

DER UNBEKANNTE SEEMANN

Die Helden müssen eine Truhe aus einem gestrandeten Schiff voller seltsam verwachsener Untoter bergen.

DAS SCHIFF

Die König Valpo ist eine Kogge der bornländischen Handelsbundes und war dem Rückweg von Brabak nach Festum. Einen Tag nach einem Zwischenstopp in Valusa geriet sie in einen schweren Sturm. Dabei wurden neben dem Schiff auch ein paar Kisten der Ladung beschädigt. Die Mitglieder der Mannschaft die nicht schon beim Sturm und der Fast-Havarie umgekommen waren, veränderten sich kurz darauf auf grauenhafte Art und Weise. Diejenigen die keine Opfer dieser Veränderung waren, wurden von ihnen umgebracht. Nur ein Mitglied der Mannschaft, der erste Maat Snellig, konnte sowohl der Veränderung widerstehen als auch lang genug überleben um vom Schiff zu entkommen.

Schwer beschädigt und fast ohne Mannschaft wurde die Kogge dann ungefähr 25 Meilen nördlich von Valusa an den Strand gespült. Aus dem Wrack krochen nur noch drei Gestalten, die einzigen Überlebenden dieses Unglücks. Einer der Überlebenden war der erste Maat Snellig. Er konnte gar nicht schnell genug vom Wrack wegkommen, und rannte in Richtung Süden, nach Valusa.

IN VALUSA

Die Helden sind, auf der Flucht vor dem stürmischen Wetter der letzten Tage, in einem der Gasthäuser von Valusa untergekommen und lassen dort den Abend ausklingen. Plötzlich wird die Tür des Gastraums aufgerissen und ein schwer verletzter Mann, in der zerfetzten Uniform eines Matrosen des Freibunds, schleppt sich

keuchend auf einen der Helden zu.

"Sie...dürfen nicht...Truhe..." ist alles was er sagen kann bevor er erschöpft und blutend zusammen bricht. Ein Wurf auf *Heilen* offenbart das der Mann nicht nur völlig erschöpft ist, sondern auch einige tiefe Biss- und Kratzspuren von großen Klauen aufweist.

DER UNBEKANNTE SEEMANN

Der Seemann wird erstmal im Gasthaus untergebracht. Der Wirt besteht darauf.

In der Nacht wird der wehrlose Seemann von seinen zwei Verfolgern aufgespürt und angegriffen. Die Helden werden wahrscheinlich auf die andere Art Zeuge davon und sich in den Kampf einmischen.

Bei den Angreifern handelt es sich augenscheinlich ebenfalls um Matrosen. Legen sie aber ihre groben Kutten ab erkennt man das sie Opfer unheimlicher Veränderungen wurden. Ihre Haut erinnert teilweise eher an schwarze Baumrinde, die Finger sind zu Klauen verhärtet und aus ihren Rücken wachsen tentakelartige Ranken die wild umher peitschen.

Sollten die Angreifer gefangen genommen und nicht getötet werden, so ist von ihnen zu erfahren das sie unbedingt in den Besitz eines Schlüssel kommen müssen um damit die Kiste auf der König Valpo öffnen zu können. Der Flüchtige hätte den Schlüssel gestohlen. Beide Angreifer tun sich dabei recht schwer mit der menschlichen Sprache, sie haben Mühe die Worte zu formen und ziehen Vokale seltsam in die Länge. Sie können aber nicht sagen was mit ihnen passiert ist.

Sollte der Seemann den Angriff überleben, schläft er

noch bis zum Mittag und ist nur durch Ohrfeigen oder ähnliches zu wecken. Wie im Dilirium kann er den Helden berichten was mit der König Valpo passiert ist. Außerdem kann er ihnen erzählen wieso die beiden Angreifer hinter ihm her sind. Sie wollen einen Schlüssel zu einer speziellen Truhe im Lagerraum der König Valpo. Diese Truhe gehörte auch zur Ladung die in Al'Anfa aufgenommen wurde zusammen mit den Kisten aus denen die Körner stammen die den Helden bei der ersten Untersuchung von Snellig aufgefallen sind. Warum die Wesen hinter dem Inhalt der Truhe her sind weiß Snellig aber nicht.

Den Schlüssel hat Snellig dem Kapitän abgenommen und sich um die Brust gebunden bevor er vom Schiff geflüchtet ist. Den Schlüssel können die Helden von ihm bekommen, doch er weigert sich zusammen mit den Helden zurück zum Schiff zu reisen. Die Helden müssen Snellig versprechen den Inhalt der Truhe zu vernichten.

DIE GESTRANDETE GEFAHR

Die Kogge liegt übel mitgenommen etwa 10 Schritt vom Strand entfernt im seichten Wasser. Beide Mäste sind abgebrochen, die Segel flattern zerfetzt im Wind, im Rumpf klafft ein drei Schritt großes Loch.

Das gesamte Schiff ist mit einem grünlichen Patine überzogen. Auf den ersten Blick sieht es auch wie Moos. Vor dem Schiff, am Strand, patroulieren acht der widerllchen Mutanten. Snellig gibt sich darüber Überrascht, er ist sich sicher das die gesamte Mannschaft, auch die Veränderten, tot waren als er das

Schiff verließ. Sobald man den Strand betritt greifen die Wesen an.

IM BAUCH DES UNHEILS

Was sich Außen nur andeutete wird Innen zur Gewissheit. Das komplette Schiff ist völlig überwuchert. Überall entlang des Rumpfes wachsen dunkelgrüne, mit kleinen efeuartigen Blättern besetzte Ranken. Durch das große Loch im Rumpf erreichen die Helden schnell den Lagerraum der König Valpo und finden die gesuchte Truhe (80 Stein schwer, aber schwimmfähig). Doch als sie das Schiff mit der Truhe wieder verlassen wollen reagieren die Ranken blitzschnell und versuchen die Helden zu umschlingen (jede Runde wie Ringenangriff wie Kämpfen und Stärke W4). Außerdem wuchert innerhalb von Sekunden das Loch zu und muss erst wieder freigeschlagen. Die Ranken eine Robustheit von 12 und es müssen mindestens zwei Wunden verursacht werden um durch das Loch zusammen mit der Truhe entkommen zu können.

Auch in den Rest der Mannschaft kommt wieder Leben. Jede Runde die die Helden im Lagerraum verbringen strömen drei untote Mannschaftsmitglieder in den Lagerraum und greifen die Helden an.

Kann die Gruppe das Schiff verlassen werden sie nicht von der Mannschaft verfolgt.

DIE TRUHE

Im Inneren der Truhe befinden sich zwei Säcke mit seltsam verformten Samenkörnern. Auch pflanzenkundigen Helden sind sie gänzlich unbekannt. Snellig besteht darauf das die Truhe vernichtet wird. Wenn diese ekelhaften Wesen hinter diesem Zeug her sind, dann kann das nichts gutes sein, meint er.

Die wiedererweckte Mannschaft

Die Mannschaft der König Valpo wurde durch ein dämonisches Pflanzenwesen zu untotem Leben erweckt um die Truhe zu beschützen.

Den beiden Verfolgern von Snellig wurde ein letzter Rest ihrer Intelligenz durch die dämonische Pflanze gelassen damit sie in der Lage sind Snellig und vor allem den Schlüssel den er trägt aufzuspüren und zurück zu bringen. Bei ihnen kann also das (A) bei Verstand getrichen werden.

Attribute

Geschicklichkeit W6, Stärke W8, Konstitution W8, Verstand W4 (A), Willenskraft W6

Fertigkeiten

Kämpfen W6, Einschüchtern W6, Wahrnehmung W4

Bewegungsweite: 5, Parade: 5, Robustheit: 6

Besondere Merkmale

Klauen: Stä+W4

Untot

Pflanzenwesen