

HELDENWERK



Nachtschwarze
See

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Serina Hänichen

Regeldesign

Alex Spohr

Autor

Daniel Krätz

Lektorat

Johannes Kaub

Korrektorat

Simon Burandt

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Anja Di Paolo

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Janina Robben (Heldenwerk-Logo),
Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge C. Balzer, Steffen Brand, Anja di Paolo,
Markus Koch, Elif Siebenpfeiffer

Copyright © 2018 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrecht-
lich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die
Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und
Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf
photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit
schriftlicher Genehmigung der Ulisses
Spiele GmbH,
Waldems, gestattet.

Printed in EU 2018

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer in Kürze	3
Einstieg ins Abenteuer	4
An Bord	7
Die Ereignisse während der Reise	9
Das Finale	13



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.



NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitenswerte, die von 0 abweichen, nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.



NACHTSCHWARZE SEE



»Vom Meer der Sieben Winde bis hinauf zur Tobrischen See habe ich schon alles befahren ... und dabei Dinge gesehen, die ihr Landratten euch nicht einmal vorstellen könnt! Was faselst du da von Seemannsgarn, Bürschchen?! Alles davon ist wahr, Efferd sei mein Zeuge! Die nächste Runde geht auf euch, wenn ich die Geschichte erzählen soll, wie wir im Perlenmeer von einem leibhaftigen Dämon verfolgt wurden ...«

—Efferdan Tannspitz, in einer Hafentaverne
in Al'Anfa, 1041 BF

Worte zur Einführung an den Meister

Die Ereignisse dieses Heldenwerks rund um die Magierin Josmabith saba Feruja finden allesamt auf einem Schiff auf hoher See statt, welches die Route von Khunchom nach Al'Anfa befährt. Für die Geschichte ist es jedoch unerheblich, welche Strecke das Schiff nimmt. Das gibt dir die Gelegenheit, die äußeren Umstände völlig frei zu gestalten und an deine Spielrunde anzupassen. Ein anderer Start- und/oder Zielhafen, sowie der Einbau oder die Mitnahme von Meisterpersonen aus früheren Abenteuern, sind kein Problem. Tausche einfach die Mitglieder der Besatzung nach deinen Vorstellungen aus.

Sollte zudem die geplante Strecke zu kurz sein, kannst du ein paar der Ereignisse (z. B. Sturm oder Nebel) nutzen und das Schiff vom Kurs abkommen lassen, um die Zeitlogik nicht zu gefährden.

Grundsätzlich ist der Verlauf der Geschichte linear und in einzelne aufeinanderfolgende Szenen unterteilt. Das Schiff fährt nach Möglichkeit seinen geplanten Kurs. Sofern die Helden nicht eingreifen, wird der Kapitän selbst in der größten Gefahrenlage nur an den Profit denken. Ein Abweichen vom Kurs kostet Zeit und damit Geld, sodass er vermeiden wird, einen anderen Hafen als den

Stichworte zum Abenteuer: eine Schiffsreise auf dem offenen Meer, zahlreiche Gefahren natürlichen und übernatürlichen Ursprungs, eine Entscheidung des Gewissens

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: Helden, die bereit sind, ein Schiff zu besteigen

Ort: auf hoher See

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / hoch

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Kampftalente



Gesellschaftliche Talente



Handwerkstalente



Lebendige Geschichte



Zielhafen anzulaufen. Es gibt bei dieser Fahrt nur ein Motto: Augen geradeaus, ein Stoßgebet an Efferd richten und der Gefahr entgegentreten.

Dir als Meister gibt dieser Ablauf die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers entsprechend anzupassen, indem du zum Beispiel den Helden mehr oder weniger Zeit zur Erholung zwischen den Szenen gibst. Auch lässt sich das Tempo der Erzählung so steuern, je nachdem wie schnell hintereinander die Helden auf die Probe gestellt werden.

Charyptoroths Diener

Um ihre Pläne zu verwirklichen, hat die Erzdämonin Charyptoroth einigen Paktierern Visionen geschickt, sodass diese Elymelusinas und einen Ulchuchu beschworen haben. Die Dämonen wurden von den Paktierern entsandt, um Josmabith in Bedrängnis zu bringen und einen Pakt mit ihr zu vermitteln.

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden von der Magierin ♀ Josmabith saba Feruja angeworben, sie auf einer Schiffsreise von Khunchom nach Al'Anfa als Beschützer zu begleiten. Das Schiff, mit dem sie reisen, ist die Möwe. Hier führt der Kapitän und Händler ♂ Lucan Casarez ein strenges Regiment.

Im Laufe ihrer Reise werden sie zunächst einen Sturm und einen Piratenüberfall überstehen müssen, bevor die Ereignisse eine übernatürliche Wendung nehmen. Aufgrund lange zurückliegender Ereignisse hat Charyptoroth, die Erzdämonin des verdorbenen Wassers und

Widersacherin Efferds, ihre Tentakel nach Josmabith ausgestreckt. Durch ihre aufopfernde Hilfsbereitschaft sieht die Erzdämonin eine Chance, sich der Seele der Magierin zu bemächtigen.

Nach und nach wird das Schiff von mysteriösen Gefahren heimgesucht, sodass die Verzweiflung an Bord und der Ruf nach Hilfe immer lauter werden. Eines Nachts besucht ein dämonischer Bote das Schiff und bereitet Josmabith das Angebot, ihre Seele gegen das Wohl der Besatzung einzutauschen. Es wird an den Helden liegen, dies zu verhindern.

Alternativen für den Start der Reise

Option 1: Du möchtest die Heldengruppe von Hafen A nach Hafen B führen? In diesem Fall können die Städte je nach Bedarf ausgetauscht werden. Die Herangehensweise der Magierin und ihre Suche nach Geleitschutz bleibt die gleiche.

Option 2: Die Helden haben selbst gute Gründe, von A nach B zu reisen und suchen selbstständig nach einer Passage? Die Möwe wird sie bereitwillig gegen einen kleinen Obolus mitnehmen, wenn sie im Gegenzug versprechen, das Schiff zu verteidigen. In diesem Fall wird Josphabith ebenfalls an Bord sein und die Helden im Laufe der Reise kennenlernen. Die Magierin wird heilfroh sein, eine so wackere Heldengruppe mit an Bord zu haben und die Reise, vor der sie sich fürchtet, nicht alleine antreten zu müssen.



Hintergrund

Als sie noch ein Kind war, gerieten Josphabith und ihre Mutter ☘ *Feruja*, eine potente Elementarmagierin, auf einer Schiffsreise in einen gewaltigen Sturm. Nur mithilfe eines gerufenen Wasserdschinns, den *Feruja* nach einigen Stunden im Sturm heraufbeschwor, konnte die tosende See beruhigt und die Gefahr abgewendet werden. Doch die abergläubische Besatzung sah im Auftauchen des Dschinns nicht die Rettung, sondern die Ursache für den Sturm, weshalb *Feruja* für die Katastrophe verantwortlich gemacht wurde. Als Unglücksbringer verflucht, konnte nur *Ferujas* magische Machtdemonstration den wütenden Lynchmob abwehren und ihr Leben und das ihrer Tochter retten – ein einschneidendes Erlebnis für Josphabith, welches sie bis heute prägt.

Der Sturm an jenem Tag war das Werk *Charyptoroths*, das Josphabiths Mutter vereitelt hatte, ohne den wahren Hintergrund zu kennen. Dadurch ist *Charyptoroth* auf die Seele der beiden Frauen aufmerksam geworden und seitdem auf der Suche nach einer Gelegenheit, ihrer habhaft zu werden. Da ihre Mutter inzwischen verstorben ist, blieb nur Josphabiths Seele übrig. Nun, viele Jahre später, erhält die Erzdämonin endlich die Möglichkeit, die Seele Josphabiths in die feuchten Hände zu bekommen.

Das Erlebnis auf dem Schiff weckte in Josphabith den Wunsch, ihre eigenen Fähigkeiten der Heilmagie zu verschreiben statt der elementaren Beschwörung. Dazu begann sie ihre Ausbildung bei *Khelbara ay Baburia*, einer ehemaligen Schülerin der Schule der Schmerzen zu Elburum mit einem bestenfalls zweifelhaften Ruf. *Khelbara* hat sich jedoch nach dem Zusammenbruch des oronischen Reiches reumütig der Göttin *Tsa* zugewandt und gibt ihre Überzeugungen auch an ihre Schüler weiter. Josphabith hat dies verinnerlicht und bemüht sich darum nach Kräften, jedes einzelne Leben zu schützen, und das nicht nur aus reiner Tsagefälligkeit, sondern auch, um Anerkennung zu verdienen. Nun jagt Josphabith einem Buch über „alternative“ Heilmethoden nach, das *Khelbara* gerne für ihre Sammlung haben würde. Vage Indizien über den Verbleib des Folianten *Liber Curativia* führen sie von *Khunchom* nach *Al'Anfa*. Der im Vergleich zum Landweg deutlich schnellere Seeweg ist auch der Grund, warum sie sich nach so langer Zeit wieder auf ein Schiff traut.

Josphabith ist bewusst, dass der Ruf ihrer Meisterin und der des Buches nichts sind, womit man hausieren geht, weshalb sie eher verschlossen auf diesbezügliche Fragen reagiert. Die Helden können jedoch unter Umständen während der Reise mehr über ihre Auftraggeberin herausfinden und müssen dann entscheiden, was sie von einer Schülerin *Khelbaras* halten sollen, immerhin eine Lehrmeisterin, die den Herrschern *Orons* diene. Die Anfeindungen, die Josphabith als Kind erlebt hatte, hat sie bis heute nicht verwunden. Sogar Selbstopferung zieht sie in gewissem Maße in Betracht, wenn sie anderen damit eine Hilfe sein kann. Dieses Denken bestimmt und rechtfertigt all ihr Handeln. In der Hoffnung auf eine Rettung der Besatzung vor den lebensbedrohlichen Gefahren der See ist Josphabith vielleicht sogar bereit, einen Pakt mit *Charyptoroth* einzugehen.

Auswahl der Helden

Seetüchtige Helden mit dem Herzen am rechten Fleck eignen sich besonders gut für dieses Abenteuer. Doch auch ausgewiesene Landratten oder Personen von eher zweifelhaftem Ruf können spannende Beiträge für die Entwicklung der Geschichte liefern. Die einzige Grundvoraussetzung ist: Die Helden müssen ein Schiff besteigen.

Einstieg ins Abenteuer

Die Helden befinden sich im Hafen von *Khunchom* und erholen sich vielleicht bei einem Becher Wein von ihren letzten Abenteuern, als eine hübsche junge Frau mit einem auffälligen Spazierstock aus *Zedernholz* an sie herantritt. In luftige grüne Gewänder gehüllt stellt sie sich als Josphabith *saba Feruja* vor und erbittet sich Hilfe. Trotz des attraktiven Erscheinungsbildes und der aufreizenden Kleidung tritt sie nicht besonders selbstbewusst auf. Sie erklärt zögerlich, beinahe entschuldigend, sie müsse dringend nach *Al'Anfa* und habe bereits

eine Passage auf einem Handelsschiff gebucht, welches am nächsten Morgen ausläuft. Doch die Gewässer, die zu durchqueren sind, seien berüchtigt für ihre Piraten, weshalb sie Geleitschutz benötigt. Der Händler sei zwar ein erfahrener Seemann, aber zu geizig, selbst für entsprechende Sicherheitsmaßnahmen zu sorgen. Deshalb ist sie bereit, die Unkosten aus eigener Tasche zu bezahlen. Sie verspricht, die Kosten für die Passage zu übernehmen, und weitere 4 Dukaten für jeden, wenn sie es wohlbehalten bis nach *Al'Anfa* schaffen. Wenn

die Helden zustimmen, ist große Erleichterung bei ihr spürbar und sie bedankt sich überschwänglich. Sie erinnert die Helden noch einmal daran, pünktlich zur ersten Tsastunde (8 Uhr morgens) am Pier zu sein, um das Schiff nicht zu verpassen.

Sollten die Helden trotz der eindringlichen Bitte Josmabiths nicht pünktlich sein, wird das Schiff dennoch warten. Die Magierin hat dann Kapitän Casarez mit silberner Zunge dazu überreden können, das Ablegen noch etwas länger hinauszuzögern. Der Empfang der Besatzung gegenüber den Helden wird in diesem Fall entsprechend eisig sein.

Dramatis personae

Auf der *Möwe* arbeitet eine große Anzahl an Menschen. Hier werden diejenigen vorgestellt, die den größten Einfluss auf die Gemeinschaft haben und dadurch die zwischenmenschliche Dynamik an Bord entscheidend mitbestimmen. Informationen zu den weiteren Mitgliedern der Besatzung sind auf Seite 7 zu finden.

▲ Josmabith saba Feruja, gildenlose Magierin

Kurzcharakteristik: 23, kompetente Magierin, gutaussehend, freundlich, geht offen und ohne Hintergedanken auf andere Menschen zu und ist hilfsbereit, wo sie nur kann

Motivation: Wunsch nach Anerkennung und Respekt (besonders durch die Schiffsbesatzung), welche sie mit Selbstlosigkeit und Hilfsbereitschaft zu verdienen sucht

Agenda: erfolgreiche Überfahrt nach Al'Anfa

Funktion: Auftraggeberin, die während der Reise von dämonischen Einflüsterungen gerettet werden soll

Hintergrund: Josmabith ist im Auftrag ihrer Meisterin unterwegs und zum ersten Mal seit langer Zeit wieder auf einem Schiff (zu ihrem Hintergrund siehe Seite 4).

Leidensbund

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer kann den erlittenen LeP-Verlust von einer anderen Person auf sich selbst übertragen. Dadurch werden die Wunden des Ziels geheilt und entstehen dafür beim Zaubernenden. Maximal können auf diesem Wege QS x 3 verlorene LeP übertragen werden, wobei sich der Zauberer auch für weniger entscheiden kann. Auch ist keine Übertragung möglich, die beim Zauberer zu einem LeP-Stand führen würde, der bei 0 oder darunter liegt. Die Wirkung des Zaubers setzt erst nach Ende der Ritualdauer ein, es ist daher mit diesem Ritual nicht möglich, Sterbende von der Schwelle des Todes zu retten.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A



Josmabith saba Feruja

MU 14 KL 15 IN 13 CH 14

FF 12 GE 13 KO 11 KK 10

LeP 27 AsP 39 INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, mittel: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel
RS/BE 0/0

Vorteile: Giftresistenz I, Gutaussehend I, Hohe Astralkraft IV, Zauberer

Nachteile: Prinzipientreue II (Verwundeten und Kranken helfen), Verpflichtungen II (Lehrmeisterin)

Sonderfertigkeiten: Tradition (Gildenmagier), Verbotene Pforten

Sprachen: Muttersprache Garethi, Tulamidya III, Ur-Tulamidya II

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya-Zeichen, Ur-Tulamidya-Zeichen

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 5

Gesellschaft: Betören 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 6, Willenskraft 5

Natur: Pflanzenkunde 4

Wissen: Magiekunde 7, Sphärenkunde 5, Sternkunde 4

Handwerk: Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 6, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 13

Zauber: Feuerfinger; Armatrutz 5, Balsam Salabunde 12, Bannbaladin 7, Horriphobus 10, Invocatio Minima 9, Leidensbund 11, Manifesto 8, Visibili 6

Sonderregel:

Sollte Josmabith im Laufe des Abenteuers einen Mindepakt eingehen, erhält sie folgendes Paktgeschenk: **Wasseratmung** (Paktgeschenk des 1. Kreises): Die Paktiererin vermag sowohl normale Luft als auch Wasser zu atmen. Allerdings kann sie nicht dauerhaft unter Wasser atmen, sondern nur 1 Stunde lang. Danach muss sie mindestens für eine Stunde wieder normale Luft atmen, bevor sie ihre Fähigkeit der Wasseratmung erneut einsetzen kann. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung**.

*) Dieser besondere Zustand ist ein Maß für die Anstrengung der Paktiererin beim Einsatz bestimmter Paktgeschenke. Für das Abenteuer ist dies aber nicht weiter von Relevanz.

Darstellung: Sobald sie die Geschichte über ihre Mutter erzählt hat (siehe Seite 9) oder erste Erfahrungen von Ablehnung oder Misstrauen seitens der Besatzung (besonders von Efferdan) macht, zieht sie sich zunächst traurig in sich selbst zurück, weil frühere Erinnerungen wieder präsent werden. Sie nimmt Aufmunterungsversuche seitens der Helden oder des Schiffsmädchens dankbar an. Nach einer kurzen Phase der Enttäuschung wird sie entschlossen sein, alles zu tun, um die Zweifler wieder auf ihre Seite zu ziehen. Josmabith wird aufopferungsvoll



jedem Verletzten helfen und tatkräftig anpacken, wo es nur geht, um das Vertrauen und die Zuneigung der Seeleute zu gewinnen – bis sie schließlich vor die Wahl gestellt wird, das ultimative Opfer zu erbringen.

Besonderheiten: Im Laufe des Abenteuers kann Josmabith einen Minderpakt mit Charyptoroth eingehen.

⚔ Lucan Casarez, Kapitän und Händler

Kurzcharakteristik: 42, Al'Anfaner, brillanter Seefahrer, strenger Kapitän und profitgieriger Kaufmann, ist mit allen Wassern gewaschen

Funktion: Ansprechpartner und Autoritätsperson auf der Reise, ein Stück weit Antagonist, der mit seinem Verhalten Josmabiths Selbstvertrauen und Entschlossenheit zermürben kann

Darstellung: Er ist ein ständig schimpfender Unsympath, der vor allem Landratten nicht ausstehen kann, die unnütz im Weg stehen und den reibungslosen Ablauf seiner Unternehmung gefährden. Deshalb wird er Helden mit geringer Erfahrung auf See jederzeit spüren lassen, wie wenig er von ihnen hält. Waschechte Seebären wird er dagegen respektieren und sich über die zusätzliche und vor allem kostenlose Arbeitskraft freuen. Er kennt Efferdan seit Jahren und schätzt ihn. Auch wenn er es nicht zeigt, betrachtet er Djajara als nützliches Mitglied der Besatzung. Er sieht es als seine Aufgabe, sie durch eiserne Disziplin auf das Leben an Bord vorzubereiten. Josmabith wird er mit dem nötigen Respekt behandeln, wenn auch nur, weil sie gutes Gold für die Überfahrt bezahlt hat. Sein Hauptmotiv ist der größtmögliche Gewinn bei seinen Geschäften. Er ist der Kapitän an Bord und sein Wort ist Gesetz, das er auch mit harter Hand durchzusetzen weiß. Möglichen Widerworten oder gar aufmüpfigem Verhalten seitens der Helden wird er entschieden entgegentreten und versuchen, sie im Keim zu ersticken. Seine Frauen und Männer stehen geschlossen hinter ihm, da sie von seinen nautischen Fähigkeiten (zu Recht) überzeugt sind.

Wichtige Werte: Boote & Schiffe 14 (14/14/13), Überreden 4 (13/14/12), Willenskraft 5 (13/14/12), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

⚔ Djajara, das Schiffsmädchen

Kurzcharakteristik: 13, Tulamidin, Glücksbringer und Sonnenschein, lockert die Stimmung durch ihre Unbekümmertheit auf; Sympathieträgerin, die von den Helden schnell ins Herz geschlossen werden kann und sich sofort mit Josmabith anfreundet

Funktion: Schutzbedürftige, die zur Förderung des Gruppenzusammenhalts und zur Auflösung gesellschaftlicher Konflikte herangezogen werden kann

Darstellung: Ihr Herz trägt Djajara am rechten Fleck und ist freundlich zu jedermann. Sie wird regelmäßig vom Kapitän mit unnützen Aufgaben schikaniert, was ihre gute Laune aber nicht trüben kann. Efferdan steht sie mit einer Mischung aus Furcht und Faszination gegenüber. Bei unheimlichen Ereignissen bekommt sie große Angst und sucht Trost und Schutz bei Josmabith oder einem der Helden, falls sich jemand besonders um sie gekümmert oder sich mit ihr angefreundet hat. Sie wird Josmabith auch gegen den abergläubischen Argwohn seitens der Besatzung verteidigen.

Wichtige Werte: Überreden 8 (10/10/14), Willenskraft 0 (10/10/14)

⚔ Efferdan Tannspitz, der Schiffskoch

Kurzcharakteristik: 55, Mittelreicher, brillanter Koch, abergläubischer Kauz, der alle Legenden kennt, kann als wichtiger Hinweisgeber dienen; alter Veteran, der schon sein ganzes Leben zur See fährt, kennt Unmengen von Seemannsgarn, zu jedem Ereignis fällt ihm eine Geschichte ein, die er oder jemand anderes irgendwo schon mal so oder so ähnlich erlebt hat

Funktion: Informationsquelle, zusätzliche zentrale Figur und Anlaufstelle für die Besatzung, löst aber auch gesellschaftliche Konflikte aus

Darstellung: Efferdan tritt zunächst respektvoll und

ehrfürchtig gegenüber Josmabith auf, doch früher oder später wird diese Ehrfurcht in Argwohn umschlagen, spätestens wenn Josmabith die Geschichte aus ihrer Kindheit erzählt hat (siehe Seite 9). Er sieht sie als Unglücksbringerin, die Unheil über das Schiff heraufbeschwört, und wird versuchen, die Helden davon zu überzeugen, von Josmabith abzurücken, um vielleicht dem Unglück noch zu entgehen.

Stelle Efferdan zwischendurch ruhig als jemanden dar, der ein Geheimnis hat und unbemerkt zwielichtige Praktiken durchführt. Das kann argwöhnische Helden auf die falsche Fährte locken und Efferdan als Verursacher für die übernatürlichen Phänomene in Verdacht bringen.

Wichtige Werte: Lebensmittelbearbeitung 13 (13/14/14), Sagen & Legenden 12 (11/11/13), Überreden 3 (11/13/10),

Willenskraft 1 (11/13/10), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Besonderheiten: Efferdans Aberglaube geht so weit, dass er hinter allem Unbekannten Unheil vermutet, weshalb er zahlreiche Talismane besitzt: neben Knochen und Zähnen verschiedenster Tiere auch fremdartige Schnitzereien, die allerlei Meeresungeheuer darstellen. Gerne schleicht er sich nachts an Deck, um alleine mit der See im stillen Gebet zu verweilen und von Göttern, Klabautern und Geistern Schutz zu erleben.

Sollten Kampfwerte benötigt werden, orientiere dich an den Werten der übrigen Besatzung (siehe unten), mit Ausnahme von Djajara, die immer vor einem Kampf fliehen wird.

An Bord

Die Stimmung an Bord

Ein Segelschiff dieser Größe kann nur von mehreren Personen gesteuert werden, die alle am gleichen Strang ziehen.

Alle Handgriffe müssen sitzen, Befehle klar erteilt und durchgeführt werden. Auch das Zusammenleben einer großen Gruppe auf engem Raum über mehrere Tage und Wochen ist nicht einfach. Daher sind die Kompetenz eines Kapitäns und der Zusammenhalt der Seeleute essentiell für die Bewältigung der zahlreichen Gefahren, die auf See lauern. Im Laufe der Geschichte wird es viele kleine und große Ereignisse und Herausforderungen geben, die die Stimmung an Bord negativ oder positiv beeinflussen können. Infolgedessen können die Seeleute den Mut verlieren, es kann zu Misstrauen und handfestem Streit kommen. Auch Trauer um tote Kameraden drückt auf die Gemüter. All dies kann dazu führen, dass die Besatzung nicht mehr reibungslos arbeitet.

Um das Gefühl, Teil einer Mannschaft zu sein, zu verdeutlichen, werden in den einzelnen Abschnitten Proben von den Helden gefordert werden, deren Resultat direkte Auswirkungen auf die nachfolgenden Szenen hat.

Das Leben auf See

Die Besatzung: Arkos Tiltanbrugger (32, Aranier) – Xinja Rodensen (25, Bornländerin) – Ruffo & Bosper Scribani (19, Zwillinge, Horasier) – Zerelka Zokopac (28, Utulu) – Halijian der Schwätzer (45, Maraskaner) – Aedith Quent (33, Albernierin) – Escalda Lamperez (37, Almadanerin) – Linnert Winkelhauser (26, Garetier) – Phexline Liepenstein (21, Nordmärkerin) – Wulfgard Thureson (32, Thorwaler) – Vessario Lanistos (40, Al'Anfaner) – Kyklania Aramanthis (24, Zyklopäerin) – Hamil ibn Tarek (42, Tulamide)

Besatzungsmitglied

MU 12 KL 11 IN 13 CH 12

FF 13 GE 13 KO 13 KK 13

LeP 31 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Entermesser: AT 10 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Brett- & Glücksspiel 6, Boote & Schiffe 7, Fesseln 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 1

Kampfverhalten: kämpfen nur im äußersten Notfall, um ihr Leben zu verteidigen

Flucht: bei 2 Stufen Schmerz

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

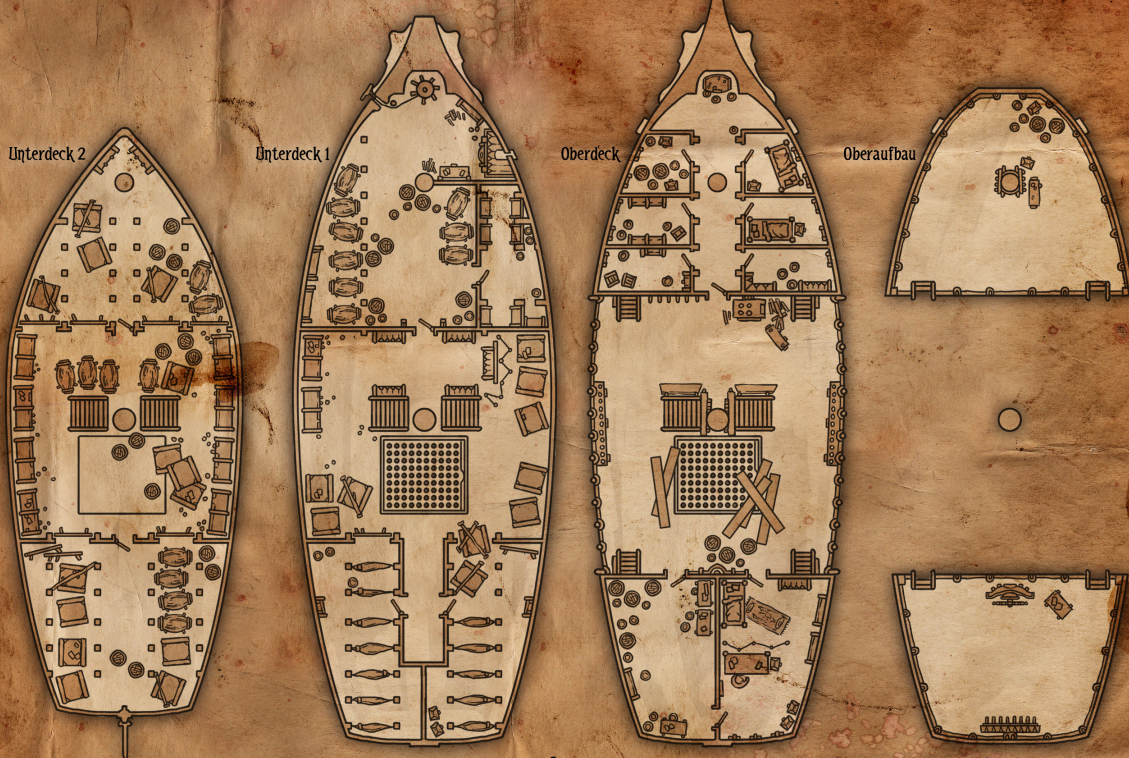


Dies soll dir als Beispiel einer buntgemischten Gruppe von Seeleuten dienen, die aus den verschiedensten Gründen auf der *Möwe* angeheuert haben und nun die Meere Aventuriens befahren. Sollte dir eine andere Zusammenstellung der Besatzung, vielleicht aufgrund von selbst gewähltem Start- und/oder Zielort passender erscheinen, zögere nicht, sie abzuändern.

Verpflegung: Das Essen an Bord ist einfach und wenig abwechslungsreich: Trockenfleisch, Schiffszwieback und ein Eintopf aus getrockneten Bohnen oder Erbsen, und das jeden Tag. Gelungene Proben auf *Fischen & Angeln* seitens der Helden können Abwechslung in den Speiseplan bringen. Die gefangenen Fische werden von Efferdan dankbar weiterverarbeitet.

Aufgrund der Schwierigkeit, Trinkwasser über längere Zeit haltbar zu machen, gibt es hauptsächlich sehr stark

DIE MÖWE



Nautisches Glossar

Achtern – Richtung Heck

„Ahoi!“ – Gruß unter Seeleuten

Ausreffen – Segelfläche vergrößern

„Aye, Aye!“ – „Jawohl, verstanden!“

Backbord – in Fahrtrichtung links

Bug – vorderer Teil des Schiffes

Heck – hinterer Teil des Schiffes

Kalfatern – Abdichten der Plankenzwischenräume mit Werg und Pech oder Teer

„Klarschiff zum Gefecht!“ – Befehl, dass sich alle kampfbereit machen sollen

Krähenneß – Ausguck am Mast

Lee – die vom Wind abgewandte Seite, die Richtung, in die der Wind weht

„Lenzen vor Topp und Takel!“ – Schlepplein auswerfen, um das Schiff zu stabilisieren

Luv – die dem Wind zugewandte Seite, die Richtung, aus der der Wind kommt

Reffen – Segelfläche verkleinern

Steuerbord – in Fahrtrichtung rechts

Takelage – Gesamteinheit aus Segeln, Mast, Wanten etc.

Wanten – Tauwerk, das den Mast stützt

verdünntes Bier zu trinken. Allerdings wird Trunkenheit an Bord von Kapitän Casarez nicht geduldet und streng bestraft (Stockhiebe/Auspeitschen/Entzug der Heuer). Die Disziplin an Bord muss seiner Meinung nach jederzeit gewährleistet sein.

Unterbringung: Für gut betuchte Helden mit Ansprüchen ist eine kleine Einzelkabine ohne großen Luxus verfügbar, die neben Josmabiths Unterbringung liegt. Allerdings lässt sich Kapitän Casarez diese Sonderbehandlung mit 10 Dukaten für die Reise bezahlen. Der Rest schläft gemeinsam mit der Besatzung in Hängematten unter Deck.

Arbeitsalltag der Besatzung: Zu den alltäglichen Aufgaben der Seemänner und -frauen gehört neben der Arbeit an der Takelage auch die Wartung und Instandhaltung des Schiffes. Ob Deckschrubben, Kalfatern oder Wachgänge: Auf See gibt es immer etwas zu tun. Und wenn dem einfachen Matrosen einmal langweilig sein sollte, hat Kapitän Casarez bestimmt eine kreative Idee.

Zeitvertreib der Passagiere: „Eine Seefahrt, die ist lustig ...?“ Von wegen! Die Tage an Bord sind lang ... und langweilig. Die Aussicht bleibt immer dieselbe, und außer Essen und Schlafen gibt es für die Reisenden wenig zu tun. Lasse die Helden bei Gelegenheit ruhig spüren, dass der Alltag auf See abwechslungsarm und fade ist. Als Zeitvertreib stehen allerdings diverse Karten- und Würfelspiele bei den Seeleuten hoch im Kurs, gerne auch um harte Münze. Spielen die Helden mit, können Vergleichsproben auf Brett- & Glücksspiel fällig werden.

Die Ereignisse während der Reise

Auf der Reise kommt es zu einigen alltäglichen und zu einigen übernatürlichen Ereignissen, die die Fahrt behindern. Nach der ersten, spätestens der zweiten überstandenen Gefahr vertraut sich Josmabith den Helden an.

Josmabiths Vergangenheit

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

»Meine Mutter Feruja war eine Elementarmagierin. Eines schicksalhaften Tages – ich war noch ein Kind – reisten wir mit dem Schiff nach Khunchom und gerieten in ein heftiges Unwetter. Die Leute schrien, alle rannten umher und ein Matrose ging sogar über Bord. Niemand hat ihn je wiedergesehen. Ich hatte so große Angst wie nie zuvor. Ich spüre immer noch, wie sich die Fasern des Taus in meine Handflächen brannten, so fest hatte ich es gepackt, als plötzlich inmitten der Wellen ein Wesen aus Wasser erschien. Meine Mutter hatte sich Stunden unter Deck verborgen, kam dann aber wieder an Deck und brüllte etwas in den Sturm, das ich nicht verstand. Kurz darauf beruhigte sich die See wieder, und wir waren gerettet. Ich verstand damals noch nichts von Magie und all ihren Möglichkeiten und wusste nicht, was geschehen war. Heute erst kann ich mir erklären, dass sie wohl einen Wasserdschinn gerufen hatte. Doch die abergläubischen Männer an Bord wussten das nicht und beschuldigten stattdessen meine Mutter, den Sturm heraufbeschworen und die Toten zu verantworten zu haben. Alle Beteuerungen und Erklärungsversuche waren sinnlos. Sie verfluchten uns als Unheilsbringer und Dämonenbeschwörer und griffen uns an. Nie wieder habe ich in solch hasserfüllte Fratzen geblickt, und ich dachte wirklich, sie würden uns über Bord werfen oder Schlimmeres. Meiner Mutter gelang es, den Matrosen mit einer Demonstration ihrer Macht Angst einzujagen, sonst hätten sie uns wohl getötet. Seitdem habe ich das Meer gemieden und kein Schiff mehr bestiegen. Bis jetzt ...«

Profane Gefahren

Sturm

Schon bei der Abfahrt verheißt das Wetter nichts Gutes. Bei wolkenverhangenem Himmel schippert die Möwe los, kurz darauf setzt heftiger Regen ein. Josmabith wird spürbar unruhig. Es dauert nicht lange, bis daraus ein heftiger Sturm wird, bei dem die Helden kräftig mithelfen müssen, sich selbst, das Schiff und die Ladung zu sichern. Der Kapitän ist voll in seinem Element, brüllt Befehle wie „Ladungssicherung!“, „Segel reffen!“ und – wenn der Wind weiter zunimmt – „Lenzen vor Topp und Takel!“ und schimpft auf alle unnützen Landratten, die nur im Weg stehen und seine Befehle nicht verstehen. Josmabith scheut sich nicht, sich die Hände schmutzig zu machen, stellt sich dabei aber eher unbeholfen an und ist keine große Hilfe. Auch die Helden werden in den meisten Fällen wohl vom Kapitän eingebunden und müssen einige Proben ablegen. Jeder Held sollte dabei bei einer Tätigkeit helfen:

☛ Ladung sichern!: Erfolgsprobe auf *Fesseln*

Erfolg: Der Teil der Ladung wurde gesichert, der Held steigt in der Achtung des Kapitäns.

Misserfolg: Der Held erleidet 1W6 SP durch herumfliegende Gegenstände.

☛ Segel reffen & Schleppleine auswerfen!: Gruppensammelprobe auf *Boote & Schiffe*, 5 Versuche, maximal 3 Helden

Erfolg: Kein Besatzungsmitglied geht über Bord.

Misserfolg: Ein weiteres Mitglied der Besatzung geht während des Sturms über Bord, weil das Schiff durch mangelhafte Vorkehrungen zu stark den Naturgewalten ausgesetzt ist.

Sind alle Vorbereitungen getroffen, wird der Kapitän versuchen, Bug voraus die Wellen zu erklimmen und ein Achtern (die Welle kommt von hinten) zu vermeiden, damit das Schiff nicht kentert. Dabei entpuppt sich der sonst so griesgrämige Händler als äußerst kompetenter Seemann, der sein Schiff im Griff hat.

Nachdem die Helden den Sturm überstanden haben, stellen sie fest, dass ein oder zwei (falls die Probe auf *Boote & Schiffe* gescheitert ist) Leute aus der Besatzung fehlen und ihr Grab in den tosenden Fluten gefunden haben. Josmabith trauert und flüstert hörbar: „Efferd steh uns bei, nicht schon wieder! Warum passiert das immer mir?“ Wenn die Helden den Satz aufgreifen und Josmabith Vertrauen zu ihnen aufgebaut hat, können sie mehr über ihren Hintergrund erfahren. Dann wird Josmabith die Geschichte ihres Schicksalstages erzählen. Der abergläubische Koch wird dies als böses Omen deuten und ist von nun an überzeugt davon, dass die Fahrt unter keinem guten Stern steht. Ab sofort meidet er Josmabith, gibt regelmäßig unheilvolle Kommentare ab und versucht, die Helden von seiner Meinung zu überzeugen.

Piraten

Wenn der Wind wieder abgeflaut ist, stellt sich heraus, dass Josmabiths Angst vor Piraten nicht unbegründet war: Das Handelsschiff wird überfallen. Proben auf *Sinnesschärfe* (oder der Ausruf des Schiffsmädchens im Ausguck) kündigen die Gefahr an, sodass die Helden noch Zeit haben, sich kampfbereit zu machen, bis das schnellere Piratenschiff sie erreicht hat. Die Piraten wittern in dem unbewaffneten Handelsschiff eine leichte Beute und tun dies mit Hohn und Spott auch kund. Während des Entermanövers werden Seile geworfen und Enterbrücken gelegt. Zudem sind noch Fernangriffe möglich, auch seitens der Piraten. Danach geht es in den Nahkampf über. Josmabith bleibt im Hintergrund und verteidigt sich mittels Horriphobus, falls nötig. Der Kampf endet ...

☛ ... wenn Piraten in Höhe der Heldenzahl besiegt oder in die Flucht geschlagen wurden. Dann fliehen alle zurück auf ihr Schiff und lösen panisch die Verbindungen zum Handelsschiff (Enterbrücken, Seile), verfolgt von Jubelschreien der Besatzung der Möwe. Ein Sieg versetzt die Seeleute in Hochstimmung, sogar eine kleine Feier ist denkbar.

Pirat

MU 13 KL 11 IN 11 CH 10

FF 12 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 13 PA 8 TP 1W6

RW kurz

Entermesser: AT 12 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

Wurfbeil: FK 13 LZ 1 TP 1W6+3 RW 2/10/15

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Vorstoß (Entermesser), Wuchtschlag I (Entermesser)

Talente: Einschüchtern 6, Schwimmen 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 6, Willenskraft 5

Kampfverhalten: aggressiver Einsatz von Vorstößen und Wuchtschlägen, um Widerstand früh zu brechen und eine Entscheidung herbeizuführen, bei erfolgreicher Gegenwehr deutlich vorsichtiger und bereit zur Flucht, sobald sich das Blatt gegen sie wendet

Flucht: bei 2 Stufen Schmerz

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



... zum Abschluss der 12. KR, wenn drei Besatzungsmitglieder von den Piraten besiegt wurden. Dann ergibt sich der Rest und lässt die Piraten gewähren, die mit ihrer Beute von dannen ziehen. Bei einer Niederlage plündern die Piraten nicht nur das Schiff, sondern werden auch vor offensichtlichen Schmuckstücken oder Geldbörsen der Helden nicht Halt machen. Allerdings plündern sie nicht alles, sondern lassen etwa ein Drittel der Ladung zurück. Kapitän Casarez wird über den Verlust wenig erfreut sein.

Allzu wagemutigen Helden, die den Piraten nach ihrer Flucht folgen oder – im Falle einer Aufgabe der Besatzung – weiterkämpfen wollen, sollte klargemacht werden, dass es so gut wie Selbstmord ist: Da die restliche Besatzung in jedem Fall die Kampfhandlungen einstellt, stünde der Heldentrupp alleine gegen eine große Übermacht.



Wagemutige Piraten: Kampfesmut erlischt erst bei Verlusten in Höhe von Heldenanzahl +1.



Hasenfuß-Piraten: Kampfesmut erlischt schon bei Verlusten in Höhe der Heldenanzahl –1.

Nach dem Kampf gegen die Seeräuber gibt es höchstwahrscheinlich Verletzte oder Tote zu beklagen. Die Hauptcharaktere (siehe Seite 5ff) sollten dabei am Leben bleiben. Josmabith kümmert sich sofort aufopferungsvoll um die Verletzten und scheut auch nicht, das Ritual Leidensbund einzusetzen. Ihre Opferbereitschaft wird offensichtlich. Sie äußert erneut Zweifel daran, dass Efferd ihrer Fahrt gewogen ist, und löst so erste/weitere Abneigungen seitens Efferdan ihr gegenüber aus.

Der Moral-Modifikator

Die folgenden Szenen übernatürlichen Ursprungs stellen zunächst keine unmittelbare Gefahr für Leib und Leben dar, werden aber über kurz oder lang an den Nerven der Helden zehren. Mit zunehmenden Phänomenen wird es daher immer schwieriger, nicht die Hoffnung zu verlieren. Ist der Schutz einer unbekannten, vielleicht nur vermeintlich bösen Macht vielleicht die einzige Rettung?

Das Verhalten der Helden wird sich auch auf die Besatzung auswirken. Regeltechnisch wird dies durch einen Moral-Modifikator dargestellt, der Proben zum Kontern negativer Stimmung modifiziert. Je höher die Erschwernis auf Proben, desto niedergeschlagener werden die Personen an Bord sich verhalten und desto schwerer fällt es ihnen, sich ihrem Schicksal nicht zu ergeben. Die Erschwernisse gelten für alle an Bord, solange bis die Möwe den Zielhafen erreicht hat (oder etwas Entscheidendes passiert). Einen passenden Startwert des Modifikators kannst du anhand der Leistungen der Helden im Sturm und im Kampf gegen die Piraten darstellen; er sollte sich zwischen +1 und –2 bewegen.

Für jede der folgenden Proben gelten einige Regeln:

- Jeder Teilnehmer der Heldengruppe hat einen Versuch, maximal können 4 Helden sich beteiligen; sind weniger als 4 Helden verfügbar, dann können auch Meisterpersonen beim Bestehen helfen.
- Die Auswirkungen der Proben sind kumulativ.
- Wenn der Moral-Modifikator auf –5 sinkt, wird das Finale (siehe Seite 13) frühzeitig ausgelöst. Dies sollte jedoch nicht vor dem ersten Auftreten von Elymelusinas passieren (siehe Seite 11).
- Erfolg: keine Auswirkung
- Teilerfolg: keine Auswirkung
- Misserfolg: Modifikator für folgende Proben sinkt um –1



- Erfolg: keine Auswirkung
- Teilerfolg: Modifikator für folgende Proben sinkt um –1
- Misserfolg: Modifikator für folgende Proben sinkt um –2



- Erfolg: Modifikator für folgende Proben steigt um +1
- Teilerfolg: keine Auswirkung
- Misserfolg: Modifikator für folgende Proben sinkt um –1

Der Spielleiter kann auch für einzelne dieser Proben die Auswirkungen anpassen oder zusätzliche Erschwernisse oder Erleichterungen verteilen, wenn es passend oder notwendig ist.

Übernatürliche Gefahren

Nebel

Ein erstes übernatürliches Ereignis tritt wenige Tage nach dem Piratenüberfall ein. Undurchdringlicher Nebel zieht für mehrere Stunden auf und lässt die Besatzung nicht einmal von einer Bordseite des Schiffes bis zur anderen sehen. Kapitän Casarez kann nur noch schwer den Kurs halten. Dazu verkünden flüsternde Stimmen

Möglichkeiten zur Verbesserung der Stimmung

Die Reise ist hart, gefährlich und die Ereignisse auf der Fahrt sind überwiegend negativ. Trotzdem können die Helden etwas dafür tun, dass die Männer und Frauen an Bord den Mut nicht verlieren.

Die Stimmung ist getrübt und die Gespräche sind verstummt? Sangeskräftige Helden können ein Seemannslied anstimmen und die Stimmung mit einer gelungenen Probe auf *Singen* heben.

Der Speiseplan ist zu eintönig? Ein frischer Fisch auf dem Tisch wird Gaumenfreuden auslösen und die Stimmung mit einer gelungenen Probe auf *Fischen & Angeln* heben.

Sind Geweihte (oder Helden mit großer Ausstrahlung) an Bord? Die Besatzung wird andächtig ihren aufmunternden Worten lauschen: Eine gelungene Probe auf *Bekehren & Überzeugen* lässt den Mut in den Herzen der Seeleute wieder aufflammen.

Lasse die Spieler ruhig bei weiteren Lösungen kreativ werden und gestehe ihnen bei Erfolg eine Erhöhung des Modifikators zu. Allerdings werden sich wiederholende Tätigkeiten mit der Zeit abnutzen. Die ermutigende Predigt hat eben nur beim ersten Hören den durchschlagenden Effekt, und drei Tage lang Lieder zu singen ist eher ermüdend als aufmunternd.

im Wind Unheil und Tod. Das Wasser macht glucksende und gurgelnde Geräusche wie beim Todeskampf eines Ertrinkenden. Einem Sinken der Moral an Bord ist mit einer Gruppensammelprobe auf *Heilkunde Seele* zu begegnen.

Stürmische Flaute

Der nächste Tag beginnt mit schönem Wetter und gutem Wind, bis dieser plötzlich wie aus dem Nichts total abflaut und das Schiff schließlich ohne Vortrieb auf den Wellen schaukelt. Nach und nach hört der Wellengang ebenfalls auf, und die Oberfläche des Ozeans wird spiegelglatt. Absolute Stille macht sich breit.

Doch immer wieder blähen sich zwischendurch die Segel auf, reißen kräftig an Mast und Tau, die fast zu bersten drohen, ohne jedoch Vortrieb zu erzeugen. Das Schiff liegt weiterhin ruhig auf dem Wasser. Eine gelungene Erfolgsprobe auf *Boote & Schiffe* -1 oder auf *Wildnisleben (Wettervorhersage)* +1 erinnert einen Helden daran, dass in manchen Bereichen des Meeres gelegentlich Kalmen auftreten können, Zonen von fast völliger Windstille. Eine Gruppensammelprobe auf *Überreden* kann die Besatzung davon überzeugen, dass es sich bei dem unheimlichen Phänomen nicht um böswilliges Machwerk handelt, sondern eben um eine solche Kalme handelt.



Ein Seemann oder eine Seefrau wirft die Theorie der Kalmen auf und benötigt beredte Unterstützung, um die übrigen Seeleute zur Geduld aufzurufen.

Nächtliches Angebot – Wendepunkt

In der folgenden Nacht wird der Dämon Elymelusinas Josmabith in ihrer Kabine besuchen. Glucksende Geräusche, brausender Wind und ein fauliger Gestank des Wassers lassen die Helden erwachen, wenn sie eine Probe auf

Sinnesschärfe bestehen. Schläft jemand in der Kabine neben Josmabith, ist diese um +1 erleichtert. Wer den Phänomenen nachgeht, kann mit einer erfolgreichen Probe auf *Verbergen* mitansehen, wie der Dämon Josmabith das Paktangebot unterbreitet: „Der Herrin verlangt es schon zu lange nach deiner Seele. Schließe dich uns an, und du wirst diese Leute vor der Verdammnis retten können. Eure Fahrt wird unter dem Schutz der Nachtschwarzen Herrin stehen, die euch sicher ans Ziel geleitet.“ Ist der Moral-Modifikator bereits auf -3 gesunken, ist Josmabith inzwischen verzweifelt genug, dass sie nach kurzem Zögern bereit ist, diese Grenze zu überschreiten. Nun liegt es an den Helden, ob und wie sie reagieren.

Option 1: Warten die Helden ab (oder verschlafen die Szene) und bleiben tatenlos, passiert folgendes: Elymelusinas streckt der Magierin seine triefende Hand entgegen. Mit gebrochenem Willen wird sie die ausgestreckte Hand ergreifen und den Pakt annehmen. Zurück bleiben nachtschwarze Fischschuppen auf ihrer Handfläche. Anschließend verschwindet Elymelusinas, indem er sich in stinkenden Nebel auflöst und durch die Fensterritze verschwindet. Die weiteren Ereignisse entfallen und das Schiff erreicht tatsächlich sein Ziel.

In den Tagen bis zur Ankunft unterliegt Josmabith extremen Stimmungsschwankungen und strapaziert dabei die Nerven ihrer Mitmenschen. Gleichzeitig wird sie mit allen Mitteln versuchen, das Dämonenmal an ihrer Hand zu verbergen. Efferdans Misstrauen wächst beständig an, und er wird umso entschlossener versuchen, Stimmung gegen Josmabith zu machen. Diese hingegen hängt der Hoffnung an, die Helden auf ihre Seite ziehen und Efferdans Verdacht von sich weisen zu können. Wird sie als Paktiererin entlarvt und angegriffen, taucht Elymelusinas auf, um ihr im Kampf zur Seite stehen (siehe Seite 13f).

Sollten die Helden tatsächlich bewusst den Pakt tolerieren, um von Charyptoroths Schutz passiv zu profitieren, ist es fortan ihre Aufgabe, Josmabith möglichst unauffällig zu schützen, damit die Besatzung keinen Verdacht schöpft. Keiner der Seeleute wird eine offenkundige Paktiererin und ihre Komplizen an Bord dulden.

Option 2: Unterbrechen die Helden die Verhandlung oder ist Josmabith standhaft genug, dem Angebot zu widerstehen, wird Elymelusinas wieder im Ozean verschwinden. Auf einen Kampf lässt er sich nicht ein. Ist kein Pakt zustande gekommen, wird Charyptoroth das Boot weiter terrorisieren, um Josmabith von der Notwendigkeit ihrer Hilfe zu überzeugen.

Sobald der Moral-Modifikator bei einer Gesamterschweren von -5 anlangt, wird das Finale (siehe Seite 13f) frühzeitig ausgelöst. Die Verzweiflung an Bord ist durch Charyptoroths Zermürbung dann so groß, dass Josmabith bereit ist, die Menschen an Bord mit ihrem Opfer zu retten.

Algenteppich

Am Tag nach dem verhängnisvollen Besuch taucht verrotteter Seetang auf der Wasseroberfläche auf. Nach und nach bildet sich daraus ein immer dichter werdender Teppich aus Fäulnis und Gestank. Doch nicht nur der

Klammergriff

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltenen loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.

penetrante Gestank drückt auf die Gemüter, auch das Vorwärtstommen wird durch die zähe Masse erschwert. Eine gelungene Probe auf *Sphärenkunde* (Sphärenwesen) entlarvt die Algenfläche als Ulchuchu, einen eingehörnten Dämon aus Charyptoroths Domäne. Der Ulchuchu greift nicht von sich aus an und wird nach einem Tag das Schiff wieder in Ruhe lassen. Erkennen die Helden, womit sie es zu tun haben, können sie einen Kampf auslösen.

a) Wenn die Helden den Ulchuchu erkennen, ihn aber nicht bekämpfen möchten, können sie die Besatzung mit einer Gruppensammelprobe auf *Götter & Kulte* davon überzeugen, dass ihr standhafter Glaube an Efferd sie vor dem Wesen schirmen und eine erfolgreiche Passage des Algent Teppichs bewirken kann. Am Ende des Tages scheinen sie damit Recht zu behalten.

a) Falls keiner den Ulchuchu als solchen erkennt, wird Efferdan ihn mit einer noch furchteinflößenderen Geschichte in Verbindung bringen, wonach nachts Fischmenschen aus dem algenbedeckten Meer emporsteigen und Seeleute entführen werden. Zwar entkommt die *Möwe* auch in diesem Fall dem Algent Teppich, doch ihre Moral hat unweigerlich darunter gelitten (Modifikator für weitere Proben sinkt um -1).

b) Im Falle eines Angriffs kämpft der Ulchuchu solange, bis er ein Opfer ins Wasser gezogen und ertränkt hat, danach zieht er sich zurück. Passiert dies, so sinkt der Moral-Modifikator für weitere Proben um -1. Besiegen die Helden den Dämon vorher, schöpfen sie etwas Hoffnung, der Modifikator steigt um +1.



Nur ein Schreckgespenst: Sollte es zum Kampf kommen, zieht sich der Ulchuchu schon nach 7 KR zurück.

Strudel

Obwohl es keine Anzeichen für einen Sturm gibt, wird die See plötzlich unruhiger und die Wellen schlagen höher. Kapitän Casarez hat immer größere Schwierigkeiten, das Schiff auf Kurs zu halten. Erst viel zu spät realisiert er, dass sich die *Möwe* am Rande eines riesigen Mahlstroms

Ulchuchu

Größe: unterschiedlich

Gewicht: keines

MU 20 KL 10 IN 13 CH 12

FF 13 GE 14 KO 20 KK 30

LeP 65 AsP – KaP – INI 8+1W6

VW 3 SK 3 ZK 4 GS 3

Tentakel: AT 12 TP 1W6 RW je nach Bedarf kurz bis lang
RS/BE: 1/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Tentakel)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung – (Probe gelingt automatisch), Sinnesschärfe 8, Verbergen 2, Willenskraft – (Probe gelingt automatisch)

Größenkategorie: riesig

Typus: Dämon (gehörnter, Charyptoroth), nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: -5

Beute: keine

Kampfverhalten: Der Ulchuchu wartet und greift am liebsten getarnt als Algent Teppich von hinten an.

Flucht: Ulchuchu flieht nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

• QS 1: Ulchuchu ist ein Algendämon.

• QS 2: Der Ulchuchu kann sehr gefährlich werden, denn er ertränkt seine Opfer.

• QS 3+: Der Ulchuchu ist zunächst nicht von einem Algent Teppich zu unterscheiden.

Sonderregeln:

Ertränken: Sobald der Ulchuchu einen Gegner im Klammergriff hat, versucht er, ihn zu ertränken. Es gelten die Regeln für Erstickungsschaden (siehe **Regelwerk** Seite 341). Allerdings beginnt der Schaden sofort und nicht erst nach KO Minuten. Jede KR verliert der Held 1W6 SP. Betäubungsstufen treten nach 10 KR ein (statt nach 25).

Formlos: Der Körper des Ulchuchu ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Der Ulchuchu ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Dämonen-Regeln: Für den Ulchuchu gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).



befindet. Nach und nach nimmt das Schiff Fahrt auf und neigt sich auf dem unaufhaltsamen Weg Richtung Zentrum bedrohlich zur Seite. Jeder Held muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) -1 bestehen, um das Gleichgewicht zu wahren oder sich festzuhalten. Wer versagt,



Nach Abschluss dieser Ereignisse, oder durch andere Umstände schon früher, wird das Finale ausgelöst, bei dem es mehrere Möglichkeiten zur Ausgestaltung gibt, abhängig vom bisherigen Verlauf der Reise. Egal, wie es ausgeht, nach Abschluss des Finales werden alle Modifikatoren zurückgesetzt. In einem eventuellen Kampf kommen die Erschwernisse des Moral-Modifikators nicht zur Anwendung.

Option 1 – Der Paktschluss

Wenn Josmabith bislang keinen Pakt eingegangen ist, ist sie jetzt verzweifelt genug und sieht keinen anderen Ausweg mehr, als sich für die Besatzung zu opfern. Aufmerksame Helden können durch ein Gespräch (Probe auf *Überreden*) oder ihre Beobachtungsgabe (Probe auf *Menschenkenntnis*) eine Ahnung davon bekommen, dass der Wille der Magierin gebrochen ist. In der Nacht wird sie ihre Kabine verlassen, an Deck gehen und – wenn sie sich unbeobachtet wähnt – Elymelusinas um Hilfe bitten. Kurz darauf wird der Dämon unter ähnlichen Begleitumständen wie bei seinem ersten Besuch erscheinen, bereit,

geht über Bord und wird scheinbar in die Tiefe gezogen (zusätzlich zu den Helden sollte dies mindestens einem Mitglied der Besatzung passieren). Doch kurz bevor das Schiff zu kentern droht, verschwindet der Strudel spurlos, als sei nichts gewesen. Auch die ins Wasser Gefallenen tauchen wieder auf und können gerettet werden. Hierzu muss ein über Bord gegangener Held eine Probe auf *Schwimmen* ablegen, um kein Wasser zu schlucken (was ihm andernfalls 2W6 SP zufügt). Nach diesem Erlebnis sinkt die Stimmung an Bord unweigerlich, der Modifikator für weitere Proben sinkt zusätzlich um -1.

Scheinbare Schlangen

Personen, die an der Reling stehen, berichten plötzlich von massigen, schlangenartigen Körpern, die durchs Wasser gleiten und sich dem Schiff nähern. Man hört Schaben am Rumpf des Schiffes und die ganze Möwe wird durchgerüttelt. Panisch brüllt der Kapitän Befehle in Richtung seiner Besatzung und befiehlt, unter Deck zu gehen, um die Schäden zu reparieren. Sollten sich handwerkskundige Helden daran beteiligen, wird ihnen eine Erfolgsprobe auf *Holzbearbeitung* bestätigen, dass es keine Schäden gibt. Nach einer Handvoll weiterer Angriffe ohne Wirkung ziehen sich die Schlangen wieder zurück. Eine Gruppensammelprobe auf *Heilkunde Seele* ist nötig, um zu verhindern, dass sich nackte Angst unter der Besatzung breitmacht.

Das Finale

das Geschenk ihrer Seele anzunehmen.

Sollten die Helden davon nichts mitbekommen haben oder untätig bleiben, wird Efferdan mit großem Getöse den Rest der Seeleute wecken. Er hat in dieser Nacht auf eigene Faust Josmabiths Kabine im Auge behalten und ist ihr gefolgt, weil sein Misstrauen gegenüber der Magierin zu groß geworden ist. Mit dem Kochlöffel laut auf einen Topf scheppernd stellt er sich dem Dämon, in der Hoffnung, damit etwas bewirken zu können. Zumindest wird der Krach die Schlafenden wecken. Auf Josmabith schimpfend wird er trommelnd dem Dämon entgegentreten, der ihn mit einer kurzen Geste, wie in Richtung einer lästigen Fliege, verzaubert. Daraufhin springt Efferdan über Bord und wird bis zur Grenze der Erschöpfung immer wieder Tauchgänge wagen. Regeltechnisch wirkt Elymelusinas den Zauber *Großes Gier*. Die Helden können an jeder Stelle auf Josmabith einwirken und das Geschehen verändern, auch während der folgenden Szene, wodurch das Finale einen anderen Verlauf nehmen kann (siehe Seite 15).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Josmabiths brüllt den Tränen nah: „Lasst sie in Ruhe! Was muss ich tun?“ „Nichts weiter ...“, erwidert Elymelusinas, als er seine Klaue zum Handschlag ausstreckt. Josmabith fragt ängstlich: „Was wird mit mir passieren?“ Gluckend lachend antwortet Elymelusinas: „Die See und alles Leben auf und in ihr werden Euch zu Füßen liegen!“





Elymelusinius

Größe: 2,10 Schritt

Gewicht: 95 Stein

MU 14 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 16

FF 12 **GE** 17 **KO** 15 **KK** 16

LeP 65 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 15+1W6

W 9 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** 8/15 (an Land/im Wasser)

Krakensilberstab: **AT** 16 **PA** 10 **TP** 1W6+5 **RW** lang

Klauen: **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 2/0

Aktionen: 2 (1x Stab, 1x Klauen)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Krakensilberstab, Klauen), Wuchtschlag I+II (Krakensilberstab, Klauen), Unterwasserkampf

Talente: Bekehren & Überzeugen 12, Einschüchtern 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 5, Schwimmen 17, Selbstbeherrschung 13, Sinnesschärfe 9, Überreden 13, Willenskraft 15

Zauber/Liturgien: Aquafaxius 12, Flim Flam 17, Große Gier 13, Horriphobus 10, Nebelwand 6, Wasseratem 15

Größenkategorie: mittel

Typus: Dämon (gehörnter, Charyptoroth), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Beute: Krakensilberstab (s.u.)

Kampfverhalten: Zu Kampfbeginn wird er sich stets in eine schützende NEBELWAND hüllen, um von dort aus Angst und Schrecken zu verbreiten. Im Nahkampf wehrt er sich mit Stab und Klauen. So wechselhaft wie seine Natur ist auch sein Kampfverhalten. Er ändert ständig sein Ziel und setzt nie dieselben Kampfmanöver oder Zauber zweimal in Folge ein. Eine Ausnahme bilden Geweihte, die er mit voller Härte bekämpft.

Flucht: W20 zu Kampfbeginn (1-10: Flucht bei Verlust von 50 % seiner LeP, 11-20: keine Flucht)

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☞ **QS 1:** Elymelusinius ist ein Dämon aus der Domäne Charyptoroths.

☞ **QS 2:** Der Bote wird oft als Vermittler eingesetzt, um einen Pakt für seine Herrin zu schließen.

☞ **QS 3+:** Überlebende konnten berichten, dass sein Kampfverhalten sehr unstet ist und er sich selten auf ein Ziel konzentriert.

Sonderregeln:

Eins mit dem Stab: Elymelusinius bezieht seine Astralkraft aus dem Krakensilberstab, der auch Werkzeug all seiner magischen Handlungen ist. Ohne seinen Stab kann er keine Zauber wirken. Die Bindung ist wechselseitig und der Stab verschwindet oder vergeht ebenfalls, sobald Elymelusinius die dritte Sphäre, also die physische Welt, verlässt.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Elymelusinius ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Efferd. Der gleiche Effekt tritt auch bei Swafnir, Numinoru und anderen Gottheiten mit dem Aspekt Wasser ein.

Empfindlichkeit gegenüber Feuer: Elementarer Feuerschaden richtet die doppelte Menge TP an.

Grauen aus dem Nebel: Wer Elymelusinius im Nebel bekämpfen will, muss eine Probe auf Willenskraft (erschwert um die QS von Nebelwand) bestehen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe Furcht.

Dämonen-Regeln: Es gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe Regelwerk Seite 355).

Unterwasserkampf

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht (siehe Regelwerk Seite 239).

Krakensilberstab

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Krakensilberstab	1W6+3	GE/KK 15	–1/–1	lang	0,75 Stn	180 HF	10-	400 S (je nach Ladung) bei entsprechenden Käufern

Sonderregel: Der Stab fungiert als Zauberspeicher. Die Ladung ist so hoch wie der AsP-Stand beim Zurücklassen durch den Dämon. Wer ihn in der Hand hält, kann die gespeicherten AsP für Elymelusinius' Zauber nutzen, als wären es seine eigenen. Auch ohne die Zauber zu kennen, selbst ohne den Vorteil *Zauberer*, ist es möglich, den Stab zu nutzen, da der Besitzer instinktiv weiß, wie er funktioniert. Geprobt wird auf 14/14/14. Neben den normalen AsP-Kosten aus dem Stab verliert der Benutzer des Stabes 1W6+QS LeP durch aus dem Stab in seine Hand schießende Dornen. Dieser Blutzoll

wird ein besonderes Interesse an dem Benutzer bei Charyptoroth wecken, unabhängig davon, ob der Nutzer den Stab noch besitzt oder nicht.

Um den Stab aus der Hand zu legen, ist eine Probe auf Willenskraft (erschwert um die Anzahl der vom Besitzer gewirkten Zauber) nötig.

Eine Wiederaufladung ist nicht möglich. Sinken die AsP des Stabes auf 10 oder weniger, zerfließt er zu fauligem Wasser und versickert unwiederbringlich. Das gleiche tritt ein, wenn Elymelusinius die dritte Sphäre verlässt (gleich ob freiwillig oder unfreiwillig).

Aquafaxius

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubersenden schießt ein Wasserstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+QS Trefferpunkte Schaden. Der Wasserstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er

Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt. Trifft der Wasserstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Das Ziel erhält zudem bei 1-3 auf 1W6 1 Stufe des Zustands *Betäubung*.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Falls bis dahin immer noch keiner der Helden reagiert hat, fleht Josmabith den Dämon an, mit dem Wahn aufzuhören, nimmt die ausgestreckte Pranke an und schließt den Pakt. Am Ziel angekommen wird Elymelusinius zusammen mit Josmabith durch einen Sprung über Bord untertauchen, um die Lehren der unheiligen Ersäuerin an einem anderen Ort zu verbreiten. Ohne weitere Zwischenfälle gelangt das Schiff sicher an sein Ziel.

Option 2 – Kampf gegen den Dämon

Wenn die Helden in den oben genannten Ablauf eingreifen, bevor der Pakt geschlossen wird, und den Dämon attackieren, kommt es zum Kampf. Sollte dabei der Moral-Modifikator nicht schlechter als -3 sein, werden auch Teile der Besatzung zu den Waffen greifen und gegen Charyptoroths Gesandten vorgehen. Bei einem Modifikator von -2 oder besser vertraut gar Josmabith selbst auf den schwachen Hoffnungsschimmer und steht den Helden im Kampf zur Seite, indem sie verwundete Helden mit einem Balsam zu heilen versucht.

Der Moral-Modifikator selbst hat im Kampf keine Auswirkungen und erschwert Proben auf AT, PA, AW und während des Kampfes eingesetzte Fertigkeiten nicht. Sollten die Helden im Kampf unterliegen, wird Josmabith den Pakt annehmen und niemand an Bord wird sich dem Dämon mehr in den Weg stellen. Gemeinsam tauchen sie unter und die Möwe erreicht unter Charyptoroths Schutz ihr Ziel. Bis zur Ankunft wird kaum jemand ein Wort sprechen, höchstens das Nötigste. Nach der Ankunft trennen sich schweigend die Wege von Besatzung und Helden. Niemand möchte je wieder ein Wort über das Erlebte verlieren. Gehen die Helden hingegen siegreich aus dem Kampf hervor und schlagen Elymelusinius in die Flucht, unternimmt Charyptoroth einen letzten Versuch, das Schiff zu versenken, und schickt einen weiteren Sturm (siehe dazu Seite 9). Falls Elymelusinius gar besiegt wurde, fasst die Besatzung allerdings wieder neuen Mut und begegnet dieser Gefahr trotzig, wodurch sich der Moral-Modifikator zuvor um +1 erholt. Nach dem überstandenen Sturm verläuft die restliche Fahrt ruhig. Man ist beschwingt ob der überstandenen Gefahr, doch gedenkt auch trauernd all jenen Seeleuten, die auf der Fahrt ihr Leben lassen mussten. Die Stimmung gegenüber Josmabith bessert sich nicht mehr, die Helden werden bei der Ankunft im Hafen aber als Retter gefeiert.

Wenn ein Held den Pakt auf sich lenken möchte

Ein tapferer, aber leichtsinniger Held kann versuchen, den Pakt auf sich zu lenken, um Josmabith zu retten. Elymelusinius wird dies mit einer abfälligen Geste erwidern, da er sich nicht um „unwürdige Wattwürmer“ schert. Der betreffende tollkühne Held muss in diesem Fall das Schicksal des Kochs teilen und wird Opfer von Elymelusinius' Version des Großen Gier. Charyptoroth hat zu diesem Zeitpunkt ausschließlich Interesse an Josmabith. Für eventuell folgende Kämpfe ist der fragile Held außer Gefecht gesetzt, kann jedoch gemeinsam mit Efferdan später geborgen werden.



Charyptoroth wird von Josmabith und dem Schiff bis auf weiteres ablassen, der zweite Sturm entfällt. Die Möwe kommt sicher an ihr Ziel. Die Stimmung an Bord ist nach dem Sieg ausgelassen und die Helden werden als Retter von allen gefeiert.

Option 3 – Kampf gegen die Paktiererin

Ist Josmabith bereits bei Elymelusinius' erstem Besuch den Pakt eingegangen und wurde sie inzwischen als Paktiererin entlarvt, greift ein wütender Mob unter Efferdans Führung sie in der Nacht an.

Wenn die Helden sich auf die Seite der Seeleute rund um Efferdan schlagen, ist Elymelusinius sofort zur Stelle. Er hat das Schiff die ganze Zeit beobachtet und steht Josmabith im Kampf zur Seite. Mit der zweiten erlittenen Stufe *Schmerz* wird Josmabith jedoch über Bord springen und mittels ihres Paktgeschenks fliehen. Gehen Besatzung und Helden aus dieser Konfrontation als Sieger hervor, ist die Gefahr gebannt. Charyptoroth wird aus einer Laune heraus vom Schiff ablassen, und die Möwe kommt sicher an ihr Ziel.

Den Helden steht es aber natürlich auch frei, weiterhin zu Josmabith zu stehen und sie vor dem wütenden Mob zu verteidigen (Kampfwerte siehe Seite 7), ob sie nun um ihren Paktschluss wissen oder nicht. Elymelusinius wird dann nur im Notfall auftauchen, um den Helden und Josmabith zu helfen. Bei siegreichem Abschluss haben die Helden praktisch die Kontrolle über das Schiff übernommen. Kapitän Casarez wird – sofern noch am Leben – nur höchst widerwillig die Möwe in den Zielhafen steuern. Doch selbst ohne Kapitän und nur mit einer Handvoll Leuten werden die Helden sicher und unbeschadet ihr Ziel erreichen. Die Herrin der Nachtschwarzen See hält ihre Versprechen. Deren Aufmerksamkeit können sich die Helden ab sofort sicher sein ...

Der Moral-Modifikator hat in beiden Fällen im Kampf keine Auswirkungen und erschwert Proben auf AT, PA, AW und während des Kampfes eingesetzte Fertigkeiten nicht.

Der Lohn der Mühen

Hat es die Möwe bis ans Ziel geschafft, haben sich die wackeren Helden **8 AP** verdient. Sollten sie außerdem Josmabith vor einem Pakt bewahrt haben, dürfen sie sich zusätzlich **4 AP** gutschreiben.

Wenn Josmabith bis zum Ende an Bord geblieben ist und das Schiff nicht von den Piraten ausgeraubt worden ist, wird sie jedem Helden die versprochenen 4 Dukaten bezahlen. Andernfalls hat sie schlicht kein Geld mehr bei sich und kann so schnell auch keines auftreiben.

Davon unabhängig haben die Helden eine Menge wertvoller Erfahrungen über das Leben an Bord und die übernatürlichen Wesenheiten der See gemacht. Das schlägt sich in weiteren **2 AP** nieder, die ausschließlich zur Steigerung von *Boote & Schiffe* oder *Götter & Kulte* investiert werden können.



Nachtschwarze See

von Daniel Krätz

Ob an den rauen Küsten der Tobrischen See, den sonnigen Stränden des Perlenmeers oder den zerklüfteten Klippen des Meers der Sieben Winde, überall haben die Menschen wenigstens einmal im Leben hinaus aufs Meer geblickt und ihre Gedanken Richtung Horizont gelenkt. Die See. Sie verspricht grenzenlose Freiheit und weckt unbekannte Sehnsüchte. Ein Ort der Hoffnungen und Träume, wo mutige Händler gute Geschäfte wittern und tollkühne Piraten nach reicher Beute gieren. Phex wird diejenigen belohnen, die es verstehen, alle Untiefen entlang ihres Weges zu umschiffen.

Doch Efferds Launen ausgeliefert kann so manche Seefahrt zu einer Tortur werden, die den tapferen Männern und Frauen an Bord alles abverlangen wird, um zumindest mit dem Leben davon zu kommen. Das werden auch die Helden zu spüren bekommen, die den soliden Boden des Festlands gegen die schwankenden Planken eines Handelsschiffes getauscht haben. Nur durch die Stärke der Gemeinschaft werden sie den zahlreichen Gefahren trotzen können, bei denen ihr Zusammenhalt auf eine harte Probe gestellt wird. Und wer weiß schon, welche Schrecken noch in der Tiefe lauern?



Stichworte zum Abenteuer: eine Schiffsreise auf dem offenen Meer, zahlreiche Gefahren natürlichen und übernatürlichen Ursprungs, eine Entscheidung des Gewissens

Genre: Reiseabenteuer

Voraussetzungen: Helden, die bereit sind, ein Schiff zu besteigen

Ort: auf hoher See

Zeit: ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / hoch

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen:

Kampftalente

Gesellschaftliche Talente

Handwerkstalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteurers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW021PDF