1W20 weitere Begegnungen auf hoher See

1. Bei einer ruhigen Seefahrt erspäht ihr in weiter Ferne einige Schiffe, welche mit gesetzten Segeln auf euch zu halten. Sind es Piraten? Dann bemerkt ihr, dass eines der Schiffe plötzlich Fahrt verliert, von einer schwarzen Masse überwuchert wird und zu sinken beginnt. Diese Schiffe greifen nicht an, sie fliehen…

2. Eine Insel erhebt sich unweit des Schiffes, die keine eurer Karten verzeichnet hat. Darauf steht ein uralter, von Muscheln überwucherter Obelisk. Die grotesken Schriftzeichen auf seiner Oberfläche versprechen demjenigen einen mächtigen Zauber, dem es gelingt, eine Nacht in Anbetung vor ihm zu verbringen. Doch mit Einbruch der Dunkelheit nahen auch die Priester der Fischwesen, die den Zauber für sich haben wollen…

3. In die Mannschaft eures Schiffes haben sich Piraten eingeschleust, deren Plan es ist, auf hoher See zu meutern, das Schiff zu übernehmen und einer Karte zu folgen, die zu einer unbekannten Insel und ihren Geheimnissen führt. Auf welcher Seite werdet ihr stehen?

4. Bei Einbruch der Dunkelheit beginnt das Wasser um das Schiff, weitflächig zu glühen oder phosphoreszieren.
W6 mögliche Erklärungen, die ggf. verschiedene Farben des Glühens zufolge haben:
1) es ist ein Teppich harmloser Leuchtalgen
2) es sind Myriarden leuchtender Kleinstlebewesen, die in komplexen Mustern und vielfarbig pulsieren – wer sich davon hypnotisieren lässt, kann von Bord fallen
3) es sind Millionen kleiner, durchsichtiger Eier, die seltsame, ebenfalls glühende Flugwesen entlassen (werden agressiv wenn attackiert)
4) es ist ein unterseeischer Vulkanausbruch in feurigen Farben, riesige Blasen schwarzen Rauchs und heißen Dampfes steigen auf (mit gelungenen Proben kann das Schiff aus der Gefahrenzone gebracht werden, ansonsten nimmt es Schaden)
5) es ist der Zauber eines unterseeischen Volkes
6) das Glühen geht dem Auftauchen eines Geisterschiffs voraus

5. (Ggf. mit passenden Wesen des Hintergrunds abändern) Ein junger Krake, nicht größer als ein Beiboot, hievt sich an Deck und bleibt liegen. Kurz darauf entdeckt man einige ungewöhnlich große und intelligente Schwertwale, die zunächst die Köpfe aus dem Wasser heben und die Situation an Deck beäugen, um dann zu beginnen, das Schiff leicht zu rammen, als würden sie seine Festigkeit prüfen (falls jemand Tiere versteht: sie fordern die Herausgabe ihrer Beute, des Kraken).
Werden sie mit Harpunen usw. beschossen, geben sie nach kurzer Zeit auf. Sollte die Gruppe den Kraken jedoch verletzen, bevor die Wale abziehen, macht dessen ins Meer tropfende Blut diese rasend und sie beginnen, das Schiff ernsthaft zu attackieren, während der Krake versucht, ihnen die SCs vom Schiff aus zum Fraß vorzuwerfen.
Wenn der Krake dagegen von den Charakteren und der Crew in Frieden gelassen wird, verschwindet er kurz nach dem Abziehen der Wale wieder im Meer, allerdings wird er sich später dankbar erweisen (indem er z.B. in einer weiteren brenzligen Situation hilft oder einen Edelstein an Deck zurücklässt).

6. Ein brütend heißer und windarmer Sonnentag auf Deck geht langsam zu Ende. Dann: Eine plötzliche Erschütterung gepaart mit einem trommelfellberstenden Knall werfen euch fast über die Reling. Vom Unterdeck hört ihr Schmerzenschreie und das Rauschen von Wasser. Das Schiff beginnt sich langsam nach Steuerbord zu neigen…

7. Bei fast völliger Windstille nähert sich eine ominöse Nebelwand. Die SC können das Schiff vermittels Zauberei, Muskelkraft oder anderen Ideen in Sicherheit bringen. Schaffen sie es nicht, wird ihr Schiff von den Nebeln verschlungen.
1W6 mögliche Dinge im Nebel:
1) prophetische Träume und dunkle Visionen
2) Geister aus der Vergangenheit
3) ein inselgroßes Seeungeheuer, das aber friedlich ist, solange man es nicht reizt
4) Meerwesen, die sich in seinem Schutz an Bord schleichen
4) Orts- und Zeitverschiebungen
4) eine Abweichung vom Kurs

8. Auf hoher See begegnet ihr einem Dreimaster, auf dem trotz seiner Größe nur zwei Männer anzutreffen sind. Bei einem Gespräch mit den beiden erkennt man schnell, dass der erste Maat nicht wirklich der hellste Stern am Firmament ist, dafür aber selig mit sich und der Welt. Der Käpt’n hingegen ist ein alter Seebär,

welcher ein gesundes Ego besitzt und den unglaublichsten Seemannsgarn spinnt. Jedoch wird alles, was er erzählt, wahr.

9. Eine Seeschlange wird gesichtet, die sich parallel zum Schiff bewegt und auch etwa so lang ist, dieses aber nicht angreift. Ihre Schuppen scheinen aus reinem Kupfer, Gold und Silber zu bestehen. Wenn die Charaktere entscheiden, das erstaunliche Tier wegen seiner wertvoll scheinenden Haut zu erlegen, kann ihnen das gelingen, sofern sie es schaffen, mindestens drei Harpunen zu versenken, die nicht abbrechen. Fremde Händler bezahlen durchaus gute Preise (obwohl es sich nicht um echtes Edelmetall handelt). Allerdings werden die Charaktere fortan von den Einheimischen gemieden und die restliche Seereise steht unter keinem guten Stern (Glücks-, Segeln-, oder Schiffahrtsproben bis zum Zielhafen um eins erschwert).

10. Ein gewaltiger Wal begleitet die Reisenden unter dem Wind mit mächtigen, ruhigen Schlägen seiner riesigen Schwanzflosse. Das Wesen muss uralt sein. Mit dem Wal an der Seite wehen stets günstige Winde, die Reise geht schnell voran. Einige der Seeleute sind der Ansicht, dass sie noch nie eine derart enorme Kreatur gesehen hätten und dass sie sicherlich alle reich werden könnten, wenn sie den Wal töteten. Andere hingegen raunen in leisen, vorsichtigen Stimmen, dass dieses Wesen wohl nur göttlicher Natur sein könnte und es niemals angerührt werden dürfe, um nicht die entsetzliche Rache der Götter des Meeres heraufzubeschwören. Einer der Charaktere beginnt in der folgenden Nacht von einem Mädchen mit traurigen grünen Augen zu träumen, das ihn bittet, anfleht zu ihr ins Meer zu kommen. Ihr Haar schimmert wie Seegras…

11. Als auf offener See ein Passagier spurlos verschwindet, behauptet ein anderer, dass es sich um seinen Partner handelte, der jemanden oder etwas Gefährliches auf dem Schiff vermutete (Attentäter, Spion, Gestaltwandler, Meisterdieb oder ähnl.).

12. Am Horizont sind ein Dutzend Schiffe zu sehen, welche durch Seilhängebrücken und Planken miteinander verbunden sind. Dieses schwimmende Dorf zieht nomadenhaft über die Meere und treibt Handel mit vorbeifahrenden Schiffen.
Vorschläge (W6)
1-2: Das Dorf ist sehr gastfreundlich und hilft den SCs so gut es kann
3-4: Das Dorf hält nur den nötigsten Kontakt. Was verbirgt es? Wovor hat es

Angst?
5-6: Das Dorf wird von Kannibalen bewohnt, die fremde Schiffe anlocken, um deren Besatzung zu verspeisen und ihr Schiff als Wohn- oder Ackerbauschiff dem Dorf einzuverleiben.

13. Trotz relativer Windstille schlagen die Wellen immer höher und das Wasser schäumt. Plötzlich kommt es zu einem mahlstromartigen Sog, der sich vor dem Schiff auftut. Die Crew hat Mühe, das Schiff vor einer Schlagseite zu bewahren, während es langsam, aber unentrinnbar in den Strudel gezogen wird. Gebannt starrt ihr über den Bug, als die Quelle des Unheils langsam vor euch auftaucht. Die Wassermassen brechen vor dem Schiff weg und es wird in einem Stück mit euch in die Tiefe gezogen. Das Letzte was ihr sehen könnt, bevor euch Dunkelheit umschließt ist das gigantische Maul des Leviathans…[bitte hier Megadungeon einfügen].

14. Der Smutje teilt – mit nicht wenig Angst in den Augen – mit, dass große Teile der Vorräte verdorben sind und er nun… kreativ werden muss.
1W6
1) Die Mannschaft muss hungern. Die Offiziere natürlich nicht.
2) Die kärglichen Reste des Schiffszwiebacks sind inzwischen nichts mehr für Vegetarier. Wenn ihr wisst, was ich meine. Aber man hungert nicht.
3) Es gibt Bohnen. Nur Bohnen – mit allen zu erwartenden Folgen.
4) Es gibt Bohnen mit eingeweichtem Stockfisch. Nicht übel, aber es sind die letzten Reste.
5) Eine Suppe mit frischem Fleisch. Die Mannschaft greift nur zu gern zu, aber einige murren darüber woher das Fleisch denn stammen könnte…
6) Teile der Mannschaft wurden zum Angeln eingeteilt und machten reichlich Beute. Frischer Fisch für alle!

15. Eines nachts hört man ein Trappeln, Trommeln und Rumoren auf dem ganzen Schiff, für das zunächst keine Ursache gefunden werden kann. Die Mannschaft ist aber nicht alarmiert: es habe schon immer Gerüchte über einen Klabauterer an Bord gegeben. Man dürfe ihn keinesfalls vertreiben, weil das Schiff sonst dem Untergang geweiht sei. Wenn die Vermutung zutrifft, worum handelt es sich und warum wird dieses Wesen – wenn es (nur) eines gibt – bei dieser Reise aktiv? Hat das etwas mit einem dunklen Geheimnis der Charaktere zu tun?

16. Eine gewaltige Sturmfront zieht auf. Indem sie mit vollem Einsatz, Magie und

guten Ideen mithelfen, können die Charaktere Schlimmeres verhindern. Verhalten sie sich passiv oder sind die Würfel dagegen, hat das Schiff hinterher Schlagseite sowie einen zerbrochenen Mast und ist weit vom Kurs abgetrieben.

17. Piraten!

18. Vor euch taucht plötzlich ein Schiff aus dem Wasser auf. Es hat keine Segeln oder Masten. Ein paar Zwerge klettern an Deck und verlangen, das vorliegende Seegebiet zu meiden, denn sie führen dort Erkundungstauchungen nach Erzen durch. Sie wollen diese für sich selbst haben, niemand anderes soll in dem Gebiet tauchen.

19. Die Abenteurer entdecken mitten auf dem Meer ein junges Mädchen in einem kleinen Ruderboot. Es stellt sich heraus, dass die junge Dame eine Bardin ist und nachdem sie wieder etwas zu Kräften gekommen ist, bedankt sie sich bei ihren Rettern mit einer Vorführung.
Ihre Stimme ist von übernatürlicher Schönheit und verzaubert die Crew.
Die junge Bardin hat einen Pakt mit den Sirenen des Meeres geschlossen: Sie erhält die Stimme und das Gesangstalent eines dieser Wesen, muss dafür aber drei Jahre lang Seefahrer in ihre Fänge locken. Nun scheinen die Abenteurer auf der Speisekarte zu stehen.

20. Nach einigen bösen Omen (z.B. Wasserhosen oder Seeschlangen am Horizont, gerissenen Seilen und gebrochenen Ankerketten) gerät das Schiff in eine anhaltende Flaute. Das Trinkwasser wird schal und muss eingeteilt werden und schließlich erklärt ein selbsternannter Prophet an Bord, dass die Charaktere der Grund dafür seien. Die Götter hätten sie verflucht (möglichst wegen einer berüchtigten Tat in in früheren Abenteuern). Bevor es zu einer kämpferischen Auseinandersetzung kommt, bietet der Kapitän an, sie mit einem Beiboot und genügend Proviant auszustatten, dass sie einen nahegelegenen Hafen erreichen können. Wenn sich nichts anderes anbietet,, könnte dieser z.B. zu einem Außenposten auf einer weitgehend unerforschten Insel gehören.

Autoren: Daicorion, Daniel, Kurutta, Moonmoth, Pixellance, Tegres