

Szenario A: Sinistres Strandgut

Ein Schiff ist gestrandet. Torgar schickt die SCs, um verwertbares Strandgut zu bergen. Ihnen kommt jedoch ein Nekromant zuvor, dessen Umtriebe bald spürbar werden.

Konzept von Ferdinand Dietrich

Prolog. Ein schwerer Gewittersturm fegt nachts über Valmorca hinweg. Am nächsten Morgen berichtet Aru, von den Klippen aus in der kleinen Bucht (☉ A) ein gestrandetes Wrack gesehen zu haben. Es sei zwar völlig zerstört, doch Torgar schickt die SCs, um das Strandgut zu bergen.

1. Die kleine Bucht (2 QP) ist nur über die Klippen zu erreichen.

1A. Aufstieg. Eine ☹ INT/NAT findet den schnellsten Weg nach oben. ☹ Wenn die SCs ankommen, sind Roburs Leute bereits vorort und haben das Strandgut an sich gerissen.

Zu sehen sind eine komplett zerstörte Brigg (nicht reparabel), Fässer, Trümmer, leblose Itamnier im Wasser sowie 2 Leichen am Strand. ☹ Das Schiff diente als itamnischer Gefangenentransport für einen gefährlichen Hexer namens Argamoth.

1B. Abstieg. Um auf der anderen Seite wieder hinab zu klettern, ist eine ☹ GSK/NAT nötig. ☹ -1 auf alle weiteren Proben in der Felswand.

Ihr folgt den Gestalten durch einen kurzen Gang und eine Kammer mit kümmerlichen Vorräten bis zu einem mit Fackellicht erleuchteten größeren Raum, hinter dem ihr - um die Ecke lugend - den Nachthimmel auszunehmen meint: wohl ein zweiter Eingang. Ihr seht den ausgemergelten Mann mit der schwarzen Kutte [Kipterén] in einem Kreis aus Knochenfragmenten und Runen stehen. In der Mitte liegt ein kahler, nackter Leichnam mit einem Eisenring um den Hals, um ihn herum Torgars gefesselte und geknebelte Leute. 2 Matrosen stehen zwischen euch und dem Kreis. Der Mann flüstert „Khorun razme! Dhe gara shenidaste inham! Tire shabdar gozash!“. Als sich die Matrosen zur Seite drehen, wird euch schlecht: Ihre Gesichter sind aufgedunsen, einem ist gar das Auge weggefault...

Auf halber Höhe befinden sich Hrabus-Nester. Sobald die SCs einem solchen nahe kommen, attackieren 2 Hrabusse.

☹ Hrabus: KAM 36, KON 9, EW-g TP

1C. Strandgut. Wenn die SCs die ersten sind, können sie aus dem Wasser Fässer mit Schnaps, Seile, Werkzeug, Pökelfleisch, einige Waffen und Rüstungsteile bergen, am Strand liegt zudem eine leere Schatulle mit Runen (☹ INT/MAG: Schutz und Bann). Sind sie spät dran, so müssen sie mit 5 von Roburs Leuten um das Strandgut kämpfen.

☹ Roburs Leute: KAM 35, KON 15, EW-g

☹ Die Schatulle erbeuten die SCs in jedem Fall. Der Einsiedler Kipterén, der in einer Höhle in den Klippen wohnt, fand sie nach dem Sturm und nahm das Amulett daraus an sich. Falls die SCs die Klippen absuchen: Seine Höhle, die von beidseits der Klippen betreten werden kann, wird

durch eine illusionäre Felswand verborgen.

2. Der Dolch ☹ (optional, 1 QP). Zharriad oder ein anderer NSC, der den SCs Übles will, entwendet aus Torgars Sachen einen Schmuckdolch und versteckt ihn bei den SCs. Torgar lässt daraufhin alle Hütten durchsuchen. Wird der Dolch bei den SCs gefunden und können sie sich nicht mit einer ☹ CHA/GES -2 herausreden, werden

sie vor versammelter Mannschaft mit Ruten geschlagen (4 Schaden). Torgar: „Das hätte ich gerade von euch nicht erwartet. Aber wer gegen die Regeln verstößt, büßt!“

3. Abgänglich (2 QP). Am nächsten Morgen sind Yonden (aus seiner Hütte) und Mard (hielt Wache am Waldrand) verwundeten. Die Leute geraten in Unruhe, sind gereizt, einige paranoid.

☉ Kipterén steuert zwei gestrandete Matrosen als Wiedergänger. Unter seiner Führung verschleppen sie des Nachts 1-2 Leute aus Torgars Lager in Kipteréns Höhle. Torgars Wachen im Wald schläfert Kipterén mit Knochenstaub ein, den er in ihre Richtung bläst, um Alarmrufe zu verhindern. Er und seine Untoten nähern sich von Süden, um Mourisha in Verdacht zu bringen.

Untertags können die SCs Spuren suchen, die (☹ INT/NAT -1) zu den Klippen führen (☹ B) führen, sich dort aber verlieren.

Legen sich die SCs nachts auf die Lauer, beobachten sie, wie ein Mann (Matrose) eine reglose Wache über die Schulter wirft und mit ihr Richtung Norden (☹) davon stapft. Eventuell zieht Nebel auf.

4. Kipteréns Höhle (4 QP). Wenn die SCs Yonden und Mard wiederfinden wollen, sollten sie Kipterén und den Matrosen bis zur verborgenen Höhle folgen, wo es zur finalen Konfrontation kommt (☹).

☉ Kipterén: NAT 31, GES 33, KAM 35, MAG 55 (ohne Amulett: 44), KON 18, EW-g TP (beinerer Dolch), Magie

☉ Untoter Matrose 1: KAM 45, KON 20, EW TP, Regeneriert W6

Kipteréns Magie:

- ◆ Grad 1: SC greift einen Gefährten an, bis er 1W6 TP verursacht hat.
- ◆ Grad 2: SC verliert [3W6 / 2] KON-Punkte, Kipterén gewinnt diese hinzu.
- ◆ Grad 3: SC erleidet Schmerzen im Wert von 2W6 Schaden und 3W6 BEP.

☉ Untoter Matrose 2: KAM 36, KON 15, EW-g TP, Regeneriert W6

Details, die den SCs auffallen könnten:

- ◆ Der nackte Mann in der Mitte gehört nicht zu Torgars Lager. ☹ INT/GES: Eiserner Halsfessel werden in Itamnia zauberkräftigen Gefangenen angelegt. ☉ Der Mann, Argamoth, ist tot. Er starb, als das Schiff strandete. Kipterén schleppte den Leichnam in seine Höhle.
- ◆ ☹ INT/MAG: Kipterén trägt ein Amulett um den Hals, das immer wieder aufglimmt. ☉ Das Amulett ist die Quelle seiner magischen Kräfte.
- ◆ ☹ CHA/GES: Kipterén handelt nicht aus freien Stücken. ☉ Argamoths Geist befindet sich im Amulett und zwingt Kipterén dazu, Argamoths Körper mit einem nekromantischen Ritual wieder zu erwecken. Er benötigt dafür 5 menschliche, frisch geopfte Herzen.

Ziel der SCs sollte es sein, die Untoten zu besiegen und Kipterén unschädlich zu machen. Dafür würde es eventuell sogar genügen, ihm mit ☹ GSK/KAM -2 das Amulett zu entreißen oder mit ☹ CHA/GES an sein von Argamoth unterdrücktes Ich zu appellieren (entspricht moralischen Schaden).

Epilog. Das Amulett sollte zurück in die Schatulle gelegt und nachhaltig entsorgt werden, ehe es bei Menschen in der Nähe das Verlangen weckt, getragen zu werden. Kipterén, so er noch lebt, wird – wenn die SCs bei der Wahrheit bleiben – von Torgar unverzüglich hingerichtet.

