1W10 Begegnungen auf hoher See

1. Ein herrenloses Schiff. Noch immer brennt der Ofen, das Essen und der rote Wein stehen auf dem Tisch. Keine Spur von der Crew oder den Passagieren. Aber man findet 5W20 Goldmünzen überall auf dem Schiff.
2. Ein weißer Wal taucht auf! Jeder weiß, dass ein weißer Wal zu einem besonderen Wunderland führt. Es muss nur gelingen, ihm zu folgen ...
3. Naglfar, das gewaltige Totenschiff, gefertigt aus den ungeschnittenen Nägeln der Toten, kreuzt den Weg. Loki steuert das Schiff und fragt, ob man sich zur letzten Schlacht anschließen will.
4. Ein Floß mit einem in Bandagen und Lumpen gehüllten Mann darauf gerät in Sichtweite. Der Mann winkt ab. Er will nicht gerettet werden, bittet aber um Wasser und Nahrung. Wer den Mann berührt, zieht sich eine seltsame Krankheit zu: ein orangefarbener Pilzbewuchs breitet sich rasend schnell auf seinem Körper aus und verwandelt schließlich den ganzen Leib in einen Pilzorganismus.
5. Eine seltsame Insel aus Algen und Schlamm taucht vor dem Schiff auf. Es ist der Rücken einer gewaltigen Kreatur, welche die Weisen und Verrückten Dagon nennen.
6. 1W4 Sirenen singen ein Lied, dem sich keiner an Bord entziehen kann, es sei denn, es gelingt ein Rettungswurf pro Sirene. Einmal auf Kurs, droht das Schiff in einen Strudel zu geraten und im Rachen eines gewaltigen Monsters zu versinken. 1W6 Schiffe liegen bereits im Magen des Ungeheuers und die Überlebenden suchen nach einem Ausweg.
7. Eine Seeschlange! Zehnmal größer als das Schiff! Nur Musik kann das Ungeheuer besänftigen.
8. Ein kaiserliches Handelsschiff mit einem defekten Ruder. Hilft man bei der Instandsetzung, können einige kostbare Gewürze aus dem Süden als Belohnung gewonnen werden. Doch man könnte natürlich auch das Schiff überfallen ...
9. Ein krötenartiges Ungeheuer legt Eier an den Rumpf des Schiffes. In 1W10 Tagen schlüpfen die wolfsgroßen Jungen und springen an Bord, auf der Suche nach Nahrung.

10. Der Greulpirat Robarts macht klar zum Entern! Ihm ist noch keiner entkommen.