtsicht, Kälteresistenz

Matrizen des Animisten: *Os'Graps Ersaufen* (Domäne Galkuzul / Erschaffe; Erschafft Wasser im Inneren der Lunge eines Helden, die für W6 KR jede KR W6 SP anrichtet; Anrufungsprobe + 8), *Beherrschung des Geistes* (Domäne Galkuzul / Kontrolliere; Zwängt einem Helden für W6 KR eine Handlung auf; Anrufungsprobe + 8; Kontrollprobe: +MR des Opfers)

Die Werte in Klammern gelten für den Animisten.

10: LAGERRAUM UND LADERAMPE

Leerer, großer Raum, durch den einige der Kraftlinien zu 10a hin fließen. An der Ostseite befindet sich ein Tor. Momentan ist dahinter lediglich eine Menge schlammiger Meeresboden.

10 A: DER GREIFARM

Kann mittels einer *Mechanik*-Probe bedient werden, wodurch man auch die Laderampe öffnen und schließen kann. Arbeitet nur, wenn er von den Astrilithen versorgt wird und kann im Finale als Waffe eingesetzt werden.

II: VORRATSKAMMER

Einige längst verrottete Vorräte sowie ein weitere Toter. Eine Muräne versteckt sich hier.

Werte der Muräne:

INI: 10 + 1W6	PA: 2	LeP: 14	RS: 0	KO: 12
Biss:	DK: H	AT: 12	TP: 1W6 + 1 (+Gift*)	
GS: 8	AuP: 15	MR: 5 / 7	GW: 6	

Besondere Kampfregeln:

Wie schon beim Krakenmolch muss jeder Held eine INI- bzw. *Gefahreninstinkt*-Probe ablegen, die diesmal nur um 8 erschwert ist. Ein Missslingen hat dieselben Folgen.

Da Muränen sehr kleine Ziele sind, ist die AT um 2 und die PA um 4 im Kampf gegen die erschwert.

*: Verursacht der Biss Schaden, verursacht das Gift sofort 1 SP pro KR für 2W6 KR.

I2: SCHIFFSSCHRAUBEN

Derzeit von Schlamm bedeckt. Wenn sie von den Astrilithen versorgt werden, kann man sie von der Brücke aus lenken.

DIE ZEIT LÄUFT AB

Nun, irgendwann werden sich die Helden Gedanken machen, ob sie dieses Schiff zur Flucht verwenden können. Forschen sie den Kraftlinien nach und entdecken die Funktionen der Astrilithen, dann werden sie sicher bald auf die Idee kommen, sie zu vertauschen. Sobald der defekte Astrilith manuell entfernt wird, beginnt das Wasser einzubrechen (man hört dies schnell und kann das draußen imposant beobachten, kann es aber auch wieder durch sofortiges Zurückstecken rückgängig machen). Ansonsten wird, sobald Sie das Wünschen, die Automatik des Zahnrads selbst irgendwann entscheiden, dass sie sich im Uhrzeigersinn weiterdreht und damit einen schwachen Astrilithen auf das Schild führt. Es dürfte bei den aufprallenden Wassermassen damit zu recht gefährlichen Wassereinbrüchen kommen, vor denen die Helden sich in acht nehmen sollten und am besten schnell einen aufgeladenen Astrilithen einwechseln sollten.

Am Spannendsten gestalten Sie diese Szenen, indem Sie das Auftauchen der Mholuren, das Drehen des Zahnrades und die Versuche der Helden, sich mittels Antrieb und Werkzeugen zu befreien, aufeinander prallen lassen. Alles sollte auf einmal probieren, hektisch müssen Astrilithen vertauscht werden, womöglich geht einer dabei zu Bruch und die Mholuren rächen sich in ihrem Wahn gnadenlos. Erst wenn das überstanden ist, folgt das eigentliche Finale...

DUNKLE SCHATTEN II: DAS FINALE

Als letztes Hindernis auf ihrem Weg erwartet die Helden nun im Finale noch eine letzte Aufgabe. Während des Abenteuers wurde immer wieder auf gigantisch große Schatten im Wasser hingewiesen. Tatsächlich hat die ganze Zeit über eine Seeschlange auf lohnende Beute gelauert. Es wäre beinahe schon eine Enttäuschung, Ihren Helden die finale Begegnung mit ihr vorzuenthalten. Bieten Sie ihnen deshalb einen erbitterten Kampf oder eine rasante Flucht durchs Meer.

Sobald das Wasser über dem Schiff eingebrochen ist, es sich in Bewegung gesetzt hat und die schäumenden Fluten sich langsam wieder beruhigen, gönnen Sie den Helden einen Moment der Ruhe. Sie sollen glauben, das Abenteuer sei nun überstanden und sie in Sicherheit.

Beschreiben Sie mit scheinbar abschließenden Worten, wie die Sicht nach draußen durch die Bullaugen des Demergators langsam aufklart, wie er sich mit einem magisch surrenden Geräusch friedlich und elegant durch das Wasser bewegt und diesen grauenvollen Ort hinter sich lässt. Beschreiben Sie am Schiff hastig vorbeischwimmende Fischeschwärme... Sehr hastig sogar, als würden Sie vor etwas fliehen. Lassen Sie den Spieltisch erbeben, eine Tür knallen oder

erschrecken Sie Ihre Spieler auf andere Art durch ein lautes Geräusch, denn auch ihre müden, geschundenen Helden spüren in diesem Moment ein heftiges Rütteln, als der sich schlängelnde Bauch einer gigantisch großen Seeschlange den Demergator rammt und das Schiff erschüttert. Dann ist es also doch noch nicht ausgestanden...

Wahrscheinlich werden die Helden versuchen, die Möglichkeiten des Schiffes auszunutzen, um vor der Seeschlange zu fliehen oder sie zu bekämpfen bzw. fernzuhalten. Noch einmal können die Helden durch das Vertauschen der Astrilithen die Systeme versorgen, die Ihnen dazu wichtig sind. Merken Sie sich deshalb, wie die Astrilithen zuletzt platziert waren, so dass Sie zu Beginn des Kampfes wissen, wie nun der aktuelle Stand ist. Wenn die Schiffswerkzeuge aktiv sind, kann die Seeschlange damit bekämpft werden (s. Werte des Demergators).

Teilen Sie den **Kampf** wie auch einen ganz normalen in Kampfrunden ein und lassen Sie die Seeschlange sowie ihre Helden Initiative würfeln. Pro Kampfrunde kann ein Held mit einem Schiffswerkzeug eine Aktion unternehmen. Pro KR greift außerdem die Seeschlange den Demergator einmal an. Unten finden Sie die Werte der Seeschlange und alle nötigen Werte des Demergators, je nachdem, welche Systeme mit welchem Astrilith angetrieben werden. Eine Kampfrunde dauert faktisch allerdings länger als in einem normalen Kampf, weshalb die Helden in dieser Zeit auch längere Aktionen unternehmen können, z.B. das Austauschen zweier Astrilithen, wofür pro KR eine *FF-Probe* erlaubt ist, oder auch das Durchführen längerer Zauberhandlungen.

Eine weitere Option ist auch eine **Flucht** mit dem Demergator, falls die Helden sich auf einen Kampf nicht einlassen wollen. Wollen Ihre Helden fliehen, bieten Sie ihnen auch hierzu eine spannenden Verfolgungsjagd: Lassen Sie einen das Schiff steuernden Spieler jede Kampfrunde eine *Seefahrt* oder *Boote Fahren-Probe* durchführen. Die TaP* wird auf die GS des Demergators für diese Kampfrunde addiert bzw. bei misslungenen Proben die Differenz von der GS abgezogen, minimal GS 0. Die Seeschlange folgt konstant mit GS 10. Führen Sie eine kleine Liste, wie viele Punkte Seeschlange und Demergator jeweils auseinander liegen und ermitteln so jede KR die aktuelle Entfernung zwischen beiden, wobei die Seeschlange den Demergator nicht überholt. Beträgt die Differenz der beiden irgendwann mehr als 5 Punkte, ist die Seeschlange außer Angriffsreichweite, folgt jedoch weiter dem Schiff. Erst bei 15 Punkten Differenz zieht sie sich geschlagen zurück und die Helden konnten entkommen. Ebenso zieht sich die Seeschlange letztendlich verwundet zurück, sobald sie 150 LeP verloren hat.

Werte der Seeschlange:

INI: 10 + W6 **PA:** 0 **LeP:** 250 **RS:** 3 **KO:** 30
Biss: **DK:** HNSP **AT:** 8 **TP:** 1W20 + 12
GS: 10 **AuP:** 150 **MR:** 15 **GW:** 20

Werte des Demergators:

Antriebssysteme:

INI: - / 5 + W6 / 8 + W6* **GS:** - / 4 / 7*

Werkzeugsysteme:

Greifarm: **AT:** - / +2 / -2** **PA:** - / +2 / -2** **TP:** - / 1W20 + 5 / 1W20 + 10*

(Ein bestätigter kritischer Treffer führt dazu, dass der Körper der Seeschlange festgehalten wird, was sie am Angreifen des Demergators hindert, bis ihr die nächste AT gelingt. Sie verliert solange keine Distanz zum Demergator und erleidet jede Runde 1W6 SP.)

Bohrer: **AT:** - / + 3 / +0** **PA:** - / - / - **TP:** - / 1W20 + 10 / 1W20 + 15

Schildsystem:

RS: 5 / 10 / 20* **„LeP“:** 150

*: ohne Astrilith / schwacher Astrilith / geladener Astrilith

** : Attacken und Paraden mit einem Werkzeugsystem werden vom bedienenden Held mit einer Probe auf Mechanik durchgeführt, die je nach Astrilith erschwert oder erleichtert ist.

ENDE

Nachdem die Seeschlange vertrieben worden ist, ist der Weg frei zur nächsten Küste. Wie Ihre Heldengruppe nun mit dem erbeuteten Demergator weiter verfährt, liegt an Ihnen und an ihren Helden. Wenn Sie wollen, kann dies der Beginn einer Kampagne sein, in der die Helden gemeinsam das Meer der schwimmenden Inseln und evtl. später auch andere Meere bereisen. Das Meer selbst und seine Küstenstädte bieten Raum für jede Art von Abenteuern.

Sollten Sie so eine Kampagne nicht anstreben, bleibt auch die Möglichkeit, das Schiff zu verkaufen und mit dem erworbenen Geld für eine Weile in Wohlstand zu leben, bis der Ruf nach neuen Abenteuern an das Ohr der Helden dringt.

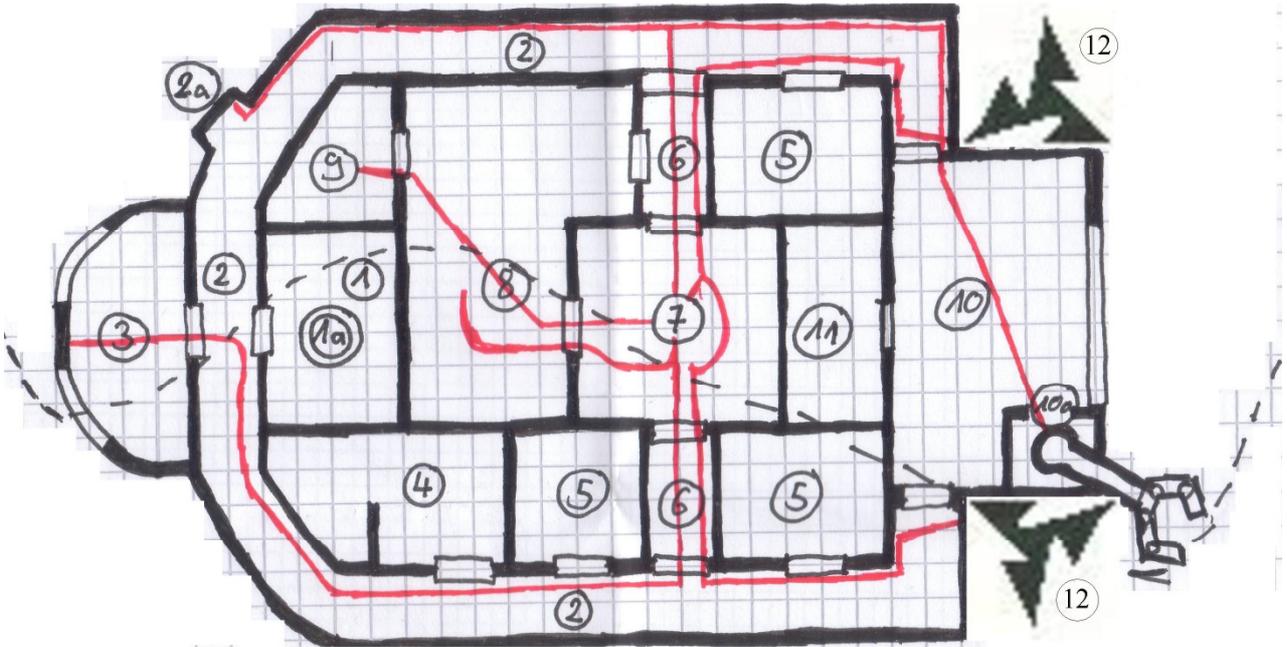
Ist Ihnen auch dies zuwider, weil der Wert dieses Schiffes doch beträchtlich sein dürfte, steht es Ihnen natürlich frei, dass die Beschädigungen doch größer als erwartet waren und dass die Astrilith über die vielen Jahre doch so beansprucht worden sind, dass das Schiff es nicht mehr weiter als bis zur nächsten Küste schafft, wo es nach dem Abladen der Helden mit einem friedlichen Blubbern in sein nun ewiges Grab sinkt.

In jedem Fall ist das Erlebte einige *spezielle Erfahrungen* wert: *Menschenkenntnis* (aufgrund der Erfahrungen mit Burka), *Mechanik* und *Magiekunde* wegen des Kontakts mit der nequanischen Arcanomechanik, *Schiffbau* wegen dem Verstehen des Demergators und zuletzt *Seefahrt* für eben selbige. Sie können darüber hinaus weitere spezielle Erfahrungen nach Wunsch vergeben.

Die Helden haben sich jeweils pauschal 200 Erfahrungspunkte verdient, die Sie noch für einfallsreiche und erfinderische Aktionen vor allem beim Reaktivieren des Schiffes, für guten Talentseinsatz, gutes Rollenspiel und mutige Aktionen um bis zu weitere 100 aufstocken können.

APPÄNGE

DER DEMERGATOR



DER MEERESBODEN

