

Sören Pauls

Reise zum Mittelpunkt der Insel



Ein DSA 4.1 Abenteuer

Zang Fei

Sören Pauls

Reise zum Mittelpunkt der Insel

Von Sören Pauls

Ein DSA 4.1 Abenteuer

Als Vorlage wurde das Bild „Airship“ von Linda Treffler alias „Enigmasystem“ verwendet.

In dem Abenteuer brechen die Helden mit einem Luftschiff von Khunchom aus auf in das Herz von Maraskan um einem uralten Artefakt auf den Grund zu gehen. Dabei Überwinden sie nicht bloß das Meer und den Dschungel sondern auch unerwartete Gefahren.

Danksagung

Mein Dank geht an Linda Treffler, dafür, dass ich das Bild „Airship“ verwenden durfte.

Ebenso danke ich Mareike Selig alias Naolingwoo für ihre Unterstützung auf ganzer Linie.

Außerdem danke ich all jenen Menschen, mit denen ich bisher DSA gespielt habe und die mich als Spielleiter ertragen haben.

Inhaltsverzeichnis

Prolog	3
Das Abenteuer im Schnelldurchgang	3
Der Aspyrdagg'Uzat	4
Die Enigma	4
Der Wettbewerb	5
Maraskan	5
Akt 1 – Ein ungewöhnlicher Wettbewerb	6
Akt 2 – Der Beginn einer Reise	8
Akt 3 – Piraten?!	10
Akt 4 – Der Himmel über Maraskan	11
Akt 5 – Durch den Dschungel	14
Akt 6 – In der Werkstatt	15
Akt 7 – Der Rückweg	18
Akt 8 – Der Mühen Lohn	20
Dramatis Personae	21
Pläne Enigma	28

Prolog

Dieses Abenteuer führt die Helden auf, für aventurische Verhältnisse, sehr ungewöhnlichem Weg, in das Herz von Maraskan.

Das Abenteuer ist auch für unerfahrene Spielleiter geeignet, allerdings können erfahrenere Spielleiter aus dem Abenteuer wesentlich mehr herausziehen.

Geeignet sind dafür generell alle Arten von Charakteren, solange es eine Heldengruppe von 3-5 Helden ist, außer Maraskaner selbst.

Das Abenteuer ist zeitlich nach dem maraskanischen Neujahr 1032 Bf. angesetzt. Ab dann ist es zeitlich frei zu verschieben.

Die Anforderungen sind für erfahrene Helden, ab 4000 AP konzipiert. Startcharaktere werden an ihre Grenzen stoßen. Auch wäre eine gewisse Reputation wünschenswert.

Natürlich kann das Abenteuer auch von niedrigeren Charakteren gespielt werden, dann sollte der Spielleiter das Abenteuer aber dementsprechend anpassen.

Das Abenteuer im Schnelldurchgang

Nachdem die Helden bei dem Wettbewerb einen Rundflug auf der Enigma gewonnen haben, werden sie von Khadil Okharim angeworben für ihn auf eine dringliche Queste ins Herzen von Maraskan aufzubrechen.

In der Straße von Maraskan werden sie von einem Piratenschiff angeschossen und müssen in Tuzak einen Zwischenstopp machen, um eine kleine Reparatur an einem der Ballons vorzunehmen.

Danach geht es weiter ins Inland.

Was die Helden nicht wissen ist, dass eine Truppe Maraskaner versucht durch den Dschungel schneller als sie vor Ort zu sein.

Auch der maraskanische Spion wird sich noch nicht zu erkennen geben und bei einem Angriff von Karakilen das Schiff Sabotieren.

Danach ist die Enigma schwer beschädigt, und muss notlanden. Die Helden sind daraufhin gezwungen den Rest des Weges zu Fuß zu gehen. Der Großteil der zwergischen Besatzung wird zurückbleiben, um derweil die Reparaturen durch zu führen.

In der „Geheimen Werkstatt“, nach einigen Zwischenfällen angekommen, werden sie wenig später von der maraskanischen Truppe festgesetzt. Sie sind definitiv in der Überzahl, und ein Kampf wäre Selbstmord.

Hierbei wird sich auch der Spion zu erkennen geben.

Da die Bergung der Reste des Aspyrdagg'Uzat für die Maraskaner Vorrang hat, werden sie die Abschussvorrichtung mitnehmen, und gehen.

Die Helden bergen die Reste und machen sich an die Verfolgung.

Sie werden dann mit der reparierten Enigma hinterher fliegen, aber können nicht verhindern, dass das Schiff der Maraskaner, in der Straße von Maraskan versenkt wird.

Damit bleiben nur noch die Aufzeichnungen und was sie sonst noch gefunden haben, was Khadil aber dennoch zufrieden stellen wird.

Als Idee bleibt eine Fortsetzung zur Bergung der Abschussvorrichtung vom Grund der Straße von Maraskan.

Der Aspyrdagg'Uzat

Die Hauptaufgabe des Abenteurers ist das Beschaffen des Prototyps dieser legendären Waffe.

Neue Entschlüsselungen der Heiligen Schriften des Beni Rurechs geben Aufschluss über einen potentiellen Ort, an dem noch eine dieser Waffen sein könnte.

Der Aspyrdagg'Uzat ist eine überschwere Diskusscheibe. Die abgefeuerten Disken sind sehr groß und können sogar Mauern durchschlagen. Die Disken werden von min. acht Menschen mit langen Stöcken beschleunigt. Diese stehen in einem 8-Eck und werfen sich den Aspyrdagg immer schneller zu, bis das Auge diesem nicht mehr folgen kann.

(Diesen Vorgang kann man sich ein wenig wie das Balancieren eines Tellers auf einem Stock vorstellen.)

Das Holz der Disken ist speziell gebohrt und gelöchert, sodass ein Ton entsteht,

wenn dieser beschleunigt wird. Diejenigen die den Aspyrdagg beschleunigen, werden davon berauscht, die Feinde aber fliehen in Angst. Genau dieser Effekt ist es, auf den Khadil Okharim sein Augenmerk gelegt hat.

Zwar gibt es Rekonstruktionen dieses Gerätes, aber kommt keines davon an die Beschreibungen in den Schriften der Beni Rurech heran.

Weitere Informationen zum Aspyrdagg'Uzat finden sich im Aventurischen Arsenal S. 116, Blutrosen und Marasken S. 134, 138, Das Land an Born und Walsach S. 143.

Bedenken sie, dass dieses Wissen geheim ist, und Informationen dazu nahezu unmöglich zu beschaffen sind. Auch Khadil Okharim wird kaum etwas dazu sagen. Zum Schutz der Helden.

Die Enigma

Für dieses Luftschiff wurden die Originalen Pläne von Leonardo von Havena von dem zwergischen Mechanikus Barvilosch „Hammerfaust“ Sohn von Garvolasch komplett überarbeitet und neu aufgesetzt.

Die Enigma wird von drei Ballons in der Luft gehalten, die durch Feuerschalen mit Drachenfeuer beheizt werden.

Drachenfeuer, weil es das heißeste Feuer ist, welches nicht auf herkömmlichen Wege gelöscht werden kann.

Diese Feuerschalen hängen unter den Öffnungen der Ballons.

Ein Großer am Hauptschiff und über den Seitenschiffen jeweils ein Kleinerer.

Vorangetrieben wird es entweder durch günstige Winde oder, wenn der Wind ungünstig steht, durch Dschinnkraft.

Bewaffnet ist die Enigma mit 6 Hornissen und einer Rotze. Der Aufbau ist im Anhang skizziert. Dort finden sich auch Angaben zur Beschreibung, falls jemand auf Entdeckung gehen möchte.

Der Wettbewerb

Bei dem Wettbewerb, der in Khunchom stattfindet und das Startscenario des Abenteuers darstellt, handelt es sich um einen Wettbewerb unter dem Motto „Mechanik und Magie Bewegten.“

einer gewonnenen Probefahrt von Khadil Okharim angeworben zu einer Queste aufzubrechen. Diese steht unter dem Mantel der Geheimhaltung und hat oberste Priorität.

Gewinnen wird das Entwicklerteam der Enigma und die Helden werden nach

Maraskan

Die Insel selbst ist seit Borbarad „Schwarz“. Helme Haffax hat sich dort nieder gelassen, und auch andere Dämonische Entitäten, machen das Land sehr unwirtlich.

Die Flora und Fauna Maraskans ist ohnehin sehr gefährlich. Was dort nicht mit tödlichem Gift aufwarten kann, ist wenigstens so groß oder so Gerissen, dass es dennoch eine Bedrohung für alles darstellt, was sich ihm in den Weg stellt.

Seien Sie hier als Spielleiter auch kreativ was den Teil im Dschungel angeht. Es gibt nahezu Maraskan liegt im Südosten Aventuriens. Es ist eine langgezogene Insel, die sich auf der Höhe von Khunchom befindet.

Die Insel hat eine lange Geschichte und viele Herrschaftswchsel hinter sich. Bei den Einheimischen hat sich der Glaube an Rur und Gror, die beiden Himmelschwister, durchgesetzt. Die Zwölfe sind ihnen bekannt, und verwalten ihrer Ansicht nach den Weltendiskus, während seines Fluges von Rur nach Gror und wieder zurück. Der Glaube ist geprägt vom Dualismus in allem.

Weitere Informationen dazu im Wege der Götter und in Blutrosen und Marasken.

Sei Sie als Spielleiter im Dschungel ruhig etwas kreativ.

Denn auf Maraskan gibt es nahezu nichts, was es nicht gibt, solange es todbringend ist.

Akt 9 – Ein Ungewöhnlicher Wettbewerb

Die Stadt Khunchom ähnelt in ihrer Erscheinung einer typischen orientalischen Stadt. Orientieren Sie sich bei der Beschreibung an dem alten Kairo. Genauere Beschreibungen finden sich im Buch „Land der ersten Sonne“ S. 72 ff.

Auf dem Basar herrscht rege Aufregung, denn ein Event steht vor der Tür. Lassen sie Ihre Spieler einige Gerüchte aufschnappen, über das Kommende.

Gerüchte:

„Es soll ein Schiff geben, welches wie ein Wal unter Wasser schwimmt!“

„Eine selbstfahrende Kutsche habe ich mit eigenen Augen gesehen!“

„Im Hafen liegt ein komisches Schiff ohne Masten, sondern mit Großen Kugeln obenauf.“

„Ich habe von einem Katapult gehört, welches auf Kommando schießt.“

Die Helden können sich den Wettbewerb für einen Silbertaler ansehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet den Platz, auf dem der Wettbewerb stattfindet. Dicht an dicht drängen sich die Menschen. Die Stimmung ist gut und auf den ersten Blick eigentlich kaum von dem Basar zu unterscheiden, der hier sonst stattfindet.

Orientalische Gerüche, würzig und blumig steigen euch in die Nase, es ist laut. Viele Händler bieten an ihren Ständen Waren feil. Wo als Erstes hinsehen oder gehen.

Ihr seht einen Haimamud, der seine Geschichten aus Tausend und einer Nacht erzählt, bildhaft, phantastisch, mythisch. Die Menschen lauschen ihm sitzend auf Kissen und Teppichen.

Nur Das aufgebaute Podest und die Merkwürdigen Erfindungen wollen nicht so recht in Bild passen. Gerade fährt eine Kutsche an euch vorbei, die von keinem Sichtbaren Zugtier bewegt wird.

Für diesen erhalten sie dann ein Los. Es ist Wichtig, dass mindestens einer der Helden ein Los erhält, am Besten mehrere.

Geben Sie ihren Spielern Hinweise von Augenzeugen, dass die Enigma tatsächlich geflogen sein soll, wenn sie danach fragen.

Lassen Sie sich für den Wettbewerb von den Gerüchten Inspirieren, aber schrecken Sie auch nicht vor eigenen Ideen zurück.

Die Vorführung der Enigma ist leider schon vorbei, sodass die Helden sich überraschen lassen müssen.

Das Interesse an der Enigma, die im Hafen liegt, als ganz normales Schiff, lediglich mit aufgeblasenen Ballons, dürfte spätestens durch die Siegerehrung geweckt werden.

Geehrt werden dafür Barvilosch, als Konstrukteur, Afralosch der Kapitän der Enigma und Seathiria Lichterglanz für ihre magische Mitarbeit bei der Umsetzung.

Im späteren Verlauf des Tages wird ein Los gezogen. Einer der Helden gewinnt dabei. Ein Botenjunge wird den Gewinner und seine Freunde holen, wenn sie nicht mehr auf dem Fest sein sollten.

Der Preis der Verlosung ist eine Fahrt auf dem Siegerschiff, der Enigma.

Die Fahrt wird alsbald losgehen. Helden mit Höhenangst sollten entweder beruhigt werden oder nichts von dem ahnen, was sie erwartet.

Beschreiben Sie das Schiff und die Mannschaft, die Informationen zur Mannschaft und zum Schiff befinden sich im Anhang.

Die Vorbereitungen laufen auf Hochtouren als die Helden an Bord kommen. Vielleicht können sie auf dem Oberdeck noch sehen, wie die vorhin geehrte Magierin auf dem Achterdeck steht und mit einem Luftdschinn redet. An ihrer Seite sieht man einen Mann stehen. (Beschreibung s. Anhang)

Die Helden werden vielleicht von dem einen oder anderen Zwerg in Eile einmal angerempelt, da sie wohl doch etwas im Weg stehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch das Gewusel an Deck schmettert eine tiefe Stimme.

„Leinen LOS! Gebt Feuer!“

Die Stimme gehört zu dem alten Zwergenskapitän, der auf dem Achterdeck steht und die Lage koordiniert.

Die Leinen werden gelöst und die Schieberegler unter den Ballons geöffnet, sodass die heißen Flammen nach oben schießen. Ihr bemerkt wie sich eine enorme Hitze von diesen ausbreitet.

Zuerst passiert nichts, doch schon nach wenigen Augenblicke beginnt sich das Schiff zu heben, bis es schlussendlich den Kontakt zum Wasser verliert, dabei geht ein Ruck durchs Schiff mit dem ihr nicht gerechnet habt.

Majestätisch schwebt ihr über den Hafen und die Welt wird ein wenig kleiner.

Durch den Unerwarteten Ruck, können Sie ihren Helden nun eine Körperbeherrschungs- oder Gewandheits-Probe abverlangen.

Die Enigma wird eine Runde über die Stadt drehen. Beschreiben Sie das was die Helden sehen aus der Vogelperspektive und machen Sie darauf aufmerksam, dass es das erste Mal für die Helden sein wird, zu Fliegen.

Das Schiff liegt recht ruhig in der Luft und bewegt sich erstaunlich schnell. Der Wind an Bord ist dennoch beachtlich. Auch kommt in den Kurven eine Schräglage vor, die vielleicht dazu führen kann, dass es den ein oder anderen umwirft. Auch hier können Sie eine der oben genannten Proben würfeln lassen.

Nach dem Rundflug, der vielleicht ein halbes Wassermaß dauert, landet die Enigma spektakulär im Hafen. Dazu wird man mit voller Geschwindigkeit auf den Hafen zu fliegen und dabei aufs Wasser aufsetzen.

Kaum wurde die Planke an das Kai geworfen, da betritt auch schon Khadil Okharim das Schiff. Er wird lauthals den Kapitän begrüßen und auf Deck auch sogleich die Dringlichkeit des bereits erläuterten Auftrages besprechen. Dieser wird versichern, dass alles bereit sei.

Daraufhin wird Khadil auf die Helden aufmerksam, die hoffentlich noch in der Nähe sind.

Wenn es sich um eine erfahrene Heldengruppe handelt, wird Khadil direkt versuchen, den aus Geschichten gehörten Namen zuzuordnen und sie auf ein paar ihrer Erlebnisse anzusprechen.

Er wird Stolz auf die Mitarbeit seiner Akademie an diesem Projekt hinweisen und sich als Initiator des Ganzen vorstellen.

Im Gespräch wird er die Helden rekrutieren, da er ein paar Leute bei der ersten Mission der Enigma braucht, die etwas für ihn erledigen.

Die Einzelheiten wird er mit den Helden in der Kapitäns Kajüte besprechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Khadil setzt sich hinter den Schreibtisch des Kapitäns, welcher für ihn natürlich wesentlich zu klein ist. Seine Leibesfülle macht es ihm ein wenig schwer, in dem Stuhl Platz zu finden.

Dann beugt er sich über den Schreibtisch in eure Richtung.

„Gut, nun sind wir ungestört, denn es gibt viele Ohren, die das folgende gerne mithören würden...“

Khadil wird ihnen sagen, dass die Enigma Offiziell zur Kartographie nach Maraskan aufbrechen wird. Es wird sogar ein Kartograph dabei sein.

Das sei allerdings nicht der Hauptgrund für die Reise. Er bittet sie an einem bestimmten Ort nach einem Artefakt zu suchen. Einer Antiken Waffe die über magische Kräfte verfügen soll. Mehr kann er ihnen nicht sagen, ohne sie zu gefährden, und er wird es auch nicht tun.

Auf Drängen wird er sie darauf hinweisen, dass er nicht die Schuld an ihrem Tod haben will, nur weil sie zu viel Wissen. Das Unwissen darüber sei ihnen mehr Schutz als das Wissen. Allerdings versichert er auch, dass es sich nicht um

ein gefährliches Artefakt handelt, sondern die Bergung zur deren Erforschung dienlich sei.

Die Auskünfte entsprechen für Khadil absolut der Wahrheit. Auch wenn er Ihnen nicht alles sagt, ist das was er sagt Korrekt.

(Für den Fall dass jemand Prüfen will, ob er sie belügt.)

Sollten die Helden hier ablehnen, ist das Abenteuer für die Gruppe vermutlich zu Ende, es sei denn die Neugier treibt sie wieder zurück auf das Schiff.

Nehmen sie an, wird Khadil ihnen eine Belohnung von 30 Dukaten anbieten. Plus 5 für den Fall dass das Artefakt wirklich geborgen wird.

Der Aufbruch soll möglichst sofort stattfinden, da man befürchten muss, dass es auch andere gibt, die davon erfahren haben.

Wie akut sie die Gefahr durch andere darstellen wollen hängt von Ihrer Gruppe ab. Mögen sie Konflikte, können Sie die Gefahr schon als groß darstellen.

Sind Ihre Helden eher weniger daran interessiert anderen in die Quere zu kommen, lassen Sie die Gefahr deutlich geringer aussehen.

Akt 99 – Der Beginn einer Reise

Da die Zeit drängt wird schnell aufgebrochen. Geben Sie den Helden am nächsten Tag jedoch kurz Gelegenheit auf den Markt zu gehen, um vielleicht das ein oder andere zu besorgen. Nach Erledigung des Geschäftlichen werden sie bei der Enigma angekommen sehen, wie diese gerade beladen wird. Die Akademie

nutzt ihre Mittel um diese Mission ausreichend zu versorgen. Es wird Heiltränke und auch ein paar Astraltränke geben. Ebenso allerlei Heilkräuter und

vielleicht auch das ein oder andere Artefakt.

Meisterinformation:

Bedenken Sie die Okharimsche Skala. An Bord sind min. 100 Geschosse für die Geschütze, in denen je ein permanenter ASP gespeichert ist.

Diese sind als „Bolzen der Luft“ verzaubert, um auch Dämonische Ziele verwunden zu können.

Dazu kommt die Präsenz des Dschinns und das Artefakt welches Seathiria trägt.

Dabei handelt es sich um ein Artefakt mit einem Matrixgeber, welches einen Gardianum gegen Dämonen erschafft, um die Ballons mit einer Kuppel zu überziehen.

Sollten die Helden bereits einige Artefakte haben, wird Khadil Okharim sie auf die Skala hinweisen, wenn sie nach weiteren Fragen.

Ansonsten könnte ein Fortifex Artefakt oder auch eines mit einem Balsam sehr nützlich sein.

Dann wird ohne großes Federlesen aufgebrochen. Die Kabinen werden verteilt. Sollte es nicht genügend Kabinen geben und sich einige Helden nicht dazu herablassen bei der Mannschaft zu schlafen, wird der Kapitän für ausreichend Schlafmöglichkeiten sorgen. Und sei es durch die Ausquartierung von Bravagor, dem Techniker der Enigma.

Sollte es wirklich dazu kommen, werden die Helden schon von Beginn dieser Reise an einen schlechten Stand bei der Zwergischen Besatzung haben. Machen Sie dies dann auch daran deutlich, wie ihnen die Zwerge zukünftig begegnen werden.

Nachdem das alles geklärt ist, wird die Enigma schon in der Luft und auf Kurs sein. Die Mannschaft hat das Starten auf Befehl des Kapitäns bereits vorgenommen. Helden die während der Zimmeraufteilung draußen waren, haben das natürlich mitbekommen.

Man wird über der Straße von Maraskan einen leichten Südost Kurs anlegen.

Die Mannschaft wird routiniert ihrer Arbeit nachgehen. Lediglich Bravagor wird immer auf dem Schiff unterwegs sein. Mit einem Werkzeugkasten flitzt er von einer Seite des Schiffes zur Nächsten. Stets kontrolliert er den Zug der Seile, die die Ballons halten, misst die Temperatur in den Ballons, wozu er waghalsig die Trageseile hochklettert, oder überprüft allerhand andere Dinge.

Ein wenig Wind und Wetter kann, dem einen oder anderen Helden, schon bewusst machen, dass ein Sturz aus dieser Höhe den sicheren Tod bedeutet.

Die Zwerge sind durchaus sehr gesprächig. Lediglich dem Helden der sich eventuell in Bravagor's Zimmer eingenistet hat, wird man missmutig gegenüber stehen.

Binden Sie als Spielleiter vor allem das Zwillingssduo Trîx und Bîx ein. Sie werden sich gern mit den Helden unterhalten und neugierig Fragen stellen. Auch zur Erklärung des Schiffes, einer Rundführung durch die Decks und einem Kartenspiel am Abend sind die Beiden gut. Stellen Sie sie sehr sympathisch dar, sodass die Helden eine Bindung zu ihnen bekommen. Dies ist im späteren Verlauf wichtig.

Die Reise bis zum Erreichen der Insel soll ca. 2 Tage dauern. Auf direktem Weg wäre es schneller, aber man beabsichtigt in dem mittlerweile befreiten Tuzak frische Vorräte und Wasser aufzunehmen.

Denken Sie daran, dass es hier sehr heiß sein kann, was sich auch im Verbrauch von Wasser und der Haltbarkeit frischer Lebensmittel ausschlägt.

Akt 999 - PIRATEN?!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wind bläst über das Deck. Das ganze Luftschiff schaukelt mal ein wenig nach links, und dann wieder ein wenig nach rechts. Ganz anders als jede Schiffsfahrt die ihr bisher erlebt habt.

Was wäre ein Abenteuer ohne Piraten? Richtig, wesentlich einfacher!

Der erste Tag wird reibungslos verlaufen und auch bis zum Nachmittag des zweiten Tages verläuft alles gut.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört einen Tumult an Backbord. Anscheinend hat man ein Piratenschiff ausgemacht, welches die Enigma nun schon seit einiger Zeit versucht zu begleiten. Allerdings Scheint es langsamer zu sein.

Das Lachen der Zwerge wird Jäh unterbrochen, als Bix meint:

„Die Laden doch nicht gerade ihre Ihre Geschütze, oder Trîx?“

„Ganz klarer Fall von Größenwahn, Bix.“

Doch dann:

Die Piraten Laden derweil ihre zwei Hornissen und die Rotze. Entweder sie sehen das Schiff am Himmel als schlechtes Zeichen oder wollen schnelle Beute

machen, denn sie haben nun beschlossen es zu beschießen. Nachdem man auf diesem merkwürdigen Ding Zwerge gesichtet hatte, war man sich sicher, da musste Gold sein.

Die Zwerge laden daraufhin ebenfalls ihre Backbordgeschütze. Anscheinend freut man sich darauf, dass man sie nun endlich testen darf.

Der Geschosswechsel wird nur kurz sein, und leider für die Zwerge eine Niederlage darstellen, da die Hornissen zwar keinerlei Schaden anrichten, aber der Bolzen der Rotze den Linken Ballon trifft.

Die Bolzen der Zwerge richten zwar mehr schaden bei der Besatzung des Piratenschiffs an, aber der Treffer den die Piraten gelandet haben, wird seine Folgen haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Diese Wasserratten zerschießen mir mein Schiff, macht Platz lasst mich durch, ich muss sehen was sie mit meinem Liebling angestellt haben“

Bravagor bahnt sich lautstark einen Weg durch die Menge um zum Ballon hoch zu klettern. Derweil wettet er, in seiner Muttersprache über all das, was er am liebsten mit den Piraten tun würde.

Das Resultat ist schlecht. Der Backbordballon hat einen Durchschuss erlitten. Das kann auch Bravagor nicht so

einach reparieren. Er muss dazu den Ballon leeren und das geht nicht während er fliegt.

Das Problem ist, der Ballon verliert zu viel Luft, so wird die Enigma beständig absinken.

Der Kapitän veranlasst alles Nötige, damit der Sinkflug möglichst langsam von Statten geht. Zum Glück ist Tuzak nicht mehr weit.

Die Enigma wird kurz vor dem Hafen der Stadt wassern müssen. Aber der Luftschinn schiebt das Schiff dennoch in den Hafen. Dort ist der Ballon nun zur Gänze erschlaft.

Bravagor macht sich sofort an die Reparatur. Die Helden können sich nun das Material der Ballons näher anschauen.

Es handelt sich dabei um Drachenhaut. Die Nähte sind extrem fein und nicht mit Fäden, sondern mit Sehnen gemacht. Bravagor wird die faustgroßen Löcher mit großen Stücken von Innen übernähen. Dies wird aber einiges an Zeit in Anspruch nehmen.

Magische Hilfe wird der Zwerg mit einer Betonung auf sein Handwerksgeschick ablehnen.

Derweil können sich die Helden die Stadt ansehen. Für viele wird es vermutlich das erste Mal sein, dass sie aus Maraskan sind.

Die Stadt ist wegen der Ankunft der Enigma sehr in Aufruhr. Einige Fischer hatten gesehen, wie die Enigma gewässert hatte, und die Kunde verbreitet sich wie ein Lauffeuer.

Die Meinungen dazu sind sehr gespalten. Manche sprechen von Kriegsgerät, andere finden Fliegende Zwerge eher belustigend.

Hier sollte den Helden der klare kulturelle Unterschied bemerkbar gemacht werden. Kartograph Cherti wird ihnen einiges erzählen können, über die örtlichen Bräuche, den Glauben oder auch Maraskan selber, sofern die Helden selbst wenig wissen darüber haben.

Lassen Sie sich von den Regionalbänden

Schmücken Sie diese Szene soweit Sie es für sinnvoll halten aus. Sie dient lediglich dem Kennenlernen der Kultur, und dem Aufzeigen, dass die Enigma nicht unzerstörbar ist.

inspirieren, und erschaffen Sie ein möglichst buntes Fernost Erlebnis für die Helden. Vielleicht ist auch gerade ein Festtag und die Helden können einem atemberaubenden maraskanischen Fest beiwohnen.

Den Abend wird man noch in der Stadt verbringen. Einen Aufbruch im Dunkeln hält man derzeit für unsinnig.

Akt IV - Der Himmel über Maraskan

Mit dem Sonnenaufgang beginnt auch die Startprozedur der Enigma. Schon um diese Zeit haben sich viele Schaulustige versammelt, um der Enigma und ihrer Crew gute Wünsche mit auf den Weg zu geben.

Schon bald wird man über dem Dschungel sein. Man fliegt nicht allzu hoch, da man sich hier und da doch an gewissen Dingen orientieren muss.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Zwerge gehen gewohnt geeilt ihrer Routine nach, um die Enigma in die Lüfte zu erheben.

Am Kai haben sich hunderte Maraskaner in ihrer bunten Kleidung versammelt. Es ist, als würde man aus einem Farbenmeer aufsteigen.

Die Enigma setzt sich in Bewegung, und so geht es im Tiefflug zwischen ein paar Häusern durch, bis die passende Höhe erreicht ist.

Während dessen schallen die lauten Rufe der Maraskaner zu euch herauf und wünschen euch eine gute Fahrt.

Zumeist nutzt der Kapitän Ruinen oder Weggabelungen, so sie denn zu sehen sind, als Orientierung.

Binden Sie hier Cherti mehr ein, der die Landschaft kartographiert.

Die Helden können sich mit ihm darüber unterhalten. Auch wird er ihnen gern Tipps und Hinweise geben, wie man das am besten macht. Des Abends könnte man ihn auch dazu bringen einen Zeichenkurs zu geben.

Angaben zu Cherti finden Sie im Anhang.

Das Klima ist auch hier über dem Dschungel nicht unbedingt angenehm. Vor allem weil es zu gewissen Zeiten extrem regnet.

Die Reise wird bis zum nächsten Nachmittag gehen. Erst dann wird ihr ein jähes Ende gesetzt.

Beschreiben Sie vorher ruhig den auffallenden Unterschied zwischen den schönen und den erschreckenden Seiten Maraskans, um den Spielern zu

demonstrieren, wie viel leichter sie es haben, weil sie drüber hinweg fliegen.

Bis zum Nachmittag des kommenden Tages verläuft alles ruhig, bis auf den Wechsel von schwüler Hitze zu regen und dem viel zu lauten Dschungel bei Nacht.

Von Norden her nähern sich ein Dutzend Schatten. Erst als sie näher heran sind, können die Helden sehen, dass es sich um geflügelte Schlangen handelt.

Erfahrene Helden oder Helden mit dem passenden Hintergrund können sie als Karakile erkennen. Ansonsten wäre eine Magiekunde oder Götter/Kulte-Probe +5 angebracht. Auf ihrem Rücken tragen sie jeweils einen Menschen.

Werte dafür finden sich im Anhang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schatten die sich am Himmel abzeichnen nähern sich euch mit beträchtlicher Geschwindigkeit. Schon bald erkennt ihr die schlangenförmigen Leiber, auf deren Schuppen sich die Sonne spiegelt. Ledrige Schwinge treiben diese Körper voran und es scheint als schlängelten sie sich durch den Himmel.

Auf der Enigma macht man sich spontan Kampfbereit. Die Geschütze werden geladen und Seathiria schützt die Ballons mit einer Gardianum-Kuppel gegen dämonische Wesenheiten.

Ist ein Potenter Magier bei den Spielern dabei, könnte auch er dies übernehmen.

Zum Nacherzählen oder Vorlesen:

Die Karakile sind bald in Schussweite. Ihr könnt nun sehen, dass auf ihrem Rücken jeweils noch eine Gestalt sitzt. Diese richten nun ihre Bögen auf euch. Es scheint sich tatsächlich um Menschen zu handeln.

Dann hört ihr die Stimme des Kapitäns über das Deck schallen: „Alle Geschütze, Feuer frei!“

Die Karakilreiter stürzen sich in den Kampf, während die Geschützmannschaften ihr Bestes tun um Gegenwehr zu leisten.

Ziel der Karakile ist es zuerst die Ballons zu treffen. Allerdings ist es ihnen nicht möglich heran zu kommen, da auf dem Schiff ebenfalls ein Schutzkreis vor gehörnten Dämonen liegt. Auch die Geschosse kommen nicht durch, sodass sie versuchen die Geschütze auf den äußeren Gondeln zu zerstören.

Lassen Sie den Helden ruhig den Kampf mit diesen Kreaturen. Fernkämpfer könnten versuchen die Reiter zu erwischen, wo Magier vielleicht den Karakil direkt angreifen oder gar eine Entschwörung mittels Pentagramma versuchen.

Auch ein Nahkampf auf einer der Außengondeln ist denkbar.

Gestalten Sie den Kampf durchaus dramatisch und gefährlich. Umso größer ist die Siegesfreude auf dem gesamten Schiff, wenn der Feind bezwungen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört die Siegesrufe der Zwerge und auch ihr seid erleichtert, dass der Kampf nun ein Ende hat. Der Kapitän steht auf der Erhöhung am Heck des Schiffes und hält eine Ansprache.

„Meine Lieben Freunde, dies nenn ich eine kleine Feuertaufe für unser Schiff und die Crew. Ich hätte mir an dieser Stelle keine anderen an meiner Seite gewünscht, denn...“

KAWUMM dröhnt es über das Schiff und der Satz soll wohl für immer unbeendet bleiben. Ein schwerer Ruck geht durch das Schiff und binnen weniger Augenblicke gerät die Enigma in bedrohliche Schiefelage.

Die Fässer in der Backbordgondel sind explodiert und haben die Gondel in Stücke gerissen. Bîx und Trîx, die das Geschütz in dieser Gondel bedient hatten sind von der Explosion von Bord geworfen worden.

Meisterinformation:

Cherti wird im Getümmel des Kampfes durch die Luke in die Backbord Gondel einsteigen und ein Feuer legen. Die dort gelagerten Fässer mit Hylaier Feuer werden deshalb kurz nach dem Kampf explodieren und die Gondel zerstören. Dadurch muss die Enigma notlanden.

Schlimmer ist aber gerade dass die Enigma bedrohlich schief liegt und die Höhe nicht halten kann.

Sollte keiner der Spieler auf die Idee kommen, wird die Bordmagierin den Dschinn bitten sein Möglichstes zu tun, dass das Schiff unbeschadet auf dem Boden ankommt.

Dennoch wird es nicht allzu angenehm werden. Proben auf Körperbeherrschung oder Athletik können dafür sorgen, dass man zumindest wieder stehen kann.

Ansonsten wird man den Abstieg auf dem Bauch liegend und an irgendwas geklammert abwarten müssen.

Ein Nihilogravo könnte die Enigma auch vorerst stabilisieren und mehr Zeit zum Nachdenken verschaffen.

Weitere Kreative Ideen sollten Sie als Spielleiter durchaus in Erwägung ziehen. Solange die Enigma am Ende mehr oder weniger unbeschadet den Boden erreicht, ist das Ziel dieser Episode nicht in Gefahr.

Akt V - Durch den Dschungel

Nachdem die Enigma nun den Boden erreicht, wird eine Schadensliste erstellt

Je nach Ideen der Spieler können Sie ihn schlimmer oder weniger schlimm ausfallen lassen.

Hier die Schäden für den Fall, dass der Dschinn den Fall gebremst hat.

- Der Rumpf vom Hauptschiff ist Aufgeschlagen.
- Die Backbordgondel ist unwiderruflich zerstört.
- Die Fracht ist teilweise verrutscht
- In den Kabinen herrscht Chaos
- Bis auf kleinere Verletzungen (Schürfwunden und Quetschungen) sind alle wohlauf.
- Die Leichen von Bîx und Trîx können im nahen Umfeld gefunden werden. Sie weisen Brandverletzungen und schwere Traumata auf.

Mit einer Heilkunde Wunden +5 kann man feststellen, dass sie erst beim Aufschlag auf den Boden gestorben sind.

Die Helden werden sicherlich versuchen heraus zu finden, warum die Seitengondel explodiert ist.

Brandspuren am Rumpf der Enigma und den Trümmerteilen geben schnell Aufschluss darüber, dass es magisch oder alchemistisch gewesen sein muss.

Machen Sie es den Helden nicht allzu schwer dahinter zu kommen, dass das gesamte Schiff mit Hylailer Feuer beladen ist. Zur Not hören die Helden den Kapitän mit dem Konstrukteur darüber reden, was diese Tragödie ausgelöst haben könnte. Auch die Beiden sind wie der Rest der Crew schwer bestürzt.

Sollten die Spieler den Kapitän damit konfrontieren, wird er ihnen dies bestätigen. Es sei eine Maßnahme um zu verhindern, dass die Enigma in die falschen Hände gerät.

Den Helden sollte nun bewusst werden, dass der Kapitän ernst machen würde, wenn es soweit kommen sollte. Lieber würde er die Enigma und alle die, die zu dem Zeitpunkt (noch) auf dem Schiff sind Opfern, als sie in Feindeshand fallen zu lassen.

Die Reparatur der Enigma wird einige Zeit dauern. Da der Weg zu der Werkstatt des Aspyrdagg nicht mehr weit ist, wird vorgeschlagen den restlichen Weg zu Fuß zu gehen. Die Helden sollen dabei von der Magierin und ihrem Mann und den beiden erfahrenen Zwergen Xendrî und Xîndrî begleitet werden. Diese werden nicht darauf verzichten ihren Drachentöter mitzunehmen, man weiß ja nie.

Der Kartograph will sich das natürlich nicht entgehen lassen und so kommt auch er mit.

Cherti hat insgeheim natürlich andere Gründe um die Gruppe zu begleiten.

Der Rest bleibt bei der Enigma, um bei den Reparaturen zu helfen und sie möglicherweise gegen etwaige wilde Tiere zu verteidigen.

Sollten die Helden verweilen wollen, bis die Enigma fertig ist, weisen Sie sie darauf hin, dass jede Stunde die man in diesem Dschungel verbringt auch die letzte sein könnte.

Der Skalde Thure Exil Osmundson, der primär zum Schutz der Magierin dabei ist, kann so manche Horrorgeschichte dazu beitragen.

Wenn die Helden sich auf den Weg gemacht haben, erwartet sie die noch viel stickigere Luft im Dschungel, als sie noch darüber gewesen ist. Die hohe

Luftfeuchtigkeit lassen einen jeden sehr schnell die Kräfte verlieren.

Erst recht schwer Gerüstete dürften hier an den Rand ihrer Belastbarkeit gebracht werden. Spätestens dann, wenn es den Anstieg geben wird, der zu der etwas erhöht gelegenen Höhle führt.

Den Weg durch den Dschungel können Sie durch verschiedene Dinge ausschmücken. Vielleicht eine Wiese mit dem berühmten Klingengras aus Maraskan, welches einem das Fleisch von den Knochen reißt. Es könnte aber auch eine fleischfressende Pflanze, eine Bande Affen oder eine Maraskantarantel schon für genug Aufsehen sorgen. Passen Sie die Situation einfach Ihrer Gruppe an. Wenn Sie der Meinung sind, der Marsch durch den Dschungel schlaucht schon genug, dann kann auch das schon reichen.

V9 – In der Werkstatt

Wenn die Helden den sanften Anstieg hinter sich gebracht haben, der sie an den Ausläufern der Maraskankette erwartet, erreichen sie eine Höhle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch seht ihr die Öffnung im Berg die einem Schlund in die Tiefe gleicht. Das Abendlicht fällt nur noch schwach in die Höhle und nach wenigen Schritten ist es bereits dunkel. Ihr könnt noch die schwachen Umrisse einer Treppe sehen, welche tiefer in den Berg hinein führt.

die Heldengruppe in die Höhlen gegangen ist.

Die Helden werden durch die Höhle immer tiefer in den Berg gebracht. Hier und da können sie ausgelöste Fallen finden, die sich entweder selbst ausgelöst haben, weil sie völlig verrottet sind, oder durch andere Abenteurer ausgelöst wurden. Sie können natürlich auch die Helden einige Fallen auslösen lassen, welche für einen Schreckmoment sorgen, aber dann dennoch nicht richtig

Die Helden wissen nicht, dass sie Beobachtet werden. Die Gruppe Maraskaner, welche den Aspyrdagg ebenfalls versucht in die Hände zu bekommen, wurde durch den Verräter Cherti informiert und wartet nun ab, bis

funktionieren. Denken Sie hierbei an mögliche Gefahreninstinkt-Proben.

Optional:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft durch den Gang. Staub liegt in der Luft und die Beleuchtung, welche ihr dabei habt ist eher spärlich.

Plötzlich spürst du wie die Bodenplatte auf die du getreten bist nachgibt und über dir ein Unheil verkündendes Rattern ertönt.

Ihr anderen seht wie sich ein rostiges Fallgatter aus der Decke löst.

Doch kurz bevor es dich erreicht gibt es ein metallisches Kreischen und das Einzige was auf dich niederrieselt ist Roststaub, denn das Fallgatter scheint sich verkantet zu haben.

Sie können den Spielern natürlich auch noch ein paar intakte Fallen vorsetzen. Allerdings sollten sie nicht zu verletzt sein, wenn sie weitergehen.

Nachdem die Helden die Gänge durchquert haben, erreichen sie eine größere Halle. Hier wird ihnen aber ein deftiger Empfang bereitet. In der Halle lebt ein Purpurwurm. Die mehr als 10 Schritt lange Bestie ist mehrere Hundert Jahre alt. Anscheinend hat er sich hier eingemistet, bevor er ausgewachsen war. Denn er ist zu groß um durch den Gang nach draußen zu passen.

Werte für den Drachen finden sich im Anhang.

Der Drache ist ausgehungert und wird direkt angreifen. Die Helden müssen sich auf einen Kampf gefasst machen. Die beiden zwergischen Krieger Xendrí und Xíndrí werden sich euphorisch mit ihrem Drachentöter in den Kampf werfen. Doch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich der Gang und er mündet in eine große Halle mit Kuppeldach. Geröll liegt auf dem Boden und die Wände sehen zertrümmert aus. Unter euren Füßen knackt es mit jedem Schritt und als ihr einen Blick zu Boden werft, seht ihr unzählige kleine Knochen liegen.

Und dann hört ihr von der andern Seite der Halle ein tiefes, dumpfes Grollen, und zwei leuchtende große Augen mit geschlitzten Pupillen fixieren euch.

sie benötigen auch die Hilfe der Helden. Seathiria wird sich hinter ihrem Mann halten, der mehr auf ihren Schutz bedacht ist, als darum sich mit diesem Tier anzulegen. (Werte s. Anhang)

Behalten Sie die Beiden in der Hinterhand, für den Fall, dass der Kampf zu unausgewogen ist.

Der Drache erwehrt sich heftig und wird nicht aufgeben, ehe er nicht gesättigt oder Tod ist. Verhandeln scheint nichts zu bringen. Er hat seit vielen Dekaden nichts anderes als verirrtes Kleinvieh gefressen.

Der Kampf sollte die Helden fordern und zu einigen Verletzungen führen. Es ist besser wenn sie nicht ganz bei Kräften sind, wenn es weiter geht.

Hier bietet sich an, dass die Helden durchaus einen Drachenzahn, die ein oder andere Drachenschuppe oder ähnliches erhalten können, bevor es weiter geht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schwer atmend steht ihr vor den Überresten dieser gewiss Jahrhunderte alten Kreatur. Sie hat euch einen erbitterten Todeskampf geliefert, doch schlussendlich war sie unterlegen.

Eure Wunden schmerzen und die Müdigkeit des Tages lastet langsam auf euren Schultern.

Diese Halle diente wohl einst als Lagerraum. Es können Reste von Holz und Metall gefunden werden. Allerdings hat der Drache in seiner Wut über seine missliche Lage den ganzen Raum verwüstet.

Sollten die Helden beschließen in diesem Raum zu rasten, bevor es weiter geht, werden sie hier schon von den Maraskanern festgesetzt. Ansonsten passiert dies in der Werkstatt.

An diesen Raum schließt sich die eigentliche Werkstatt an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet nun einen noch größeren Raum. Dieser hat kein Kuppeldach, sondern verläuft kastenförmig. An den Wänden sind lange Werkbänke, die von einer dicken Staubschicht bedeckt sind. Werkzeuge hängen hier noch immer an den Wänden.

In der Mitte des Raums sind einige Werkbänke kreisförmig aufgestellt. Zwischen ihnen kann man in den Kreis hineintreten, in dem ein runder Tisch steht, mit einem Durchmesser von ca. 9 Schritt.

Auf diesem liegt eine große Holzscheibe.

Auf dem Tisch liegt ein alter Aspyrdagg'Uzad. Der letzte der fertig geworden ist. Auf anderen Werkbänken

findet man ebenfalls welche, die aber teilweise zerbrochen und vermodert sind.

Sollte ein magisch begabter Held direkt eine Analyse machen wollen, können Sie ihm nach einem Odem sagen, dass der Aspyrdagg in keinsten Weise magisch ist. Beschreiben Sie aber die Löcher, welche in aufwändigen, unregelmäßigen Mustern eingearbeitet sind.

Wenn die Helden den ersten Streifzug durch die Werkstatt beendet haben, werden sie von den Maraskanern überrascht werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich hört ihr ein lautes Lachen. Cherti steht an dem Aspyrdagg und lacht aus vollem Herzen. Dann seht ihr den Grund warum er lacht, denn in den Raum stürmen gerade mehrere Dutzend Männer. Zum Teil leicht, aber auch zum Teil schwer bewaffnet versperren sie den einzigen Ausgang aus dem Raum.

Der zurückhaltende Cherti ist nicht mehr wieder zu erkennen. Er strotzt vor Selbstvertrauen und verkündet, dass man nun das Eigentum der Maraskaner mitnehmen würde. Diskussionen wird er damit abwürgen, dass es sich um ein Relikt der Maraskaner handelt, an dem die Menschen der anderen Völker kein Recht haben. Auch wird er sie darauf hinweisen, dass er es war der dafür gesorgt hat, dass die Enigma abgestürzt ist.

Die Wut auf Cherti dürfte sowieso groß genug sein, aber nachdem er eröffnet, dass er am Tod von Bix und Trix schuld ist, sollten die Gemüter kochen.

Ein Kampf gegen die Übermacht sollte aber definitiv als unsinnig dargestellt werden. Eventuell angreifen wollende Helden könnten Sie mit einer Klugheits- oder einer Kriegskunst-Probe davon abbringen.

Die Maraskaner werden den Aspyrdagg fortbringen und sich auf schnellstem Weg davon machen. Cherti schlägt vor, dass er mit einem Dutzend Männer zurückbleiben wird, um zu verhindern, dass die Helden ihnen sofort folgen.

Wenn der Trupp der Maraskaner fort ist, ist der Zeitpunkt für die Helden gekommen, die Maraskaner zu stellen. Es wird sich zeigen, dass bis auf zwei Männer, die Maraskaner kaum im Kampf geübt sind. Cherti weiß sich mit seinem Säbel zu erwehren, aber der Tod von Ihm soll den Helden an dieser Stelle der Lohn sein. (Werte s. Anhang)

Verzweifelt über den Verlust des Aspyrdagg können die Helden zum einen versuchen dem größeren Trupp hinterher

zu eilen, was aber wohl wenig Erfolg verspricht. Zum anderen können sie versuchen noch andere Dinge in der Werkstatt zu finden.

Sie werden hierbei auf das Tagebuch des Chefkonstruktors stoßen. Welches teilweise in einer ihnen unbekanntem Sprache und Schrift verfasst ist aber auch teilweise durch Fresken bebildert wurde.

Je nachdem wie intensiv die Helden suchen, können Sie sie auch einen Aspyrdagg mehr oder weniger aus Bruchstücken oder unfertigen Stücken „Rekonstruieren“ lassen. Wobei das vermutlich Wochen in Anspruch nehmen würde, aber zumindest grob.

So kommen sie nicht mit leeren Händen zurück.

Akt V99 – Der Rückweg

Der Rückweg zur Enigma sollte nicht allzu schwer sein. Schließlich kennt man nun schon den Weg und kann einigen Gefahren aus dem Weg gehen. Allerdings würde es sich anbieten in den Werkhallen zu schlafen. Die Helden sind nun seit mehr als 12 Stunden wach. Außerdem haben sie einen längeren Marsch durch den Dschungel hinter sich und haben gegen einen Kavernendrachen sowie Maraskaner gekämpft. Führen Sie ihnen ihre körperliche Verfassung ruhig vor Augen.

Sollten die Helden dennoch losgehen wollen ist ein Marsch durch den Dschungel nachts sehr laut. Die Orientierung könnte ebenfalls schwerer fallen, sodass man sich komplett verläuft und mitten im Dschungel dann auf das Tageslicht warten muss.

Bei Tageslicht lässt sich die Absturzstelle der Enigma dann leicht finden. Unter

anderem, weil die Zwerge anscheinend ein Signalfeuer entzündet haben.

Wenn die Helden die Absturzstelle erreichen, werden sie feststellen, dass dies allerdings kein Signalfeuer war, sondern die Steuerbord Gondel, die man abmontiert hat und nun verbrennt. Alles Wichtige wurde entfernt, aber die Enigma war ohne diese Maßnahme nicht mehr flugfähig.

Der Kapitän wird sich nach der Lage erkundigen und freudig verkünden, dass die Enigma wieder startbereit ist. Zurzeit könnte man zwar nicht wassern, aber das soll gerade nicht das Problem sein.

Und so geht es wieder los. Die Enigma nimmt Kurs auf Khunchom.

Die Reise sollte bis zur Straße von Maraskan durchaus ereignislos sein. Dort hingegen werden sie am nächsten Morgen eine Überraschung erleben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So langsam verschwindet die stickige Luft von Maraskan und die Seeluft bläst euch eine erfrischende Briese um die Nase. Die Nacht auf der Enigma hat euch gut getan. Erfrischt könnt ihr nun auch Einsehen, dass ihr auch so schon mehr mitgebracht habt, als ursprünglich erwartet. Diese Erkenntnis hebt eure Laune zumindest etwas.

Dann hört ihr den Ruf vom Bug des Schiffs:

„Mann über Bord!“

Unten auf dem Wasser können die Helden Trümmerstücke eines Schiffes erkennen. Auch Menschen scheinen dort noch im Wasser zu sein. Sofort wird der Kapitän den Befehl geben die Höhe zu verringern. Leider kann die Enigma nicht mehr wassern, da der Rumpf aufgeschlagen ist. So bleibt nur die Rettung per Strickleiter. Eine durchaus wackelige Angelegenheit. Die Helden können auch beschließen einen Sprung ins Wasser zu wagen und den Menschen zu helfen, die völlig kraftlos im Wasser treiben.

Wenn alle gerettet sind, werden die Helden gewiss Interesse haben mit den Männern zu reden. Dabei werden sie einige Männer sehen, die ihnen bekannt vorkommen, denn es sind eben jene, die

ihnen in den Werkhallen den Aspyrdagg genommen haben.

Sie berichten, dass sie von einem Schiff voll Krakonier angegriffen und versenkt wurden. Sie haben nicht mal geplündert, sondern einfach das Schiff versenkt und dies wohl mit großer Freude. Dabei ist auch die gesamte Fracht versunken.

Wenn die Helden fragen, warum sie überhaupt den Aspyrdagg genommen haben, werden sie berichten, dass sie zu einer Gruppe von Maraskanern gehören, die die Kultur von Maraskan vor dem Einfluss der restlichen Welt schützen wollen. Den Namen der Organisation oder wichtiger Mitglieder würden sie allerdings ins Grab mitnehmen.

So bleibt vorerst nur die Rückkehr nach Khunchom. Dies dauert noch bis zum späten Abend. Man landet dann direkt auf dem Gelände der Akademie.

Khadil Okharim wird die Helden auch noch zu dieser späten Stunde empfangen und sich alles in jeder Einzelheit erzählen lassen.

Auch wird er sie loben, für das was sie ihm mitgebracht haben. Sollte ein Magier einen Odem auf den Aspyrdagg gewirkt haben und ihm davon berichten, wird er es als „Interessant“ abtun, aber es wird ihn nicht von der weiteren Erforschung abhalten. Die Helden dürfen solange sie in der Stadt sind in den Gästequartieren der Akademie wohnen.

Akt V999 - Der mühen Lohn

Für die Abgeschlossene Mission erhalten die Helden 30 Dukaten von der Akademie.

Außerdem erhält jeder Held ein Artefakt. Dies sollte sich aber in einem angemessenen Rahmen bewegen. Ein Psychostabilisartefakt oder ein Balsamartefakt seien hier als Richtwert der Nützlichkeit genannt. Sie als Spielleiter kennen ihre Gruppe besser und können selbst am besten entscheiden, was den Wünschen der Helden am ehesten entspricht.

Allerdings sollte es nichts zu Mächtiges sein, was die Spielbalance stört.

Khadil Okharim bedankt sich persönlich bei den Helden und überreicht ihnen persönlich die Artefakte für jeden.

Der Kult ist Khadil bekannt, wenn die Helden ihn darauf ansprechen. Er ist auch der Grund, warum er die Helden

weitestgehend im Unwissen ließ, da es schon viele gab die ihr Wissen über den Aspyrdagg mit dem Leben bezahlen mussten.

Dazu Erhalten alle Helden 250 Abenteuerpunkte, sie können etwaige Boni für herausragendes Rollenspiel oder Ideen mit bis zu 100 Abenteuerpunkten zusätzlich belohnen. An Speziellen Erfahrungen gibt es: Orientierung, Götter/Kulte, Geographie und Kartographie.

Als Idee sei hier eine Fortsetzung des Abenteuers angemerkt. Eine Expedition auf den Grund der Straße von Maraskan ist sicher ein Unterfangen welches Khadil Okharim als nicht unmöglich sieht. Die Helden die sich bereits einmal als Potent erwiesen haben sind hierbei sicherlich gern gesehen.

Anhänge

Dramatis Personae

Afralosch Sohn des Gervilosch

Dieser durchaus rüstige Zwerg ist der Kapitän und Mitkonstrukteur der Enigma. Er ist schon knappe 300 Jahre alt und hat schon so manches gesehen. Die Mannschaft vertraut seinem Urteil blind.

Er weiß die Enigma gut ein zu schätzen und hat die Mannschaft selbst ausgebildet.

Er ist ein eher ruhiger Zeitgenosse, der durch seine beruhigende Art ein Getümmel schnell überschaulich machen kann.

Afralosch ist neben den Helden einer der wenigen Eingeweihten über das eigentliche Ziel der Expedition.

Er weiß durchaus mit seinem großen Kriegshammer umzugehen, aber in diesem Abenteuer wird er wohl wenig Verwendung dafür haben.

Barvilosch „Hammerfaust“ Sohn des Gerbasch

Barvilosch ist der Chefkonstrukteur der Enigma. Er betrachtet sie als sein Projekt und ist penibel drauf bedacht, dass ihr nichts geschieht.

In den Situationen, in denen die Enigma beschädigt ist, wie der Durchschuss durch den Ballon oder nach dem Absturz, läuft Barvilosch hektisch umher und ist sehr gereizt.

An sich ist Barvilosch ein sehr netter Zwerg, der aber sehr aufbrausend sein kann.

Herausragende Talente:

Schmieden 16, Mechanik 18, Feinmechanik 15

Sollte es zu einem Enterkampf der Karakilreiter kommen, weiß auch Barvilosch, wie es sich für einen echten Zwerg gehört, zu kämpfen und sich zu verteidigen.

Beligram Took

Beligram ist der Koch auf der Enigma und ständig um das Wohl aller besorgt.

Bei Problemen zwischen Mannschaftsmitgliedern vermittelt er, da er der Seelsorger des Schiffes ist.

Seine Kochkunst ist hervorragend, wie es bei den Hügelzwerge Brauch ist.

Für Gerüchte ist Beligram der beste Ansprechpartner.

Xendî und Xîndrî Söhne des Xandrî

Diese beiden Krieger aus der Xorloscher Drachenkampf Akademie sind Krieger mit Leib und Seele. Hinter jeder Ecke sehen sie die finsternen Machenschaften von Drachen.

Sie würden niemals ohne ihren Drachentöter irgendwo hingehen.

Für die Drachenei-Akademie zu arbeiten finden sie nicht so gut, aber sie verbuchen es als Studien unter dem Deckmantel des Feindes.

An Bord besetzen sie die mittlere Rotze.

Wichtige Talente von Beiden:

Zwergenschlägel/Felsspalter AT 18 PA 15

Schaden: 2w6+3

Spießgespann AT 16

Schaden: 6w6+15

Belagerungswaffen At 15

Schaden: 5w6+8

Bîx und Trîx Söhne des Magrosch

Die Beiden jungen Zwerge sind an sich die einzigen Beiden aus der Mannschaft, bei denen es sinnvoll ist ihnen eine eigene Persönlichkeit mit Wiedererkennungswert zu geben. Schließlich soll der Tod der beiden die Charaktere treffen.

Dies ist das erste große Abenteuer von den Beiden. Sie sind sehr gespannt auf das was sie erwartet und hoffen mit Kapitän Arfalosch noch auf viele Reisen zu gehen.

Den Kapitän bewundern beide sehr. Häufig sprechen sie von den Abenteuern, die der Kapitän schon erlebt hat und davon, dass sie auch einmal so große Abenteuer erleben wollen.

An Bord besetzen sie die Hornisse auf der Backbordgondel.

Die Geschützmannschaften

Das interessanteste an den Geschützmannschaften ist, dass es sich bei jeder Mannschaft um Zwillinge handelt.

Afralosch hat sie mit viel Bedacht ausgewählt und selbst trainiert. Sie alle sind gute Schützen mit der Armbrust und mit der Hornisse.

Es handelt sich dabei um zehn Zwerge die jeweils zu zweit die Hornissen besetzen. Die an Backbord ist bereits durch Bîx und Trîx besetzt.

Richtwert:

Belagerungswaffen AT 17

Schaden Hornisse: 2w6+6

Cherti al Rashid ibn Fasir

Dieser Tulamide ist eigentlich zwecks der Kartographie an Bord der Enigma. Dieses Handwerk beherrscht er auch sehr gut, allerdings ist dies nicht seine eigentliche Motivation teilzunehmen.

Er sah in den Maraskanern schon immer ein unterdrücktes Volk und möchte ihnen helfen ihre Geheimnisse zu bewahren.

Daher ist er bei der Expedition dabei. Er möchte die Enigma soweit möglich Sabotieren, um dafür zu sorgen, dass seine Maraskanischen Freunde schneller in der Werkstatt des Aspyrdagg sind, als die Helden.

Leider klappt dies nicht zur Gänze und so kommt es zum Kampf.

Auf dem Schiff ist er ein netter Mann, mit dem man angeregte Gespräche führen kann. Außerdem bringt er einem mit Freuden die Grundlagen der Kartographie bei. Auch einer Runde Schwarze & Weiße Kamele ist er nicht abgeneigt. Alles in allem spielt er eine gute Rolle, die bis zuletzt nicht zu durchschauen ist.

Wichtige Talente:

Kartographie 13, Brett & Kartenspiel 10, Überreden/Überzeugen 14

Säbel AT 15 PA 14

Khunchomer 1w6+4

Seathiria Lichterglanz bin Sharif Salimo Suni

Die Magierin ist als Halbfelge in den Tulamidenlanden schon nahezu ein Exot. Ihr elegantes und bildhübsches äußeres wird nur noch von ihrer fachlichen Kompetenz übertroffen. Sie ist für eine Magierin nahezu nicht arrogant, sondern geht offenherzig und freundlich mit jedem um.

Sie ist sehr bewandert in der Geschichte der Magietheorie und eine Expertin der Kraftlinienmagie. Wissbegierigen Charakteren bringt Sie gerne ihr Wissen näher. Ihre Ausrichtung ist grau mit einem Hang zum weißen Zweig. Neben dem Studium in der Drachenei-Akademie, hat sie auch in Donnerbach gelernt, so weiß kann sie vieles über die elfische Kultur sagen und handelt selbst manchmal so.

Sie begleitet die Enigma als rechte Hand von Khadil Okharim. Außerdem hat sie den Luftdschinn beschworen der die Enigma vorwärts bringt.

Derzeit trägt sie nur ein Artefakt bei sich. Dies ist ein Ring mit einem Matrixgeber für einen Gardianum gegen dämonische Wesenheiten, damit sie ohne Zauberzeiten diesen wirken kann.

Während der Reise hat sie einen Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen auf dem Schiff verankert, sodass die Ballons dagegen geschützt sind.

Wichtige Talente:

Gardianum 15, Fortifex 14, Balsam 23, Motoricus 15, Klarum Purum 12, Pentagramma 18, Odem 12, Analys 18, Beherrschung brechen 13, Dschinnruf 18

Hohe MR 3

Sehr gute Alchemistin. Bewandert in allen „gängigen“ Zaubern

Thure Exil Osmundson

Thure ist der Mann von Seathiria. Die Beiden pflegen eine Beziehung die mitunter auch darin besteht den anderen immer wieder zu necken.

Sein größtes Bestreben ist dafür zu sorgen, dass seiner Frau nichts passiert. Der mittlerweile über 50 Jahre alte Thorwaler hat seine Abenteuer schon erlebt und zieht es nun vor den Jüngeren bei der Arbeit zusehen, um später darüber berichten zu können.

Thure ist nicht bloß ein Kämpfer, nein er ist eigentlich ein Skalde der jede Gelegenheit dazu nutzt um die Geschichten seines Volkes, sowie allerhand andere Heldengeschichten zu besingen.

In jungen Jahren hat er den Weg zur Kirche gefunden, und so ist er auch ein Swafnir-Geweihter.

Nutzen Sie Thure um ein paar lustige Geschichten hineinzubringen oder aber auch die ein oder andere Horrorgeschichte von Maraskan, derer es genügend gibt.

Im Kampf kämpft er sehr defensiv. Zwar nutzt er Wuchtschläge, die verheerend sein können, aber ist mehr darauf bedacht sich und seinen Nachbarn zu schützen.

Lassen sie ihn also ruhig einmal für einen Spieler mit seinem Schild parieren, wenn dieser es selbst nicht geschafft hätte. Dies bringt Sympathie für die NSC's und verhindert Verletzungen.

Wichtige Talente:

Liturgiekenntnis 18, Sagen & Legenden 21, Götter/Kulte 21, Heilkunde Wunden 13, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Seele 16, Singen 18, Musizieren 16

Hieb Waffen AT 25 (- Wuchtschlag 10) PA 20

Schild PA 21 (2 Paraden)

Schaden 1w6+8 (+Wuchtschlag 10)

Karakil und Karakilreiter:

Karakilreiter: (Mensch)

LeP 30 RS 3 MR 5

Kriegsbogen AT 16

Schaden: 1w+6

Karakil

Geflügelte Schlange

LeP 110 RS 5 MR 7

Beschwörung +10

Beherrschung +6

Biss At 10 PA 3 Schaden: 3w6+3

Sturzflugangriff At 17 Schaden: 3w6+6

Besondere Regeln:

Ausweichen in den Limbus (mit Reiter),
Limbusreisender (mit Reiter) Regeneration I/II

Kampfprofil Maraskaner:

Unerfahren:

LeP 28 RS 2 MR 4

Langschwert AT 12 PA 12

Schaden: 1w6+6

Erfahren:

LeP 35 RS 4 MR 6

Nachtwind AT 16 PA 14

Schaden: 1w6+6

Der Purpurwurm:

Beschreibungen zum Purpurwurm finden Sie im Zoo Botanica Seite 85

Hier ein Teil der Werte für einen ca. 800 Jahre alten Drachen.

LeP 160 RS 9 MR 15 AsP 150

Biss: At 14 PA 12 Schaden: 4w6+1

Halsschwenker: AT 11 PA - Schaden: 1w6+1

Schwanzschlag: AT 11 PA 3 Schaden: 2w6+1

Prankenhieb: AT 7 PA 5 Schaden: 2w6+4

Trampeln: AT 6 PA – Schaden: 3w6

Flammenstrahl (alle 2 KR) bis 50schritt

At 15 Schaden: 3w6

Kampfregelein:

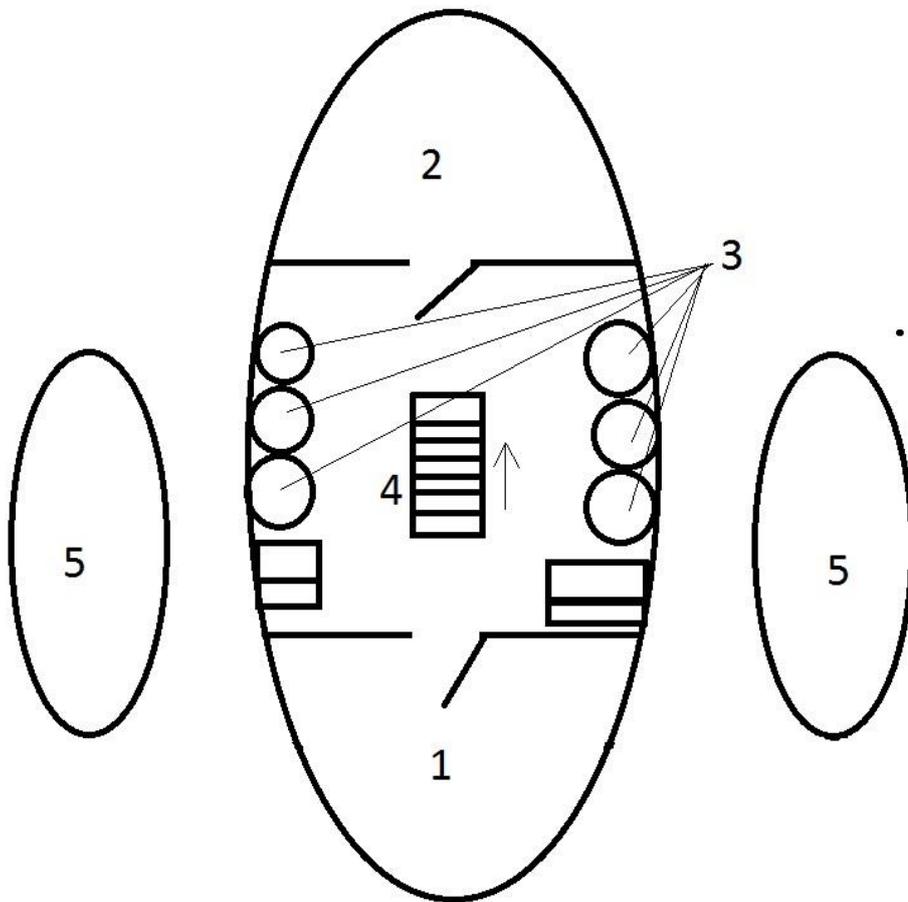
Feuerodem (2 SP pro KR in 10 schritt 1 SP Pro KR in 15 schritt Radius), sehr großer Gegner

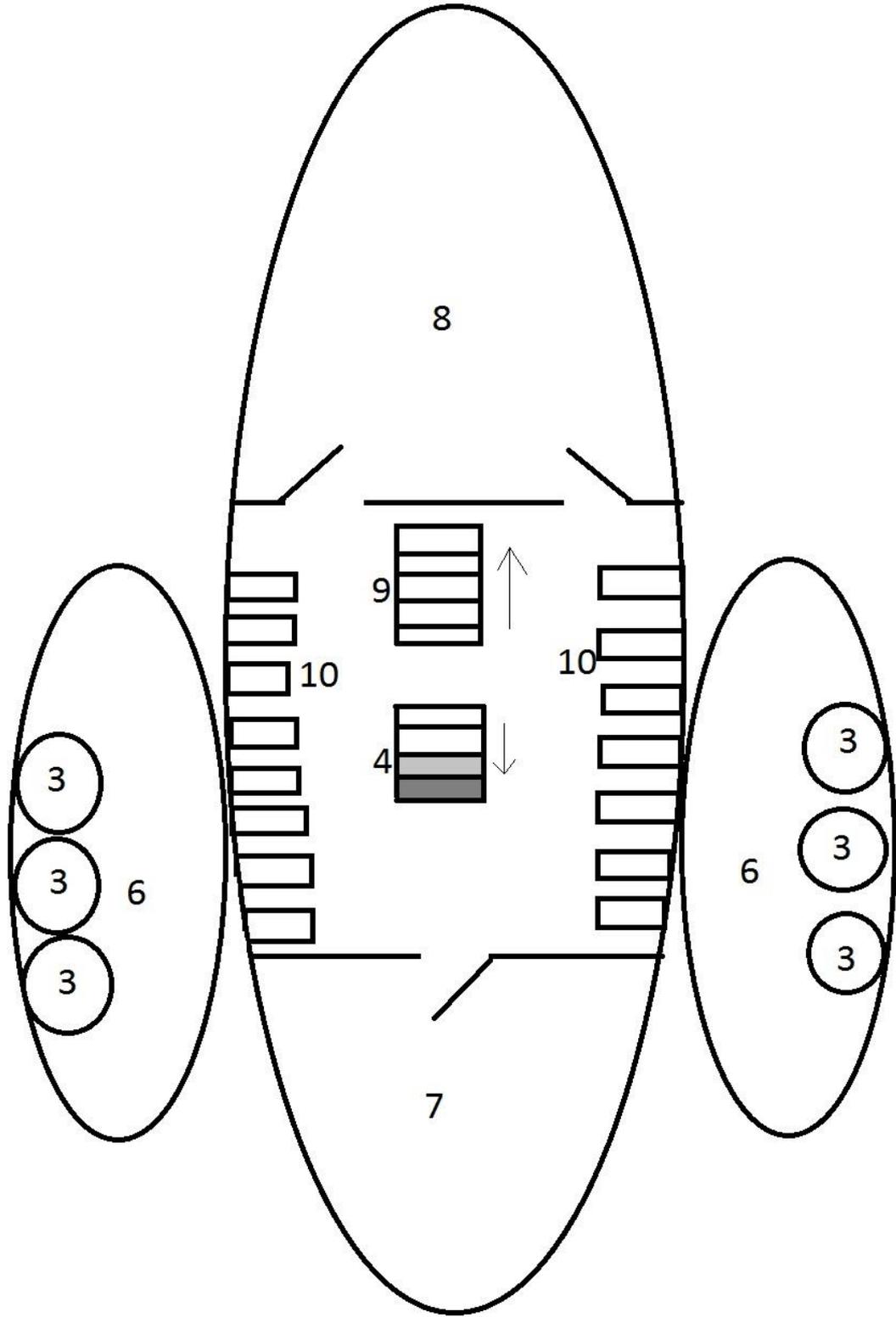
Weiteres siehe ZBA 85

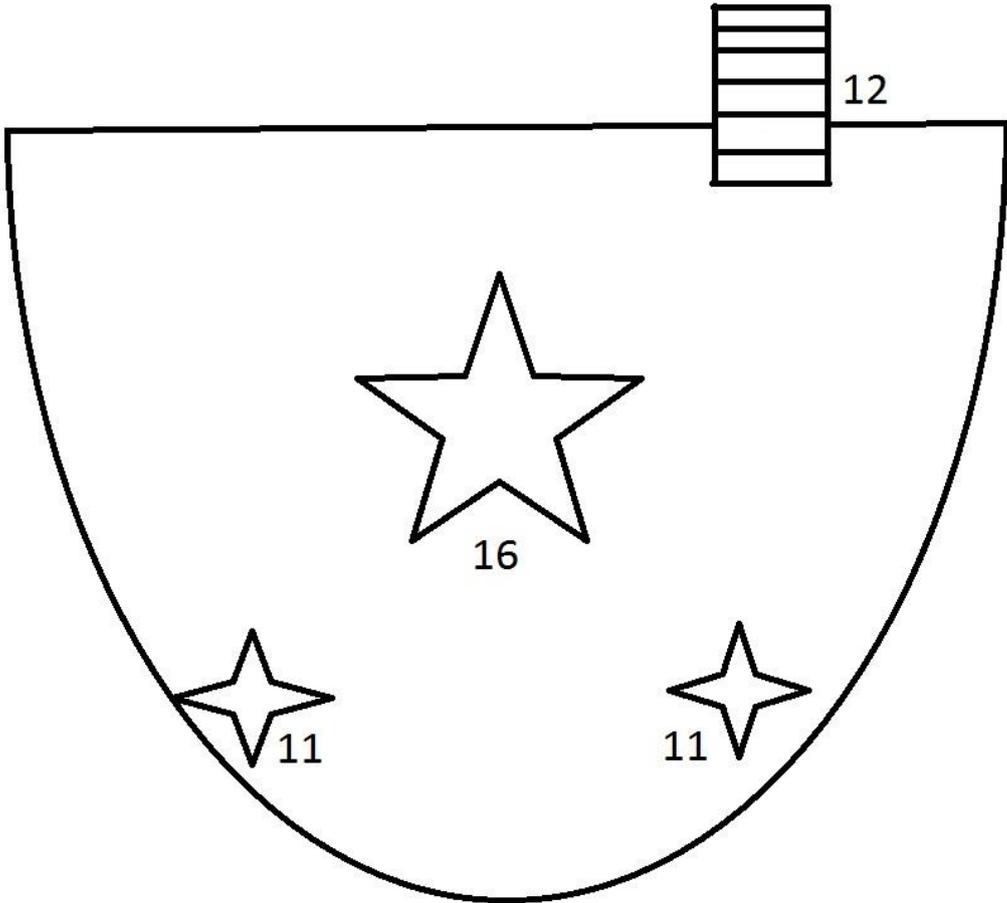
Magie:

Meisterlich in Herrschaft und Einfluss, durchschnittlich in Hellsicht, Illusion, Verständigung, Form und Kraft.

Die Enigma







Für den Fall, dass Sie die Pläne der Enigma ausdrucken wollen, finden Sie die Legende des Lageplans hier:

1. Putzlager
2. Lagerraum (Wasser und Vorräte)
3. Fässer mit Hylailer Feuer
4. Treppe zwischen Unterdeck und Mitteldeck
5. Gewichtskammern der Außengondeln zur Stabilisierung
6. Unterdeck der Außengondeln
7. Kombüse
8. Lagerraum für Munition und Vorräte
9. Treppe Zwischen Mitteldeck und Oberdeck
10. Schlafkojen
11. Hornissen
12. Treppe zwischen Oberdeck und Aufbau
13. Quartiere
14. Luke zum Unterdeck der Gondeln.
15. Kapitänskajüte
16. Rotze