



AUF DER SUCHE NACH DEM LARGALA'HEH: DIE TOTE SEE

Eine Spielhilfe für den Spielleiter

erarbeitet von Dietrich Bernhardt
[robak@phileasson-projekt.de]

© Dietrich Bernhardt



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“ und zur Welt Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Teil VI

Die Suche nach dem Largala'hen

Kapitel 17

Die Tote See:

17.1 Landschaftstyp:

Gebiet: Etwa 100 Meilen durch messendes Gebiet zwischen Maraskan und den Waldinseln

Landschaft: Ein großer Tang- und Algent Teppich. Während am Rand nur einzelne Tangbrocken im Wasser schwimmen. Ist die Tangdecke im Zentrum durchgehend und mehrere Meter dick

Klima: warm bis heiß, und sehr feucht. Schwül wenn der erfrischende Wind ausbleibt. Selten Stürme.

Wildvorkommen: [gelegentlich aber durch Unwegsamkeit selten]

nicht erreichbare Fische unter dem Tang, Vogelarten, Tang Insekten, Ratten, Krebse(häufig)

Fluginsekten, Schleimgetier(gelegentlich)

Reptilien und Amphibien (selten)

17.1.1 Ausgewählte Tiere und Kreaturen:

sehr häufig: Sumpfel, und anderes Kleingetier.

häufig: Fluginsekten, Ratten, Seemöwen

gelegentlich: Morfus, Moskitos, diverse Raubfische, große Spinnen, Scherenwürmer

selten: Riesen-/Vampirfledermaus, Krakenmolch, Lederschwingen

Prägende Vegetation: Tang, Tang und nochmals Tang sowie Algen und ungenießbare Pilze die die verrottenden Tang abbauen.

Essbare Pflanzen: gelegentlich (leicht giftige Algen) sehr selten (nicht giftiger Bewuchs)

17.2 Überleben in der Toten See:

17.2.1 Ernährung:

Die Tote See besteht aus ungenießbarem Tang und Algen die ungenießbar sind. Außerdem sind die Algen durch die Präsenz des Mactan leicht **giftig**: Wer eine Tagesration zu sich nimmt der muss eine **KO-Probe** ablegen. Bei Misslingen sinken MU oder KL oder IN

oder CH um 1 Punkt. Nach Ernährungsumstellung regeneriert man 1 Punkt einer einzigen gesenkten Eigenschaft pro Tag. Bei langfristigem Konsum können bleibenden Schäden entstehen.

Zerreiben (30 Minuten pro Ration) und kochen+3 verwandelt die ungenießbaren Algen in einen zähen wenig nahrhaften Schleim der immer noch leicht giftig ist.

Tang kann nicht gegessen werden.

Durch Zauberei wie den Abvenenum lassen sich die Algen so behandeln das sie gefahrlos gegessen werden können. [Der Geschmack ist immer noch eher abstoßend]

Vermis und Vespertilio verfügen über alchimistische Apparaturen die die Algen in eine geschmacklose aber essbare und ungiftige Masse verwandeln.

17.2.2 Wasser:

Salzwasser ist in Hülle und Fülle vorhanden. Süßwasser gibt es nur bei den seltenen Regenfällen. Es verschwindet sofort im Tang und vermischt sich mit dem Salzwasser unter dem Tang.

Der Zauber Abvenenum kann Salzwasser in Süßwasser verwandeln. Vermis und Vespertilio verfügen über Apparaturen zur Destillation von Süßwasser aus dem Salzwasser der Toten See.

Ein großer Teil des Laderaums des Kutters der Gruppe ist mit Fässern mit Frischwasser gefüllt. Bei einem Frachtraum von 4,8 Quadern befinden sich maximal 2400 Liter an Bord der Stern von Silz. Der Verbrauch liegt pro Person bei etwa 3 Litern pro Tag.

17.3 Erkunden der toten See durch die Spieler — Anleitung

Drucken sie die in Abbildung 17.1 zu findenden Karte der Toten See aus. Legen sie nun den Punkt fest an dem die Phileasson mit seinen Gefährten die Tote See erreichen. Legen sie einige Seiten Papier auf die Karte und tackern diese am Rand fest. Schneiden sie mit einer kleinen Schere an der Stelle an der sich das Schiff

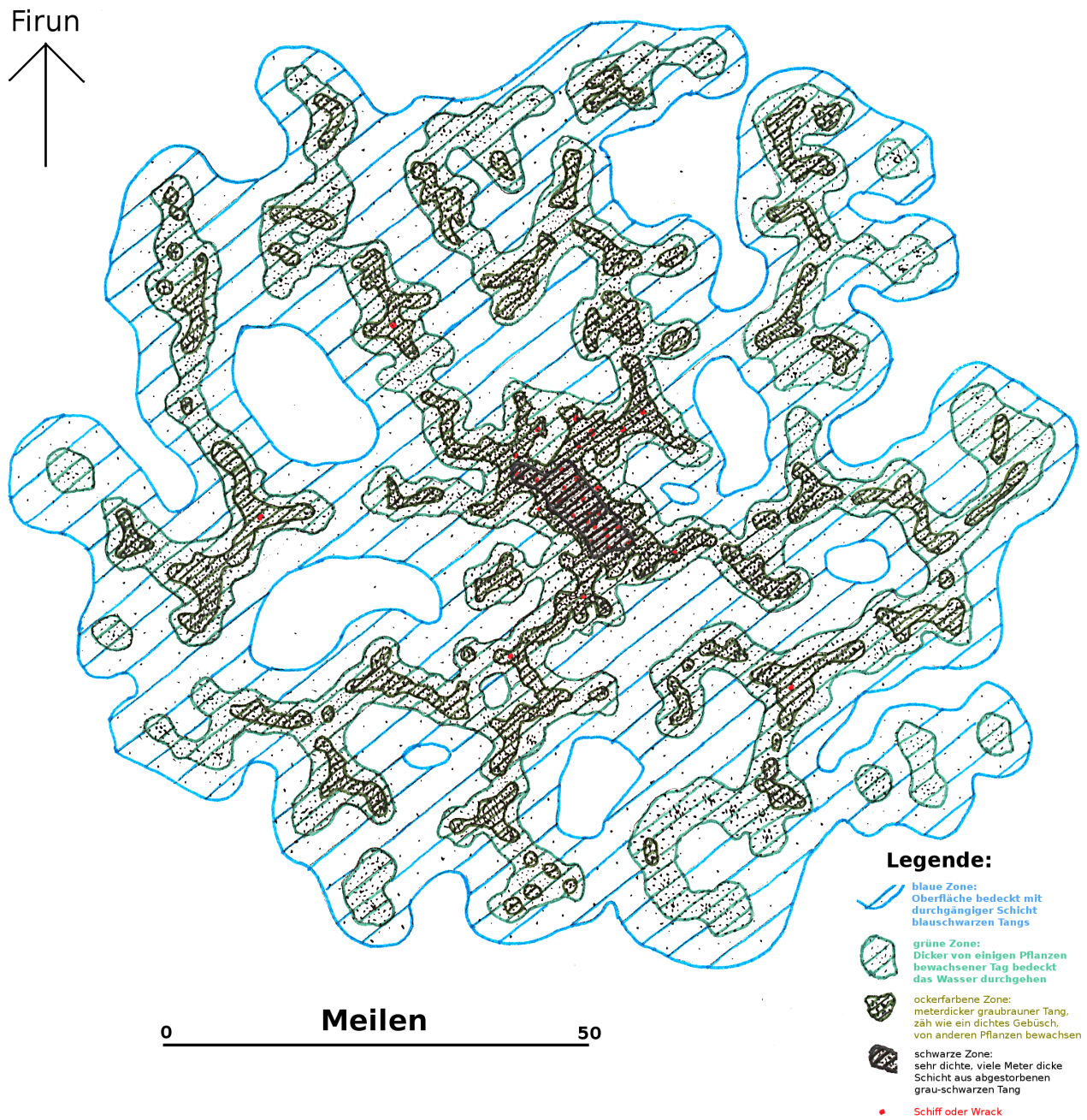


Abbildung 17.1: Die Tote See ©Dietrich Bernhardt

der Helden befindet ein Loch in die Karte bedeckenden Blätter. Der Radius des Loches orientiert sich an der Sichtweite der Helden (siehe 17.4.1). Im Zuge der weiteren Erkundung der toten See werden immer neue Bereiche der Toten See freigelegt, so dass auch die Spieler die See erkunden können.

17.4 Erkunden der toten See — Regelvorschlag

17.4.1 Sichtweite

Die Helden würfeln eine Probe auf das Talent **Sinneschärfe**. Die Helden können den Zustand des Tangs

in einer Umgebung von **TaP*/3+1 Meilen** erkennen. Diese Entfernung erhöht sich natürlich beträchtlich wenn ein Held per Adlerwolf einen guten Ausblick hat.

17.4.2 Reisen zu Fuß:

Metatalent Tanggang (IN/GE/KO) (2xWildnisleben + Athletik) [Meereskundig bzw. Sumpfkundig geben 1 bzw. 2 Bonuspunkte]

Kundschafter:

Wenn eine Fortbewegung zu Fuß möglich ist, so ist anzunehmen das einige Helden voraus gehen um den Weg

zu erkunden.

Orientieren: Der/die Kundschafter würfelt eine Probe auf das Talent Orientieren es gilt die unten angegebene Erschwernis. [Es zählt der Mittelwert der TaP* der Probe.] Eine misslungene Probe bedeutet das die Helden nicht sinnvoll voran kommen. Eine gelungene Probe erhöht die Tagesleistung um 5% pro TaP*

Tanggang: Die Kundschafter müssen eine Probe auf das Metatalent Tanggang ablegen deren Erschwernis variabel ist.

Reisende:

Tanggang: Die Probe für die folgenden ist gegenüber der Probe für die Kundschafter um 5 Punkte erleichtert, da die Kundschafter die meisten Gefahren schon erkannt haben.

Reisegeschwindigkeit:

+5% pro TaP* Orientierung des Kundschafters
 +-10% pro TaP* Wildnisleben des schlechtesten Reisenden.

Folgen misslungener Tanggang Proben:

- 3 bis -1 Charakter im „Sumpfloch“. Verlust des Schuhwerkes oder eines andern Ausrüstungsstücks (Ohne Schuhwerk sind alle weitere Proben um 2 erschwert es sei den man ist dies gewohnt)
- 6 bis -4 Sumpfloch mit unangenehmen giftigen Bewohnern.
 W3 SP+ Gift mit Stufe W6 [Auswirkungen ZOObOT 217] oder ein beißende Wesen (Krebse) mit W6+1 TP
- 9 bis -7 Sumpfloch mit Morfu [GW 10 ZOObOT 138] oder Blindfische [2W20 GW 1 S 138] oder Muränen [GW 6 ZOObOT 138] , Perlbeißer [GW 8 S 138]
- 12 bis -10 Sumpfloch mit Krakenmolch [GW 13 ZOObOT] oder Boronsotter [GW 11 ZOObOT 165] oder Scherenwurm
- 15 bis -13 Erkrankung mit Blutigem Rotz [ST 3] oder Brabaker Schweiß [ST 7]

17.4.3 per Schiff:

Steuermann:

Der Steuermann navigiert durch den Tang.

Metatalent Tangsteuern [MU/IN/IN] (Orientieren+Steuermann+Wildnisleben)/3:

Der/die Lotsen würfelt eine Probe auf das Metatalent es gilt die unten angegebene Erschwernis. Bei mehreren

Lotsen: [Es zählt der Mittelwert der TaP* der Probe minus Anzahl der Lotsen.]

Das Ergebnis der Probe modifiziert die Probe der Ruderer wie folgt: Eine misslungene Probe erschwert jede Probe der Ruderer um 2 Punkte pro fehlendem Talentpunkt. Eine gelungene Probe erleichtert die Probe der Matrosen um TaP*/3 Punkte.

Matrosen:

Die Matrosen treiben den Kutter an.

Metatalent Tangfahrt [IN/KO/KK]: (2x (Seefahrt oder Boote fahren) + Wildnisleben)/3

Die „Stern von Silz“ benötigt mindestens 6 Personen. Stehen weniger Personen zur Verfügung so ist die Probe für jede fehlende Person um 1 Punkt erschwert. Die Matrosen legen eine Probe ab. Diese ist wie folgt modifiziert:

Erschwert bzw. erleichtert durch das Gelände.

Erschwert um die doppelten fehlenden TaP des Steuermanns

Erleichtert um $\frac{1}{3}$ der TaP* des Steuermanns.

Erschwert um die anderthalbfache Zahl der zu 6 Personen fehlenden Matrosen.

Die TaP* der Probe werden aufaddiert:

Auswirkungen der TaP*:

niedrig: Der Kutter steckt fest. Je weniger TaP* desto fester. Er kann mit einer weiteren Probe flottgemacht die gegenüber der normalen Probe umso schwerer ist je tiefer der Kutter feststeckt.

hoch: die Geschwindigkeit erhöht sich um TaP*%

17.5 Die verschiedenen Bereiche der Toten See:

Die Tote See kann grob in 5 Zonen unterteilt werden

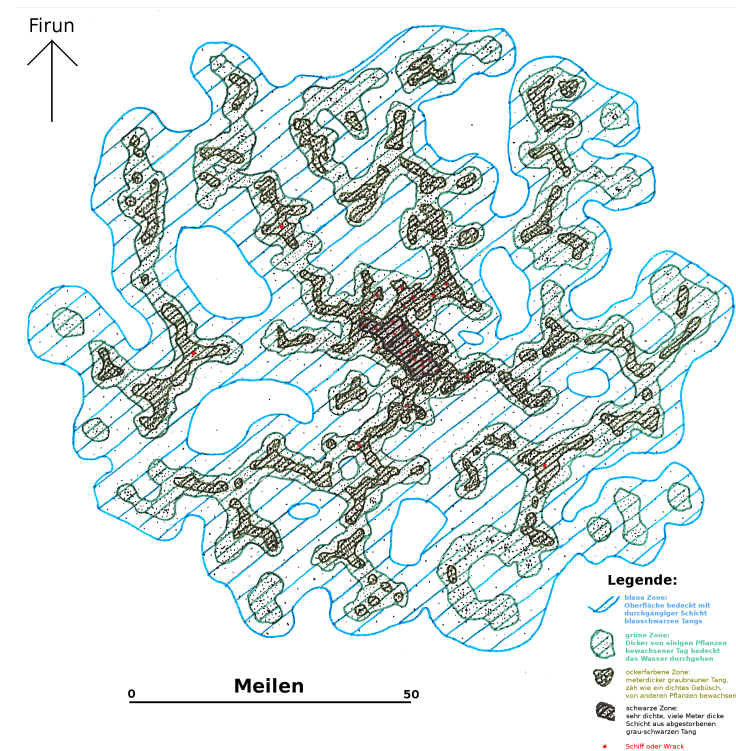


Abbildung 17.2: Die Tote See ©Dietrich Bernhardt

17.5.1 Zone Weiß:

Erscheinung:

Die Oberfläche des Wassers ist zu einem Teil [zwischen 20 und 80 Prozent] mit Tang bedeckt. Die Farbe des Tangs liegt irgendwo zwischen schwarz und grün. Der Tang klumpt zu einzelnen Ballen und Inseln zwischen denen sich freie Kanäle befinden. Die Breite der Kanäle hängt genauso wie die Größe der Inseln von der Dichte des Tangs ab. Nur selten sinkt die Breite der Kanäle unter 3 Schritt genauso selten ist wächst die Breite auf etwa 100 Schritt an.

Reise mit dem Kutter:

Die Passage dieser Zone mit dem Kutter erscheint relativ einfach.

Tangsteuern - W6: Das Steuern durch den Tang ist noch ziemlich einfach:

Tangfahrt - W4: Die Fahrt durch den Tang ist noch relativ einfach:

Erschöpfung: Da häufig gesegelt werden kann erleiden die Matrosen nur 1 Punkt Erschöpfung pro Stunde.

Basisgeschwindigkeit Kutter: Die Basis Geschwindigkeit liegt bei 5 Meilen pro Stunde.

Reise zu Fuß:

Nur mit dem Zauber Wellenlauf.

Zufallsbegegnungen: W30

- | | |
|-------|----------------------------|
| 1-21 | kein besonderes Ereignis |
| 22-28 | Seemöwen bei der Jagd |
| 29 | Stürmische See |
| 30 | Lederschwinge (nur einmal) |

17.5.2 Zone blau:

Erscheinung:

Die Oberfläche des Wassers ist mit einer durchgängigen relativ dünnen Schicht aus Blauschwarzem Tang bedeckt. Die Schicht wird von einzelnen Tanglöchern verschiedenster Größe unterbrochen. Genauso häufig finden sich auch Verdichtungen des Tangs zu kleineren und größeren Inseln die so aussehen als ob sie auch einen Menschen tragen könnten.

Reise mit dem Kutter:

Tangsteuern + 1W8: Das Steuern durch den Tang ist eine anspruchsvolle Fummelarbeit (MFF 14). **Tangfahrt + W6-1:** Die Fahrt durch den Tang ist Fummelarbeit:

Erschöpfung: Da nur noch selten gesegelt werden kann erleiden die Matrosen 2 Punkt Erschöpfung pro Stunde.

Basisgeschwindigkeit Kutter: Die Basis Geschwindigkeit liegt bei 3 Meilen pro Stunde.

Reise zu Fuß:

Nur mit dem Zauber Wellen- oder Wipfellauf.

Zufallsbegegnungen: W30

- | | |
|---------|---|
| 1 - 24 | kein besonderes Ereignis: |
| 25 | In der kommenden Nacht kann ein Geist gesichtet werden. |
| 26 | Seemöwen sind zu sehen. |
| 27 | Menschliche Knochen auf Tanginsel |
| 28 | stürmische See. |
| 29 - 30 | Lederschwinge nur einmal |

17.5.3 Zone Grün:

Erscheinung:

Dicker Tang bedeckt das Wasser durchgehen. Auf dem Tang haben sich andere Meerespflanzen angesiedelt die auch überleben ohne dauerhaft im bzw. unter Wasser

zu sein. Wasserlöcher sind in diesem Gebiet nicht mehr zu finden. Dafür sind große lange Tanginseln umso häufiger zu finden.

Reise mit dem Kutter:

Tangsteuern + 8+1W8: Das Steuern durch den Tang ist wirklich schwierig (MFF 14).

Tangfahrt +5+W6: Die Fahrt durch den Tang ist anspruchsvoll.

Erschöpfung: Das beständig notwendige frei hacken des Schiffs ist gemeinsam mit dem Rudern sehr anstrengend. So erleiden die Matrosen **3** Punkt Erschöpfung pro Stunde.

Basisgeschwindigkeit Kutter: Die Basis Geschwindigkeit liegt bei 1 Meilen pro Stunde.

Reise zu Fuß:

Orientieren 2+W10: Fummelarbeit bis wirklich schwierig.

Tanggang +5+W8: Eine anspruchsvolle Aufgabe der kaum alle Gefährten gewachsen sind.

Erschöpfung: 4 Punkte Erschöpfung pro Stunde.

Basisgeschwindigkeit: Die Geschwindigkeit liegt bei GS/12 Meilen pro Stunde.

Zufallsbegegnungen: W30

- 1 - 16 kein besonderes Ereignis:
- 17 - 18 In der kommenden Nacht kann ein Geist gesichtet werden.
- 19 Eingang der Höhle eines Scherenwurms
- 20 Helden sichten W3 Raubspinnen.
- 21 - 22 Schleimspur eines Morfus
- 23 - 24 Menschliche Knochen auf Tanginsel
- 25 Würgealgen (GEFAHRENINSTINKT!)
- 26 Seemöwenkolonie.
- 27 stürmische See.
- 28 - 30 Lederschwinge nur einmal

17.5.4 Zone Ocker:

Erscheinung:

Dicke Zone besteht aus dickem abgestorbenen graubraunem Tang der sich etwa anderthalb Schritt aus dem Wasser erhebt und die Konsistenz eines dichten Gebüsches hat.

Vom Tang geht ein schwacher und doch unangenehmer stickig süßlicher Verwesungsgeruch aus der wie ein Leichentuch über dem Tang liegt. Auf dem Tang wachsen hier und da einzelne andere Meerespflanzen.

Reise mit dem Kutter:

Nur mit einem echten Eisbrecher oder einem elfischen Zauberschiff mit Humuspassage zauber.

Riese zu Fuß:

Orientieren 1+W8: alltäglich bis anspruchsvoll

Tanggang +W6: Eine Fummelarbeit die für einige Helden durchaus schwierig werden kann.

Erschöpfung: 2,5 Punkte pro Stunde.

Basisgeschwindigkeit: Die Geschwindigkeit liegt bei GS/6 Meilen pro Stunde.

Zufallsbegegnungen: W30

- 1 - 16 kein besonderes Ereignis:
- 17 - 18 In der kommenden Nacht kann ein Geist gesichtet werden.
- 19 Eingang der Höhle eines Scherenwurms
- 20 - 21 Helden sichten W4 Raubspinnen.
- 22 - 23 Schleimspur eines Morfus
- 24 - 25 Menschliche Knochen auf Tangerhebung
- 26 Würgealgen GEFAHRENINSTINKT
- 27 Seemöwenkolonie.
- 28 stürmisches Wetter
- 29 - 30 Lederschwinge (nur einmal)

17.5.5 Zone Schwarz:

Erscheinung:

Dicke Zone besteht aus sehr dickem schon abgestorbenen verwittertem grauen Tang. Der unangenehme Geruch ist deutlich schwächer als in den Randbereichen. Der Tang ist verhältnismäßig gut begehbar wenn man ihn mit dem Rest der Toten See vergleicht. Verglichen mit einem Acker der goldenen Au ist eine Bewegung immer noch sehr mühsam.

Reise mit dem Kutter:

Unmöglich

Reise zu Fuß:

Orientieren +W6: alltäglich bis anspruchsvoll.

Tanggang 1-W4: eine Aufgabe die ein Wildniskundiger Charakter bewältigen kann.

Erschöpfung: 1,5 Punkte pro Stunde

Basisgeschwindigkeit: Die Geschwindigkeit liegt bei GS/3 Meilen pro Stunde.

17.5.6 Zufallsbegegnungen: W30

- 1 - 15 kein besonderes Ereignis:
- 16 - 20 In der kommenden Nacht kann ein Geist gesichtet werden.
- 21 Eingang der Höhle eines Scherenwurms
- 22 - 23 Helden sichten W6 Raubspinnen.
- 24 - 25 Schleimspur eines Morfus
- 26 Würgealgen GEFAHRENINSTINKT
- 27 Seemöwenkolonie.
- 28 stürmisches Wetter
- 29 - 30 Lederschwinge nur einmal

17.6 Schiffe in der Toten See

Im Bereich der Toten See gibt es drei Dutzend Schiffswracks. Einige Schiffe bzw. deren Besatzungen sind Opfer Vermis, Vespertilio oder des Mactans geworden. In diesem Fall wird der Täter in eckigen Klammern angegeben.

17.6.1 Schivonen Rumpf

Von dieser mittelgroßen Schivone sind nur noch wenige Spanten und der Kiel geblieben. Es ist nicht möglich festzustellen wo die Schivone auf Kiel gelegt wurde oder unter welcher Flagge die Schivone fuhr.

17.6.2 Zedrakke Boronsstolz [Vespertilio]

Diese Zedrakke ist noch sehr gut erhalten. Sie hat 4 Masten die keine sichtbare Beschädigung aufweisen. Allerdings ist sie ziemlich leer. Keine Ladung, keine Leichen und keine sterblichen Überreste.

In der Kajüte des Kapitäns findet sich das Logbuch: Nach dem Logbuch zu urteilen fuhr das Schiff unter Al'Anfanischer Flagge für das Haus Karinor und transportierte bestes Bauholz vom Bornland über Boran nach Al'Anfa. Durch unglückliche Winde geriet das Schiff in den Teppich aus Tang. Der Kapitän Galveranjo Injorellja beschloss vorerst an Bord des Schiffs zu bleiben und auf eine starke Brise zu hoffen die das Schiff befreit hätte. Nach 7 Tagen des Wartens enden die Eintragungen ohne Anzeichen für einen Grund.

Hintergrund: Die Zedrakke wurde von Vespertilio überfallen der die Menschen versklavte und das wertvolle Bauholz mitnahm. Außerdem hat er alles entfernt was ihm brauchbar schien

17.6.3 Zedrakke Goldener Mhanadi [Mactan]

Die Zedrakke hat 3 geknickte Masten und ist über und über mit Spinnweben überzogen. An den auf Deck geknickten Masten hängen etliche Kokons von knapp 2 Schritt Größe.

Meisterinformation: An Bord befinden sich noch W6 Speispinnen.

Hintergrund: Die goldener Mhanadi transportierte eine Ladung Rinder von Thalusa nach Port Stoerbrandt. Die Zedrakke geriet in die tote See und viel dem Mactan zum Opfer der die Zedrakke als Brutschiff benutzte. Im inneren jedes Kokons befinden sich die Knochen von Rind oder Mensch.

17.6.4 Tocamuyac Floß

Eine Ansammlung von verrottendem Schilf das offensichtlich von Menschen zu einer großen Kreisrunden Fläche geschnitten wurde. Die einzelnen Schilf Bündel sind mit primitiven Schnüren zusammen gebunden.

Hintergrund: Wegen eines Fehlers der Schamanin geriet das Floß beim Tangsammeln in die tote See. Die Tocamuyac trugen ein kleineres Floß zum Rand des Tangs und retteten sich. Seit dem ist die Tote See Tabu.

17.6.5 Karracke Rahjamund [Vermis]

Eine auf der Seite liegende Karracke mit 3 zerstörten Masten. Ein großer Teil der Holzplanken wurde entfernt.

Die Silkramor verfügte über relativ viele Geschütze, die Teilweise abtransportiert wurden. Die gut gesicherten Laderäume wurde aufgebrochen und mit Ausnahme einiger weniger Ballen verschimmelnder Seide ausgeräumt.

Hintergrund: Die Rahjamund unter Kapitänin Nerenja Klippstein war Teil der Al'Anfanischen Nordlandflotte und transportierte echte und falsche Seide ins Neue Reich. Nachdem das Schiff durch einen Sturm von der Nordlandflotte getrennt wurde und in der Toten See gefangen wurde beschloss die Kapitänin das Schiff zu verlassen. Wenig später eroberte Vermis das Schiff und brachte die Ladung auf seine Zedrakke.

17.6.6 Holk Wrack ohne Namen.

Von diesem einstmals stolzen Schiff sind nur noch der Kiel und einige Spanten zu erkennen. Weder Name noch Ladung sind zu erkennen oder zu ermitteln

17.6.7 Thalukke Stern von Ronigshagen

Die Stern von Ronigshagen scheint noch beinahe intakt zu sein. Über dem gesamten Schiff liegt ein unangenehmer muffiger Geruch.

Meisterinformation: Allerdings ist das Holz der Stern von Ronigshagen äußerst morsch, so dass die Gefahr besteht das die Helden einbrechen sobald sie das Schiff betreten.

Im Rumpf des Schiffes verrottet eine Ladung Tulamidischer Stoffe. In der Kajüte des Kapitäns fehlt das Logbuch. Allerdings findet sich in einer verschlossenen Kiste ein Dokument in dem Kapitän Tuleiman ibn Rahachmadi kurz beschreibt wie das Schiff durch einen Sturm in die Tote See geriet. Nach 8 Tagen beschloss

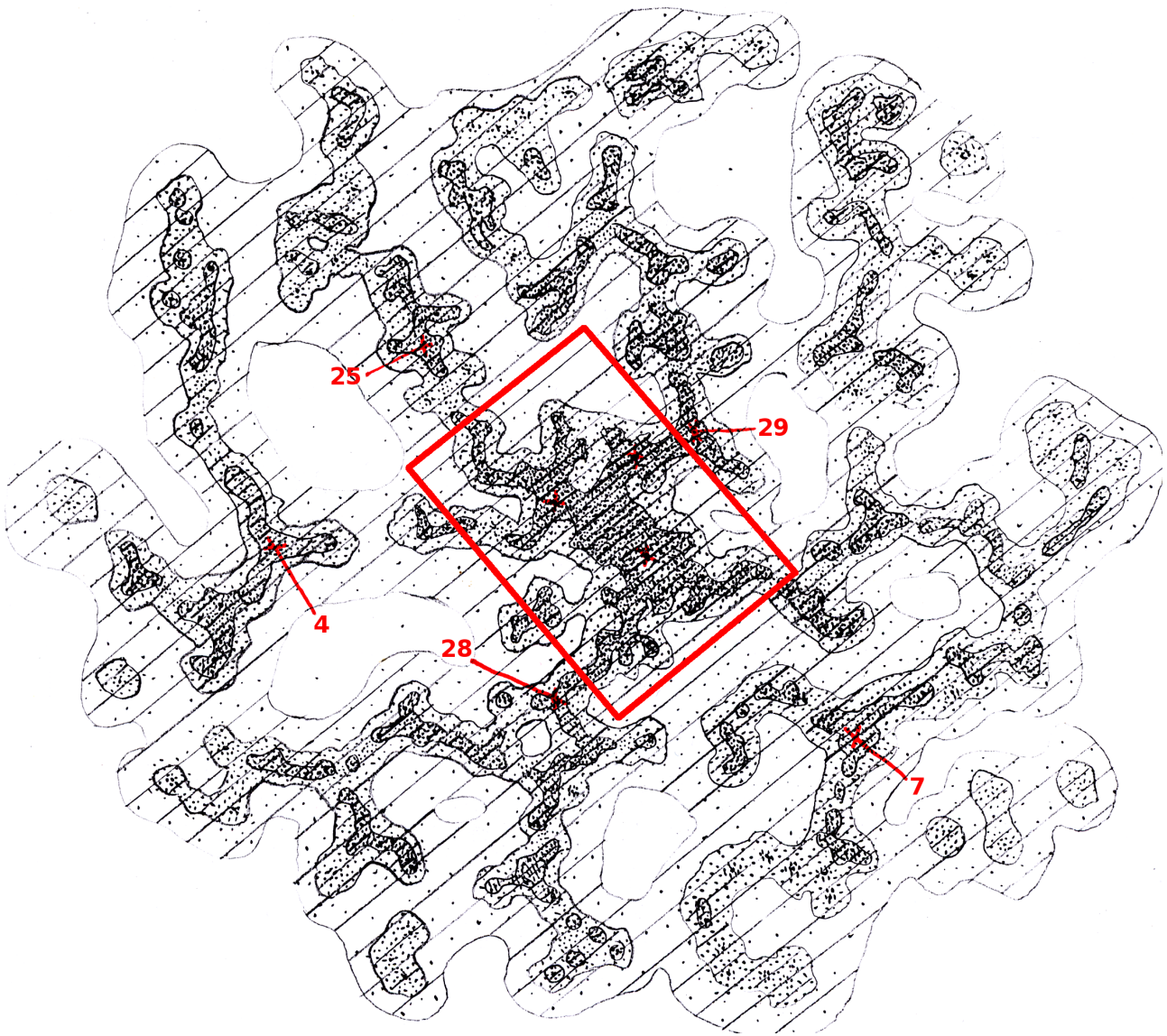


Abbildung 17.3: Schiffe in der toten See; Zentralbereich siehe Abb. 17.4 ©Dietrich Bernhardt

der Kapitän sich mit der Mannschaft und Beiboot zum Rand des Tangs durch zuschlagen um der Falle zu entkommen. Leider fehlt dem Dokument eine Jahreszahl.

17.6.8 Zedrakke Glückshort [Mactan]

Die Zedrakke ist völlig in Spinnennetze eingewoben. Sie hat schwere Schlagseite. Im Frachtraum des Sklavenschiffes finden sich aufgebrochene Kokons und schwere Eisenketten sowie viele Dutzend menschliche Knochen.

Hintergrund: Das Sklavenschiff im Besitz des Grandenhauses Kugris brachte auf den Waldinseln gefangene Utulu Sklaven nach Thalusa um sie dort zu verkaufen.

Gefangen in der Toten See wurde das Schiff Opfer des Mactans und diente ihm bzw. seinen Spinnen als Brutschiff.

17.6.9 Wrack einer Kooge ohne Namen

Von der wohl einstmals einmastigen Kooge sind nur noch wenige Teile des Rumpfs geblieben.

17.6.10 Thalukke Zorn des Alleinen [Veremis und Vespertilio]

Die Thalukke besteht aus seltenem hellweißen Holz des Tiik-Tok Baumes. Eine große Menge der Planken wurden aus dem Holz gebrochen. Der Lagerraum des Schiffs wurde systematisch geplündert. An Bord finden sich einige menschliche Überreste die offensichtlich gewaltsam den Tod gefunden haben.

Hintergrund: Ein Schiff von El Harkirs Piratenflotte. Das Piratenschiff geriet nach einem Gefecht mit der Seeadler von Beilunk in die Tote See. Dort wurde die Mannschaft von Veremis angegriffen der die Thalukke plünderte. Später erschien Vespertilio der die Planken mitnahm um mit dem exotischen Holz zu experimen-

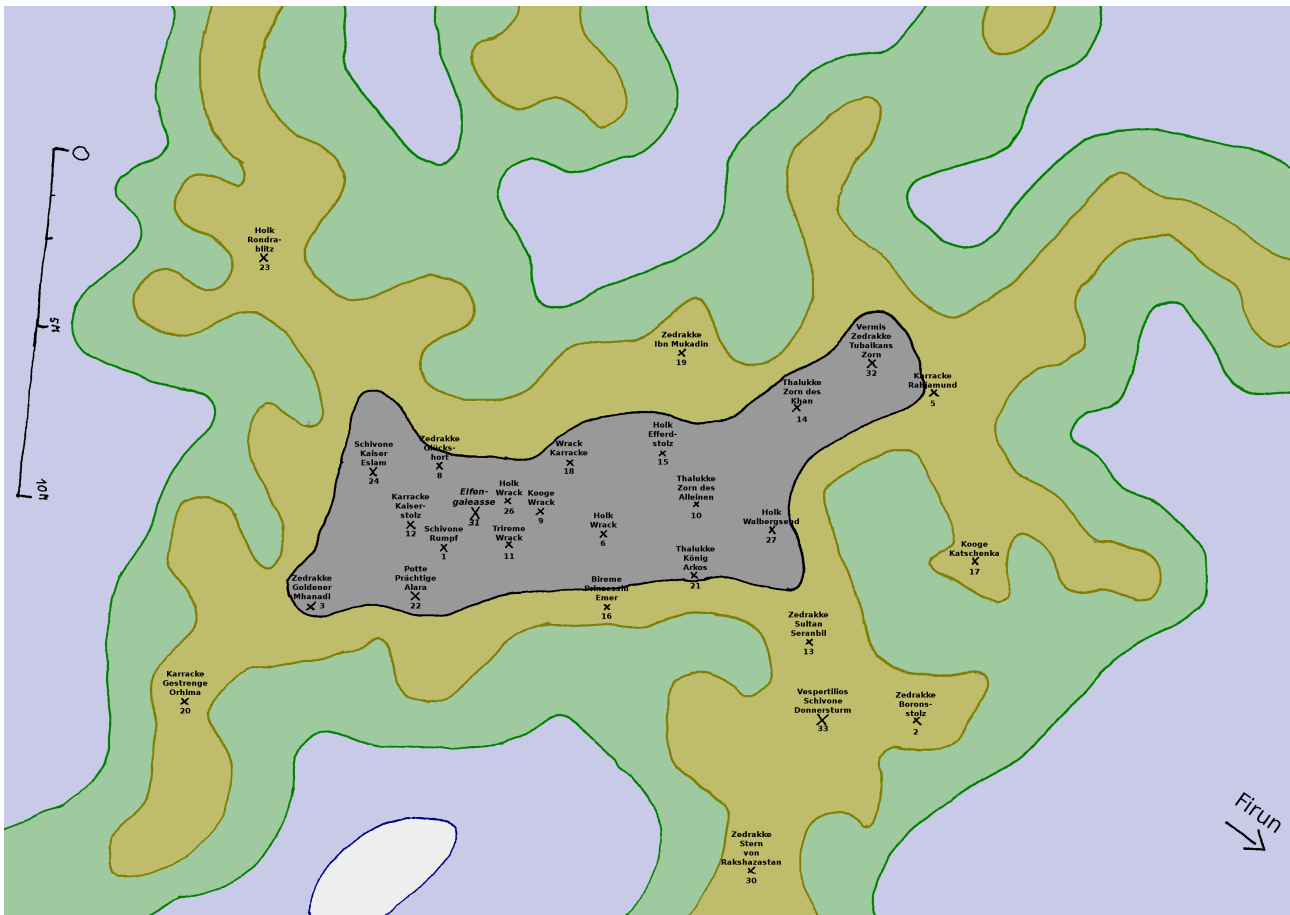


Abbildung 17.4: Schiffsfriedhof Farben nach Seezonen ©Dietrich Bernhardt

tieren.

17.6.11 namenlose Trireme

Von diesem großen Ruderschiff sind nur noch wenige Überreste des Rumpf geblieben.

17.6.12 Karracke Kaiserstolz [Mactan]

Die relativ kleine zweimastige Karracke liegt komplett auf der rechten Seite und ist mit Spinnweben eingesponnen. Auf dem Schiff befinden sich etwa 10 Kokons mit Ttierischen und menschlichen Überresten und unfruchtbarem Spinnen Ei.

Die Ladung des Schiffs bestand aus Schafen, die genauso wie die Matrosen von den Speispinnen für die Fortpflanzung genutzt wurden.

Meisterinformation: Im Lagerraum befinden sich noch immer einige Speispinnen.

Hintergrund: Die Kaiserstolz transportierte Schafe von Sinoda nach Khunchom. Kurz nach dem verlassen des Hafens von Sinoda geriet das Schiff in einem Sturm der den größten Teil der Besatzung das Leben kostete.

17.6.13 Zedrakke Sultan Seranbil [Verspertilio]

Die zwei Masten der kleine Zedrakke Seranbil wurden geknickt. Ein großer Teil der Holzplanken des Schiffes wurde entfernt

Das Schiff transportiert Fässer besten Weines und einige Keramik Waren aus dem Lieblichen Feld.

Ein Teil des Weines scheint entfernt worden zu sein. An Bord können die Helden das Logbuch finden. Dem Logbuch ist zu entnehmen das das Schiff den Wein in Brabak erwarb und in Manerhafen verkaufen wollte. Allerdings - so beschreibt Kapitän Gaftar ibn Tulef al-Fessir (der Listige) weiter - geriet das Schiff durch das Verschulden einer schläfrigen Deckwache in die Tote See. Die letzten Einträge des Logbuchs berichten von geflügelten Ungeheuern die das Schiff angegriffen haben.

17.6.14 Thalukke Zorn des Khan [Veremis]

Die kleine Thalukke besitzt nur einen Mast und ist mit Ausnahme der komplett fehlenden Planken des Hauptdecks unbeschädigt.

Im Laderaum befinden sich Säcke mit Reis aus Thalusa sowie solche mit Tee aus den Feldern am Ongalo. In der Kajüte des Kapitäns befindet sich ein Logbuch dem zu entnehmen ist das die Zorn des Khan Reis und Tee aus Thalusa nach Al'Anfa transportierte. Der letzte Eintrag im Logbuch lautet wie folgt. „14. *Perraine 1007 BF: Gestern haben wir den letzten Tropfen Wasser getrunken. Wenn nicht bald ein Wunder geschieht werden wir alle elendig zu Grunde gehen. Heute morgen will der Smutje einen weißen Wurm zwischen dem Tang gesehen haben. ...*

Der Koch hatte recht. Heute Nachmittag sind wir von einem Dutzend großer Krabbentiere angegriffen worden. Nur mit Mühe konnten wir uns unserer Haut erwehren. Sechs meiner Männer sind tot. Voll Bangen warten wir den Abend ab.“

17.6.15 Holk „Efferdstolz“

Die unbeschädigte Efferdstolz besitzt 3 Masten. Der Laderaum ist mit vergammelten Pelzen und Karenwolle gefüllte.

Das Logbuch ist mitsamt Kapitän und Mannschaft verschwunden.

17.6.16 Bireme „Prinzessin Emer“

Das Kriegsschiff des Neuen Reiches ist weitgehend unbeschädigt. Nur das Heckruder des Schiffes ist zerstört. Die Kopie der letzten Seiten des Logbuchs berichtet von einem Gefecht mit einem Piratenschiff. Bei der Verfolgung des Schiffes wage sich die Prinzessin Emer zu tief in die tote See.

17.6.17 Kooge „Katschenka“

Über der einmastigen unversehrten Kooge Katschenka liegt ein unangenehmer Geruch nach Verrottung. Der Geruch kommt aus dem Lagerraum in dem eine große Menge feinsten Woll von den Zyklopeninseln verrottet. Etwa 2 Dutzend verdrocknete Leichen befinden sich an Bord.

Dem Logbuch ist zu entnehmen das die Katschenka die feine Woll in Brabak erwarb um sie in Mendena und Festum zu verkaufen. Die Kooge geriet in die tote See und konnte sich nicht mehr befreien. Allerdings war der Tang nicht dick genug um auf ihm zu laufen. So kämpften die Matrosen um den letzten Schluck Wasser und töteten sich gegenseitig bevor die Überlebenden Salzwasser tranken und starben.

17.6.18 Rumpf einer Karracke.

Einsam ragen die Spanten einer großen Karracke in den Himmel. Viele Jahrzehnte müssen vergangen sein seit dieses Schiff im Tang festsitzt.

17.6.19 Zedrakke „Ibn Mukadin“ [Vermis]

Die große 4 Mast Zedrakke liegt mit schwerer Schlagseite in der Toten See. Der Laderaum der Zedrakke ist bis zum Bersten mit Reis Säcken gefüllt. Über dem Schiff liegt ein starker Verwesungsgeruch. An Deck des Schiffes liegen einige stark verwesene Leichen. Die Besatzung wurde Opfer von Vermis Scherenwürmern.

Hintergrund: Der Kapitän Dragomir erwartete in Al'Anfa einen guten Preis für den thalusanischen Reis. Ein Sturm brachte die Zedrakke in die Tote See, wo sie von seltsamen großen Schleimkrebsen angegriffen wurden.

17.6.20 Karracke „gestrenge Orhima“ [Mactan]

Das Schiff des Kalifen ist in schlechtem Zustand. Dazu tragen mit Sicherheit auch die verfallenden Spinnweben bei die das Ganze Schiff überziehen. Das Deck des Schiffes ist eingestürzt und im Lagerraum sieht man leere Kokons von knapp 2 Schritt Größe.

Untersucht man den Lagerraum genauer so stößt man auf schwere Lederriemen und menschliche Knochen. Offensichtlich war das Schiff ein Sklavenschiff. Ein Logbuch ist nicht zu finden.

17.6.21 Thalukke „König Arkos“ [Vespertilio]

Die Thalukke ist in sehr schlechtem Zustand. Die zwei Masten sind schon vor langem gebrochen und durch die Planken des Rumpfes kann man hindurch schauen. Viele Planken fehlen.

Die Ladung besteht aus Fässern voller Salz. Hinzu kam Porzellan. Allerdings findet sich nur Porzellanscherben und keine intakten Porzellangefäße an Bord. Einige der wenigen Toten an Bord des Schiffes scheinen durch einen Sturz aus großer Höhe gestorben zu sein. Kein Logbuch berichtet vom Schicksal von Schiff und Mannschaft.

17.6.22 Potte „prächtige Alara“

Die einmastige Potte aus morschem Holz fuhr für das Haus Zornbrecht. Der Laderaum der Potte ist mit vielen Säcken aranischen Mehls gefüllt in dem sich viele

Maden wohl fühlen die ihrerseits gerne von den Unzähligen Ratten gefressen werden.

Die Ratten sind wiederum die Beute von W10 Wolfspinnen. Das Logbuch des Schiffes ist verschwommen und unleserlich.

17.6.23 Geleitholk „Rondrablitz“

Die Rondrablitz ist eine große gut erhaltene Holk mit mächtigen Trutzen. Das Schiff war offensichtlich schwer bewaffnet. Ein Teil der Geschütze genauer gesagt die Hornissen fehlen.

Dem Logbuch ist zu entnehmen das die Holk die Konvois zwischen Port Stoorrebrand und Festum eskortiert. Auf dem Weg zwischen Port Stoorrebrand und Kanne-munde geriet das mächtige Schiff in die Tote See. Kapitänin Efferdane von Gradnohsipengurken ließ die Holk evakuieren und versuchte sich mit der Mannschaft zum Rand der toten See durchzuschlagen. Laut Logbuch bestand die Ladung aus Edelhölzern und kostbaren Gewürzen.

17.6.24 Schivone „Kaiser Eslam“

Die gut erhaltene drei Mast Schivone Kaiser Eslam hat einen Lagerraum in dem sich nur noch Reste der Leinenwaren befinden die ehemals die Ladung der Schivone bildeten.

Kein Logbuch weist auf das Schicksal der Mannschaft hin.

17.6.25 Karracke „ibn Bastrabun“ [Vermis]

zerfallene Drei Mast Karracke. Im Lagerraum Amphoren mit Mhanadiwein. Auf dem Deck: 5 Skellete [nicht untot nur tot].

Nach dem Logbuch gehört die Karracke einem Khunchomer Händler Leomar Rotbrecher und transportierte Wein nach Al’Anfa. Die Wache schlief im Krähen-nest und so gelangte die Karracke in die Tote See. Das Logbuch berichtet weiter von seltsamen Nächtl-ichen Leuchterscheinungen und seltsamen schaben am Rumpf. Dann endet das Logbuch abrupt.

Bei genauerer Untersuchung [Anatomie +3 oder Heil-kunde Wunden +7] kann man Klemmspuren an den Knochen feststellen. (Diese Spuren stammen von Vermis Scherenwürmern.)

17.6.26 unbekannte Holk

Der Rumpf des Schiffes besteht nur noch aus dem Kiel den Spanten und den untersten Planken des Schiffes.

Von der Achtertrutz sind noch ein paar Reste vorhanden. Gerade genug um zu erkennen das es sich bei dem Schiff um eine Holk handelt. Doch weder das Alter noch der Name des Schiffes zu bestimmen. Man kann nur annehmen das das Schiff wie alle Holken im Bornland gebaut wurde.

17.6.27 Holk Walbergsend

Die Holk hat Drei Masten wie die meisten Holken. Sie ist ziemlich gut erhalten. Weder Mensch noch Leiche befinden sich an Bord der Walbergsend. Der Laderaum des Schiffes ist mit Marmor und Alabaster gefüllt. Ein Logbuch ist nicht vorhanden genauso fehlt auch jedes Beiboot.

Die Walbergsend sollte Marmor aus dem Ehernen Schwert und Alabaster aus Maraskan nach Al’Anfa transportieren.

17.6.28 Thalukke Rahjadinja

Die zwei Mast Thalukke mit starker Schlagseite mit einem leeren Lagerraum.

Meisterinformation: Mit diesem Schiff haben Vespertilio und Vermis die Tote See erreicht. Die Seeleute wurden das Opfer der Toten See.

17.6.29 Karracke „Stolz von Nebachot“ [Vespertilio]

Eine Morsche drei Mast Karracke Mittelreichischer Bauart. Im Laderaum befinden sich Edelhölzer aus Al’Anfa. Ein Teil der Ladung wurde entfernt.

Ein Logbuch findet sich nicht an Bord des Schiffes. Dafür aber ein Zettel in den Mannschaftsunterkünften auf dem ein Matrose in Panik von fliegenden Dämonen schreibt die die Mannschaft des Nachts angreift und in dem die Matrosin schreibt das sie nun auf den Tod wartet.

17.6.30 Zedrakke „Stern von Rakshaz-astan,,

Eine morsche drei Mast Zedrakke. Nur wenig Ladung ist an Bord. Der größte Teil der Ladung wurde geplündert. Die verbleibende Ladung besteht aus äußerst leichtem hellgrünem Stein. Ein Teil der Holzplanken des Schiffes wurden entfernt.

Inschriften und Aufzeichnungen zeigen das es sich um ein Schiff von Ruban dem Rieslandfahrer handelt das

dieser auf der Rückreise von einer Expedition ins Riesland(Rakshazastan) im Tang verlor. Statt eines Logbuchs findet sich eine Aufzeichnung über die Evakuierung des Schiffs und die Absicht des Berühmten Kapitäns sich mit dem Beiboot an den Rand des Tangfeldes durch zuschlagen.

17.6.31 Elfengaleasse

Siehe Abschnitt 17.9

17.6.32 Vermis Zedrakke Tubaikans Zorn

Die große Zedrakke mit vier Masten ist überladen mit goldenem Schnitzwerk. Das Schiff ist mit 6 Hornissen bestückt die von einem Teil der 30 Sklaven bedient werden.

Hintergrund: Die „Tubaikans Zorn“ das ehemalige Repräsentationsschiff des Fürsten von Thalusa. Es ging bei einem Sturm auf der Hohen See verloren. Der Fürst und einige seiner Offiziere konnten mit dem Fliegenden Teppich des Großfürsten entkommen.

Meisterinformation:In der Umgebung des Schiffs liegen etwa 20 Scherenwürmer auf der Lauer.

17.6.33 Vespertilios Schivone „Donnersturm“

Eine moderne Schivone mit 5 verschiedenen Decks (Siehe Abbildung 17.5).

Unterdeck: Im Unterdeck befinden sich im Heck 14 Menschliche Sklaven die mit dem Algenextrakt ruhig gestellt sind. Sie sind recht gut untergebracht. Im Bug lagern die Wasservorräte.

Zwischendeck: Hier befinden sich im Heck die Lageräume, während im Bug Lederschwingen leben.

Hauptdeck: Im Hecktrutz des Hauptdecks befinden sich Vespertilios Gemächer. Im Bug unter der Vordertrutz liegt das Alchemistische Labor.

Oberdeck: Die Hecktrutz befindet sich Vespertilios Beschwörungsraum

17.7 Vespertilio:

Tag der Sichtung der Lederschwinge:

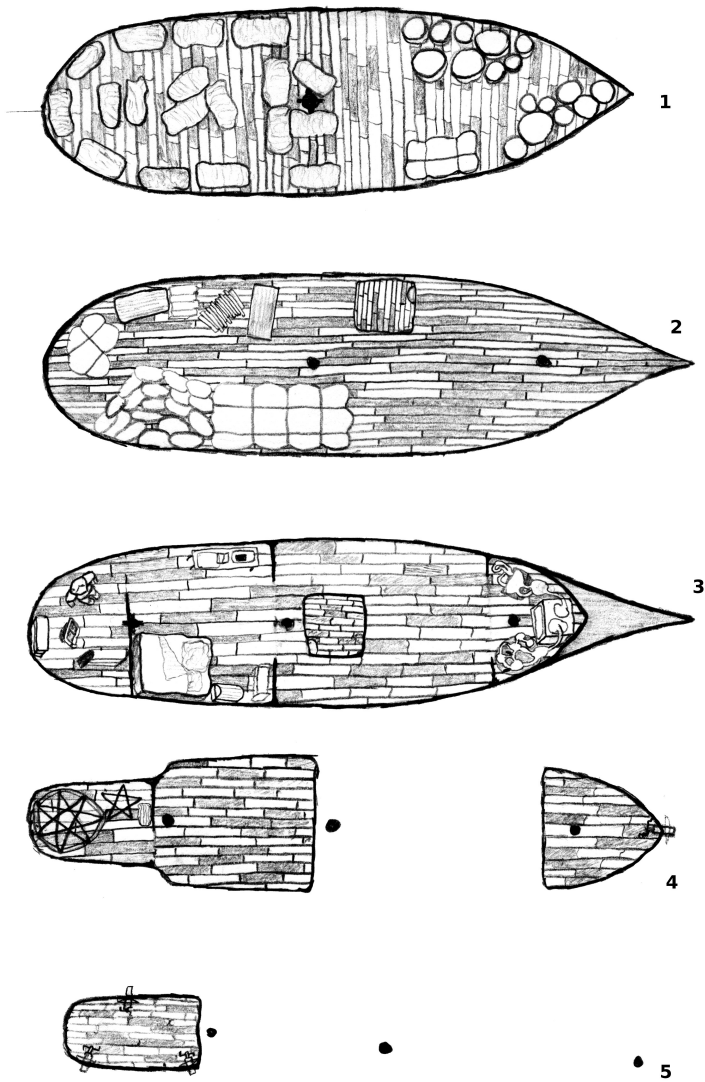


Abbildung 17.5: Die Donnersturm ©Dietrich Bernhardt

17.7.1 Auslöser: Lederschwingen:

Spezielle Information: Wahrscheinlich werden die Helden von einer Lederschwinge gesichtet. Die Lederschwinge kehrt zu Vespertilio zurück. Vespertilio beschließt die Helden auszukundschaften und beschwört zu diesem Zweck einen Gotongi der die Helden überwacht.

17.7.2 Gotongi (Nicht)-Begegnung)

Spezielle Information: Der Gotongi ist unsichtbar. Er kann mittels Odem wahrgenommen werden, aber wer zaubert schon einfach so einen Odem. [Ein Charakter mit Gefahreninstinkt fühlt sich bei gelungener Probe verfolgt.]

Falls die Helden den Gotongi entdecken:

Spezielle Information: Vespertilio beobachtet die Helden. Wenn er sieht das die Helden den Dämon entdecken dann wird er den Gotongi entfernen und die Helden aus größerer Entfernung beobachten. Wird der Gotongi erneut entdeckt dann wird er ihn zurück in die Niederhöhlen schicken.

Tag nach der Sichtung der Lederschwin-
ge:

17.7.3 Weitere Lederschwingen:

Am folgenden Tag werden die Helden in einem Abstand von ca. 150 Metern von einer Lederschwin-
ge begleitet.

17.7.4 Kontakt mit Vespertilio:

Am Abend des Tages erblickt ihr einige dieser seltsamen Wesen denen Ohm Gestern den Namen Leder-
schwin-
ge gegeben hat. Sie fliegen offensichtlich in eure Richtung und scheinen ein größeres Objekt aus Holz zu tragen.
Während die Lederschwingen näher kommen können die Helden erkennen das die 4 Lederschwingen eine Art offene Sänfte tragen in der ein Spindeldür-
rer Mann in einer zerschissenen Magierrobe sitzt.
Variante friedfertige Helden: Wenn die Helden nicht aggressiv erscheinen dann wird sich Vespertilio langsam weiter annähern und die Verhandlungen beginnen.
Variante: aggressive Helden: Wenn die Helden mit Fernkampfwaffen auf Vespertilio zielen dann wird er in sicherer Entfernung bleiben und die Helden Fragen ob sie sich nicht unterhalten wollen.

17.7.5 Verhandlungen:

Vespertilio bietet den Helden eine Zusammenarbeit an. Vorgeblich um endlich aus der Toten See zu entkom-
men. Er offeriert Nahrung, Trinkwasser und Informa-
tionen wenn diese im Gegenzug ihr Können als Seefah-
rer zur Verfügung stellen. Wenn die Helden annehmen dann bietet an sie mit Hilfe der Lederschwingen zu ei-
nem Schiff näher am Zentrum des Tangs zu bringen wo sie sich ausruhen können.

Vespertilio:
Eigenschaften:
MU:15 KL:18 IN:15 CH:13 FF:13 GE:10 KO:11
KK:09
LeP: 26 AsP: 61 MR 7+SF

Für den Meister: Die Eigenschaften wurden geändert da
1. GE 15 → GE 10 da es sich um einen alten Magier handelt.
2. IN 14 → IN 15 da der alte Magier die SF Reg 2 haben sollte.

Zauberfertigkeiten:

Merkmal	Fähigkeit
Asfaloth	brillant
Beschw. & Däm.	kompetent bis meisterlich
Form	durchschnitt bis meisterlich
Einfluss	durchschnitt bis kompetent
Hellsicht	durchschnitt bis kompetent
Objekt	durchschnitt bis kompetent
Schaden	durchschnitt bis kompetent
Metamagie	maximal durchschnitt
Eigenschaften	erfahren bis durchschnitt
Herrschaft	erfahren bis durchschnitt
Umwelt	erfahren bis durchschnitt
Antimagie	maximal durchschnitt
Telekinese	erfahren
Herbeirufung	maximal erfahren
Limbus	maximal erfahren
Verständigung	maximal erfahren.
Elementar	maximal unerfahren
Geisterwesen	maximal unerfahren
Heilung	maximal unerfahren
Illusion	maximal unerfahren.
Kraft	—
Temporal	—

Kategorie TAW

Vollendet:	19-21
Brillant:	16-18
Meisterlich:	13-15
Kompetent:	10-12
Durchschnitt:	07-09
Erfahren:	04-06
Unerfahren:	00-03

Sonderfertigkeiten: Merkmale Objekt, Form, Asfa-
loth, Dämonisch gesamt, Bannschwert, Konzentrati-
onsstärke, Form der Formlosigkeit, Reg 1, Reg 2,
Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen, gehörnte
Dämonen, Chimären, Zauberkontrolle, ...

Besonderheiten und Ausrüstung:

- Über Vespertilio liegt ein permanenter Transmu-
tare der das Äußere des Magiers verändert.
- Er trägt ein einmaliges Balsam Amulett das bei
Verletzung ausgelöst wird.
- Er besitzt ein einmaliges Transversalis Amulett
das durch ein Zelemja Wort ausgelöst wird und

den Magier weg teleportiert wobei das Artefakt zurückbleibt und bei der Berührung mit der nächsten Person ein Schwarz und Rot mit 30 AsP und 13 von 9 ZfP* auslöst.

- Die Robe des ist mit einem Gardianum Schutz gegen Zauber, Schutz gegen Dämonen mit 5 ZfP* und 15 AsP ergo Schildstärke 25 verzaubert der auf Zauber bzw. Dämon reagiert
- Der Stabzauber trägt Bindung, Fackel, Seil, Hammer des Magus, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Form, Merkmalsfokus Dämonisch gesamt, Zauberspeicher (verkürzter Paralysis, Tlalucs, Balsam[15 AsP], Fulminictus [8 ZfP*], 2 mal verkürzter Sallander [Schildkröte])

Charakter: Wissenschaftler ohne Moral. Doch sein Streben gilt nicht der Macht sondern dem Wissen.

Ziele: Vespertilio will den Kelch besitzen von dem er sich (fälschlicherweise) einen Durchbruch auf dem Gebiet der Chimaerologie verspricht. Außerdem will er endlich die Tote See verlassen.

Wenn einer der Helden den Delicioso beherrscht dann ist er zu einer größeren Gegenleistung für diesen Zauber zu geben, da der Geschmack des Breis ihn inzwischen sehr ekelst.

Motivation: Vespertilio weiß das Vermis eine Gruppe Kämpfer gewonnen hat und benötigt deshalb dringend Unterstützung. Als er die offensichtlich fähigen Helden entdeckt ist er sehr erfreut. Allerdings weiß er das die meisten Menschen seine Experimente aus moralischen Gründen ablehnen, deshalb wird er versuchen seine Sklaven, sein Chimärologischen Experimente und das Wesen der Lederschwingen vor den Helden zu verbergen.

falsche Geschichte: Vespertilio ist ein Magus aus Mirham. Vor fünf Jahren sollte ihn eine Reise nach Maraskan führen, doch das Schiff die *Königin Jalja* geriet in die Tote See. Es gelang ihm dank Abvenenum zu überleben. Allerdings wurde die Mannschaft des Schiffes Opfer des schleichenden Giftes der Algen bzw. der aggressiven Raubtiere der Toten See. Seit diesem Zeitpunkt sucht er nach einer Möglichkeit aus der Toten See zu entkommen. Im Laufe der Zeit hat er sich intensiver mit dem Gift der Algen beschäftigt und ein Konzentrat extrahiert das die Lederschwingen gefolgsam macht.

Informationen für die Helden: (Teils wahr teils falsch) Erscheinung der Toten See: Er kann und wird den Helden vieles über Aussehen und

Eigenarten der Tote See berichten auch wenn er einige Informationen erst auf Nachfrage enthüllt.

Vermis: In der Toten See gibt es noch einen anderen Magus Vermis mit Namen. In den letzten Jahren kam es zwischen Vespertilio und Vermis zu einigen Auseinandersetzungen um die knappen Güter der Toten See, so das das Verhältnis getrübt ist. [eher falsch]

Vor einigen Wochen erhielt Vermis Verstärkung durch einen Trupp Kämpfer um einen einäugigen Anführer. [wahr].

Mactan: Im Zentrum der See dort wo die meisten Schiffe sind da befindet sich ein mächtiges Wesen [wahr], wohl ein Dämon (wahr) das wohl auch für die sonderbaren Kreaturen der Toten See verantwortlich ist [nur teilweise wahr] und auf einem sehr alten seltsamen Schiff haust.

Largala'hen: Von so einem Namen hat er noch nie gehört [falsch] und Elfen gibt es in der Toten See garantiert nicht [wahr].

Wahre Geschichte: Ausbildung: Vespertilio wurde im Jahre 43 v. Hal=950 BF in Mirham geboren: 960 BF begann seine Ausbildung an der Schule der Variablen Form deren damaliger Lehrplan sich stark von heutigen Lehrplan unterschied und die er im Jahre 972 gemeinsam mit Vermis beendete.

Interessen: Seit dem Studium der Schriften Al'Gortons des Gründers der Akademie interessierte sich Vespertilio sehr für die Erschaffung künstlichen Lebens. Nach anfänglichen Beschäftigung mit der Belebung der unbelebten Materie durch die Mächte Asfaloths wand er sich der Chimärologie zu die vielfältigere Möglichkeiten versprach.

Verbannung: Die borbaradianische Lehren faszinierten Vespertilio schon damals und so kam es im Jahre 973 in der Philosophischen Fakultät der Universität von Al'Anfa zu einem offenen Diskurs zwischen dem damals noch jungen Vespertilio und dem Obersten Glaubenswahrer. Dabei verstieg sich Vespertilio in die Behauptung das ein Mensch bei der Erschaffung künstlichen Lebens göttliche Macht zeige und somit auf einer Stufe mit den Göttern stehe. Der Oberste Glaubenswahrer war über diese höchst frevlerische Ansichten sehr verärgert und als Vespertilio eine schwarze Obsidian Hand (das Zeichen der Hand Borons) fand da wusste er die Stadt verlassen musste. Die Akademie der Variablen Form wagte es nicht sich dem unbezwingbaren Willen des Patriarchen Bal Honak zu widersetzen und entzog dem Adeptus die Mitgliedschaft der Bruderschaft der Wissenden. Doch Vespertilio hatte Glück offensichtlich wollte Bal Honak seinen Tod nicht oder aber die Hand Borons hatte besseres zu tun als einen

Magier zu suchen dessen Personenbeschreibung dank Transmutare nicht mehr aktuell war.

Im Norden: Vespertilio floh in den Norden wo er zwischen 974 BF und 979 BF mit verschiedensten Tieren, Pflanzen, Menschen und anderen intelligenten Wesen chimärologisch experimentierte. Im Laufe dieser Jahre wurden Vespertilio die Fehler und Unzulänglichkeiten des Chimaeroform bewusst. Die mit diesem Zauber erschaffenen Kreaturen waren zumeist höchst aggressiv was ihren Nutzen deutlich beschränkte. Außerdem neigen gerade intelligentere Chimären wie sie einer Mensch - Tier Verbindung entstammten dazu sich dem Willen des Erschaffers zu widersetzen.

Forschung: Vespertilio forschte nach Nebenwirkungsarmen Chimären und stieß dabei auch auf Berichte über die herausragenden Fähigkeiten der Elfen auf dem Gebiet der Wachstumsmanipulation. Fälschlicherweise interpretierte Vespertilio die Berichte als Hinweis auf einen dem Chimaeroform verwandten Zauber. Ausgiebige Nachforschungen und Verhöre widerspenstiger Elfen zeigten Vespertilio 982 BF das die heutigen Elfen nur noch die Form von Pflanzen verändern oder ihren Lebensrhythmus beschleunigen können, während den früheren Elfen umfassendere Fähigkeiten nachgesagt wurden. Da Pflanzen auf Grund ihre geringen Interaktionsfähigkeit für Vespertilio eher uninteressant waren beschloss er seine Aufmerksamkeit den Vorfahren der heutigen Elfen zuzuwenden.

Auf der Spur des Kelchs: Diese Forschung erweise sich trotz einiger interessanter Ansätze wie z.B. die Geschichte der Harpien als höchst schwierig. Doch 983 entdeckte Vespertilio in Kuslik einem alten Text aus der Zeit vor dem Falle Bosparans. Dieser Text erwähnte einen Kelch der Fruchtbarkeit aus dem Besitz eines Elfenkönig der in der Lage sein soll Pflanze und Tier auch dort Leben zu geben wo sonst nur Öde Wüste ist. Bei der Suche nach dem Verbleib des Kelchs stellte Vespertilio überrascht fest das auch Vermis den Kelch suchte. Trotz Vorbehalten entschloss sich Vespertilio 984 BF nach einigen Jahren der erfolglosen Suche zu einer Kooperation mit seinem Rivalen.

In Brabak vervollkommen die beiden ihre Fähigkeiten auf dem Gebiet der Dämonologie und erzielten 986 BF durch die Befragung eines Quitslingas endlich Fortschritte. Sie erfahren das der Kelch die Stadt des Elfenkönigs vor ihrem Untergang verließ und das der Kelch im Perlenmeer verloren ging. Die Entsendung einiger niederer Dämonen zur Beschaffung des Kelchs war erfolglos da die Dämonen nicht zurückkehrten.

Kampf um den Kelch: Mit einer Kleinen Thalukke und einer Mannschaft aus furchtlosen Piraten aus Charypso erkundeten die beiden dann 987 BF das Per-

lenmeer. Auch hier konnte der Quitslinga weiterhelfen und so fanden die beiden die Elfengaleasse in der Toten See. Zu Anfang bereiteten ihnen die hochelfischen Sicherungen, ins besonders die anwesenden Geisterkrieger große Probleme und erst als sie einen Mactan beschworen gelang es diesem die Sicherungen zu überwinden an denen niedere Dämonen gescheitert waren und die Geisterkrieger in den Limbus zu werfen. Als der Kelch greifbar war spürte jeder die Gier nach diesem Artefakt und die Kooperation von Vespertilio und Vermis endete. Doch was in diesem Augenblick keiner der beiden bedachte war das damit auch die Kontrolle über den Mactan endete. Dieser nutzte die Gelegenheit und eroberte den Kelch.

Überleben in der Toten See: Vespertilio floh und überlebte die folgenden Monate nur dank der Kenntnis des Abvenenum der in der Lage ist aus Salzwasser Süßwasser zu machen und auch den Tang zumindest essbar machte. Zu Anfang viel Vespertilio das Überleben in der entstehenden Toten See schwer während die Seeleute verdursteten.

Als die Bornländische Schivone Donnersturm wenig später im Tang strandete da gab sich Vespertilio zu erkennen und bot der Mannschaft Wasser gegen Gehorsam.

Sklaven: Während Vespertilio sich bemühte eine Alchimistischen Apparat zur Wasserdestillation zu bauen bemerkte die schleichenden Auswirkungen des Giftes an den Matrosen. Im Laufe der Zeit verwandelten sich die Matrosen in recht ideale Sklaven. Vespertilio passte seine Apparatur an so dass diese nicht nur trinkbares Wasser sondern auch ein Konzentrat des Giftes produziert das Menschen und Kreaturen unterwürfig macht.

Geschöpfe: Im Laufe der folgenden Jahre begann Vespertilio erneut mit seinen chimärologischen Experimenten und erschuf aus Mensch und Flugechse [Es gibt keine Fledermäuse auf dem offenen Meer] die Leder-schwinge die sich von Algenbrei und Fischen ernähren können. Außerdem sicherte er die eigene Schivone Donnersturm mit 2 Holzgolems.

17.7.6 Entscheidung der Helden:

Es bleibt den Helden überlassen ob sie mit Vespertilio zusammenarbeiten oder ob sie mehr über seine Experimente herausfinden und eine solche Zusammenarbeit ablehnen.

17.7.7 Entdeckung durch Vermis:

Tag der Entdeckung durch Vermis:

Spezielle Information: An jedem Tag nach dem Kontakt mit Vespertilio besteht eine Chance von 20% (1-4 auf W20) das die Helden von einem Difar entdeckt werden den Vermis zur Erkundung der Toten See ausgeschickt hat. (Die Helden können den Difar ihrerseits sichten.)

Meisterinformation: Vermis lehnt jede Zusammenarbeit mit den Helfern von Vespertilio ab. Allerdings stimmen Belasca und Beorn darin mit ihm nicht überein und nehmen mit den Helden Kontakt auf um eine Koordinierung der Angriffspläne der beiden Gruppen zu erreichen.

17.7.8 Kontaktaufnahme durch Belasca:

Nacht nach der Entdeckung durch Vermis:

Spezielle Information: Belasca lässt als Elster einen kurzen in Bosparano geschriebenen Brief über dem Lager der Helden fallen.

Der Brief:

An die neuen Gäste der Toten See.

Wie wir feststellen mussten scheint diese See ohne Wiederkehr in der letzten Zeit viele Reisende anzuziehen.

Vielleicht haben die Neuankömmlinge inzwischen auch das unerquickleiche Hindernis bemerkt das dem nächsten Ziel der Reise entgegensteht. Zuwecks Abgleich der Interessen erscheint ein Gespräch geloten.

Solltet ihr dem zustimmen dann erwarte ich Morgen wenn die Sonne am höchsten steht maximal zwei Personen auf dem Schiff , welches sich befindet.

Belasca von Lowangen

Für den Meister: Sie sollten ein zum aktuellen Aufenthaltsort der Helden passendes Schiffswrack samt Ortsbeschreibung einfügen.

17.7.9 Treffen mit Belasca:

Mittag des Tages nach der Entdeckung durch Vermis:

Belasca ist noch in Gestalt einer Elster zur Katschenka geflogen und wartet dort auf die Helden während sie ein ausgiebiges Sonnenbad nimmt. Sie geht davon aus das fähige Helden schon eine Möglichkeit finden werden dem Termin nachzukommen. Unfähige Helden sind für Sie und Beorn nicht von Interesse.

Verhandlungen:

Belasca ist eigentlich nur bereit den Angriffstermin mit den Helden zu koordinieren. Darüber hinaus ist sie eigentlich zu jedem Versprechen bereit das die Helden erwarten aber nicht gewillt eines der Versprechen einzuhalten. Allerdings ist sie auch schlau genug darauf zu verzichten Versprechen abzugeben von denen die Helden erwarten das sie gebrochen werden.

17.8 Vermis:

Vermis:

Eigenschaften:

MU:13 KL:17 IN:15 CH:11 FF:10 GE:12 KO:13

KK:12

LeP: 33 AsP: 56 MR 7+SF

Für den Meister: Die Eigenschaften wurden geändert da

1. GE 16 → GE 10 da es sich um einen sehr dicken Magier handelt.
2. IN 14 → IN 15 da der alte Magier die SF Reg 2 haben sollte.
3. KL 20 → KL 17 es gibt keinen Grund anzunehmen das Vermis wirklich so brillant ist.

Zauberfertigkeiten:

Merkmal	Fähigkeit
Asfaloth	meisterlich
Beschw. + Däm.	meisterlich
Herrschaft	kompetent bis meisterlich
Einfluss	kompetent bis meisterlich
Form	durchschnittlich bis kompetent
Hellsicht	durchschnittlich bis kompetent
Objekt	durchschnittlich bis kompetent
Schaden	durchschnittlich bis kompetent
Kraft	durchschnittlich
Metamagie	maximal durchschnittlich
Eigenschaften	erfahren bis durchschnittlich
Umwelt	erfahren bis durchschnittlich
Antimagic	maximal durchschnittlich
Telekinese	erfahren
Illusion	erfahren

Merkmal	Fähigkeit
Herbeirufung	maximal erfahren
Limbus	maximal erfahren
Verständigung	maximal erfahren.
Elementar	maximal unerfahren
Geisterwesen	maximal unerfahren
Heilung	maximal unerfahren
Temporal	—

Bedeutung:

Kategorie	TAW
-----------	-----

Vollendet: 19-21

Brillant: 16-18

Meisterlich: 13-15

Kompetent: 10-12

Durchschnitt: 07-09

Erfahren: 04-06

Unerfahren: 00-03

Sonderfertigkeiten: Merkmale Objekt, Dämonisch gesamt, Beschwörung, Einfluss, Bannschwert, Konzentrationsstärke, Form der Formlosigkeit, Reg 1, Reg 2 Bann- und Schutzkreis gegen niedere Dämonen, gehörnte Dämonen, Chimären, Zauberkontrolle, Matrixverständnis ...

Besonderheiten und Ausrüstung:

- Vermis trägt ein einmaliges Balsam Halsring das bei Verletzung ausgelöst wird.
- Trägt ein Fulminictus Welle der Schmerzen Ring mit 3 gesammelten Ladungen das durch das Isdira Wort Zertaubra ausgelöst wird.
- Ein Amulett beherbergt einen Agribaal der einen Pandämonium Antielement Humus mit $40m^2$ und 11 ZfP* das allerdings 1 mal pro Monat in menschliches Blut getaucht werden soll.
- Ein Imperavi Ring mit Auslösewort „Dominatius“
- Ring mit Psychostabilis 8 ZfP* und Gardianum Schutz gegen Dämonen mit 7 ZfP* und 18 AsP (ergo Schildstärke 32) mit Auslöser (reagiert auf Zauber)
- Der Stabzauber trägt Bindung, Fackel, Seil, Hammer des Magus, Kraftfokus, Merkmalsfokus Dämonisch gesamt, Zauberspeicher(verkürzter(2sec) Horriphobus, 2 mal Reichweite erhöhter Erinnerung verlasse dich, Tlaluc, Balsam[15 AsP], Brenne Flameninferno), Flammenschwert Ritualkenntnis 13

Charakter: Vermis wird nur von seiner Gier nach Macht getrieben. Er sieht sich nicht als Wissenschaftler

sondern als Erbe der Magiermogule. Vermis ist außerdem sehr genussüchtig. Eine Sucht die in der toten See nur schwer zu erfüllen ist.

Ziele: Vermis will den Kelch besitzen, der als mächtiger Kraftspeicher große Macht verspricht. Außerdem will er endlich die Tote See verlassen.

Motivation: Vermis hat Beorn, Belasca, Garad Avason, Baldur, Childwig und Lenyas Unterstützung gewonnen und hofft mit ihrer Hilfe den Largala'hen erlangen zu können. Er misstraut den Gefährten, hält sie für zu moralisch und möchte eigentlich nicht mit ihnen zusammenarbeiten.

Wahre Geschichte: Ausbildung: Vermis wurde im Jahre 43 v. Hal=**950 BF** in Al'Anfa geboren: **960 BF** begann seine Ausbildung an der Schule der Variablen Form deren damaliger Lehrplan sich stark von heutigen Lehrplan unterschied und die er im Jahre **972** gemeinsam mit Vespertilio beendete.

Interessen: Genauso wie sein „Freund“ Vespertilio interessierte sich Vermis sehr für die Erschaffung künstlichen Lebens. Dabei interessiert er sich sowohl für die Belebung der unbelebten Materie als auch für die Chimmärologie.

Ortswechsel: Als im Zuge der Verbannung von Vespertilio die Lage in Al'Anfa etwas schwierig wurde, da verließ Vermis die Stadt Im Ingerimm des Jahres **973** das Imperium.

Fortbildung: Vermis zeigte sich vielseitig interessiert. Zwischen **974 BF** und **977 BF** studierte er in Fasar die Künste der Beherrschung. Anschließend studierte er in Brabak zwischen **978** und **982 BF** die Künste der Dämonologie.

Forschung Doch bei allen Macht die die neuen Erkenntnisse bargen wurde sich Vermis immer mehr bewusst das die Macht eines Magus weniger durch die eigenen Fähigkeiten sondern mehr durch die Astrale Macht und die beschränkte Fähigkeit diese zurückzugewinnen begrenzt ist. Auch die Verwendung der Blutmagie konnte nur eine scheinbare Lösung bieten, da nur wenige magischen Fähigkeiten mit Blutmagie gespeist werden können. Auch sind die Probleme mit der Obrigkeit nicht von der Hand zu weisen. Als Experten für die Manipulation der Kraft selbst galten die Elfen und so forschte Vermis auf diesem Gebiet mit Dämonischer Hilfe.

Auf der Spur des Kelchs: Diese Forschung erweise sich mangels Kooperation der Elfen als höchst schwierig. Doch immerhin gelang es ihm **983** die Spur eines Hochelfischen Kelches zu entdecken und große magische Macht versprach. Bei der Suche nach dem Verbleib des Kelchs stellte Vermis überrascht fest das auch Vespertilio den Kelch suchte. Erfreut über die offensichtlich

falschen Schlussfolgerungen Vespertilios entschloss sich die Rivalen **984BF** zu einer Kooperation mit seinem Rivalen.

In Brabak vervollkommen die beiden ihre Fähigkeiten auf dem Gebiet der Dämonologie und erzielen **986 BF** durch die Befragung eines Quitslingas endlich Fortschritte. Sie erfahren das der Kelch die Stadt des Elfenkönigs vor ihrem Untergang verließ und das der Kelch im Perlenmeer verloren ging. Die Entsendung einiger niederer Dämonen zur Beschaffung des Kelchs war erfolglos da die Dämonen nicht zurückkehrten.

Kampf um den Kelch: Mit einer Kleinen Thalukke und einer Mannschaft aus furchtlosen Piraten aus Charypso erkundeten die beiden dann **987 BF** das Perlenmeer. Auch hier konnte der Quitslinga weiterhelfen und so fanden die beiden die Elfengaleasse in der Toten See. Zu Anfang bereiteten ihnen die Hochelfischen Sicherungen, ins besonders die anwesenden Geisterkrieger große Probleme und erst als sie einen Mactan beschworen gelang es diesem die Sicherungen zu überwinden an denen niedere Dämonen gescheitert waren und die Geisterkrieger in den Limbus zu bannen. Als der Kelch greifbar war da spürte jeder die Gier nach diesem Artefakt und die Kooperation von Vespertilio und Vermis endete. Doch was in diesem Augenblick keiner der beiden bedachte war das damit auch die Kontrolle über den Mactan endete. Dieser nutzte die Gelegenheit und eroberte den Kelch.

Überleben in der Toten See: Vermis floh und überlebte die folgenden Monate nur dank der Kenntnis des Abvenenum der in der Lage ist aus Salzwasser Süßwasser zu machen. Als sehr nützlich erweist sich auch ein beschorener Talon der Vermis mit Nahrung versorgt. Später entdeckte er die prächtige Zedrakke Tubaikans Zorn und ließ sich dort häuslich nieder.

Sklaven: Vermis begann bald mit der Versklavung von gestrandeten mittels von Agribaalim besessenen Sklavenarmreifen.

Geschöpfe: Im Laufe der folgenden Jahre erschuf Vermis Chimären aus Morfu und Hummer die Scherenwürmer die sich durch Jagd auf allerlei Beutetiere ernähren. Außerdem sicherte er die eigene Zedrakke mit 3 mittelgroßen Golems aus Lehm die allerdings so schwer sind dass sie nicht sicher auf dem Tang laufen können. Untote kann er zwar auch erschaffen doch dies sind auffällig und im Sonnenlicht ziemlich schlechte Kämpfer.

Drittel. Das Schiff war wohl eine Kreuzung von Galeere (Öffnungen für Ruder) und Segelschiff. Diese Typ den man auch Galeasse nennt wird heutzutage wohl am besten von den Triremen der Perricum Klasse ins besonders der Seeadler von Beilunk verkörpert.

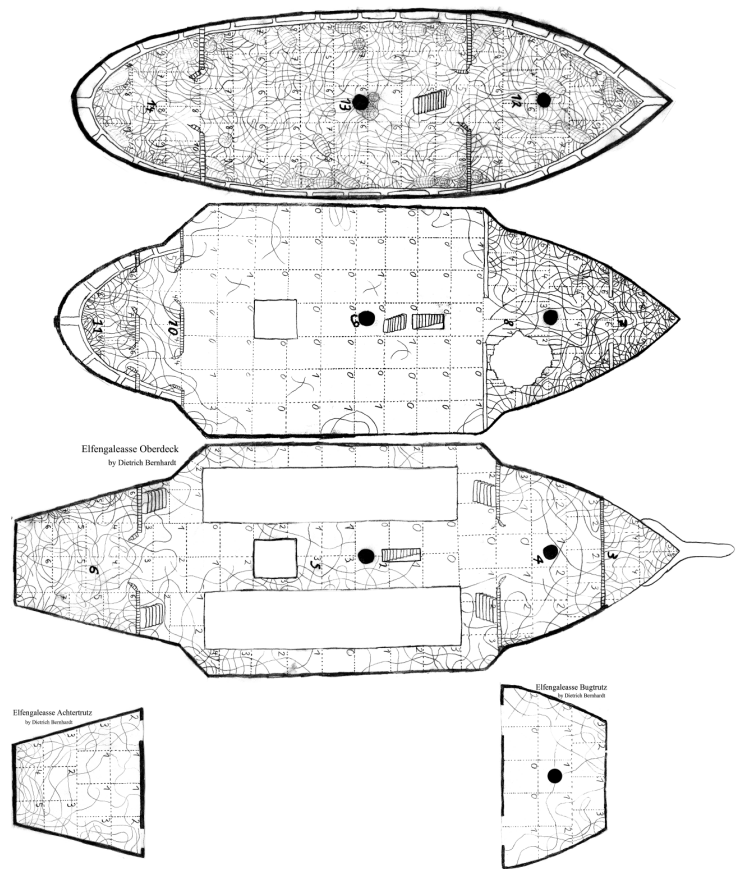


Abbildung 17.6: Die Elfengaleasse ©Dietrich Bernhardt

Die Galeasse ist zur besseren Abwicklung des Kampfes in Felder von je 1,5m x 1,5m aufgeteilt. Verwenden sie diese Felder für die Abwicklung des Kampfes nach den DSA Regeln. Für jedes dieser Felder wurde außerdem die Dichte der Spinnweben festgelegt. (Siehe Abschnitt 17.9.1)

Geschichte:

Die Elfengaleasse **Anvlarion-dharla**, benannt nach dem Held der Schlacht vom Totenmoor, ist kein vollwertiges hochelfisches Zauberschiff. Sie wurde erst in der Spätzeit der Hochelfen in Liretena als Kriegsschiff wieder die Echsen von Yash'Hualay erbaut. Die Echsen kannten zu dieser Zeit die Hochelfischen Zauberschiffe, sie wussten um ihre elementare Magie und wussten auch wie verheerend sich Antimagie wie zum Beispiel eine Zone des Elementarbanns auf die Zauberschiffe auswirkte. Als Gegenmittel bauten die Hochelfen von Liretena Schiffe die wieder mit Rudern angetrieben wurden und somit gegen den größten Teil der

17.9 Elfengaleasse:

Erscheinung:

Ein beinahe vollständig eingesponnenes Schiff. Von den 2 Masten des Schiffes stehen nur noch die untersten

Echsischen Antimagie immun waren. An Bord befanden sich Hochelfische Geisterkrieger. Das Schiff wurde entweder von den Geisterkriegern gerudert oder die Ruder wurden selbst mit Animatio ähnlicher Magie betrieben.

Die Anvalarion-dharla war eines der letzten Schiffe auf dem Überlebende des untergehenden Tie 'Shiana flüchteten. Doch an Bord wütete die große Seuche und so driftete die Anvalarion-dharla tief ins Perlenmeer und strandete auf einer Tanginsel. Die letzten überlebenden Elfen sicherten die Anvlarion-dharla mit Fallen und Verhehlungszauber und befahlen den Geisterkrieger jedes nichtelfische Wesen zu töten das das Schiff erreichte.

Drei Jahrtausende vergingen bis Vermis und Vespertilio das Schiff fanden zuerst scheiterten auch diese Magier und ihre Geschöpfe an den Sicherungen der Elfen doch dann beschworen sie Mactan dem auch die tödlichsten Fallen kaum etwas anhaben konnten und der die Geisterkrieger in den Limbus warf oder vernichtete.

Magische Eigenschaften:

Keine Verrottung? Das gesamte Schiff war mit einem Zauber belegt der das Holz vor dem verrotten bewahrt (Objekt, Temporal). Dieser Zauber ähnelt stark einem dauerhaften Unberührt von Satinav. Allerdings zersetzt die dämonische Präsenz des Mactan diese Zaubermatrix.

andere Eigenschaften: Vor Zeiten langer noch andere Zauber auf dem Schiff. Zum Beispiel ein Zauber der es dem Schiff erlaubte die Inseln im Nebel zu finden (Merkmal Hellsicht) sowie diverse Zauber die bei kämpfen verwendet wurden. Diese Matrices sind nicht mehr existent und nur noch in sehr schwachen Resten vorhanden.

Näherer Limbus:Im Näheren Limbus befinden sich 5W6 Geisterkrieger sowie weitere Überreste von 7W6 Geisterkriegern.

Geisterkrieger:

Werte: Werte siehe Phileasson 178.

Eigenschaften: Geisterkrieger sind Artefakte ohne wirkenden Spruch, deren Artefaktseelen künstlich geschaffen wurden. (Merkmal Objekt, Metamagie und Bewegung). Sie sind gegen die Merkmale Illusion, Form, Eigenschaft, Einfluss und Herrschaft immun und gelten als Objekte nicht als Einzelwesen. Im Limbus sind die Geisterkrieger äußerst langsam, da die Artefaktseele für die Bedingungen des Limbus nicht geschaffen ist.

Verhalten: Die Geisterkrieger greifen alle Wesen ab 1 Meter größte an die keine Elfen sind. Halbelfen werden nur bei 15 bis 20 auf W20 angegriffen.

Sie gehorchen den Asdharia Befehlen von Elfen oder Halbelfen mit Zweistimmigem Gesang. Nichtelfen die Asdharia sprechen können die Geisterkrieger nur mittels Asdharia-Probe+12 und Stimmen imitieren Probe +10 täuschen. Für Halbelfen ohne Zweistimmigem Gesang werden die Zuschläge halbiert. Leider gilt dies nicht im Limbus da dort absolute Stille herrscht.

17.9.1 Spinnweben:

Die Spinnweben mit denen die Spinnen das Schiff überzogen haben sind nur zum Teil klebrig. Sie erschweren Attacke und Parade. Die Höhe der Mali hängt von der Dichte der Spinnenweben ab. In Abb. 17.6 sind die Spinnweben mitsamt einer Angabe über ihre Dichte eingezeichnet.

Dichte	AT-Malus	PA-Malus	Bemerkung
1	1	0	
2	2	0	knöcheltief
3	2	1	
4	3	1	
5	3	2	
6	4	2	hüfttief
7	4	3	
8	5	3	
9	5	4	
10	6	4	schultertief

Bewegung auf ihnen: Klettern (FF/FF/IN)

Bewegung durch sie: Schleichen (FF/FF/IN)

eigene Befreiung (Kraft): Athletik (IN/FF/KK)

los schneiden (anderer): **Fesseln/Entfesseln** (MU/IN/FF)

Mactan:

INI:18+3W6 LE:130-5 RS:7 GS: 6 MR: 15

Tentakel: AT:15 PA:17 TP: 1W+7 DK: NS parierbar

Biss: AT:15 PA: 5 TP: 2W+6 DK: N nicht parierbar.

Beine/Festnageln: AT:15 PA:10 TP:4W-2 DK:HN Nur gegen am Boden liegende Gegner -- wirkt wie Festnageln -- Befreien mittels KK-Probe +5 die in jedem Fall W6 SP verursacht.

Beine/Niederwerfen(4): AT:15 PA:10 TP: 2W6+2 DK:NS

Trampeln/Niederwerfen: AT:10 TP: 2W6 multiple Ziele KK-Probe um Niederwerfen zu vermeiden

SF: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Biss/Verbeißen(Biss +4), Tentakel/Gegenhalten,

Biss/Gezielter Stich(AT+4), Biss/Todesstoß(AT+8), Tentakel/Entwaffnen(AT+4/PA+8)(keinen Waffenparade möglich)(Tentakel wickelt sich um Waffe des Angreifers KK+8 um Waffe nicht zu verlieren.)

Besondere Eigenschaften: großer Gegner, Immun gegen Hitze, Kälte, Säure

Merkmalimmunität (Eigenschaften, Form, Heilung, Objekt, Telekinese, Umwelt, Illusion) 3-Fache MR gegen (Einfluss, Hellsicht, Herrschaft, Verständigung)

Übersinnliche Wahrnehmung

Regeneration 2 (2W6 pro KR)

Schreckgestalt 1(Mut Probe + 9: MU, KL, CH und FF minus fehlende Punkte Rückgewinnung 1 Punkt pro Stunde.)

Verwundbarkeit Seeschlangenzähne

Immunität gegen profane Angriffe 5 ZfP*

Resistenz gegen magische Angriffe 6 ZfP*

Resistent gegen Schadenszauber. MR zählt zusätzlich als RS

Präsenz 1: 3 ZfP*

Existenz: 5 ZfP*

Bindung an die tote See.

Herrschaft über Spinnentiere:

Zauberfähigkeiten: halbe Zauberdauer, nur halbe Erschwernis durch Modifikationen.

Kosten: AsP/10 LeP

Gegen alle Zauber hilft der Gardianum in der Variante Schutz gegen Dämonen da die Zauber Dämonische Merkmale haben, natürlich verbraucht sich die Schildstärke gemäß den AsP Kosten. Gegen manche Schützt auch der Schild gegen Zauber da sie auch Merkmal Form, Eigenschaft, Einfluss oder Herrschaft haben.

Arachnea (17/17/17) ZfW 12 Auge des Limbus (17/17/17) ZfW 12 RW: 12 Schritt: Vor dem Maul der Spinne bildet sich innerhalb von 4 Aktionen ein etwa 1 Meter durchmessendes langsam kreisendes Knäuel immatrieller wirr zuckender fingerdicker Fäden. In 2 weiteren Aktion bewegt sich der drehende Knäuel auf die Zielposition. Nach 2 Aktionen des immer schnelleren Drehend des Knäuels explodiert das Knäuel plötzlich. Im Zentrum der Explosion befindet sich nur noch ein graues waberndes Nichts von x Schritt Durchmesser. Aus diesem ragen eine Unzahl von sich verzweigenden Fäden verschieden weit heraus. Jedes mittelgroße Wesen wird von $3W6+3*x-2*$ Entfernung vom Zentrum Fäden getroffen. Die KK der Fäden entspricht ihrer Anzahl. Zu Beginn jeder KR müssen alle Wesen eine vergleichende KK Probe ablegen um nicht W6 Schritt zum Nichts gezogen zu werden. Jeder Faden ist Resistent gegen Profanen Schaden hat RS 4 und 2 LeP. Nach ZfP* KR erstarren die Fäden und werden extrem spröde während das Wabern langsam verschwindet.

Wer im Wabern landet der befindet sich im Limbus und hat $(3W6+3*x)/2$ SP erlitten

Granit und Marmor (17/17/17) ZFW 12 RW 3m 30AsP Gift 20: Nach 5 Aktionen Zauberdauer spuckt das Wesen etwa einen Liter blauschwarzer stinkende Flüssigkeit auf das Opfer. Kann das Opfer nicht ausweichen (Ausweichen +ZfP*/2), so beginnt sich die Haut des Opfers langsam mit einem Netz ähnlichen Muster zu überziehen und zu verhärten. Alle 50 / ZfP* KR verliert das Opfer bei einer Misslungenen KO Probe einen Punkt GE, FF, KO oder KK. Sind alle Eigenschaften auf 0 gefallen, so ist das Opfer absolut unbeweglich und wirkt mumifiziert. Während der Wirkungsdauer ist das Opfer bei dämmrigem Bewusstsein besitzt aber keine Wahrnehmung der Umgebung. Erst nach ZfP* Wochen lässt die Wirkung nach und das Opfer gewinnt langsam seine Beweglichkeit wieder. Das Opfer kann mittels Verwandlung beenden oder Dämonenbann entzaubert werden.

Große Verwirrung (17/17/17) ZFW 12 DK HNS 6 AsP Gift 4: Das Wesen sprüht binnen 1 Aktion eine Wolke feinen Nebels auf das Ziel. Misslingt dem Ziel eine um ZfP*/2 Punkte erschwertes Ausweichen dann muss es eine KO Probe + ZfP*/2 würfeln.

Bei Misslingen verliert das Opfer ZfP*/2 Punkte KL und IN für ZfP* Bei Gelingen verliert das Opfer nur ZfP*/4 Punkte KL und IN für ZfP*/2 SR

Pandaemonium (17/17/17) ZFW 12+F/10m² RW 21 m 11 AsP +1 AsP pro 10 m² 10AKT:

Ausgehend vom Zielort breitet sich die Dämonisch verseuchte Zone mit einer Geschwindigkeit von 1 Schritt pro KR aus bis gesamte Zone ausgefüllt ist. Zum Durchschreiten ist eine Mut-Probe + ZfP* notwendig. Jeder m² beinhaltet sich bewegende klebrige Spinnenfäden die ZfP* Attacken mit AT 7. Jede gelungene Attacke führt zu Netz(1) ZfP*/2 Spinnenbeine mit AT 7 und 1W6+2 TP Ein Spinnenmaulzangen mit AT 7 und 2W6 TP Jede Erscheinung hat 10 LeP und RS 2

Paralysis (17/17/17) ZFW 12 RW 7 m 11 AsP Gift 8 Binnen 2 Aktionen spinnt der Schnabel ein dichtes Netz zwischen 3 Tentakeln mit einer 3. Aktion wird das klebrige Netz auf das Opfer geworfen das mit einer Ausweichenprobe +ZfP*/2 entkommen kann.

Trifft das Netz dann ist der Held Bewegungsunfähig mit einem Fesselungsgrad von ZfP*. Seine Befreiung durch andere Helden erfordert neben einer geeigneten Waffe (Messer) auch Fingerfertigkeit. Jede KR ist eine FF Probe möglich bei deren Gelingen der Fesselungsgrad um 1 sinkt. Beim Misslingen der Probe hat sich der Helfer in den klebrigen Fäden verwickelt. Seine FF ist um die fehlenden Punkte reduziert die natürlich auch körperliche Aktionen erschweren. Eine Befreiung erfor-

dert eine FF Probe bei gelingen sinkt der eigene Malus um die „TaP“⁴. Bei Misslingen steigt er um 1.

Plumbumbarum (17/17/17) ZfW 12 4+2*Opfer

AsP: Binnen 2 Aktionen sprüht der Mactan eine Wolke von sehr feinen Spinnenfäden in die Umgebung. Von den ZfP* wird der jeweilige Abstand von dem Mactan [in Schritt] abgezogen. Die Opfer erleiden einen Malus von $ZfP^*/2$ Punkte auf AT und PA, ihre INI sinkt um ZfP^* Punkte. Zauber mit Gesten sind ebenfalls um $ZfP^*/2$ erschwert. Die Mali verringern sich pro 2 KR um 1 Punkt. Verwendet das Opfer eine Aktion auf die Entfernung der Fäden so sinken die Mali nach einer gelungenen FF Probe um einen weiteren Punkt.

Salander (Spinnen) (17/17/17/) ZFW 12 DK

HN AsP 15 Gift 10 Einem verbissenen Opfer wird binnen 5 Aktionen mit einem Biss von 1W6+3 SP ein Gift injiziert, das Opfer würfelt eine KO-Probe $+ZfP^*/2$. Bei Gelingen wächst dem Opfer für ZfP^* Stunden ein Spinnenpelz (AT, PA -1 wenn keine Selbstbeherrschungsprobe gelingt) Bei Misslingen verwandelt sich das Opfer in den nächsten 5 Aktionen unter extremen Schmerzen für ZfP^* Stunden in eine Spinne. Ein weiterer Biss verlängert die Wirkungsdauer auf ZfP^* Tage. Ein dritter verwandelt das Opfer permanent in eine Spinne.

Spinnenruf (17/17/17) ZFW 12 11 AsP: Binnen 4 Aktionen kann der Mactan $ZfP^*/4$ seiner Spinnen Diener herbeirufen.

Entschwörung: Pentagramma $+9+7+12=28$ erleichtert durch (Contra-)Paraphernalia, Wahren Namen, Bannschwert, Robe, Kreide, ...