

Das Schiff im Eis. Ein 1-Blatt Abenteuer für ~5 Spielfiguren Grad 8-15

Der Weg ins Abenteuer:

In Diatrava werden die Spielfiguren zu einem ehemals reichen Handelshaus geladen. Dieses ist schon etwas heruntergekommen, doch man kann die alte Pracht durchaus noch erkennen (und gar so lange ist es noch nicht her).

Der Reeder Morrel wartet auf sein Schiff die Karacke "Pharao" welches in den Ländern rings um das Meer der fünf Winde unterwegs ist um Handel zu betreiben. Es fährt mit Handelserzeugnissen aus den Küstenstaaten nach Eschar Meknesch, Sadije, dann nach Aran, Nohavand, Darjabar, schließlich Geltin um dann entweder nach Runsgard in Waeland oder gleich nach Alba Haelgarde oder Ikonium zu fahren. Nach einem Abstecher nach Candranor und Kroisos soll das Schiff zurück in die Küstenstaaten fahren.

Das Schiff handelt dabei mit allem was in den jeweiligen Ländern gut und Teuer ist. Spätestens nach Chyrseia und Valian sollte es dann einiges an sehr teuren und wertvollen Stoffen an Bord haben. Während der Fahrt hat der Kapitän den Auftrag besondere Dinge (Antiquitäten und Magisches) immer erst in den Küstenstaaten anzubieten.

Tatsächlich läuft das Schiff auch Runsgard in Waeland an und fährt von dort aus nach Haelgarde weiter, hier verlieren sich aber die Spuren wie der Reeder von seinen Kontakten erfahren hat - in Healgarde kam das Schiff nie an. Nun hat der Reeder von einem befreundeten Comte erfahren dass in der Waelingsee ein "verfluchter Eisberg" treibt an welchem eine Karacke, mit den Segeln des Reeders Morrel hängt.

Morrel bittet die Spielfiguren nach dem Verbleib des Schiffes und seiner Besatzung zu forschen, um die er sich große Sorgen macht. Große Finanzielle Mittel hat er nicht mehr, aber er hofft dass auf der Kracke noch einiges an Wertsachen sein müsste. Er hat noch ein letztes kleines Schiff welches er für diese letzte Fahrt zur Verfügung stellen kann. Er informiert die Spielfiguren auch über zwei Geheimfächer in welchen der Kapitän Geld und besonders wertvolle Artefakte versteckt.

Was ist passiert?

In Geltin nahm der Kapitän dieses Mal einen uralten, reich verzierten Steinquader an Bord welchen er natürlich nicht in ein Geheimfach packen kann.

Tatsächlich läuft das Schiff auch Runsgard in Waeland an und fährt von dort aus nach Haelgarde weiter, in diesem Moment schlägt aber ein Waelischer Pirat zu. Es kommt zu einem Kampf auf dem Schiff und dabei landet ein Spritzer Blut auf dem Steinquader. Nun erheben sich alle bisher Getöteten wieder als Untote und so werden schließlich beide Schiffsbesatzungen überwältigt. Ohne große Kontrolle treiben die beiden Schiffe weiter nach Norden und treffen auf schließlich auf einen Eisberg. Die Untoten schaffen den Stein aus dem Schiff auf den Eisberg und beginnen mit den Ruderbooten die Umgebung zu terrorisieren, so überfallen sie Fischer und verleiben sich diese der Besatzung ein.

Der Steinquader ist ein ehemaliger Altarstein aus der Tegarischen Steppe oder aus den finsternen Wäldern von Moravod,... Er hat eine finstere Aura und steht zusätzlich mit der elementaren Ebene des Eises in Verbindung.

Was ist vor Ort?

Es gibt also zwei Ziele:

Die Schätze auf der Karacke und – optional - die Erlösung der Untoten.

Die Spielfiguren erreichen den Eisberg - vor dem man die völlig vereiste Karacke noch deutlich liegen sehen kann (das Langschiff der Waelinger hat das Eis nicht so gut vertragen und liegt einen Meter unter der Eisoberfläche) hier gibt es zunächst einen Angriff von einem Duzend Untoten mit 2 Ruderbooten. Die Untoten sind normale Skelette (Kodex Seite 192) Sie haben keine besonderen Fertigkeiten und Ausrüstung.

Danach muss die Eisfläche überwunden werden. Geländelaufwürfe sind um 4 erschwert - es sei den man hat sich darauf vorbereitet. (Besonderes Schuhwerk, etc.)

Kampf auf dem Eis - Religiöse Zauberer (Druiden, Schamanen, Priester) bemerkten beim Betreten des Eises sofort das sie auf "unheiligem" Boden stehen.

Solange die Untoten auf dem Eis sind und der Stein unversehrt ist, stehen sie unter "Finsterem Schutz vor dem Guten" (eine entgegengesetzte Version von „Göttlicher Schutz vor dem Bösen“ (Arkanum S.142) - und erhalten WM+8 auf alle Resistenzen gegen 'gute' Magie) und zählen mindestens als Grad 5 (etwa für Zauber wie Heiliges Wort und ähnliches) außerdem sind sie etwas intelligenter als normale Untote ihres Typs und setzen bewusst auch Fernkampfwaffen ein (auf Kameraden im Nahkampf nehmen sie aber keine Rücksicht). Abgetrennte Gliedmaßen von Untoten versuchen sich wieder zusammensetzen (Es dauert aber 7 Tage bis sie wiederhergestellt sind). Der Altarstein (im Innern des Eisberges) kann einfach zerschlagen werden, er hat einen Rüstungsschutz von 3 und 20 Strukturpunkte. Danach ist er zwar optisch nur "beschädigt" aber man merkt sofort dass die Magie sich verfliegt, alle Untoten sind damit vernichtet.

In der Karacke sind 12 Untote und der Kapitän der Karacke. Der Kapitän der Waelinger befindet sich mit dem Altarstein und seiner Besatzung in einer Höhle im Eisberg. Bei einem Kampf kommt er nicht aus dem Berg heraus.

Die beiden Kapitäne wurden von dem finsternen Altarstein zu etwas ähnlichem wie Todeswächtern gemacht (Kodex Seite 194) mit den Ausnahmen das ihre Intelligenz m50 ist. Beide haben noch Fragmente von Erinnerungen an ihr Leben und geben so passable Seeleute ab. Werden sie "erlöst" (durch die Vernichtung des Altares) so erscheinen beide als Geister und bedanken sich bei ihren Rettern. Der Pirat gibt noch Hinweise auf einen vergrabenen Schatz, der Kapitän der Karacke bittet die Spielfiguren wenigstens seiner Familie Bescheid zu sagen - er hat keine anderen Schätze außer jenen auf dem Schiff.

Begnügen sich die Spielfiguren damit die Karacke zu plündern und dann wieder zu gehen wird der Eisberg noch weiter die Gegend verunsichern. Der Auftrag des Reeders zählt aber natürlich als erfüllt.

Gegner:

Waelinger Kapitän (Untoter, Grad 13) LP 30 AP ∞ KR Gf 30 St 105 Gw 50 In m50 B 24 Abwehr+14 Resistenz+13/15 (+8) Angriff: Schlachtbeil+14 (1w6+10) oder Hand+10 (1W6+1) - Raufen+8 (1W6+1) Besitz: *Kettenhemd (behindert wie LR), *Schlachtbeil +2/+2

Kapitän der Karacke (Untoter, Grad 13) LP 30 AP ∞ LR Gf 30 St 105 Gw 50 In m50 B 24 Abwehr+14+2 Resistenz+13/15 (+8) Angriff: Rapier+14 (1w6+1+SchB+5) oder Hand+10 (1W6+1) - Raufen+8 (1W6+1) Besitz: *Rapier +2/+1, *kleiner Schild +1, Lederrüstung)

Untote Waelinger (12) - Die untoten Waelinger wurden alle zu Zombies (Kodex Seite 196), sie tragen aber alle KR und sind jeweils mit großem Schild und Streitäxten bewaffnet - zusätzlich hat jeder eine Wurfaxt

Skelette der Karracke (12) - Die Besatzung der Karracke wurden zu Skeletten (Kodex Seite 192) 6 von ihnen haben leichte Armbrüste und alle haben Rapiere als Nahkampfwaffen. Zusätzlich gibt es auf dem Eisberg noch herumirrende untote Fischer aus der Waelingsee (6) - auch diese sind Skelette - sie haben aber keine Waffen. Der SL kann diese nach Gusto einsetzen.

Schätze:

Neben den magischen Ausrüstungsteilen der beiden Kapitäne finden sich noch:

In dem Geheimfach der Karacke befinden sich Dokumente welche für Morrel 10.000 GS Wert sind, sowie Schmuck und andere wertvolle Dinge im Wert von 8000 GS. Der Händler würde den Spielfiguren dafür 7000 Gs Geben, sowie freie Fahrt auf seinen Schiffen (wenn er nach einem Jahr wieder welche hat)

Die Wegbeschreibung des Waelingers führt wirklich zu einem Schatz, doch das ist ein anderes Abenteuer,...

Meilensteine:

Bergung des Schatzes der Karacke – 100 EP pro Spielfigur
Vernichtung des finsternen Altares – 150 EP pro Spielfigur

Inspirationen aus: Der Graf von Monte Christo, Ice Elfs (D&D), Dungeon Magazine.