



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

H'RANGAS KINDER: BLUT AUF DER "GALLEON"

Ein Kurzscenario

erarbeitet von Sven Drabent
[drabent@gmx.de]

© Sven Drabent



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.

BEGLEITENDE WÖRTE

Der Weg Richtung Maraskan ist vorgezeichnet – zumindest für mich, dem Spielleiter. Ich wollte meinen Helden aber schon einen Eindruck in die Kultur Maraskans und auch in den Konflikt zwischen dem Mittelreich und der maraskanischen Insel aufzeigen. In meiner Runde befindet sich darüber hinaus noch ein Magier aus Beilunk, der als Seemagier einige Jahre im Dienste des Mittelreichs an der Blockade Borans beteiligt war. Daher rühren auch seine Schlafstörungen und Vorurteile. Allein als er erfahren hatte, dass auf dem Schiff der Koch aus Maraskan stammt, machte er sich auf und kaufte sich für die vier Tage Überfahrt in Vallusa eine separate Verpflegung.

Ich wollte mit diesem Abenteuer nicht nur die tödliche Entschlossenheit und Opferbereitschaft der Maraskaner veranschaulichen, sondern auch die Bürde, die ein solch fast vollständig erobertes Volk mit sich trägt. Ich habe versucht, als meine Helden die Assassine gestellt hatten, von Sankta Lutisana, der Heiligen des Freiheitskampfs, die von der Rondrakirche verehrt wird, zu erzählen und in dem Rondrageweihten ein gewisses Verständnis für das Schicksal der Maraskani aufkommen zu lassen.

Des Weiteren schaffte ich mir so eine gewisse Einleitung, um in Mendena den Kontakt mit den hohen Herren herleiten zu können, um dadurch weitere Details bezüglich Maraskan und auch dem drohenden Khomkrieg schon vorweg zu nehmen. Ich benutze also das lebendige, sich ändernde Aventurien und möchte so viele Fakten, Entwicklungen wie möglich den Helden zukommen lassen.

SZENARIO: KURZKrimi

Zeitraum: 14. bis 17. Rahja 1007 BF

Ort: Schiff „Galleon“

Fahrt: Passagier- und Frachtschiff bei der Fahrt von Vallusa nach Mendena



1. REISETAG / 14. RAHJA 1007 BF

Auf dem bauchigen, ruhigen Schiff „Galleon“ gibt Kapitän Balthasar Landrück mit klarer, angenehmer Stimme das Kommando an. Alles erscheint harmonisch und friedlich.

Vielleicht vermag der maraskanische Koch, Korhanrech von Jergan, den ein oder anderen Reichstreuen etwas in Verunsicherung zu bringen, behagen doch auch seine Speisen mit ihrer traditionsgemäßen Schärfe nicht jedem Gaumen. Vielleicht haben die Helden sogar mitbekommen, wie der Koch in die Passagierunterkünfte ging und dort von der resoluten Frau Ratenhoff vertrieben wurde. Korhanrech hatte sich offenbar Lara, der Kammerzofe der wohlgeborenen Frau Ratenhoff, genähert (*warum, wissen nur die beiden Maraskaner allein*). So beschwert sich nicht nur die wohlgeborene Gattin eines Abgesandten vom Storrebrandt-Kontor, Martha Ratenhoff, der die Speise nicht mundet, sondern auch der einfache Matrose Karl „der Trockner“ weiß sich nicht zu beherrschen und gerät mit Korhanrech gar in einen handfesten Streit. Tarik der Zimmermann, der mit beiden, Karl und Korhanrech, befreundet ist, trennt die Streithähne, und so kann man mit sanftem Schaukeln den ersten Abend in seinen Kabinen oder in einfachen Hängematten bei der Mannschaft beschließen. Die Thorwaler amüsieren sich derweil bei gutem Trunk mit den einfachen Matrosen.

In der Nacht wird Korhanrech von Tarik tot in seiner Kombüse aufgefunden. Auf einem Stuhl sitzend, mit einer Peperoni im Mund, den Kopf im Nacken, ist er mit deutlichen Schnitten an den Unterarmen ausgeblutet. Man kann in der Küche in einer Ecke zwei Stoffetzen entdecken, die blutdurchtränkt sind und einst ein Trockentuch waren. Dass niemand etwas gehört haben will, mag verwundern, haben aber doch auch die Helden selbst nichts Ungewöhnliches vernommen. Ein sinnenscharfer und fährtenkundiger Held kann tropfartige Blutspuren erkennen, die ihn über die Fracht hinweg zum Schlafplatz des Matrosen Karl führen. Dort findet man auch den blutigen Dolch des Matrosen. Ein meisterlicher Spurenleser könnte noch erkennen, dass die Blutspuren in Richtung der Küche durchschritten wurden. Durch einen Unbeteiligten wurden diese Spuren wohl nicht verändert, da dort an sich niemand entlang geht.

Karl streitet die Tat ab. Dem Kapitän bleibt jedoch nichts anderes übrig, als Karl in die Brigg zu schließen.

Meisterinformation:

Am Tage hat Korhanrech Lara (oder besser Ayji) als eine Bekannte aus Maraskan erkannt. Er weiß von ihr, dass sie durch die Wirren der Eroberung im Widerstand aktiv war und wohl auch noch immer ist. Dass sie unter falschem Namen reist, zeigt deutlich, welchen Weg sie verfolgt. In einem kurzen Gespräch wurde Korhanrech klar, dass er entweder durch Stillschweigen seinen Eid gegenüber dem Kapitän, niemals Unheil über Schiff und Mittelreich zu bringen, brechen würde, oder aber Ayji und sein Land verraten müsste. Nach seinem Ehrbegriff bleibt ihm keine andere Wahl, als sich selbst aus der Gleichung zu entfernen. Dass jedoch ein Selbstmord zu großen Mutmaßungen führen würde, ist Korhanrech bewusst, so entscheidet er sich zu einem drastischen Weg: Er durchschneidet sich mit einem zuvor bei dem Matrosen Karl entwendeten Dolch in der Nacht die Pulsadern, umwickelt die Wunden mit einem zerrissenen Tuch, schleicht zurück zu Karls Hängematte, legt den Dolch bei Karl ab, und lässt, zurück in seiner Kombüse, die Stoffetzen in einer Ecke verschwinden. Damit Karl sofort verdächtigt wird, drapiert er eine Peperoni in seinem Mund und lässt das Blut fließen.

Lara kann somit glaubhaft ihre Bestürzung über den Tod des Kochs (des Landsmanns) bekunden.

2. REISETAG / 15. RAHJA 1007 BF

Ein stiller, trauriger Schleier ruht über der „Galleon“ und hält alle in seinem Griff. Shaya nimmt sich der Küche an und bereitet für den Rest der Reise die Speisen zu. Gegen Mittag wird eine Zeremonie begangen, Kapitän Balthasar Landrück und vielleicht auch der ein oder andere Geweihte wissen ihre Worte wohl zu setzen. Der Kapitän spricht ruhig, emotional von dem Maraskaner, der zwölf Jahre auf seinem Schiff gut und treu gedient hat. Per Eid habe der Gute ihm einst geschworen, dass keine Handlung wider dem Mittelreich durch sein maraskanisches Blut das Schiff belasten würde. *(An diesen Eid hat er sich gebunden gefühlt, als er seinem Leben ein Ende setzte.)*

Lara und Windolf reden viel miteinander. Am Mittagstisch erzählt der Ritter Laurenzus von seinen Plänen (siehe Charakter-Beschreibung). Am Abend sitzt Philippus lange mit dem Kapitän bei einem Umtrunk, während seine Gemahlin verängstigt auf ihn wartet, ihn dann jedoch hinauswirft – sie haben ja eigentlich getrennte Schlafräume – und sich lieber Alriko hinholt, um sicher einschlafen zu können.

Am späten Abend, während ein leichter Sturm mit beachtlichem Regenfall über die „Galleon“ hinwegtobt, durchsucht Tarik im Stauraum das Gepäck der Bornländer und findet in den Sachen von Lara ein Pergament, das auf ihre Abstammung verweist. Er will sie selbst damit konfrontieren und gerät an eine entschlossene junge Frau, die nicht zögert und dem Leben des Zimmermanns ein schnelles Ende bereitet. Mit einer vergifteten Klinge im Leib sinkt der Seemann zu Boden und stirbt. Windolf wird von dem Lärm alarmiert, kommt der scheinbar verängstigten Lara zu Hilfe und wirft den Toten durch das Kabinfenster in die See.

Sollten die Helden noch in der Nacht die Zimmer durchsuchen, so können sie kein Blut in Laras Zimmer entdecken, aber der Regen hat während der wenigen Augenblicke, in denen die Leiche hinausgeworfen wurde, eine große Lache Wasser hinterlassen.

3. REISETAG / 16. RAHJA 1007 BF

Tariks Verschwinden sollte nicht unentdeckt bleiben. Das Schiff wird abgesucht, doch bis auf die umgeworfenen und durchsuchten Koffer der Ratenhoffs wird kein Hinweis auf den Verbleib des Zimmermanns gefunden. Windolf hadert mit seiner Tat und würde sich im Laufe des Tages an seinen Ritter Laurenzus wenden und ihm die Geschichte beichten. Dieser ist entsetzt und stellt die junge Frau, versucht ihr Motive zu ergründen, fällt jedoch selbst auf ihre scheinbare Sanftheit herein und wird ein Opfer seiner Ritterlichkeit.

4. REISETAG / 17. RAHJA 1007 BF

Gegen Mittag läuft das ruhige Schiff in den Hafen ein, die Assassine wurde nicht entdeckt, sie ist bereit ihre Mordtat zu begehen (siehe Charakter-Beschreibung). Oder konnten die Helden diesem Treiben einen vorzeitigen Riegel vorschieben? Konnten sie den Selbstmord des „ehrenhaften“ Maraskaners aufklären und Karl von dem Verdacht des heimtückischen Mordes freisprechen? Konnten sie den Mord an dem wackeren Zimmermann Tarik verhindern oder zumindest den Tod des Seemannes aufklären und die Mörderin ihrer gerechten Strafe zuführen?

IN ΜΕΓΔΕΝΑ / 17.-22. RAHJA 1007 BF

Natürlich muss eine solche Entwicklung an Bord eines Schiffes angezeigt werden. Der Hafenmeister trägt sicherlich die Ereignisse weiter, und so gelangen sie an den Herzog Kunibald Frankward von Ehrenstein und von dort auch zu Rateral Sanin XII. Sollten die Helden sich bei der Abwehr einer Assassine hervorgetan haben, können sie mit einer Einladung zu der Schiffstaufe und den zuvor einhergehenden Abendveranstaltungen rechnen. Natürlich obliegt die Prägung oder Intensität einer solchen Bekanntschaft auch der Reichsverbundenheit und dem sozialen Rang der einzelnen Helden.



ANHANG: PERSONEN

MANNSCHAFT

Kapitän Balthasar Landrück

Beschreibung: 1,85 Schritt groß, beleibt, wirkt von Hesinde wenig bedacht, kann gut reden und ist sympathisch, 45 Götterläufe

1. Offizier Farun (Putzmacher) aus Usnadamm

Beschreibung: 1,9 Schritt groß, blond, autoritätsgläubig, 32 Götterläufe

2. Offizier Pelnia (Böttcher) von Perricum

Beschreibung: 1,75 Schritt groß, rote Haare, kann gut klettern, 27 Götterläufe

Matrose Karl „der Trockner“

Beschreibung: 2 Schritt groß, KK 17, Jähzorn 9, breiter Kiefer, schwere Narbe am rechten Arm (Kriegsverletzung), mit Tarik befreundet, weiß jeden Becher zu „trocknen“, potenzieller Täter, 35 Götterläufe

Tarik der Zimmermann

Beschreibung: 1,95 Schritt groß, KK 16, trinkfest, mit Korhanrech und Karl befreundet, Raben auf dem Oberarm tätowiert, 40 Götterläufe

Smutje Korhanrech von Jergan

Beschreibung: 1,8 Schritt groß, 55 Götterläufe, freundlich, ehrenvoll, Maraskaner

Weitere Matrosen: **Frinja** (Bornländerin. Sie beschuldigt Darbin etwas mit dem Tod Korhanrechs zu tun zu haben – ohne Anhaltspunkte vorbringen zu können. Sie würde es Darbin zutrauen.); **Darbin** (Norbarde, roh); **Make** (Moha); **Thisdan**; **Xerber** (Nachtwache; Steuermann); **Tsafried**

PASSAGIERE

Philippus Ratenhoff: Als Vertreter des Stoorrebrandt-Kontors ist es ihm Ehre und Pflicht zugleich, in Mendena bei der Schiffstaupe der „Voltans Woge“ anwesend zu sein. „Dieses Schiff wird die götterverfluchte Piratenplage endgültig beenden.“

Beschreibung: 1,78 Schritt groß, Händler, ruhig, nicht so trinkfest (bemüht sich es zu ändern), 60 Götterläufe

Martha Ratenhoff

Beschreibung: 1,7 Schritt groß, bornländischer Landadel, Verhältnis mit Alriko, mag keine scharfen Speisen, laut, hysterisch

Diener Alriko

Beschreibung: 1,8 Schritt groß, gepflegt, CH 14, pflegt horasische Art, ist jedoch Almadaner; Umkreis von Punin

Kammerzofe Lara: Ihr wahrer Namen ist Ayji aus Jergan. Sie selbst behauptet selbstverständlich, dass sie aus dem Bornland stammt. Sie ist tief durch das Schicksal ihrer Familie in den Freiheitskampf Maraskans verstrickt. In der **Schlacht von Jergan** verlor sie weit mehr als ihre Freiheit und ihr Land.

Sie hat die Stellung bei den Ratenhoffs angenommen, um sich langsam über Storerbrandt bis hin zum Mittelreich den hohen Herren nähern zu können. Jahrelange stoische Lebensführung trieben sie bis kurz vor die Vollendung ihrer Lebensaufgabe – die Tötung Rateral Sanins XII. Sollte es den Helden nicht gelingen sie hier aufzuhalten, mag ihnen in Mendena noch eine Möglichkeit beschieden sein, womöglich greift aber auch ein anderer beherzter Held ein und stoppt sie im letzten Moment. Dann wäre natürlich der Lohn und vor allem die Ehre einer solchen Tat bei eben jenem unbekanntem Helden.

Lara ist zu allem entschlossen. Sie hat keine Hemmungen, jedweden Mord zu begehen – doch letztlich weiß sie auch, wenn ihre Aufgabe undurchführbar geworden ist und es für sie kein Entrinnen mehr gibt. Auch hat sie keine Scheu, sich dem Tod zu überantworten. Sicherlich weiß sie um die Möglichkeiten einer hochnotpeinlichen Befragung, und dass sie noch zur Verräterin an den ihren werden könnte, lässt sie jede Furcht vor dem eigenen Ende vergessen. Sie ist aber auch eine gute Schwimmerin und die „Galleon“ fährt in Küstenähe. Es liegt also in der Hand der Götter ob sie einen Sprung in die See unbeschadet übersteht und ihr Werk doch noch weiter verfolgen kann.

Lara ist eine ausgebildete Kämpferin, eine Assassine, ihre Kampfwerte sollten nicht zu niedrig sein. Sie weiß mit einem Dolch, der mit Gift versehen ist, gut umzugehen. Auch ihre akrobatischen Fähigkeiten sollten überraschen.

Beschreibung: 1,65 Schritt groß, ruhig, schüchtern, mag wohl mal über Wiedergeburt oder nächstes Leben reden, wenn es um den Tod von Korhanrech gehen sollte (*meine Helden bemerkten es nicht*), freundet sich mit Windolf an, CH 11 (14, wenn man sie enttarnt und ihre wahre Natur erkennt), 26 Götterläufe

Ritter Laurentus

„Tradition ist nicht die Anbetung der Asche, sondern die Weitergabe des Feuers.“

„Ich möchte mit meinem Knappen die Tulamidenlande bereisen, hörte ich doch, ihre Kampfeskünste wären gar formidabel. Als Säbeltänzer offerieren sie ihre Kunst in schau-stellerischer Weise. Ein Gräuel vor der Leuin. Wollen sehen, was man darin findet und erkennen kann. Hörte, in Khunchom gäbe es ihre berühmtesten Meister. Will sehen, ob ich noch nicht zu alt bin, um selbst noch ein wenig lernen zu können. Und meinem wackeren Knappen mag es ganz gut tun, möglichst viel von Dere gesehen zu haben, bevor er dereinst den Ritterschlag empfängt und die gute, alte Tradition des Rittertums fortsetzt.“

Beschreibung: 1,95 Schritt groß, dünn, Spitzbart, Schlafstörungen (ORKS!), 55 Götterläufe

Knappe Windolf

Beschreibung: 1,75 Schritt groß, macht Lara schöne Augen, Sohn eines armen Barons, ritterlich, 25 Götterläufe



ANHANG: GEGENSTÄNDE

LARAS DOLCH

Talent Dolche, Basis: Schwere Dolch, Schaden 1W6+3, BF -2, INI +1, WM 1/0 (in anderer Hand 0/-1), TP/KK 12/4, Gewicht 30, Länge 35, DK H

Besonderheit: Die Klinge ist so geformt, dass man relativ leicht Gift auf die Klinge anbringen kann; Maraskanstahl, 33fach Geflämmt, TP +1, INI +1, BF -3

Man kann ihr natürlich auch einen vierkantigen Dolch, eine sogenannte „Nadel“, mitgeben.

LARAS GIFT

Natürlich hat eine Assassine auch die Kunst erlernt, sich Gift herzustellen. Inwieweit sie sogar die Möglichkeit hatte, in dem reichen Fundus der Storrebrandt-Kontore nach nützlichen Ingredienzien für ihre Giftmischerei zu suchen und diese nutzbar einzusetzen vermochte, bleibt der Fantasie der einzelnen Meister überlassen. Letztlich hatte sie wohl wenig Möglichkeit, ein bekanntes Gift herzustellen; erschwerend kommt sicherlich noch hinzu, dass sie ihre Kunst unter schwierigen Umständen hinsichtlich der Nutzung eines Labors betreiben konnte. Zwar bleibt die Wirkung immer noch tödlich, doch sollte ein Held angegriffen werden, können womöglich Shaya und Ynu, so denn schnell gehandelt wird, Errettung bringen. Ynu würde mit der Unterstützung Shayas und eines Heilungssegens mit Rauchwerk, Tätowiernadel (In meiner Gruppe hat jetzt der Rondrageweihete ein nettes mohisches Tattoo auf der Brust), Anbetung von Geistern und einem bitter schmeckenden Trunk (letztlich würde auch der Trunk reichen) das Gift neutralisieren.

DAS SCHIFF

Ein möglicher Grundriss für die „Galleon“ ist unter folgender URL zu finden:

<http://www.spelljammer.org/ships/deckplans/Galleon.gif>

Stern Castle

- 1 Hauptmast
- 2 Katapult (gegen [maraskanische] Piraten)
- 3 Kapitäns Station

Forecastle

- 1 Hornissen
- 2 Vormast

Main Deck

- 1 Anker
- 2 Speiseraum für die Offiziere und Gäste
- 3 Kapitänskajüte
- 4 Philippus Ratenhoff
- 5 Martha Ratenhoff
- 6 Lara und Alriko
- 7 Ritter Laurentius
- 8 Knappe Windolf
- 9 Frachtluke

Cargo Deck

- 1 Speisekammer
- 2 Küche
- 3 Frachtluke / Mannschaftsquartiere und Frachtraum
- 4 Korridor
- 5 1. Offizier Farun aus Usnadamm
- 6 2. Offizier Pelnia von Perricum
- 7 Unterkunft der Helden
- 8 Unterkunft der Helden

Steerage Deck

- 1 Fracht
- 2 Lager
- 3 Brick