

Auf dem Gadang

Ein Abenteuer von Christian Weiß. Alle Rechte © beim Autoren. Das Kopieren und Verwenden zum Eigengebrauch ist ausdrücklich erlaubt. Über Lob freue ich mich unter ChristianHelmutWeiss@gmx.net.

Das Abenteuer „auf dem Gadang“, ist eine Detektivgeschichte. Die Lösungswahrscheinlichkeit für die Helden ist überdurchschnittlich (75%), die Sterbewahrscheinlichkeit für Helden ist sehr gering (~5%), so dass auch niederstufige Gruppen viel Spaß haben können. Es lässt sich jedoch leicht an kampfstärke Gruppen anpassen, ohne dass diese unterfordert wären.

Das Meistern des Abenteuers ist nicht ganz einfach, da eine Vielzahl von Personen dargestellt werden muss, und die Interaktion der Personen mit den Spielern wichtig ist.

Zusammenfassung

In Fasar lebte der schwerreiche Pferdehändler Vonin Verher. Er hat kurz vor seinem Tod, das Geschäft seines Lebens gemacht und einen Großteil seiner Pferde teuer verkauft. Er verstarb zusammen mit seiner dritten Frau bei einem Attentat. Dies führt dazu, dass sich der vorher nach Aranien und Khunchom abgeschobene Teil der Familie Anteile an seinem Erbe ausrechnet und beschließt nach Fasar zu reisen. Sie nehmen, aus Bequemlichkeit und um sich über die neue Aufgabenaufteilung einig zu werden, die Schiffsroute.

Da es im Vorfeld der Reise ein Attentat auf einen der Passagiere (Alamond Verher) gab, beschließt der Kapitän die Helden als Begleitschutz anzuheuern.

Die „Rose von Gadang“ ist ein Luxussschiff und dient der Beförderung von Passagieren, die mit persönlicher Habe aber ohne große Fracht reisen. Es ähnelt einem schwimmenden Luxushotel und bietet Reisenden viel mehr Komfort als der schnellere Landweg. Das Abenteuer spielt im Frühjahr, wenn der Mhanadi wenig Wasser führt, kann aber leicht auch in andere Jahreszeiten versetzt werden. Dann endet die Schiffsreise eben nicht in Samra, am Zusammenfluss von Gadang und Mhanadi, sondern in Fasar dem Ziel der Reise.

Die Familie Verher besteht im Groben aus drei Personengruppen: der zweiten Frau mit ihren zwei Kindern; den Kindern der ersten Frau (allesamt Halbelfen); und den Geschwistern des Erblassers.

Dass zwischen diesen Personen ein Zusammenhang besteht, ist für die Helden am Anfang nicht klar. Denn die Familienmitglieder, als hochgestellte Persönlichkeiten, werden nicht beziehungsweise kaum mit den Helden kommunizieren und sich selbstverständlich auch nicht vorstellen. Darüber hinaus sind die Helden vom Kapitän angeheuert worden und sind somit diesem rechenschaftspflichtig.

Je nachdem wie pfiffig die Helden sind, werden sie feststellen, dass der Feind mitnichten nur von außen kommt, sondern längst auf dem Schiff ist. Nach einigen Attentaten und Leichen, dürfte den Helden

auffallen, dass alle hochrangigen Toten den gleichen Nachnamen „Verher“ tragen, so dass sie auf die Idee kommen sollten, dass es sich um einen Streit innerhalb der Familie handelt..

Nun gilt es nur noch den Mörder zu enttarnen und entsprechende Beweisstücke zu finden.

Die Schwierigkeiten für die Helden bestehen auf unterschiedlichen Ebenen. Erstens ist es schwer mit den Familienmitgliedern in Kontakt zu kommen, da diese mit Personal nicht reden, sondern diesem für gewöhnlich nur Befehle erteilen.

Zweitens müssen die Helden ihre Kräfte einteilen, da sie sowohl tags wie nachts, innere und äußere Gefahren abwehren müssen und selbst Helden brauchen Schlaf und Ruhe.

Drittens werden sie selbstverständlich für jedes Attentat verantwortlich gemacht, immerhin sind sie für die Sicherheit zuständig.

Viertens können sie nicht einfach herumschleichen und bei den Familienmitgliedern einbrechen, sondern werden - sofern sie dabei erwischt werden sofort mindestens für Diebe - später sogar für Attentäter gehalten. Das die Sicherheitsvorkehrungen der einzelnen Familienmitglieder im Laufe des Abenteuers zunehmen, ist aufgrund der bedrohlichen Situation verständlich. Dies bedeutet, dass die Helden strukturiert vorgehen müssen. Beispielsweise können sie die Essenszeiten zum Einbrechen in die Kabinen nutzen.

Da das Abenteuer im Wesentlichen auf einen Ort beschränkt ist, sollte insbesondere Wert darauf gelegt werden, welche Meisterperson was macht, weshalb kurz ihre jeweiligen Tagesabläufe abgehandelt werden. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich die Helden nur begrenzt bewegen können. Nur auf dem Deck und dem Oberdeck, sowie im Treppenhaus können die Helden sich bewegen ohne besondere Gründe zu haben. In den Speiseraum gelangen sie nur, wenn sie sich etwas einfallen lassen (beispielsweise Gaukler- oder Musikvorführungen, Wettkämpfe wie Armdrücken auf die man Wetten kann, für Personen ab SO 7 gegebenenfalls auch als Gegner bei einem Kamelspiel etc.). Aber nur dort und auf dem Oberdeck können sie die Interaktionen der Familie Verher beobachten, um Schlüsse zu ziehen, ansonsten sind sie darauf angewiesen andere (beispielsweise die Schiffsdienner, Küchenpersonal) einzuweihen oder auszuhorchen.

Gliederung

Das Abenteuer beginnt mit einer klassischen Anwerbung und der chronologische Abfolge des Geschehens. Danach werden die Personen vorgestellt, anschließend die Örtlichkeit. Danach folgen allgemeine Informationen, bevor mit der Vergabe der Abenteuerpunkte und der Entlohnung für die Helden geendet wird. Angehängt sind die Karten und Bilder.

Die Anwerbung oder das Abenteuer beginnt

Ihr sitzt in einer Kneipe und überlegt was ihr mit dem noch jungen Abend machen wollt, als ein Mann in den besten Jahren Euch mustert und fragt ob er sich zu Euch setzen kann. Er trägt eine für diese

Umgebung viel zu teure Kleidung, stellt sich als Khorim ben Sulman vor und ordert danach beim Wirt eine große Karaffe Wein.

„Guten Abend ich bin Kapitän der „Rose vom Gadang“ einem Flussschiff und suche ein paar fähige Leute als Schutz für mein Schiff. Normalerweise würde ich noch nicht fahren, da der Pegelstand jetzt im Frühjahr noch recht niedrig ist. Mein Schiff ist jedoch ausgebucht. So habe ich mich entschlossen schon zu fahren. Ich nehme nur selten Bewaffnete an Bord, doch erscheinen mir die Zeiten etwas unsicher, immerhin ist gestern ein Passagier mit seiner ganzen Familie erschlagen worden. Da sie selbst die Kinder erschlagen aber komischerweise die Diener verschont haben, halte ich es nicht für ausgeschlossen, dass es gesellschaftliche Umsturzbestrebungen gibt. Glücklicherweise sollten um diese Jahreszeit keine Flusspiraten unterwegs sein, so dass trotzdem mit einer gemütlichen Reise gerechnet werden kann. Nun was meint und verlangt ihr?“

Er bietet einen Marawedi oder 2 Dukaten pro Tag als Maximum, und beginnt mit 4 Zechinen oder 8 Silbertalern falls er gefragt wird.

Falls sie die klassische Anwerbung für unangebracht halten oder die Heldengruppe aus Abstinenzlern besteht, die sich nicht in Kaschemmen aufhalten, lassen sie sie von einem Bekannten ansprechen, der den Kapitän kennt oder denken sich etwas anderes aus. Der oben angegebene Verdienst dürfte für Söldnertätigkeiten üblich sein, sofern sie andere Vorstellungen haben erhöhen sie die Geldmenge.

Die Reise wird voraussichtlich 2 Wochen dauern und in Samra wo Gadang und Mhanadi zusammenfließen enden, da der Fluss zur Zeit noch nicht genug Wasser führt, um bis nach Fasar zu fahren, dem eigentlichen Ziel der meisten Passagiere.

Der erschlagene Fahrgast hieß Alamond Verher und war ein Pferdehändler aus der Umgebung.

Die Abfahrt

Nach der Abfahrt werden die Helden von Achtev ben Khorim herumgeführt. Anschließend sollten die Grundrisspläne an die Helden ausgegeben werden, mit der Bitte zu zeigen wo sie sich aufhalten.

Der Piratenüberfall

Allmählich hat sich das Landschaftsbild geändert und die Reisfelder werden weniger, dafür wird der Sumpf dichter. Er reicht, wie während der ganzen bisherigen Fahrt, häufig bis nah an das Schiff heran. Gerade passiert ihr wieder eine enge Stelle, an der Sumpfyypressen teilweise das Oberdeck überragen, als von vorne ein Hornsignal ertönt. Die Ruderer bremsen ab und staken rückwärts. Ein Baumstamm treibt auf das Schiff zu. Geistesgegenwärtig ertönen Rufe des Kapitäns und das Schiff bewegt sich fast ganz an das linke Ufer, weiterhin sanft rückwärts treibend. Plötzlich kracht eine breite Planke mitten auf einige der stakenden Ruderer herunter und eine Gruppe Säbelschwingender Piraten stürmt unter Geschrei das Schiff. Gleichzeitig surren einige Pfeile heran und aus einer sehr hohen Zypresse springen zwei weitere Gestalten ans Oberdeck. Der gesamte Sumpf scheint in Bewegung zu sein. (Falls sich mehr als 2 Helden auf dem Oberdeck aufhalten springt ein Dritter hinzu).

Deck Piraten: Initiative 10 RS 2 AT 15 PA 13 TP W+3 Entermesser Le 33.

Oberdeck Piraten: Initiative 11 RS 2 AT 16 PA 14 TP W+3 Entermesser Le 33.

Bald kommen keine weiteren Piraten nach, da es den Ruderern gelingt sich vom Ufer abzustoßen. Je nachdem wo die Helden sich befinden, kommen bis zu drei Piraten auf einen Helden. Allerdings macht sich die Überzahl der Ruderer schnell bemerkbar, so dass im Falle angeschlagener Helden ein entsprechend attackierender Pirat ruhig eine Ruderstange in den Rücken bekommen kann und von Bord fliegt. Es dauert (bis auf dem Oberdeck) nicht lange (max. 8 KR) bis die Piraten am Deck überwältigt sind und zu den Krokodilen in den Fluss springen oder stürzen.

Die Piraten am Oberdeck versuchen das Steuerruder zu ergreifen und das linke Flussufer anzulaufen.

Der Gefangene

Gerade gelingt es euch den letzten eurer Gegner zu den Krokodilen zu schicken, als ihr seht wie sich eine größere Traube von Ruderern am Heck bildet.

Sofern sie sich nähern, können die Helden sehen, wie ein sich enger schließender Kreis von Ruderern sich einem einzigen, sehr jungen Piraten, der aus einer Wunde am Kopf blutet nähert. „Spring“ Der Pirat schaut ängstlich auf das Wasser und steigt auf die Reling.

Falls die Helden einschreiten, beispielsweise um ihn zu verhören, werden die Ruderer murrend ablassen und derjenige der es vorgeschlagen hat erhält 30 AP. Der Pirat weiß nur erzählen, dass ein von oben bis unten mit Schätzen beladenes Schiff aus Khunchom auslaufen sollte, die Rose vom Gadang.

Da erscheint der Kapitän, und brüllt die Mannschaft zurück an die Ruderbänke, nur die Schwerverletzten sammeln sich am Bug. Falls der Pirat noch nicht über Bord gegangen ist, schmeißt er ihn ins Wasser, wo er nach einigen Schwimmzügen von einem Krokodil in die Tiefe gezogen wird.

Es ist ungewöhnlich, dass Piraten zu dieser Jahreszeit ein Schiff überfallen, da die meisten Schiffe wegen des geringen Pegelstandes noch nicht unterwegs sind und sich ein Auflauern somit nicht lohnt. Dies können die Helden bei allen Mitgliedern der Schiffsbesatzung erfahren. Vielleicht äußert sogar ein Ruderer auf Nachfrage, dass ein Überfall so nah bei der Stadt nur bei einem Tipp (bezüglich Abfahrtszeit und Reiseroute) möglich ist.

Rumpo's Tod

Es ist eine gute Stunde seit dem Überfall vergangen. Das Schiff hat mittlerweile gewendet und weiter Flussabwärts eine andere Abzweigung genommen, als lautes Schreien (von Queline) aus dem ersten Geschoss den Gesang der Ruderer übertönt, die daraufhin verstummen.

Rumpo und seine Leibdienerin liegen nackt, mit Stichen und Hieben getötet in ihrem Blut, dass sich sowohl auf dem Teppich, als auch dem Bett befindet. Hinter den Helden drängeln sich die Reisenden in die Kabine, um einen Blick auf das Geschehen zu erhaschen und beginnen alsbald den Helden Vorwürfe zu machen, dass sie ein Eindringen der Piraten nicht verhindert haben.

Die Reisenden werden die Helden durch lautes Gejammer behindern, solange bis sie hinaus komplimentiert werden. Turike wird ein Kästchen aus dem Regal neben dem Schreibtisch (Raum Ia)

nehmen, nachdem sie sich vergewissert hat, dass dort noch Geld und Schmuck drin ist. Sumudan wird die Schriftstücke (die sich mit Briefen und Listen zum Ankauf von Pferden, Bedarf etc. beschäftigen) von dort an sich nehmen.

Sowohl der Fensterladen im Vorraum/Büro als auch einer im Zimmer stehen offen. Da noch Gold im Vorzimmer ist, sollte den Helden klar werden, dass kein Pirat tätig war. Die Wunden stammen wohl von einem Säbel /Khunchomer oder ähnlichem. Die Diener - die während des Kampfes die Treppe bewacht haben - schwören, dass kein Pirat die Treppe hoch oder auf den Gang gekommen ist. Auch das der Angriff von links kam die Kabine aber rechts liegt könnte den Helden auffallen.

Magister Nareb bietet dem Kapitän an, die Teppiche magisch vom Blut zu reinigen. Nachdem lange über einen angemessenen Preis verhandelt worden ist, feuchtet er seine Hände kurz an, streicht über die Teppiche und weist zum Fenster, woraufhin das getrocknete Blut, anderer Staub sowie Dreck aus dem Fenster fliegen und die Teppiche, sowie die Kabine porentief rein sind.

Am Anleger

Es ist zwar erst später Nachmittag und weit ist das Schiff noch nicht gekommen als der Kapitän eine Anlegestelle am rechten Ufer im Sumpf ansteuert. In ungefähr hundert Schritt Entfernung von der Anlegestelle, könnt ihr einige Hütten ausmachen, als die Planke an der Anlegestelle angebracht wird. Ein Teil der Ruderer beginnt eine Grube auszuheben, während die Kapitänsfrau, zusammen mit dem Koch, auf die Hütten zustrebt. In einiger Entfernung folgt ihnen ein zu den Reisenden gehörender Halbfell, eine korpulente Frau im Umhang und ein Greis in sehr teuer Kleidung.

Die anderen Reisenden versammeln sich auf dem Oberdeck und schauen an Land, während sie sich laut über den Überfall unterhalten.

Mit der Dämmerung kommen alle Landgänger wieder an Bord. Die Ruderer bekommen eine große Portion Obstgeist zum Eintopf und stimmen traurige Lieder an. Als sie sich zur Nachtruhe begeben, hört ihr, wie die Reisenden im Speiseraum ihrerseits mit dem Totenmahl beginnen. Sie werden lange zechen, singen und Lobreden auf Rumpo Verher halten.

Der Meuchler der Nacht

In der Nacht versucht ein Meuchler an Bord zu kommen und Sumudan umzubringen. Dieser wird von Rauert, der ihn angeheuert hat bemerkt. Rauert wird sein Verhalten auf die Situation abstimmen.

Falls die Helden keine Nachtwache aufgestellt haben, oder ihn nicht bemerken, z. B. weil sie eingeschlafen sind (KK +4, falls sie keine Ruhephase am Tag hatten), wird Rauert nichts unternehmen und alles dem Meuchler überlassen. Der Meuchler wird dann durch das Treppenhaus zur Kabine von Sumudan schleichen, die Tür einen Spalt breit öffnen, bemerken das Dartan dort schläft und diesen erstechen. Dartan wird allerdings einen sehr lauten Todesschrei ausstoßen, so dass alle auf dem Schiff erwachen. Der Meuchler wird dann wegrennen und ist nicht mehr einzuholen. Eine eventuell auf der Planke eingeschlafene Wache wird er umrempeln.

Sollten die Helden eine Nachtwache aufgestellt haben, wofür sich die etwa 3 Schritt breite und 5 Schritt lange Landungsplanke anbietet, wird der Meuchler versuchen mittels eines Seiles an Bord zu klettern,

sofern die Wache nicht eingeschlafen ist. Dieser Kletterversuch ist mit einer Sinnesschärfeprobe + 3 (- 5 bei Dämmerungssicht/Nachtsicht) zu entdecken. Falls die Wache auf dem Deck/Oberdeck steht, können sie die Proben um 4 Punkte erschweren, da der Meuchler dann über die Planke aufs Schiff schleicht. Falls die Wache laut Alarm schreit, wird der Meuchler fliehen. Es wird keinen Anschlag geben. Die Helden werden beschimpft, weil sie sich wichtig machen und den Reisenden den Schlaf rauben. Ihnen wird nicht geglaubt.

Falls die Wache anders reagiert (Ansprache: He Da/ Versuch den Meuchler zu fangen) wird Rauert durch das Treppenhaus schleichen, den Anschlag wie oben durchführen und entweder durch das Treppenhaus, oder über das Deck und anschließend die Außenwand in seine Kabine zurückkehren. Falls er entdeckt worden ist wird der Meuchler versuchen zu entkommen. Ihn zu fangen ist schwierig aber nicht unmöglich. Falls der Meuchler gefangen wird, erhalten die daran beteiligten Helden 50 AP.

Anschließend besteht die Möglichkeit ihn zu verhören. Sobald Rauert unter den Schaulustigen ist, wird der Meuchler, der schon vorher auf Zeit spielt, völlig verstummen, da Rauert ihm magisch seine Befreiung verspricht. Kurz darauf wird der verhörende Held mit der niedrigsten Magieresistenz von einer unerklärlichen Wut gepackt und ihn erstechen.

Dartans Tod

Ein grässlicher Todesschrei weckt das gesamte Schiff. Dartan Sumudans Diener liegt erstochen hinter der Kabinentür.

Die meisten auf dem Schiff werden kommen und nachsehen was passiert ist und es den anderen erzählen. Die Reisenden werden, sobald sie festgestellt haben, dass nur ein Diener tot ist, sich mürrisch wieder in ihre Kabinen bewegen. Es sei denn, der Meuchler wird gefasst, dann werden sie zusammen mit den anderen Besatzungsmitgliedern, beim Verhör dabei sein wollen.

Der Kapitän wird den Helden Vorwürfe machen und sofern sie entweder eingeschlafen sind oder erst gar keine Wache aufgestellt haben den Lohn für diesen Tag einbehalten.

Dartan schlief direkt hinter der Tür zu Kabine Nr. 3 und weist Stichverletzungen am Hals und Kopf auf, die wohl von einem Dolch stammen.

2. Tag Die neuen Ruderer

Am morgen sammeln sich etwas abseits der Anlegestelle einige Leute, die als Ruderer angeworben werden sollen. Noch während der Kapitän mit Ihnen verhandelt, kommt ein Boronpriester mit einem Bauern samt Ochsenkarren an. Turike händigt ihm das Kästchen aus, das in Rumpos Kabine stand. Der Priester öffnet es, sieht die Goldstücke darin und lächelt. Anschließend segnet er schweigend das Grab der zwei Ruderer und des Dieners, legt Rumpos Leichnam auf den Ochsenkarren und fährt mit dem Bauern davon.

Neun neue Ruderer werden angeworben, die Sieben verletzten Ruderer verabschieden sich von ihren Kollegen und ziehen in Richtung der Hütten, nachdem alle extra Goldstücke erhalten haben.

Sofern die Helden dem Ereignis „der Gefangne“ beigewohnt haben, kann einer eine Sinnesschärfeprobe + 4 ablegen. Fordern sie einen Helden auf zu Würfeln (nicht verdeckt für ihn würfeln). Gelingt diese, wird

er die Ähnlichkeit eines der neuen Ruderer mit dem Gefangenen Piraten bemerken. Misslingt diese bleibt, aufgrund des Wissens etwas nicht bemerkt zu haben, ein ungutes Gefühl.

Der Ruderer ist ein Bruder des Piraten, hat aber ansonsten weder etwas mit den Piraten, noch mit Anschlägen zu tun. Sollte er enttarnt werden, wird der Kapitän einen anderen Ruderer anheuern, das Ereignis „der junge Ruderer“ entfallen und die Helden erhalten Lob vom Kapitän.

Die Furt

Dieses Ereignis findet nur im Frühjahr statt, wenn der Fluss wenig Wasser führt.

Der Nachmittag plätschert so dahin, als immer öfter das Horn vom Bug zu hören ist. Auch ihr merkt, wie der Fluss immer breiter wird. Schließlich, es ist schon früher Abend geworden, hält das Schiff mitten im Fluss. Rechts und links am Ufer erkennt ihr eine Straße, die durch den Dschungelartigen Wald zu einer Furt und Fährstation führt. Überall sind schlammige Sandbänke zu sehen, auf denen Krokodile in der Abendsonne liegen. Ein Boot kommt von der Fährstation herüber und die Besatzung verhandelt mit dem Kapitän der auf das Deck gekommen ist. Soweit ihr versteht, werdet ihr erst am Morgen durch die Sandbänke gelotst, da die Sonne sich schon neigt.

Die Nacht verläuft relativ ruhig, wenn man davon absieht, dass die anderen Reisenden lange laut mit Gedenkgedichten, Todeshymen und ähnlichen feiern, dass sie am Leben sind.

3. Tag

Dieser Tag bietet sich an, um die Helden von der Küche wecken zu lassen, und einen normalen Tagesablauf darzustellen, sowie die Bewegungen der Reisenden auf dem Schiff zu verfolgen.

Das zum Lotsenboot umfunktionierte Fährboot wird noch vor Sonnenaufgang zum Schiff kommen und etwa 4 Stunden lang in mit einem Zickzackkurs die Rose durch die Sandbänke lotsen.

Taugolds Angebot

Taugold beginnt sich spätestens am Nachmittag zu langweilen und am Oberdeck herumzuhängen.

Nachdem er niemanden gefunden hat der ihn unterhält, schleicht er ein wenig um den oder die Helden, die auf dem Oberdeck stehen rum und spricht sie an. Er macht ihnen folgendes Angebot. Wenn es dem Helden gelingt einen Krug Reisiräucher (hochprozentiger Schnaps) auf der Reling des Oberdecks stehend in einem Zug zu trinken ohne herunterzufallen, gibt er ihm einen Rubin im Wert von etwa 10 Marawedi (20 Dukaten).

Falls ein Held darauf eingeht, muss ihm erst eine Gewandtheitsprobe gelingen, anschließend eine um 8 erschwerte Körperbeherrschungsprobe und dann eine ebensolche Zechenprobe. Gelingen die ersten beiden Proben bekommt er den Rubin, misslingen sie stürzt der Held in den Fluss, bekommt noch eins mit dem Ruder drüber, verliert W+6+BE LE und wird nur knapp vor den herbeieilenden Krokodilen wieder an Bord gezogen.

Misslingt die Zechenprobe, muss er sich bald darauf ins Bett legen und ist vor dem nächsten Mittag nicht zu wecken. Ansonsten ist er zwar sternhagelvoll, aber bis auf Wacheschieben in der Nacht einsatzfähig. Er erhält einen TAW in Zechen.

4. Tag Turikes Tod

Das Schiff hält ausnahmsweise des Nachts in der Flussmitte, da die nächste Anlegestelle zu weit ist. In der Nacht klettert Rauert über die Außenfassade in Turikes Kabine, schleicht an ihrem Diener vorbei und ersticht Turike.

Dies wird jedoch erst am Morgen bemerkt, als Noris seine Herrin wecken will. Der Anschlag ist (nicht nur) scheinbar lautlos abgelaufen. Der Diener ist außer sich vor Wut und Trauer und zu keiner klaren Aussage fähig. Selbstverständlich gibt es eine Standpauke des Kapitäns, ob der geringen Wachsamkeit der Helden.

Turike ist mit einem Säbel oder ähnlichem in ihrem Bett mit einem Stich erstochen worden. Der Diener hat neben ihr im Bett geschlafen und nichts mitbekommen. Der Rollladen eines Fenster steht weit offen und der Diener weiß nicht ob er ihn geschlossen hat oder nicht.

Bei sehr genauer Durchsuchung des Zimmers kann festgestellt werden, dass nichts an Wertsachen, Schriftstücken etc. fehlt. Bei einer außerordentlich gelungenen Talentprobe auf Fährtensuchen oder Sinnesschärfe (mindestens 8 Punkte nach der Probe übrig) finden sich winzige Bluttröpfchen, die nicht vom Diener, den Helden oder den Reisenden beim Gaffen/Durchlaufen verursacht wurden und die zum Fenster führen.

Falls die Probe gelingt aber weniger Punkte erbringt, teilen sie dem betreffenden Helden mit, dass es wohl Spuren gab, diese aber nicht mehr sicher gefunden werden können, da schon zu viele Durchgelaufen seien.

Selbstverständlich wird Magister Nareb auch diesen Raum später magisch säubern und so den Dienern viel Arbeit ersparen.

Der junge Ruderer

Dieses Ereignis tritt nur ein, wenn die Helden den Piratenbruder nicht aufgedeckt haben.

Gerade erst habt ihr erfahren, dass es schon wieder eine Tote gegeben hat, als der Ruderschlag ins stocken kommt. Anscheinend streiten sich einige Ruderer und kurz darauf werdet ihr gebeten dazu zu kommen, da einer der neuen Ruderer beschuldigt wird den Mord begangen zu haben. Er ähnele einem Piraten und sei ihm wie aus dem Gesicht geschnitten, so dass auch er ein Pirat sein müsse. Der junge etwa 16 jährige Mann bestreitet etwas mit dem Mord zu tun zu haben.

Wie die Geschichte für den Ruderer ausgeht, hängt ganz wesentlich von den Helden ab. Falls sie ihn nicht verteidigen, wird er kurzerhand über Bord geschmissen und so ein Gottesurteil durch die Krokodile herbeigeführt. Falls sie sich sehr für ihn einsetzen, wird die hübsche Halbfelfe (Tanit) erstmals lauthals den Verdacht äußern, die Helden steckten mit den Meuchlern unter einer Decke. Der Ruderer wird dann alsbald an Land abgesetzt.

Bei einem Verhör kann er nichts sagen, da er nichts weiß und nicht beteiligt ist. Er wird seine Unschuld beteuern. Sollte ein verschärftes Verhör (Folter) erfolgen, wird er den ersten von den Helden geäußerten Verdacht bestätigen, da er die Schmerzen nicht erträgt, selbst wenn dies Widersprüche in seiner Aussage ergibt.

Darüber hinaus müsste den Helden auffallen, dass nichts gestohlen wurde und sich auch unter den Sachen des „Piraten“ keine Wertgegenstände befinden.

Falls die Helden durchsetzen, dass der Ruderer freigelassen wird erhalten sie 50 AP.

Der Anschlag des Dieners

Die streng blickende in weite Kapuzenmäntel gekleidete Dame (Queline) kommt nach dem Waschlalt ans Oberdeck, wo sie sich bisher nicht hat blicken lassen. Die anderen Reisenden sind größtenteils ebenfalls auf dem Oberdeck (bis auf Dilga, Taugold und Magister Nareb) und hören immer wieder die Geschichte von Noris an, der nichts bemerkt hat.

Da bestellt, obwohl noch recht früh am Morgen, die Dame Schaumwein, was die Diener die Augenbrauen hochziehen lässt. Als der Wein endlich kommt, bietet sie allen anwesenden Reisenden ein Glas an.

Dann stößt sie auf Boron an: „Ich bitte Boron, dass Er helfe möge, das Übel zu vergessen.“

Da schreit Noris auf. Mit einem Messer in der Hand stürzt er sich auf die Dame.

Die Helden können nur eingreifen, wenn sie nahe an dem Geschehen sind und schnell reagieren. Eine Athletikprobe + 5 erscheint angemessen um Noris umzuspringen. Ansonsten wird Queline leicht mit dem Messer verletzt, bevor es gelingt den Diener zu überwältigen. Er wird anschließend gefesselt, und mindestens ein Held wird dazu abgestellt ihn in Rumpos ehemaliger Kabine zu bewachen, damit er am Abend in Jaiban den Bütteln übergeben werden kann. Dort wird er dann zu lebenslangen Strafdienst auf einer Galeere verurteilt werden.

Die Gesellschaft auf dem Oberdeck löst sich nach diesem Vorfall auf und bleibt größtenteils in ihren Kabinen, nur Sumudan, Dilga und Taugold bleiben den ganzen Tag in Turikes Kabine, wo diese aufgebahrt bleibt. Sie trauern, beziehungsweise sortieren die Schriftwechsel und Sachen, die dann in Taugolds Kabine gebracht werden.

Wenn die Wache sich mit Norris unterhält kann sie nicht viel Brauchbares erfahren, da er von Trauer und Wut übermannt ist. Allerdings wird er Queline verdächtigen, da sie Turike gehasst hat.

Jaiban

Jaiban hat 250 Einwohner, 2 Herbergen, einen Pferdewechsel und verkauft hauptsächlich Kork.

Bis auf Taugold und Queline gehen alle Reisenden an Land. Sumudan sucht mit Tanit und einem großen Bündel Briefe den Pferdewechsel. Dilga und Bardo suchen ihn ebenfalls auf, weil Dilga die Heimführung ihrer Mutter bewerkstelligen will, deren Leichnam auch früh am nächsten morgen abgeholt wird. Auf der ganzen Fahrt wird der Kapitän nicht dulden, dass Leichen transportiert werden, da dieses sein Geschäft schädigt, wenn sich ein Verwesungsgeruch ausbreitet und er es für ein unheiliges Omen hält, so etwas zu tun.

Rauert geht an Land um sich zu neuen Gedichten inspirieren zu lassen (Sprich um zu schauen, ob sich jemand für ein Attentat gewinnen lässt, was hier aber nicht der Fall ist).

Die Reisenden kehren kurz nach Einbruch der Dunkelheit auf das Schiff zurück. Ebenso der Küchenchef und der Kapitän, der einen neuen Ruderer angeheuert hat.

In der Nacht wird sich ein Fischer der Anlegestelle nähern. Er hat keine Waffen (bis auf ein Fischmesser, das stark nach Fisch riecht) bei sich, so dass relativ schnell und einfach festgestellt werden kann, dass er kein Meuchler ist. Allerdings will er sein Boot besteigen, das ebenfalls an der Anlegestelle liegt und flussabwärts fischen gehen.

Vielleicht entwickeln die Helden ja die Idee, von nun an in der Flussmitte zu übernachten. Falls dies der Fall ist wird der Kapitän darauf eingehen und der Held der es vorgeschlagen hat verdient sich 30 AP.

5. Tag

Der Tag verläuft ohne besondere Zwischenfälle, so dass erneut die Bewegungen der Reisenden und ein gewöhnlicher Tagesablauf durchgespielt werden kann.

6. Tag Temphis

Am späten Nachmittag wird Temphis erreicht. Alle Reisenden außer Taugold und Magister Nareb gehen von Bord und verstreuen sich in dem Dorf zum Einkaufen, und um sich zu vergnügen.

Temphis hat 750 Einwohner, Krämer (Achmed der Alte), eine Fährstation und mehrere Herbergen. Sumudan und Queline kehren recht bald zurück, während Dilga, Bardo und Rauert erst sehr spät gemeinsam wiederkommen. (Dilga und Bardo haben sich ein Zimmer genommen um sich ungestört kennen zulernen, während Rauert erfolgreich eine Anwerbung getätigt hat).

Falls die Helden noch nicht vorgeschlagen haben in der Flussmitte zu übernachten, wird der Kapitän das vorschlagen. Er wird ein Ruderboot anmieten und die Helden bitten die Rückkehrenden an Bord zu rudern.

Operation Schinakel

In der Nacht wird ein Ruderboot versuchen an dem Schiff anzulanden. Es wird dabei etwas dilettantisch vorgehen, so dass es von den Helden bemerkt werden sollte, sofern sie Wache halten.

Die Helden sollten versuchen ihm eine Falle zu stellen. Wenn sie sich dabei halbwegs geschickt anstellen, können sie den Attentäter überwältigen, zum Beispiel, wenn er die Treppe nach oben schleicht. Sollte er auf die Helden aufmerksam werden, weil sie ihn laut anrufen etc., wird er beidrehen und im Dunkeln verschwinden. Sollte er die Falle bemerken, wird er zu seinem Boot rennen und versuchen zu flüchten.

Wenn er gefasst wird, wird er aussagen, dass er in Temphis in einer Taverne angeheuert wurde. Er kann sich nicht an das Gesicht des Auftragsgebers erinnern, was in selbst verwundert. Er erinnert sich aber daran, dass der Auftraggeber eine übermenschlich schöne männliche Stimme hatte und, dass er in Rashdul 50 weitere Marawedis kassieren sollte. Er sollte in Taugolds Kabine einbrechen und diesen erstechen.

Da er nur mit einem Dolch bewaffnet ist, wird er sich nicht auf einen langen Kampf einlassen, sondern sich nach dem ersten Treffer ergeben, wenn er einer Übermacht gegenübersteht.

Die Helden können von ihm, wenn sie ihn durchsuchen, ein Bündel guter Dietriche erbeuten.

Während des Verhörs kommen einige der Reisenden und der Kapitänsfamilie hinzu, die durch den Kampflärm geweckt wurden. Der Kapitän wird dann, magisch beeinflusst durch Rauert, kurzen Prozess

machen und den Attentäter in den Fluss werfen. Später wird er sich wundern, dass er so schnell reagiert hat, wenn ihm Vorwürfe gemacht werden sollten.

Sollte die Helden fahrlässig auf eine Wache verzichten, lassen sie den Attentäter an einer verschlossenen Tür scheitern, Lärm machen und fliehen.

7. – 9. Tag

Noch in Temphis geht am Morgen des 7. Tages eine reiche Händlerin mit ihrem Gefolge an Bord. Sie mietet die Suite Nr. 1 und verlässt sie - nachdem sie Gerüchte über die Morde vernommen hat - nur noch ungern. Sie wird trotzdem verschiedentlich mit Sumudan verhandeln.

Die nächsten Tage verlaufen friedlich, da Rauert erst regenerieren will - sofern er viel gezaubert hat - bevor er wieder zuschlägt.

Sofern Rauert allerdings in dieser Zeit über 30 AsP kommt, schildern sie folgendes (ansonsten nehmen sie eine spätere Nacht wo er die angegebenen AsP Menge überschreitet).

Mitten in der Nacht schreckt ihr hoch, als ihr plötzlich Schreie hört: Nein, Nein, Verschwinde ...

Taugold rennt durch die Gänge in Richtung Oberdeck. Sobald ihr ihn erreicht habt, scheint er sich hinter Euch zu verkriechen. Sein Gesicht ist bleich und die Augen vom Schrecken weit aufgerissen.

Es dauert lange, bis er sich beruhigt hat. Erst als seine Schwester unter den neugierig hinzu gelaufenen ist, beginnt er stockend zu erzählen.

„Ich bin in meiner Kabine auf und ab gegangen, da ich nachts nicht mehr schlafen kann, als ich spürte wie das Böse sich näherte. Selbst meinen eigenen Herzschlag konnte ich nicht mehr hören, obwohl ich fühlte, dass es wie rasend schlug. Da sah ich, wie der Riegel des Rollladens sich bewegte und ich stürzte zur Tür entriegelte sie und stürzte auf den Gang während sich der Rollladen langsam hochschob.“

Genauere Angaben kann Taugold nicht machen. Sofern ein Held am Bug steht und sich nicht ins Innere begibt kann er einen Schatten am Speiseraum entlang klettern sehen, der sich von der linken auf die rechte Seite des Schiffes (Fahrtrichtung) bewegt und dort in der Wand (Fensteröffnung) verschwindet.

Der Rollladen in Taugolds Kabine ist hochgeschoben, weitere Spuren finden sich nicht.

Würfeln sie für den ersten Helden dem Taugold begegnet eine (verdeckte aber angefragte)

Menschenkenntnisprobe, bei Gelingen glaubt der Held Taugold bei Misslingen hält er ihn für einen gerissenen Schauspieler.

10. Tag Rashdul Tod von Sumudan und Tanit

Am Abend wird Rashdul erreicht. Die meisten Passagiere (bis auf Taugold) und Besatzungsmitglieder gehen von Bord, um sich in der Stadt zu vergnügen. Der Kapitän wird ein großes Ochsespann zum Treideln anheuern, sowie versuchen neue Passagiere zu finden, was ihm aber nicht gelingt.

Queline wird zwei finster aussehende Leibwächter anheuern, die sie nun auf Schritt und Tritt begleiten.

Als erstes wird Rauert zum Schiff zurückkommen, dann Queline und erst am Morgen, kurz vor dem Ablegen Dilga und Bardo. Das Schiff hält wieder etwas vom Ufer entfernt und zwei Ruderer werden abgestellt um alle an Bord zu rudern, nachdem das Be- und Entladen beendet ist.

Die Reisenden werden sich aufteilen. Rauert wird durch finstere Kaschemmen ziehen, bald Straßenräuber finden und ihnen eine Beschreibung von Sumudan geben, sowie Geld damit diesem etwas zustößt.

Sumudan und Tanit werden in ein teures Gasthaus gehen, dort Essen und sich unterhalten und später noch zu einer Tanzvorführung. Danach werden sie sich wieder zum Schiff aufmachen und unterwegs, in einem Hinterhalt, von zwei Straßenräubern mit Säbeln, erschlagen und ausgeraubt. Dass Tanit nicht erschlagen werden sollte, realisieren die Räuber nicht.

Sofern die Helden eingreifen, werden die Räuber fliehen und Rauert (bzw. der Meister) muss sich etwas anderes einfallen lassen. Die Räuber schlagen nur zu, wenn sie sich sicher fühlen und nicht wenn 10 Schritte hinter dem potentiellen Opfer eine Gruppe schwer bewaffneter Söldner laufen. Sie in ihrer Heimatstadt zu verfolgen dürfte aussichtslos sein.

Bezüglich der anderen Reisenden müssen sie improvisieren.

11. Tag Treideln

Das Ochsespann ist längst eingespannt und noch immer sind Tanit und Sumudan nicht zurückgekehrt. Da beschließt der Kapitän, aufzubrechen und im Hafen eine Nachricht zu hinterlassen, sie können das Schiff ja leicht mit einer Schnellkutsche einholen.

In Wirklichkeit sind beide erschlagen worden, was die Helden aber erst später erfahren, wenn sie sie nicht bei ihrem Landgang beschattet haben. Das Tanit ebenfalls erschlagen wurde, war von Rauert nicht gewollt, da er mit seinen Geschwistern alles erben wollte. Der Tod Tanits wird zu einem Zerwürfnis zwischen Bardo und Rauert führen.

Durch das Treideln kommt das Schiff schneller voran und die Ruderer sind froh ausnüchtern zu können.

12. Tag Mherwed

Am Nachmittag wird Mherwed erreicht. Dort ist schon die Nachricht eingetroffen, dass Sumudan und Tanit von Straßenräubern erschlagen worden sind. Erst nun beschließt Rauert auch seinen Bruder umzubringen, der ihm zu viel ahnt und bei einem Streit sein Misstrauen gegenüber Rauert geäußert hat. Diesen Streit können die Helden nur mitkriegen, wenn die Helden Rauert und/oder Bardo gezielt belauschen nachdem die Nachricht vom Tode Tanits eingetroffenen ist und sie sich in Bardos Kabine zurückgezogen haben um dort zu trauern.

Wegen der Toten geht kein Familienmitglied der Verhers, außer Rauert (am späten Abend) von Bord, während Gusseisen entladen wird, dass wohl im Schiffsraum lagerte.

Rauert wird vorgeben sich um ein Begräbnis für Tanit kümmern zu wollen und in Wirklichkeit Mörder für Queline anheuern, die in Mhenesippur warten sollen.

Queline schickt einen ihrer Leibwächter samt einem Kästchen in die Stadt. Zum Borontempel um diesen dazu zu bringen Sumudan würdevoll bestatten zu lassen.

Dem Kapitän gelingt es, trotz der vielen Toten, neue Passagiere zu gewinnen, so dass das Schiff wieder ausgebucht ist.

13. Tag Treideln

Wieder legen sich die Ochsen kräftig ins Zeug, und die Ruderer beginnen ihr Tagewerk erst am Mittag, nachdem die Ochsen umgekehrt sind. Sehr aufmerksame Helden können ab der Mittagszeit, nachdem die Ochsen fort sind, einen sehr langsamen Reiter beobachten, der nicht schneller als das Schiff vorankommt. Er bleibt auf einer Höhe mit ihm, obwohl er viel schneller reiten könnte. Dieser Reiter gehört zum Hinterhalt für Queline. Ihn zu bemerken gelingt, wenn die Helden das Ufer mindestens beiläufig beobachten und ihnen eine entsprechende Probe gelingt (Entweder Gefahreninstinkt ohne Zuschlag oder Sinnesschärfe +5, leichter bei genauerer Beobachtung des Ufers).

Es wird eine verhältnismäßig große Strecke zurückgelegt und schon am frühen Nachmittag wird Mhenessipur erreicht. Hier will Queline nur eben zum Pferdewechsel, um Briefe aufzugeben, da der Kapitän noch weiter fahren möchte.

Mhenessipur Tod von Queline

Der Pferdewechsel liegt etwas außerhalb des Dorfes etwa 10 Gehminuten vom Anleger entfernt. Dort liegen 4 Raubmörder im Hinterhalt, die Queline und ihre Leibwächter nieder reiten und erschlagen. Rauert hat sie in Mherwed angeworben und 100 Marawedi für die Briefe versprochen und 50 Extra wenn Queline nicht überlebt. Sie sollen in Borbra ausgezahlt werden. *Durch die Beobachtung des Schiffes sind die Räuber ziemlich genau über die Aktionen an Bord und den Halt im Bilde.*

Falls die Helden auf dem Schiff bleiben, können sie nur den Aufruhr nach der Tat im Dorf mitbekommen. Einer der Leibwächter überlebt, kann aber keine klare Aussage machen, da die Gesichter der Täter mit Tüchern verhüllt waren.

Falls die Helden beschließen Queline zu begleiten, wird sich diese erst zieren (Ach ich habe doch schon zwei Leibwächter und gehe nur kurz zum Pferdewechsel), dann aber einwilligen. Sie befiehlt ihren Leibwächtern voranzugehen und den Helden die Nachhut zu bilden. Für die Begleitung sollten die Helden 50 AP erhalten.

Falls ein Held Gefahreninstinkt hat, teilen sie ihm mit: „Du hast ein flaes Gefühl im Magen fast wie ein Krampf und beschließt trotz der verwunderten Blicke der Schiffsbesatzung mit gezückter Waffe von Bord zu gehen“.

Um das Gefecht schnell zu machen, sind für die Reiter keine Talentwerte angegeben, sondern ist alles auf Prüfwürfe jeweils mit dem W20 umgerechnet, damit immer nur ein Würfel geworfen werden muss.

Darüber hinaus sind die Initiativwerte schon ausgewürfelt.

„Ihr seid noch nicht lange von Bord und die letzte Hütte liegt gerade hinter Euch während ihr weiter auf den Pferdewechsel zuhaltet. Da seht ihr mehr schlecht als recht von Büschen verborgen etwa 20 Schritt vor Euch einige Reiter auf Pferden sitzen, die sich Tücher übers Gesicht ziehen.“ (Zählen sie leise für sich von 21 bis 24 um den Helden Gelegenheit zu geben zu reagieren. Nur die in dieser Zeit gemachten Reaktionen - eine pro Held sofern angemeldet - sollten noch möglich sein bevor sie fortfahren). Falls sie mit einer Heldengruppe gesegnet sind, die sowieso immer dazwischenbrüllt, können sie den vorliegenden Vorschlag auch weglassen, um ein solches Verhalten nicht zu forcieren.

Die Reiter haben euer Stocken bemerkt, geben ihren Pferden die Sporen und galoppieren auf euch los.

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten solange sie auf Pferden sind.

At 13/15 Sturmangriff 12 Pa 14/12 Le 34 RS 2 TP W+4/W+6 Sturmangriff 3W+6 (Khunchomer) Reiten 14

Leibwächter At 14 Pa 14 RS 3 TP W+4 Schwert, Queline unbewaffnet Ausweichen 8 RS 0 Le 30

Die Initiative der Reiter beträgt (bereits gewürfelt) 17, 16, 13, 12 der Leibwächter 14, 13 von Queline 11.

Der erste Angriff ist ein Sturmangriff von jeweils 2 Reitern auf die Leibwächter.

Pferde Le 60 RS 1 für je 10 erhaltene SP sinkt der Reitwert des Reiters um 2.

Danach bringen sie ihre Pferde an Queline heran, um auf sie einzudreschen und ihr die Briefe zu entreißen, sobald sie zu Boden sinkt. Dafür wird ein Reiter absteigen, während die anderen eine Barriere vor ihm aus Pferden aufbauen. Wenn sie die Briefe haben, oder mehr als ein Reiter ernstlich verletzt oder ohne Pferd/abgeworfen ist, werden sie fliehen. Alle Reiter tragen Tücher vor dem Gesicht.

Sollte es den Reitern gelingen, die Briefe zu erbeuten und Queline zu erschlagen, werden sie in Brobra auf Rauert warten. Nachdem sie sich mit ihm getroffen haben, lauern sie dort Dilga und Bardo auf.

Sollten sie in die Flucht geschlagen werden, werden sie woanders ihr Glück suchen und in dem Abenteuer nicht mehr erscheinen.

Die Reiter werden viel daran setzen, dass keiner der ihren gefangen genommen wird. Die mögliche Gefangennahme eines der ihren, ist der einzige Grund für sie, sich zu einem erneuten Sturmangriff zu sammeln, um diesen zu befreien. Sollte dies gelingen, werden sie fliehen, ebenso, wenn trotz Gefangennahme, nur noch ein Reiter fit (*Drei Reiter unter 15 LE*) ist.

Sollten die Helden einen Gefangenen gemacht haben, wird dieser Rauert verraten und auf ihn zeigen sobald er ihn erblickt. (Dies geschieht bevor die Helden ausgeheilt werden). Rauert wird erbleichen und schnellstmöglich weglaufen. Dabei wird er mittels Krötensprung (Variante Krötengang) einen geraden Weg aus dem Ort suchen und auf Häuserdächer springen Gräben überwinden etc. Dramatisieren sie ruhig ein bisschen. Sofern die Helden ein Pferd haben - weil die Reiter eins zurückgelassen haben oder weil sie sich eines von einem Neugierigen schnappen, der hinzugekommen und abgestiegen ist - können sie Rauert einholen, sofern einige Reitproben in dramatischen Situationen gelingen. Rauert ist unbewaffnet, da er keine Zeit hatte seinen Khunchomer mitzunehmen. Er wird versuchen, mittels Bannbaladin, den ersten berittenen Helden dazu zu überreden, ihm das Pferd zu überlassen und die anderen aufzuhalten. Falls Rauert es aus dem Ort schafft und die Helden ihn aus den Augen verlieren, wird er, sofern er keinen Bannbaladin gesprochen hat, einen Spurlos, Trittlös sprechen, so dass die Helden seine Spur verlieren. Sollten die Helden Rauert stellen, wird er versuchen einem Helden die Waffe zu entreißen und entweder bei diesem Versuch oder im anschließenden Kampf sterben. Er hat kein Interesse daran öffentlich hingerichtet zu werden.

Der gefangene Reiter wird aussagen, dass Rauert ihn beauftragt hat und ihn in Brobra treffen wollte, um zu bezahlen.

Nach dem Überfall ist natürlich nicht an eine Weiterreise am gleichen Tag zu denken. Sofern Queline überlebt, wird sie für eine Bestattung des oder der Leibwächter sorgen, und Magister Nareb bezahlen, damit er sie und alle Verletzten Helden/Leibwächter heilt. Hierfür greift dieser auf Heiltränke zurück. Sofern Queline stirbt, wird sie vor Ort bestattet, da der Kapitän nicht bereit ist Leichen zu transportieren.

14. - 15. Tag

Sofern Queline verstorben ist, werden die zwei Tage ruhig und in Trauer von statten gehen. Dilga zieht in Bardos Kabine. Taugold ist nur mit sich und seiner Trauer beschäftigt und zu keiner klaren Handlungen fähig, seit seine Schwester für ihn kaum noch Zeit hat. Rauert wird während des Abendessens der 15. Nacht, wenn Dilga Taugold überredet hat am Abendessen teilzunehmen, in seine Kabine schleichen und dort einen gefälschten Brief verstecken (siehe die Anklage unten).

Sollte Queline überleben, ohne dass die Helden einen Gefangenen haben, wird Rauert versuchen diese in der ersten Nacht noch in Mhenessipur auf die übliche Weise umzubringen. Geben sie den Helden eine Chance Rauert zu entdecken, sofern diese irgendeine brauchbare Idee zur Bewachung vorschlagen. (Beispielsweise: Tausch der Kabinen oder eine Wache auf dem Flur und eine auf Deck die auch die Außenwand beobachtet oder eine sinnvolle Einbeziehung der Leibwächter in ein Schutzkonzept sofern diese überlebt haben). Queline wird den Helden vertrauen, da sie ihr das Leben gerettet haben.

16. Tag Brobra Tod von Dilga und Bardo

In Brobra gehen die Reisenden (Dilga, Rauert und Bardo) gemeinsam von Bord und zu einem Gasthof, während Taugold seine Kabine nicht verlässt. Da der Gasthof nichts zu bieten hat, beschließen Dilga und Bardo noch etwas - bevor es endgültig dämmt - spazieren zu gehen, während Rauert noch ein Gläschen trinkt. *Das folgende geschieht nur, wenn die Reiter von oben noch im Spiel sind.*

Kaum sitzt er allein am Tisch geht ein Mann, der vorher allein in einer Ecke gesessen hat, an ihm vorbei und nickt ihm unmerklich zu. Kurz darauf stürzt Rauert das Glas herunter zahlt und geht. Falls die Helden ebenfalls in dem Gasthof sind, wird er stattdessen den Wirt fragen wo das Klo ist und nicht mehr erscheinen. Er gibt sich Mühe nicht verfolgt zu werden, trifft den Mann und seine Gesellen, zahlt sie aus und beauftragt sie Dilga und Bardo ebenfalls zu erschlagen.

Was am Ortsrand auch geschieht, falls die Helden nicht eingreifen. Dilga und Bardo sind nicht erfreut, wenn die Helden beschließen ihnen offensichtlich zu folgen, werden dies aber hinnehmen.

Es gelten die gleichen Werte wie oben allerdings unberitten und nur zu dritt, da die Pferde außerhalb grasen und einer auf sie aufpasst. *Initiative neu 16,14,13*

Nach seiner Rückkehr zum Schiff geht, Rauert in seine Kabine und vernichtet sämtliche, ihn möglicherweise belastenden Beweismittel.

Die Anklage

Nachdem die Nachricht vom Tod Dilgas und Bardos das Schiff erreicht, sucht Rauert den Kapitän auf und beschuldigt Taugold aller Verbrechen und bittet ihn Taugolds Kabine durchsuchen zu lassen. Dort werden die Helden einen Brief von einem S. finden, der Taugold gemahnt schnell dafür zu sorgen, dass er alles erbt, um seine Spielschulden zu bezahlen. Alles bliebe bei der getroffenen Vereinbarung, da

er (S.) seinen Teil mit der Ermordung Alamonds (siehe Anwerbung) auf sein (Taugolds) Geheiß hin bereits erledigt hätte.

Dieser Brief reicht dem Kapitän aus, um Taugold festnehmen zu lassen und einen Brief an die Wache von Fasar zu schreiben, mit der Bitte, eine Eskorte nach Samra zu schicken.

Da der Brief eine Fälschung ist, wird nicht hinterfragt oder überprüft, da Taugold nur vor sich hin wimmert und keinerlei Versuch macht die Taten abzustreiten, was als Schuldeingeständnis gewertet wird.

17. Tag und 18. Tag Samra

Den Rest der Reise passiert nichts mehr, da die Helden entweder Rauert enttarnt haben oder dieser seinen Plan umgesetzt hat. In Samra wird Taugold nach zwei Tagen in der örtlichen Garnison von einer berittenen Eskorte abgeholt und die Helden vom Kapitän ausgezahlt.

Falls sie nicht im Frühjahr spielen, können sie die restliche Fahrt bis Fasar verlängern oder einfach zusammenfassend erzählen.

Personen

Dieses Abenteuer lebt von der Darstellung der Personen. Dies macht es einerseits recht schwierig zu handhaben, erlaubt aber andererseits schönes Rollenspiel durch Interaktion.

Als Gruppen sind zu unterscheiden die Reisenden auch Herrschaften genannt samt ihren Leibdienern (Familie Verher), die Familie des Kapitäns, die Ruderer und die sonstige Besatzung (Küchenpersonal und Diener).

Die Beschreibung ist dabei gegliedert in Äußerlichkeiten, Tagesablauf, Beziehungen, Verhalten und Veränderungen.

Vollständige Werte werden nur für den Mörder angegeben, da ein Nachhalten der einzelnen Werte zu viel Verwaltungsaufwand bedeutet. Nur spezielle gegebenenfalls spielrelevante Werte werden angegeben.

Je nachdem wie erfolgreich Menschenkenntnisproben gelingen, können sie den Helden entsprechende Motivationen oder mögliche Reaktionen mitteilen, sofern sie diese Fähigkeit einsetzen.

Die Reisenden

Die Reisenden auch Herrschaften genannt werden einzeln in der Abfolge der Porträts beschrieben. Beziehungen zur Mannschaft haben sie allesamt keine. Sie sind es gewohnt durch Bedienstete hindurchzuschauen. Wenn sie unzufrieden sind wenden sie sich direkt an die Frau des Kapitäns.

Dilga Verher: Eine junge (Anfang Zwanzig) Brünette Frau mit kurzen Haaren, die gerne weite Kleidung trägt.

Tagesablauf: Sie steht meist erst auf, wenn das Waschwasser gebracht wird. Dann macht sie sich zurecht um später das Mittagessen einzunehmen. Danach begibt sie sich wieder auf ihr Zimmer zur Mittagsruhe. Sie erscheint meist erst am Abend in anderer Kleidung erneut. Anschließend sucht sie Zerstreuung durch Tanz/Musik oder notfalls auch Spiele. Dabei trinkt sie gern und gehört in der Regel zu den letzten die ins Bett gehen.

Beziehungen: Sie steht zu ihrer Mutter (Turike) und ihrem Bruder (Taugold), zeigt sich aber bald angetan von Bardo wegen seiner schönen Stimme. Sie verdächtigt wie ihre Mutter Queline hinter den Anschlägen.

Verhalten: Sie ist naiv, arrogant und vergnügungssüchtig. Die Helden behandelt sie herablassend und ignoriert alle, es sei denn sie sind unterhaltsam.

Veränderungen: Sie trifft kaum Sicherheitsvorkehrungen, da sie meint, niemand könne ihr etwas Böses wollen. Denn sie sei ja ein netter Mensch. Außerdem stellt sie mit der Zeit fest, dass Bardo starke Arme hat und hofft, dass er sie beschützen wird.

Turike Verher: Eine streng dreinblickende Matrone Mitte Vierzig in einfarbiger, schlichter und teurerer Kleidung.

Tagesablauf: Sie steht spätestens auf, wenn das Schiff ablegt und verlangt anschließend Tee. Auch sonst schickt sie die Diener gerne, denn sie findet das unterhaltsam. Sofern es nicht regnet hält sie sich tagsüber auf dem Oberdeck auf. Dort hält sie Hof und tuschelt mit den anderen Familienmitgliedern und insbesondere Sumudan, um eine günstige Aufgabenverteilung zu erreichen, bis sie zum Abendessen geht und anschließend in ihr Zimmer.

Beziehungen: Sie weiß, dass ihre naiven Kinder keine Chancen haben eine große Pferdezucht zu leiten. Trotzdem will sie das Beste für sie heraus schlagen. Sie hasst die Schwester ihres verstorbenen Mannes Queline und sieht in ihr das Übel der Welt. Obwohl sie eingeheiratet ist, kann sie sich gut mit Sumudan über geschäftliche Dinge verständigen.

Verhalten: Abweisend und dominant gegenüber allen außer ihren Kindern. Eine harte und fähige Unterhändlerin, die nicht umsonst ein Gestüt in Aranien geleitet hat.

Veränderungen: Nach dem zweiten Anschlag wird sie versuchen Leibwächter bei jeder sich bietenden Gelegenheit für sich und ihre Kinder anzuwerben. Darüber hinaus wird sie sich von diesem Augenblick an nicht mehr mit Queline in einem Raum aufhalten und jedem der es Hören möchte erzählen Queline müsse hinter den Todesfällen stecken. Bis heute hat sie es nicht verwunden von ihrem nunmehr verstorbenen Mann Vonin Verher nach Aranien abgeschoben zu werden und vermutet nicht zu unrecht, dass Queline Vonin damals zu seiner dritten Heirat geraten hat.

Norris: ist ihr Leibdiener. Ein deutlich jüngerer und stattlicher Mann, der ihr gegenüber absolut loyal ist und alle ihre Wünsche zu erfüllen trachtet. Er wird blind vor Schmerz und Wut wenn Turike verstirbt.

Taugold Verher: Ein fröhlicher junger Mann mit kurzen blonden Haaren und dem Hang zu extravaganter Kleidung von 19 Jahren.

Tagesablauf: Er sucht die ganze Zeit Spielpartner am liebsten für das Kamelenspiel (TAW 8 Mindesteinsatz ½ Marawedi oder einen Dukaten) aber auch alle anderen Karten und Würfelspiele sind im recht. Ansonsten langweilt er sich und mosert über die Einöde.

Beziehungen: Er vertraut voll und ganz darauf, dass seine Mutter alles regelt. Sollte diese sterben vertraut er nur noch seiner Schwester.

Verhalten: Neugierig und immer bereit zu einem Spiel oder einer Wette. Dies schließt auch die Helden ein, sofern sie ihm etwas außer gewöhnliches bieten können. (Beispielsweise ein Krokodil mit bloßen Händen zu fangen etc.).

Veränderung: Sollte seine Mutter sterben wird er seine Kabine kaum mehr verlassen und sich dort verbarrikadieren. Dienern gewährt er dann nur noch im Beisein seiner Schwester Zutritt. Gleichzeitig ist sie dann die einzige, auf deren Ansprache er reagiert.

Rauert Verher: Ein hübscher stiller und freundlicher Halbfelf der figurbetonte Kleidung bevorzugt und elfischer Jugendlichkeit.

Tagesablauf: Er steht pünktlich zum Frühstück auf und gesellt sich danach häufiger zu Turike.

Anschließend begibt er sich auf sein Zimmer um „Gedichte“ zu schreiben unterbricht diese Tätigkeit für das Mittagessen und setzt sie anschließend fort. (In Wirklichkeit schläft er meistens). Nach dem Abendessen trägt er seine Verse gerne auf Wunsch vor, die er aus einem relativ unbekanntem Gedichtband abgeschrieben hat um sich anschließend - wenn niemand mehr nach wahrer Kunst ist - enttäuscht zurückzuziehen. Nachts klettert er aus seinem Fenster um zu töten. Rauert nutzt seine magischen Fähigkeiten, um ihn bei seinen Klettertouren zu unterstützen, sowie, um zu überprüfen, ob es sich lohnt entsprechende Attentäter anzuheuern und ob sie seine Aufträge erfüllen werden. Die angegebenen Sprüche dienen mehr der allgemeinen Orientierung und sind nicht als feste Größe anzusehen. Da seine Magie elfentypisch natürlich ist, aber nicht ausgeprägt wurde, ist sie eine Mischform von Magiedilettantismus und Elfenmagie, die ebenfalls eine den angegebenen Sprüchen ähnliche Wirkung erlaubt. Halten sie die Astralenergie von Rauert während des ganzen Spiels nach, wobei sie für jeden Landgang in Städten etwa 10 AsP abziehen können, da er dort nach zuverlässigen Meuchlern sucht. Darüber hinaus sollten sie für jede nächtliche Klettertour etwa 3W6+4 AsP abziehen. Er regeneriert W+1 AsP pro Tag.

Bei seinen nächtlichen Touren schaut er sich erst mit Katzenaugen (Nachtsicht) um, klettert dann mit Spinnenlauf zur Kabine seiner Wahl, legt einen Silentium, der alle Geräusche erstickt und öffnet die Rollläden mit Foramen. Dann setzt er gegebenenfalls einen Spurlos Trittlos ein, bevor er sich zurück begibt.

Sofern das Schiff anlegt, geht er gerne an Land, um neue Eindrücke zu sammeln (und falls möglich Räuber und Mörder anzuheuern, die er zusätzlich mit Bannbaladin belegt).

Verhalten: Freundlich und aufmerksam insbesondere wenn sich einer der Helden auf Verse versteht oder verewigungswürdige Taten beschreiben kann. Er vertritt die Meinung, dass Queline die Meuchlerin sei.

Veränderungen: Selbstverständlich verstärkt er seinen Schutz und holt sich Ratschläge von allen anderen und insbesondere den Helden um sich besser zu schützen. Er ist nach dem Anschlag auf Taugold sogar bereit den Helden einen Marawedi extra pro Tag zu zahlen, wenn sie mit dem Stuhl während der Nacht vor seiner Tür sitzen.

Er möchte sich einerseits an den anderen Teilen der Familie dafür rächen, dass sie seine Mutter die erste Frau von Vonin rausgeekelt haben. Andererseits geht er davon aus, dass er und seine Geschwister nichts oder so gut wie nichts vom Erbe abbekommen werden. Falls es aber gelingt Bardo zum Erben zu machen - wird er wohl wie bisher auf dem kleinen Gestüt - die Geschäfte leiten, während sich Bardo der Musik hingibt.

Bardo Verher: Ein verträumter Halbelf der gerne etwas breitere Kleidung mit Schulterpolstern trägt um menschlicher zu wirken und seine Ohren mit einem Stirnband oder Hut unter seinen Haaren versteckt. Auch er wirkt elfisch jugendlich.

Tagesablauf: Er steht wie Dilga erst zum Waschen auf und schaut gerne vom Oberdeck auf die Landschaft. Dort verbleibt er, sofern es nicht regnet, auch für den Rest des Tages. Gelegentlich versucht er in die Rudergesänge einzustimmen und unterhält sich mit den anderen Familienmitgliedern am liebsten über Musik.

Beziehungen: Natürlich schätzt er insbesondere seine Geschwister, doch auch mit Dilga flirtet er gerne und wird immer stärker versuchen sich mit ihr heimlich zu treffen (sehr zum Ärger ihrer Mutter). Er glaubt nicht, dass jemand aus der Familie hinter den Anschlägen stecken könnte, nein auch Queline nicht, sondern vermutet Einflüsse von außen.

Verhalten: Offen und interessiert an Musik ist er sogar über Standesgrenzen hinweg bereit sich zu unterhalten.

Veränderung: Mit jedem Anschlag wird er vorsichtiger und verschlossener. Er ahnt spätestens nach dem Tod seiner Schwester, dass sein Bruder involviert ist, weigert sich aber diese Erkenntnis zu akzeptieren. Warum jemand zur Erlangung eines Erbes töten sollte erschließt sich ihm nicht, da ein solches Erbe einen ja nur von der eigentlichen Berufung (Musik zu machen) abhält. Als ältester Sohn Vonins wird er Erbe sein, wenn es kein Testament gibt.

Tanit Verher: Ähnlich wie Bardo versteckt sie ihre Ohren und ist von ebensolcher jugendlichen Alterslosigkeit. Sie bringt ihre elfisch schlanke Figur aber durchaus zur Geltung.

Tagesablauf: Sie erhebt sich erst zum Waschen und verbringt den Vormittag meist mit einem ihrer Brüder. Nach dem Mittagessen spielt sie schon mal ein Spiel mit Taugold oder besucht Queline. Beim Abendessen setzt sie sich gerne zu Sumudan um mit ihm zu schäkern, was dieser nicht zu bemerken scheint. Wenn er dann ins Bett geht schließt sie sich der jeweiligen Abendunterhaltung an.

Beziehungen: Sie vertraut allen außer Turike und insbesondere ihren Geschwistern sowie Sumudan.

Verhalten: Sofern kein besonders hübscher Held dabei ist, wird sie die Helden nicht zur Kenntnis nehmen.

Veränderungen: Sie wird bald darauf dringen die Wachmannschaft zu verstärken, da die jetzige (die Helden) ja offensichtlich überfordert sei. Später wird sie immer öfter die Vermutung äußern, die Helden seien Teil der Anschläge.

Sumudan Verher: Ein alter Mann Anfang Sechzig mit einem kleinen Rest an grauen Haaren und tiefen Furchen im Gesicht. Er trägt sehr edle Kleidung.

Tagesablauf: Ähnlich wie Turike steht er früh auf und frühstückt. Anschließend bespricht er sich mit ihr oder Queline, um dann Briefe zu schreiben, die er bei fast jedem Landgang wegschickt. Nach dem Mittagessen ruht er, um dann nochmals etwas zu schreiben, bevor er kurz nach dem Abendessen ins Bett geht.

Beziehungen: Er ist der älteste Bruder des Erblässers, weiß viel über die Familie glaubt aber dass alle sehen, das man nur gemeinsam etwas erreichen kann. Er hegt keinen Groll gegen die anderen.

Verhalten: Er ist damit beschäftigt vom Schiff aus die Geschäfte per Brief zu erledigen, spielt ab und an mit Taugold ein Kamelspiel und unterhält sich mit den anderen Familienmitgliedern bei Bedarf.

Veränderungen: Mit jedem Anschlag wird er trauriger. Sicherheitsmaßnahmen trifft er keine, denn er ist ein alter Mann und mit sich im reinen. Ohne klare Beweise, wird er alle Anschuldigungen gegen andere Familienmitglieder ablehnen.

Dartan: ist der Leibdiener von Sumudan und ein alter langsamer Mann. Er dient seinem Herrn seit über Vierzig Jahren. Sumudan und er haben sich völlig an einander gewöhnt, so dass Sumudan darüber hinweg sieht, dass Dartan mittlerweile eigentlich zu langsam, zu alt und zu zittrig ist zum Bedienen.

Queline Verher: Eine korpulente Frau Mitte Fünfzig in weiten Gewändern und mit einem strengen Gesichtsausdruck.

Tagesablauf: Außer zu den Mahlzeiten bleibt sie in ihrem Zimmer, sucht aber gelegentlich andere Familienmitglieder, außer Turike und ihre Brut, in deren Zimmern auf.

Beziehungen: Sie hasst Turike und wird, falls diese stirbt ausnahmsweise einen teuren Schaumwein trinken.

Verhalten: Abweisend und unnahbar wird sie, selbst wenn Anschuldigungen gegen sie erhoben werden, schweigen. Nur in ihren Augen wird der Zorn wachsen.

Veränderungen: Sie wird nach dem fehlgeschlagenen Anschlag (durch Norris den Leibdiener von Turike) auf sie zahlreiche Briefe verfassen und wegschicken. Nachdem Turike verstorben ist wird sie sich freier auf dem Schiff bewegen und nicht mehr so viel in ihrem Zimmer sein. Darüber hinaus wird sie dann häufiger mit Sumudan verhandeln.

Rumpo Verher: Ist bereits zusammen mit seiner Leibdienerin tot wenn die Helden ihm begegnen.

Magister Nareb: Ein in auffällige grüne Roben gehüllter kleiner Mann Mitte Dreißig, der seine Kabine ab dem 2. Anschlag nicht mehr verlässt, sich das Essen nur von Mitgliedern der Kochfamilie bringen lässt und dieses erst anrührt, nachdem es vorgekostet wurde. Er verbringt seine Zeit mit dem Kopieren eines Buches und hat mit der Familie Verher nichts zu tun. Er kann die Helden gegen teures Geld magisch verarzten oder ihnen einen Heiltrank verkaufen. Sofern die Helden den Stammbaum bei Rauert finden kann er diesen übersetzen und deuten. (Nicht abgebildet, da er nicht zur Familie gehört und als Notnagel für brenzlige Situationen gedacht ist.)

Die Kapitänsfamilie

Khorim ben Sulman 44 J (Kapitän), Erzibeth saba Selim 43 J (Ehefrau), Hamar ben Khorim 22 J (ältester Sohn), Jushibi saba Mezzek 22 J (Schwiegertochter), Jedrech ben Hamar 3 J (Enkelkind), Isha saba Khorim 20 J (Tochter) und Achtev ben Khorim 17 J (Sohn).

Äußerlichkeiten: Teure Kleidung und eine sichtbare Würde ausstrahlend, ist klar wer die Kommandos auf dem Schiff gibt. Weiterhin ist Jushibi erkennbar schwanger.

Tagesablauf: Einer (meist Khorim) ist während der Fahrt immer am Ruder und einer (meist die schwangere Jushibi) am Bug um das Lot auszuwerfen. Ein weiterer (meist Hamar) gibt den Vorsänger also den Rudertakt vor. Die anderen helfen dort wo es gerade nötig erscheint und sind für die Extrawünsche der Reisenden zuständig, Streit zu schlichten, die Landeinkäufe zu überwachen ... Bei Bedarf bringen sie die Mannschaft auf Trab.

Verhalten: Normalerweise fahren, bis auf Leibwächter, keine Bewaffneten auf dem Schiff, deshalb geht Khorim davon aus, dass die Helden besser als er wissen was sie tun. Er wird sie gewähren lassen, solange die Reisenden sich sicher fühlen. Er wird ihnen keine Anweisungen geben, aber nach jedem erfolgreichen Anschlag Aufklärung verlangen.

Sollte es Beschwerden über die Helden geben, wird er diese auf ihr Fehlverhalten hinweisen und um mehr Rücksicht bitten. Er ist grundsätzlich bereit die Helden anzuhören.

Sollte er sich oder seine Familie durch die Helden bedroht sehen, beispielsweise weil diese in die Kabinen der Familie eindringen, wird er sie ohne viel Federlesen von den Ruderern über Bord werfen lassen in der Hoffnung, dass die Krokodile sie fressen.

Veränderungen: Je mehr Anschläge passieren, desto mehr wird er auf Aufklärung dringen um den Ruf seines Schiffes sauber zu halten und ist gegebenenfalls sogar bereit sein, die Reisenden durch die Dienerschaft beobachten zu lassen. Auf diese Idee wird er aber nur nach Anregung der Helden kommen, wobei eine Einschränkung und Hinweise warum jemand überwacht werden soll sehr hilfreich ist.

Die Ruderer

Nur damit es bei der Vorstellung in einem Gespräch keine Stotterer gibt einige Namen aufgeschlossener Ruderer Mänl: Feyhach, Nazreddin Weibl.: Damila, Kerime

Äußerlich: Auf der Rose vom Gadang arbeiten nur freie Ruderer, was ihre Zuverlässigkeit erhöht. Es sind am Anfang 46. Sie sind überdurchschnittlich kräftig und tragen einfache Kleidung.

Tagesablauf: Siehe Tagesablauf Schiff. Wenn sie nicht rudern oder staken, essen, schlafen oder ruhen/spielen/angeln/etc. sie. Während die anderen rudern haben immer zwei frei um andere Ruderer ablösen zu können, so dass sich die Sitzordnung ständig ändert. Da es sehr Kräfte zehrend ist, das Schiff gegen den Strom zu bewegen, sind sie insbesondere nachts außer zum Klo oder zu einem Rendezvous unter einander nicht unterwegs.

Beziehungen: Die Ruderer haben keinen Kontakt mit den Reisenden und ihren Leibdienern sowie nur vereinzelt zu den Dienern der oberen Decks. Einzig zu der Familie des Kapitäns, die Vorgesetzte sind und zum Küchenpersonal mit dem sie gerne, wenn auch derb scherzen, bestehen engere Beziehungen.

Verhalten: Die Ruderer bilden eine eigene Gemeinschaft. Sie stehen den Helden anfangs aufgeschlossen gegenüber. Sie können einiges über den Fluss, die Familie des Kapitäns, gute (rau und günstig) Lokale in den Ortschaften am Fluss erzählen etc.

Veränderungen: Je deutlicher es wird, dass sich die Angriffe auf die Reisenden beziehen und mit ihnen nichts zu tun haben, desto weniger sind sie bereit Auskunft zu geben und sich gegebenenfalls in irgendetwas verstricken zu lassen.

Das Küchenpersonal

Die Küche ist in der Hand der Familie Gafter ben Hamed (Familienoberhaupt) 43 J, Nedime saba Hilal (Ehefrau und Chefköchin) 42 J, und ihren Kindern Abu ben Gafter 22 J, Rasafan ben Gafter 17 J, Mirhiban saba Gafter 20 J, Fadime saba Gafter 15 J.

Äußerlichkeiten: Die Kleidung ist einfach und in der Küche werden lange Schürzen getragen, die Kinder tragen, wenn sie beim Bedienen helfen, schickere Pluderhosen und blaue Hemden.

Tagesablauf: Siehe Tagesablauf Schiff. Sie sind die ersten, die morgens wach sind und bis spät mit Abwasch, späten Speisen, Zubereitung von Tee etc. beschäftigt sind. Abends werden gegebenenfalls Krokodile geangelt und geschlachtet (für den Mannschaftseintopf). Bei jedem Landgang wird Obst/Schlachtvieh/Gewürze etc. eingekauft. Die Familie schläft nachts in der Küche, da die Nächte dort kurz sind und selten Ruhe herrscht, schläft ein Teil der Familie tagsüber, nach dem Mittagsessen der Herrschaften, in den Hängematten unter der vorderen Balustrade.

Beziehungen: Die Familie Gafter hat Kontakt zu allen auf dem Schiff und kann somit viele Informationen, insbesondere zu den Speisen, liefern. Doch natürlich können die Kinder auch Mitteilungen machen, wer mit wem zusammensitzt, ob es Streit gegeben hat, jemand sein Essen aufs Zimmer wünscht, jemand noch spät abends einen Tee bestellt hat etc.

Verhalten: Die Eltern sind außer für Komplimente bezüglich des guten Essens kaum zu erreichen. Sie werden versuchen die Kontakte ihrer Kinder zu den Helden zu unterbinden, um diese zu schützen, es sei denn der Kapitän bittet sie um Mithilfe.

Die Kinder können relativ leicht angeworben werden, sofern sie ohne ihre Eltern angetroffen werden. Ob eine solche Anwerbung allerdings, von umstehenden Ruderern oder Angehörigen der Kapitänsfamilie, Hamed ben Gafter hinterbracht wird, hängt vom Einzelfall und insbesondere der Gefährlichkeit und Anständigkeit der Aufträge ab. Sollte dies (zwangsläufig) hinter dem Rücken des Familienoberhauptes geschehen, wird er sich wenn er es erfährt, lauthals beim Kapitän beschweren, so dass ein solches Ansinnen wahrscheinlich den Reisenden bekannt wird. Darüber hinaus wird das entsprechende Familienmitglied nicht mehr aus den Augen gelassen und Notfalls sogar, für einen längeren Einkaufsaufenthalt, an Land abgesetzt.

Nur falls die Helden auf die Idee kommen Wahrheitsdrogen oder ähnliches ins Essen zu mischen gilt: Grundsätzlich wird jede Beimischung von Gift, Drogen oder sonst irgendetwas ins Essen abgelehnt und führt zur Feststellung; die Helden seien Meuchler.

Veränderungen: Ähnlich wie die Ruderer, werden die Gafters bei fortschreitenden Attentaten immer vorsichtiger. Gleichzeitig ist es aber möglich, sich durch hartnäckiges Bemühen, ihr Vertrauen zu erwerben, wenn man entsprechende Rückendeckung durch den Kapitän und einschlägige Indizien hat.

Die Dienerschaft

Ruban 19 J, Saiman 27 J, Nahema 22 J und Palmeya 26 J

Äußerlichkeiten: Mit ordentlichen weißen Pluderhosen und weiten blauen Hemden bekleidet, sieht man Ihnen sowohl ihren Status, als auch ihre guten Manieren an.

Tagesablauf: Sie ordnen sich und ihren Tagesablauf ganz den Wünschen der Herrschaften unter, was dazu führt, dass sie nicht ganz so früh aufstehen wie ihre Kollegen aus der Küche. In der Regel hält sich einer in der Lobby auf, einer im Speiseraum, sowie einer auf dem Oberdeck, sofern dort mindestens ein Reisender ist, immer bereit zu springen um entsprechende Wünsche zu erfüllen. Selbstverständlich putzen sie auch die Zimmer und waschen einmal die Woche die Wäsche auf dem Hinterdeck.

Beziehungen: Sie geben sich nicht mit den Ruderern ab, schauen auf die Helden herab (sofern diese nicht mindestens SO 8 haben), scheuchen die Küchenleute, buckeln gegenüber dem Kapitän und springen bei jedem Wunsch der Herrschaften.

Natürlich kennen sie die Wünsche der Herrschaften und finden schnell heraus, dass es sich um eine Familie handelt. Sie können sogar recht schnell zuordnen, wer mit wem befreundet und verfeindet ist.

Verhalten: Eine gute Dienerschaft ist diskret. Deshalb werden sie von sich aus nichts über die Herrschaften erzählen, solange der Kapitän es ihnen nicht befiehlt. Ihre Erkenntnisse werden sie (unentgeltlich) den Helden nur mitteilen, wenn sie konkret im Beisein eines Mitgliedes der Kapitänsfamilie befragt werden, beziehungsweise wenn sie deutlich machen wollen, dass die Geschehnisse keinesfalls ihrem Versagen zuzurechnen sind.

Die Diener zur Kooperation zu bewegen ist sehr schwer, da ihnen auf anderen Reisen schon solche Spitzelaufträge angeboten wurden. Allerdings sind sie bei hohen „Trinkgeldern“ (orientieren sie sich am Tagesverdienst der Helden) bereit, einfache ungefährliche Aufträge zu übernehmen oder entsprechende Aussagen zu machen. Etwaig gescheiterte Versuche werden sie sogleich brühwarm dem Kapitän erzählen.

Neben den Verwandtschaftsverhältnissen können sie eine oberflächliche Beschreibung der Kabinen der Reisenden leisten, wenn sie dort Wasser gewechselt und geputzt haben.

Veränderungen: Je deutlicher es wird, dass es sich um einen innerfamiliären Konflikt handelt und je stärker sie den Ruf des Schiffes gefährdet sehen, desto eher sind sie bereit mit den Helden zu kooperieren.

Die Rose von Gadang

Allgemein: Das Flussschiff ist mehr als 24 Schritt lang, etwa 12 Schritt breit und etwa 10 Schritt hoch. Sein Tiefgang beträgt etwas mehr als ein Schritt und einen Spann. Das Deck ist nicht maßstabgetreu

gezeichnet, da im vorderen (Bug) Bereich der Schlafräum gekürzt wurde um das gesamte Schiff abzubilden.

Das Schiff macht Flussaufwärts ungefähr 20 Meilen am Tag, wenn es getreidelt wird sogar 30. Bei dem Schiff handelt es sich um ein Luxusschiff. Sowohl Preise als auch Service sind sehr hoch.

Die Krokodile des Flusses haben gelernt, dass es sich lohnt Schiffe zu begleiten, da immer wieder Leckerbissen davon herunterfallen. Sie werden sogar regelrecht mit Essensresten angefüttert, um mit Ihnen den Mannschaftseintopf zu bereichern, sowie als Schutz vor Schwimmern. Besonders stolz ist der Kapitän auf einen das gesamte Deck umlaufenden Schutzkreis gegen Ungeziefer – gefertigt von der berühmten Khunchomer Akademie. Dieser verhindert, dass Mücken, insbesondere während der Fahrt durch das Delta, die Passagiere belästigen.

Die Kabinen kosten zwischen 2 Marawedi (4 Dukaten) für eine Einzelkabine, wie sie die Helden zur Verfügung gestellt bekommen und 10 Marawedi (20 Dukaten) für die Suite Nummer 1 pro Tag. Essen und trinken ist inklusive sofern keine extravaganten Sonderwünsche geäußert werden, wie importierter Schaumwein, geeiste Melonenstückchen etc. Der Fahrpreis ist im Vorfeld zu entrichten. Falls die Helden umziehen wollen, kann ihr Lohn verrechnet werden. Dann dürfen sie sich auch im Speisesaal aufhalten und bekommen anderes Essen als Krokodilseintopf mit Reis oder Fladenbrot.

Was Möbel und Raumaufteilung angeht verweise ich bei allen Kabinen auf den Grundrissplan. Alle Kabinen sind reich eingerichtet. Sie sollten entsprechend der Bewohner improvisieren. Es werden nur die Dinge aufgezählt, die für das Abenteuer und seine Stimmung besonders wichtig sind.

Beim dem Schiff handelt es sich um ein Luxusschiff. Wer der Meinung ist, die Einrichtung sei nicht luxuriös genug, kann beispielsweise die Öllampen durch Leuchtende Zeichen ersetzen etc. Nur auf Glasfenster sollte verzichtet werden, da diese im heißen Klima nicht mehr, sondern weniger Komfort bedeuten, da die Kabinen dahinter sonst nur heiß und stickig werden.

Deck: Auf dem Deck befinden sich 44 einklappbare Rudersitze, die Toiletten am Heck und diverse Anker. Die Reling wird von einem Spannbreiten (~20 cm) bunten Ornament (Schutzkreis gegen Ungeziefer) nahe am Boden geschmückt. Die Reling beginnt etwa 3 Spann (~ 60 cm) über der Wasseroberfläche. Die allgemeine Deckenhöhe beträgt wie überall auf dem Schiff etwa 3 Schritt. Die Aufbauten überragen sowohl vorne wie auch seitlich die Teile des Decks um etwa 1 ½ Schritt, seitlich gibt es sogar einen kleinen hölzernen Vorsprung, so dass die Ruderer vor Sonne und Regen geschützt sitzen oder auf ihren Sitzen stehen können. Auf dem Deck gibt es keine Fenster, sondern nur Lammellenartige Luftöffnungen, mit Ausnahme einer mit Fensterläden gesicherten Durchreiche zur Küche am Heck neben dem Herd. An den Seiten hängen Ersatzruder, Stakstangen, Seile, Wurfanker etc.

Schlafsaal: Ein im Halbdunkel liegender etwa 9 mal 9 ½ Schritt großer Raum mit vier Türen und zahlreichen Säulen in dem fast 50 Hängematten hängen. Unter den Hängematten stehen und liegen Truhen, Säcke, Rucksäcke etc., wo die Ruderer ihre persönliche Habe aufheben. Hier schlafen die Ruderer und werden unruhig, wenn sich die Helden hier umschaun.

Küche: Etwa 9-mal 4 Schritt großer Raum, mit einer Tür, einer Durchreiche zum Heck, einer Falltür nach oben und einer nach unten. Bei beiden Falltüren gibt es Flaschenzüge. Die nach oben dient als Durchreiche für Speisen nach oben und ist neben/über dem Tisch. Die nach unten führt in den Lagerraum für Feuerholz, Essen, Wein und in Weingeist eingelegtes Obst.

Die Küche ist das Reich der Familie Gafter, die hier auch nächtigt. In den Schränken sind Kochutensilien und Lebensmittel, der Herd ist eigentlich immer in Betrieb. In einem Fass ist Wasser, in dem anderen Hauswein.

Die groben Küchenarbeiten wie schlachten, ausnehmen und abwaschen werden am Heck durchgeführt. Abfälle und Essensreste werden über Bord geworfen, falls Krokodile geangelt werden sollen, werden damit die Krokodile angefütert. Die Utensilien für die Heckarbeiten befinden sich auch am Heck.

Gang: In dem Gang dessen Außentüren meist an der Schiffswand eingehängt sind, hängen seitlich neben dem Treppenaufgang zwei Laternen, die immer brennen.

1+2 Stock: Dies ist der Passagierbereich. Die Gänge sind mit einfachen und robusten Teppichen ausgelegt, um den Lärm etwas zu dämpfen. Die Wände sind schön poliert, in regelmäßigen Abständen hängen auf den Gängen verzierte Lampen mit bunten Gläsern, die ein gedämpftes Licht von sich geben.

Gang 1 Stock: Direkt oberhalb des ersten Treppenaufganges steht ein Tisch mit zwei einfachen Stühlen, kurz daneben ist eine Falltür zur Küche, über der ein Hacken für einen Flaschenzug hängt.

Hier sitzt tagsüber eigentlich immer mindestens ein Diener, um Wünsche an die Küche zu übermitteln und anschließend das gewünschte zu bringen.

Speiseraum: Durch zwei Schwingtüren kommt man in einen reich geschmückten Saal. In diesem stehen drei große Tische. Zwei sind nur etwa einen halben Schritt hoch und stehen auf weichen Teppichen, einer hat eine normale Höhe, an ihm stehen 8 Sesselartige Stühle. Auf den Teppichen liegen Sitzkissen. Viele der Reisenden bevorzugen es landesüblich auf dem Boden zu sitzen.

In den Schränken steht zahlreiches Geschirr, Besteck weitere Kissen etc.

Die Fenster stehen meist zumindest teilweise offen, es sei denn Sonne oder Regen könnten die Speisenden belästigen und bieten eine schöne Aussicht. Die Rollläden werden wenn überhaupt erst nachdem der letzte Reisende zu Bett gegangen ist heruntergelassen, die Laternen dann gelöscht. Die Teppiche werden fast täglich von zwei Dienern ausgeschüttelt.

Oberdeck: Das Oberdeck ähnelt einem landesüblichen Flachdach. Ein sehr leichtes Gefälle hilft das Regenwasser abzuleiten. Es ist von Blumenkästen aus Holz gesäumt, in dem viele schöne und bunte Blumen wachsen. Auf dem Oberdeck gibt es sechs niedrige verankerte Tische, die mit Stangen und Tüchern gegen Regen und Sonne abgeschirmt werden können. Der Treppenaufgang ist überdacht und kann mit einem Tuch verhangen werden. Am Heck ist ein Aufbau, auf dem das Steuerruder angebracht ist. Dieser Aufbau ist von einem Geländer gesäumt etwa 2 ½ Schritt oberhalb des Decks und durch Sprossen zu erreichen.

Der gesamte Aufbau dient, bis auf die zur Schiffssteuerung abgetrennte Mechanik, als begehbarer Schrank. Hier werden Sitzkissen, Abhängtücher, Geschirr etc. gelagert, die zum Komfort der Gäste notwendig erscheinen. Dieser Schrank wird verschlossen, wenn keine Reisenden auf dem Oberdeck sind.

Heldenkabine: In der Einbettkabine stehen ein Tisch ein Stuhl, ein Schrank, eine Waschschüssel über einem Wasserfass, ein Klositz und vorne liegt ein kleiner schöner Teppich.

Da es nur ein Bett gibt, sollte die Person, die im Bett schläft W+1, regenerieren die anderen, die auf dem Boden schlafen müssen, nur W-1 pro Tag und Ruhephase. Dies kann zu schönem Rollenspiel in der Gruppe führen. Das Bett lässt sich selbstverständlich auch nacheinander benutzen.

Wie alle Passagierkabinen haben die Helden einen eigenen Toilettensitz, den sie, da sie keine Diener haben selbst leeren müssen. *Es steht ihnen selbstverständlich frei, die Toiletten am Heck zu benutzen, wichtig ist nur, dass sie erkennen, dass die Reisenden nachts nicht unten aufs Klo gehen müssen, dies also kein Grund ist nachts herumzuschleichen.*

Die Fenster sind Öffnungen in der Wand und mit starken Rollläden aus Holz zu verschließen. Sie sind fast einen Schritt breit und eineinhalb Schritt hoch und lassen sich unten einhaken. *Auch diese Information ist wichtig, damit die Helden erkennen, dass es ein leichtes ist aus und durch die Fenster zu klettern, wenn man geschickt ist und dass es schwierig ist die verschlossenen Rollläden von außen zu öffnen.*

Die Tür lässt sich wie bei allen Kabinen mit einem Riegel von innen sichern. Das Türschloss ist relativ einfach (*Schlösser Knacken +5*) aber robust, so dass ein Aufbrechen mittels Axt oder Stemmeisen sichtbare Spuren am Rahmen hinterlässt. *Dietriche lassen sich, sowohl in den Städten als auch in Jaiban erwerben, welche die Probe deutlich vereinfachen, auch das Nachmachen eines Schlüssels aus Holz oder Draht erscheint möglich wenn man vorsichtig zu Werke geht, damit er nicht abbricht. Dies gilt auch für die anderen Schlösser, sofern nichts anderes angegeben ist. Der Kapitän hat die entsprechenden Zweitschlüssel für alle Kabinen, damit er diese herausrückt müssen sich die Helden etwas einfallen lassen.*

K 1, Kabine von Hamar, Jushibi und Jedrech: Ein Raum mit einer Ausbuchtung unter der Treppe, wo das Bett von Hamar und Jushibi steht. Das Kinderbett von Jedrech hängt von der Decke, mittags schläft er im elterlichen Bett. Der Tisch dient auch als Wickeltisch. Es gibt eine Falltür in den Lagerraum wo derzeit insbesondere Gusseisen, Straußenfedern und eingelegtes Obst gelagert werden, die Flussaufwärts verkauft werden sollen. Weiterhin befindet sich hier Zimmermannswerkzeug (Äxte, Beile, Sägen, Hobel, Stemmeisen etc. für Notreparaturen). Wichtige Ausbesserungen werden in Häfen vorgenommen.

Die Tür zur Kabine ist immer verschlossen wenn sich kein Familienmitglied dort aufhält und dann durch einen Riegel gesichert, es sei denn Jedrech hält Mittagsschlaf. In die Kabinen der Kapitänsfamilie einzudringen, heißt sich eben diese zu Feinden zu machen, wenn die Helden erwischt werden.

K 2, Kabine von Isha und Achtev: Die Geschwister Isha und Achtev sind nicht ganz so achtsam beim verschließen ihrer Kabine, da es von hier keinen Zugang zur Fracht gibt.

K 3, Kabine der Dienerschaft: Hier stehen zwei Stockbetten, zwei Truhen und ein Schrank. Neben der Tür hängt eine Glocke um auch nachts nach der Dienerschaft klingeln zu können. Die Tür ist selten verschlossen, da fast immer jemand am Tisch vor der Tür sitzt. Die Kabine hat keinen Klositz, die Diener gehen zum Heck wenn sie müssen.

K 4, Kabine des Kapitäns

Hier haben die Helden nichts verloren und die Tür ist abgeschlossen, wenn niemand im Raum ist. Bei einer Plünderung ließe sich hier aber einiges an Geld, das zum Ankauf oder für die Heuer bestimmt ist, finden.

I Rumpos Suite

Die wichtigen Informationen stehen bei Rumpos Tod.

II Taugolds Kabine

In der Kabine lässt sich in einer der Truhen ein Rapier finden (kein Säbel oder Khunchomer), sowie später der gefälschte Brief und nach Turikes Tot die vorher dort befindlichen Schätze und Briefe.

III Sumudans Kabine

Im Arbeitsbereich IIIa lassen sich viele Schriftstücke finden, die sich insbesondere mit Anweisungen zur Pferdezucht befassen, sowie einiges an Wertsachen. Bis zu seinem Tod schläft in diesem Bereich Dartan der Diener auf einem improvisierten Lager hinter der Tür.

Sumudan hat einen Khunchomer in seiner Truhe.

IV Bardos Kabine

Später wird Dilga ebenfalls in die Kabine einziehen. Die zu findenden Schriftstücke befassen sich hauptsächlich mit Musik. Ein fein gearbeiteter Degen befindet sich im Schrank. Ein weiterer (Stockdegen) in einem Stock.

V Rauerts Kabine

Auf dem Tischchen finden sich viele Blätter mit angefangenen und beendeten Gedichten.

Unter dem Bett in der Ecke, in dem Rauert schläft, findet sich ein sehr fein gearbeiteter Khunchomer.

Im Regal stehen einige Bücher, unter anderem der Gedichtband aus dem Rauert abschreibt, wenn es schnell gehen soll, was aber nur auffallen kann wenn ihm aufmerksam zugehört wurde.

Die weiter unten aufgeführten Sachen finden sich nur bevor Rauert seine Kabine gründlich aufräumt, da er diese Sachen dann in den Fluss schmeißt.

Im Schrank in einem dunkeln Oberteil befindet sich ein Bündel Dietriche. Ein weiteres ist unter dem Schrank befestigt. Ein Dolch liegt im Regal, ein weiterer in einem Gehänge für den Unterarm im Schrank.

Ein in Isdira verfasster Stammbaum mit ausgestrichenen Namen, sowie eine kurze Liste zwielichtiger Lokale nach Städten entlang des Flusses sortiert (in Tulamidya) befindet sich in einem abgegriffenen Gedichtband als loser Zettel.

Unter dem anderen Bett kann, bei sehr genauer Suche, ein kleiner Stofffetzen gefunden werden, den er zum Waffenreinigen verwendet. Auf ihm befindet sich noch Blut.

VI Tanits Kabine

Es wirkt etwas unaufgeräumt, eine Waffe außer einem Dolch findet sich nicht.

VII Turikes Kabine

Neben Geschäftsbriefen finden sich ein Säbel, Dolche und Wurfmesser, sowie eine Tuchrüstung, die edel genug ist, um damit bei einem Fest nicht negativ aufzufallen und die augenscheinlich Norris passt. Des weitem gibt es reichlich Schmuck.

VIII Dilgas Kabine

Im Schrank finden sich verschiedene Weine, viel teure Kleidung, Schminksachen, Schmuck etc. allerdings keine Waffen, noch nicht einmal ein Dolch.

IX Magister Narebs Kabine

Magister Nareb hält sich meist in seiner Kabine auf und mag es nicht, wenn bei ihm eingebrochen wird. Das Buch, das er abschreibt, befasst sich mit Zauberzeichen. Es lassen sich Heiltränke und ähnliches finden.

X Quelines Kabine

Ähnlich wie in Sumudans Kabine gibt es auch hier viele Schriftstücke, die sich mit der Pferdezucht aber auch mit allgemeinen gesellschaftlichen Ereignissen befassen. Es findet sich ein Schwert, das wohl schon länger nicht mehr benutzt wurde.

Allgemeine Informationen

Chronologie

Der übliche Tagesablauf sieht wie folgt aus, wobei er natürlich jeden Tag etwas anders verläuft und es keine Uhr an Bord gibt. Es wird zu unterschiedlichen Zeiten angelegt um Obst/ Schlachtvieh/Holz etc. einzukaufen. Dies wird nach Möglichkeit mit der Mittagsruhe verbunden.

Es wird davon ausgegangen, dass die Sonne etwa gegen 7 Uhr aufgeht und um 19 Uhr untergeht und es etwa eine Stunde lang dämmt. Es kann sinnvoll sein den üblichen Ablauf extra auszudrucken und griffbereit zu haben.

- 4 Uhr (3 Std. vor Sonnenaufgang) Rumoren in der Küche (wenigstens einmal sollten die Helden ängstlich wieder einen Anschlag verpasst zu haben, zur Küche stürzen).
- 5 Uhr (2 Std. vor Sonnenaufgang) Wecken der Ruderer anschließend Waschen/Frühstück.
- 6 Uhr (Dämmerung) Ablegen.
- 7 Uhr Sonnenaufgang.
- ab 8 Uhr Frühstück der Herrschaften im Speiseraum.
- 10 Uhr Halt Flussmitte; Wasser zum Waschen für die Herrschaften schöpfen, Toiletten leeren, 2. Frühstück der Ruderer.
- 10.45 Uhr Ablegen.
- ab 13 Uhr Mittagessen Speiseraum/Oberdeck Herrschaften anschließend Spiele/Gespräche.
- 14 Uhr Halt Mittagessen der Ruderer, danach Mittagsruhe.
- 16 Uhr Ablegen.
- 19 Uhr Sonnenuntergang.
- 20 Uhr Anlegen Abendessen der Ruderer anschließend Nachtruhe der Ruderer.
- ab 21 Uhr Abendessen der Herrschaften danach Spiele/Lustbarkeiten.
- Meist 1 Uhr Nachtruhe der Herrschaften.

Erbrecht und Erbmasse

Ein Held mit Rechtskunde (TAW 7 und Kulturkunde Tulamidenlande, oder wenn diese Information bei einem Rechtsgelehrten in Rashdul oder Mherwed gegen Geld erworben wurde) weiß, dass in Fasar nicht die Erbteilung bei Volljährigkeit gilt, sondern die Gesamtnachfolge im Todesfall. Dies bedeutet, dass bis auf einzelne im Testament aufgeführte Gegenstände alles an einen Erben übergeht, der dann die Aufgabe hat die anderen nach seinem Gusto zu versorgen.

Dies ist, wenn kein Testament vorliegt das älteste Kind (Bardo), und ein Grund warum sich sehr reiche Familien in Fasar niederlassen, obwohl sie Tulamiden oder Novadis sind. Es besteht die Möglichkeit der Erbanfechtung, beispielsweise wenn der Abkömmling dem Erblasser (die Person die vererbt und gestorben ist) tötet oder nachweislich nach dem Tod getrachtet hat.

Falls die Person die laut Testament Erben soll nicht mehr lebt, wird das Erbe nicht über diesen weitervererbt, sondern entweder an den nächsten im Testament - sofern dort eine Reihenfolge angegeben ist - oder aber an das älteste Kind.

Keiner der Familie auf dem Schiff weiß, was im Testament steht. Allerdings wissen sie, dass es ein Testament gibt, welches sicher in Fasar verwahrt wird. Die meisten rechnen damit, dass entweder Queline, Sumudan oder Alamond erben werden oder erben sollten, da die dritte Ehe von Vonin kinderlos ist und er seine anderen Frauen und deren Abkömmlinge nicht ganz im Frieden abgeschoben hat, anstatt sie in Fasar ins Geschäft einzubinden. Darüber hinaus haben sie sich im Geschäft bereits bewährt.

Zu vererben sind neben dem Hauptgeschäft in Fasar samt Haus, Kontor und Gestüt, ein großes (bisher geleitet von Queline) und ein kleines Gestüt (bisher geleitet von Bardo bzw. Rauert, da Bardo sich mehr fürs Musizieren interessiert) in Aranien, ein kleines Gestüt samt Kontor bei Khunchom (bisher geleitet von Alamond unter Beratung von Sumudan), sowie einige Pferdeherden, samt Weidegründen ebenfalls in Aranien.

Variablen

Die wichtigste Veränderung ist die Zusammensetzung der Reisenden, da die Familie Verther schrumpft. Die neu an Bord kommenden Reisenden sind nicht ausgearbeitet, da sie für das Abenteuer nicht von Belang sind. Entweder werden sie improvisiert oder aber, um keine Verwirrung aufkommen zu lassen, weggelassen. Allerdings stellen sie eine gewisse Normalität dar.

Es ist eines der großen Vorteile im Rollenspiel, dass die Helden alles tun können und somit unvorhersehbar reagieren. Deshalb ist es möglich, dass Anschläge vereitelt werden. Wenn dies der Fall ist, überlegen sie sich einen günstigen Zeitpunkt für Rauert erneut zuzuschlagen, möglichst nachts an einem der Tage an denen sonst nicht geschieht.

Eine weitere Veränderung betreffen die Sicherheitsvorkehrungen der einzelnen Reisenden. Dazu zählen neben Verriegeln der Türen, herablassen der Rollläden, später auch Leibwächter. Diese können sie verstärken, je nachdem, wie sie es Ihnen für ihre Gruppe angemessen erscheint, um entweder Tipps an die Helden geben oder aber ihnen das Leben schwer machen.

Da das Abenteuer ein Scheitern ermöglicht, sollten sie auch einen frühen Sieg ermöglichen, wenn ihre Helden derart gut sind. Wobei ein mittels Nekrophia Seelenreise befragter Rumpo von den anderen Familienmitgliedern nicht als Beweis akzeptiert wird, aber die Helden selbstverständlich auf die richtige Spur bringt. Falls also die Helden den Fall schon nach ein, zwei Tagen gelöst haben sollten, gönnen sie es ihnen und überlegen sich entweder andere Ereignisse für die Fahrt, oder beschleunigen das Abenteuer, um schneller in ein neues starten zu können.

Hilfsmittel für Sie und die Spieler

Als Hilfsmittel ist zum einen der Grundrissplan gedacht, damit die Spieler wissen wo ihre Helden sind und damit sie als Meister beurteilen können, wie sinnvoll beispielsweise die Wachverteilung ist. Die vollständigen Karten sind für sie, die andern für die Spieler. Gegebenenfalls ist es sinnvoll auf der Karte

einzutragen wer wo wohnt. Die Heldenkabine ist die einzig bereits auf der Spielerkarte ausgefüllte Kabine.

Es ist nicht notwendig, dass die Spieler die Karte abzeichnen, es reicht, wenn sie ihnen die Räumlichkeiten zeigen, die sie betreten haben und den Rest mit Blättern abdecken.

Zum zweiten sind es die Bilder der Familienmitglieder. Sie können diese entweder auf dem Blatt lassen oder ausschneiden, auf Karteikarten kleben und die jeweiligen Meisterinformationen auf die Rückseite kleben, so dass sie einen besseren Überblick haben.

Strategische Überlegungen zu Lösungsansätzen

Das Abenteuer ist zum Funktionieren nicht darauf angelegt, dass die Helden den Meuchler enttarnen müssen. Deshalb können sie sich mit Hinweisen zurückhalten, wenn die Helden keine Überzeugenden Strategien entwickeln. Falls Rauert alle Familienmitglieder tötet, wird er anderes zu tun haben, als einer Gruppe Schiffswachen auflauern zu lassen.

Die entscheidenden Beweisstücke befinden sich in Rauerts Kabine. Daran zu kommen ist nicht ganz einfach, trotzdem besteht täglich die Möglichkeit in die Kabine einzubrechen. Als Tageszeit dafür bieten sich die gemeinsamen Mahlzeiten der Reisenden an, insbesondere das Mittag und Abendessen. Setzen sie die Helden während des Einbruches ruhig zeitlich etwas unter Druck, um die Spannung zu erhöhen, oder lassen einen Diener einen Tee zur Nachbarkabine bringen etc. nur um das Herzklopfen zu verstärken. Tagsüber ist der Weg durch die Fenster schwierig, da vom Heck, vom Oberdeck und vom Speiseraum entsprechende Helden immer bemerkt werden, wenn sie jemanden ins Blickfeld geraten. Nachts sind die Kabinen belegt, obwohl es ein kleines Zeitfenster nach der Bettruhe der Ruderer und vor dem Ende der Abendgesellschaften gibt, wo auch dieser Weg (Einzubrechen) gangbar erscheint, wenn jemand geschickt im Schleichen und Klettern ist.

Für die Atmosphäre ist es wichtig die Hellhörigkeit, des Schiffes zu beschreiben. Das heißt, nur wenn die Helden sich flüsternd unterhalten, können sie relativ sicher sein, dass niemand sonst mitbekommt, was sie miteinander bereden. Unterbrechen sie die Helden, wenn sie lauthals diskutieren mit einem alltäglichen Gespräch beispielsweise der Ruderer (Hey Feyhach jetzt legt Dich mal in Zeug), um dies zu verdeutlichen und teilen sie ihnen mit, dass andere sie wohl auch so deutlich hören können. Dies heißt noch lange nicht, dass alle sich alle Gespräche mit anhören, aber Elfenohren sind sehr fein und können bei entsprechender Konzentration einiges mitkriegen und entsprechende Gegenstrategien entwickeln. Sofern die Helden sich nicht in Tulamidya unterhalten werden zumindest die Ruderer und Diener Schwierigkeiten haben zu verstehen was die Helden sprechen, falls sie allesamt eine ungewöhnliche Sprache beherrschen und angeben diese für ihre Besprechungen zu nutzen gilt die Hellhörigkeit selbstverständlich nicht.

Insgesamt gilt, die Helden sollten sich einen Schlachtplan zurechtlegen bevor sie handeln, denn eine „Versuch und Fehlschlagstrategie“ (Trial and Error) kann fatale Konsequenzen haben.

Neben der Beweisstrategie, besteht auch die Möglichkeit zu versuchen, Rauert während eines Anschlages zu ergreifen. Dass zu verwirklichen ist aber wesentlich schwieriger. Da er sehr vorsichtig ist und auch im

Dunkeln gut sehen kann, wird er seine Strategie anpassen. Wenn die Helden ausgiebig die Fassade beobachten wird er durchs Treppenhaus schleichen, da die Helden ja nicht überall sein können. Möglich ist auch, dass er seinen Zeitplan ändert und erst später zuschlägt.

Rauert passt seine Strategie an und lässt meucheln, falls möglich, indem er entsprechende Personen anheuert, wobei ihn seine magischen Talente, sowohl in der Auswahl, als auch in der Loyalität entsprechender Personen, sehr unterstützen.

Falls Tanit den Anschlag in Rashdul überlebt wird Rauert versuchen sie und Bardo zu verschonen.

Abenteurpunkte und Belohnung

Für das Überstehen des Abenteuers gibt es 300 AP für jeden.

Falls die Helden Rauert enttarnen gibt es weitere 200 AP für jeden.

Falls Sumudan überlebt, wird er dafür sorgen, dass jeder der Helden zusätzlich zu seinem Lohn ein junges (unerfahrenes) Pferd erhält.

Wenn Queline überlebt steigt ihr Sozialstatus um eins (sofern er niedriger als 9 ist), da sie dann von den Heldentaten der Helden berichten wird.

Für schönes Rollenspiel und gute Ideen gibt es bis zu weiteren 150 AP.

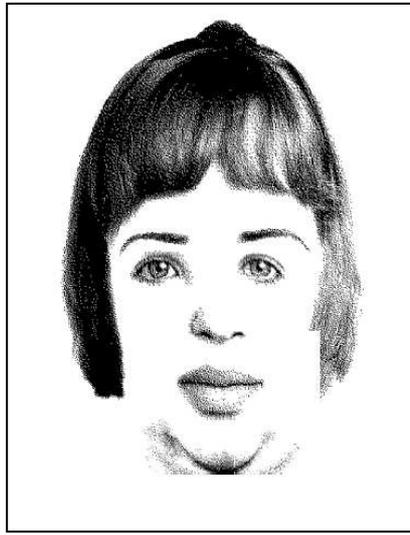
Falls die Helden abhauen oder als Meuchler/Diebe rausgeschmissen werden können sie 100 AP abziehen.

Falls die Helden sehr schnell und ohne Nachdenken den Mörder beispielsweise mittels Magie finden, können sie die Erfahrung und Belohnung deutlich nach unten anpassen.

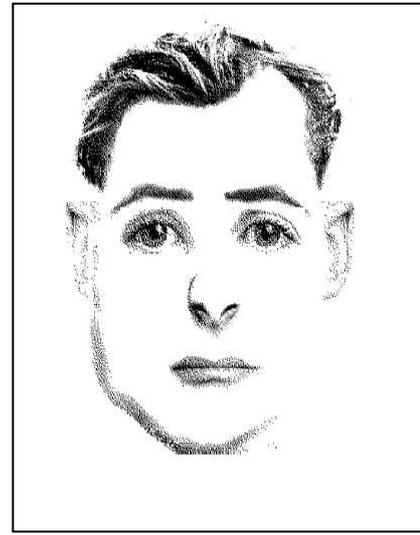
Als spezielle Erfahrungen empfehle ich Sprachen kennen Tulamidya, Etikette, Menschenkenntnis.



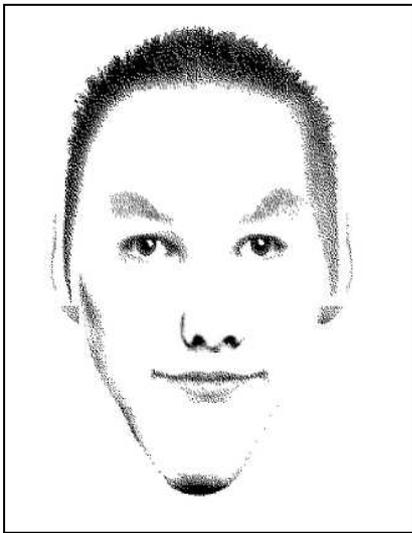
Dilga



Turike



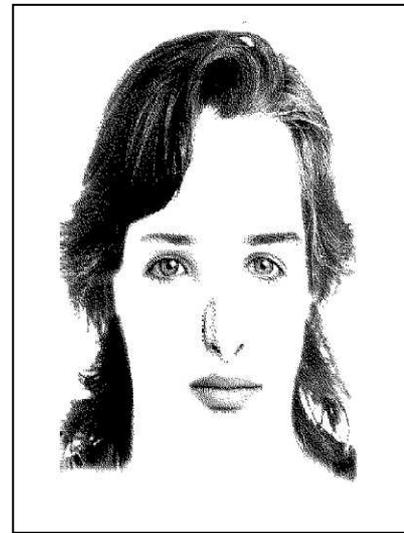
Taugold



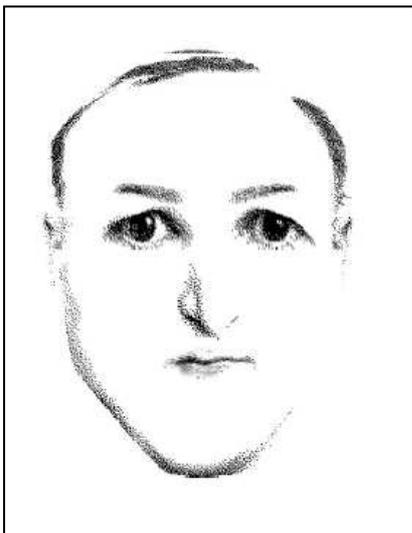
Rauert



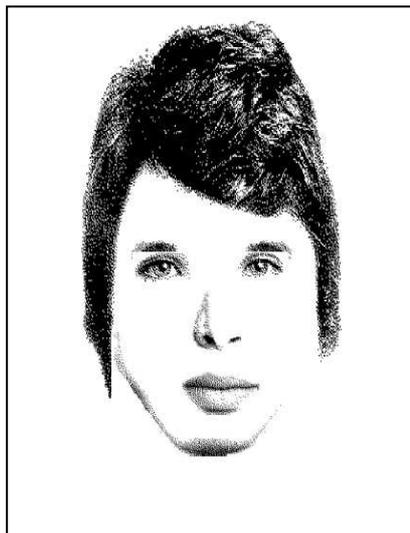
Bardo



Tanit



Sumudan

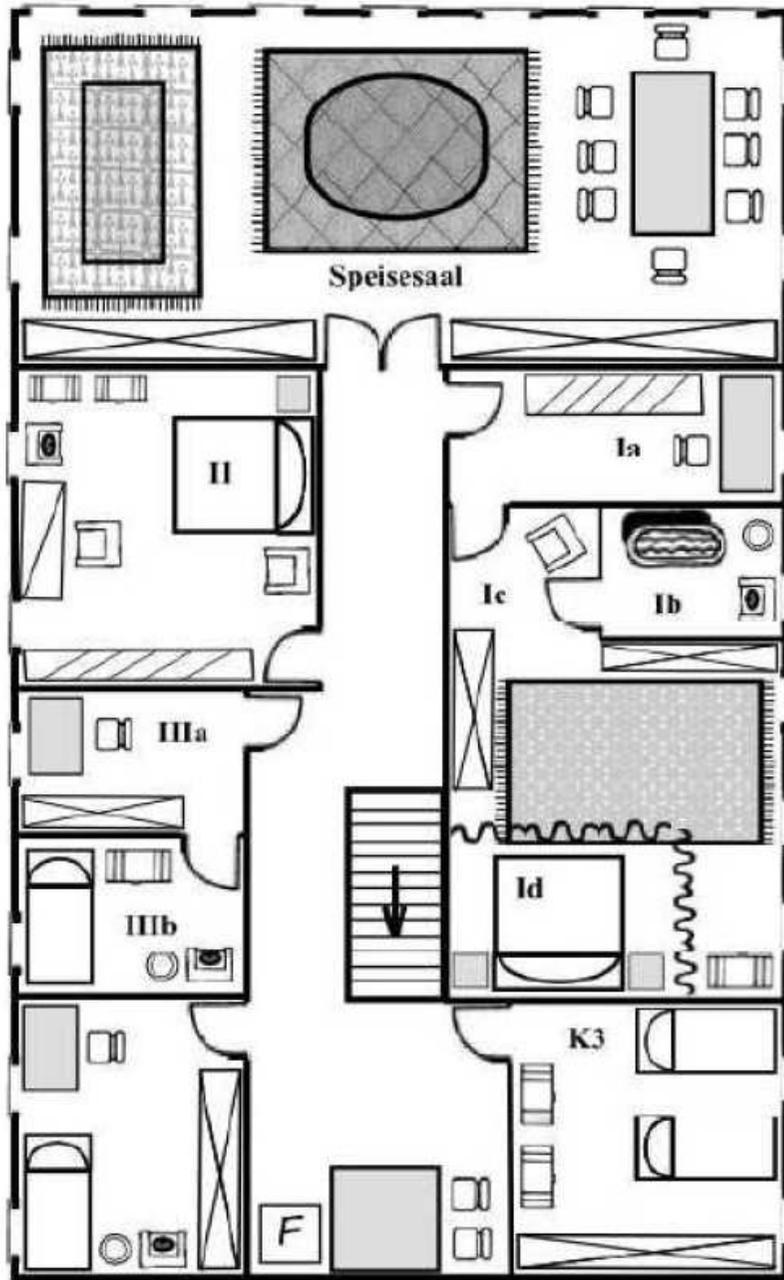


Queline

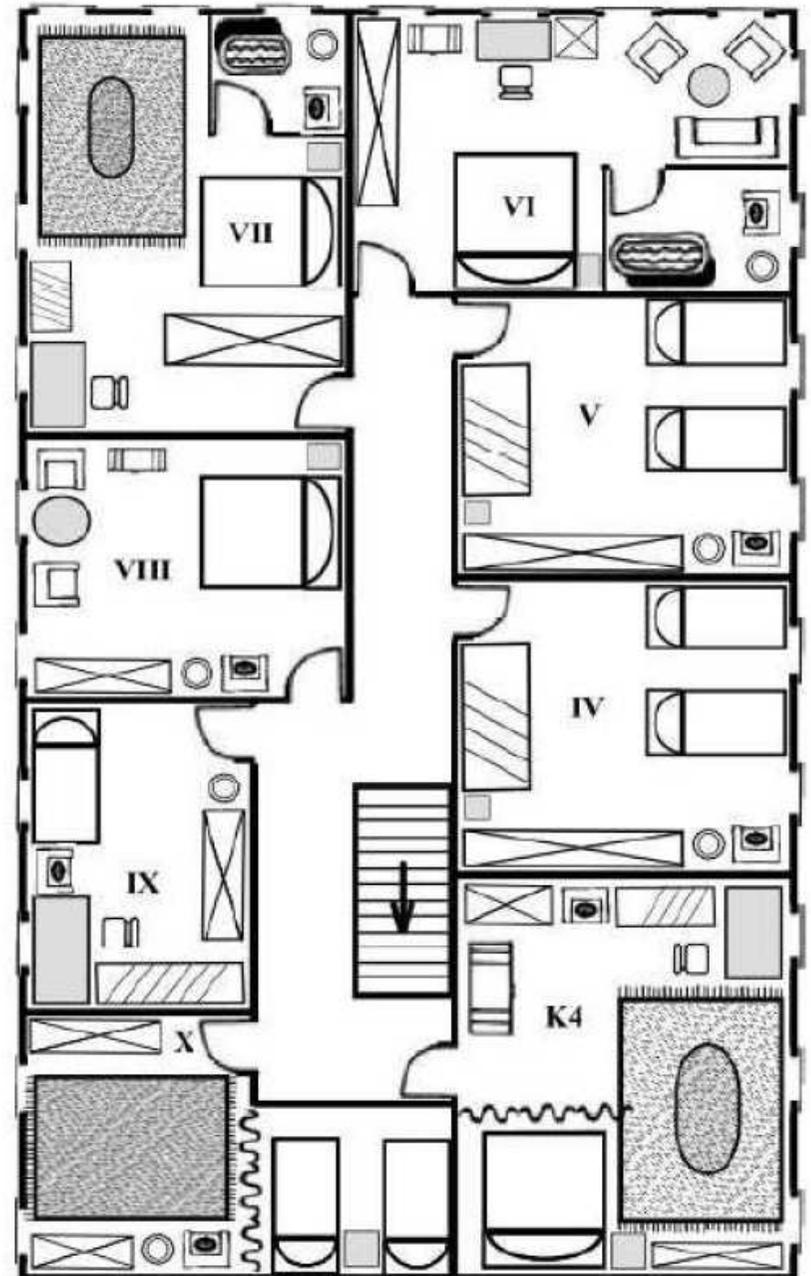


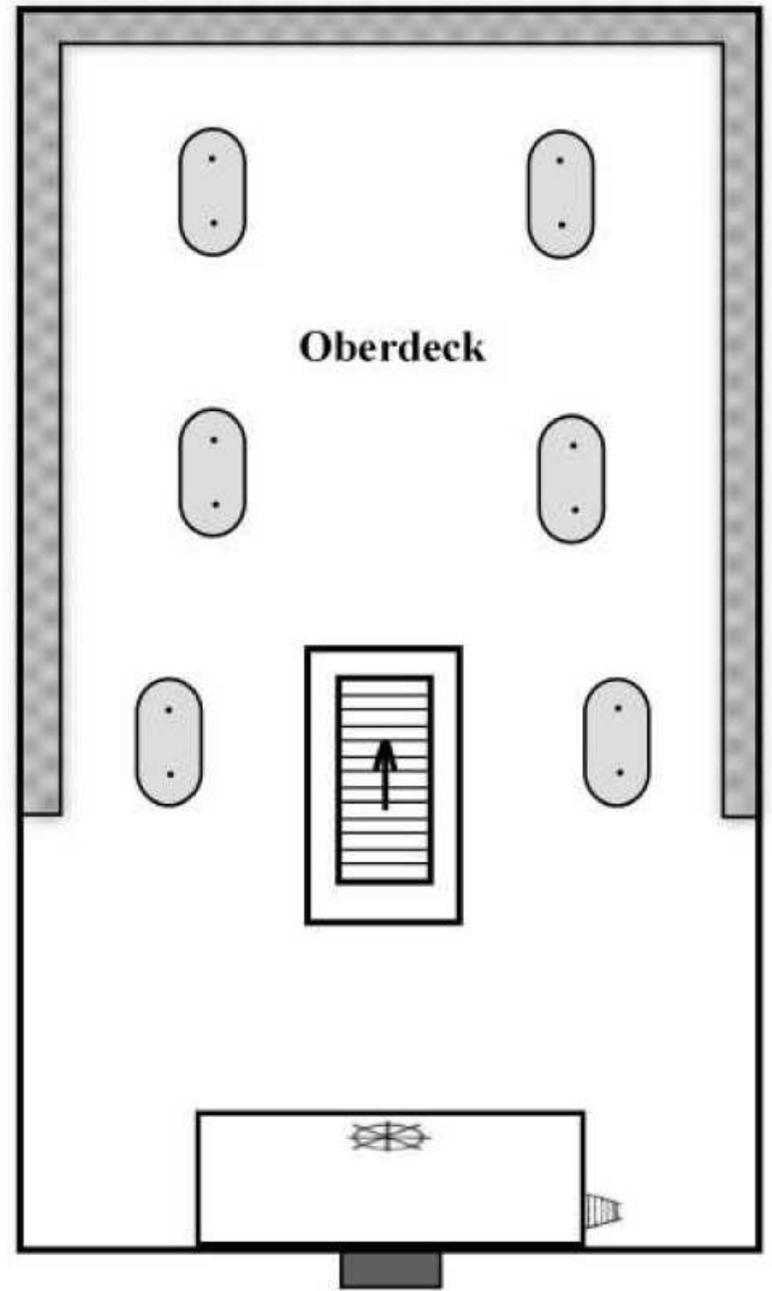
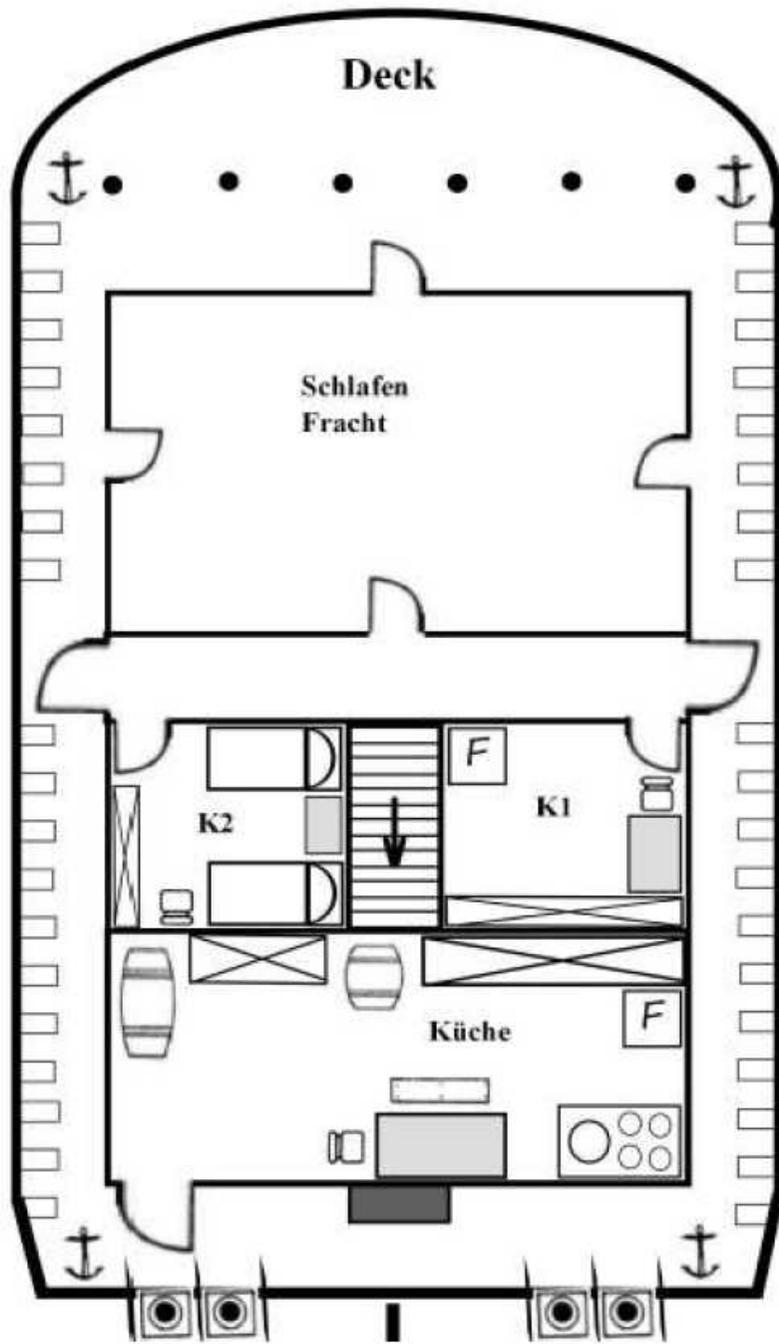
Rumpo

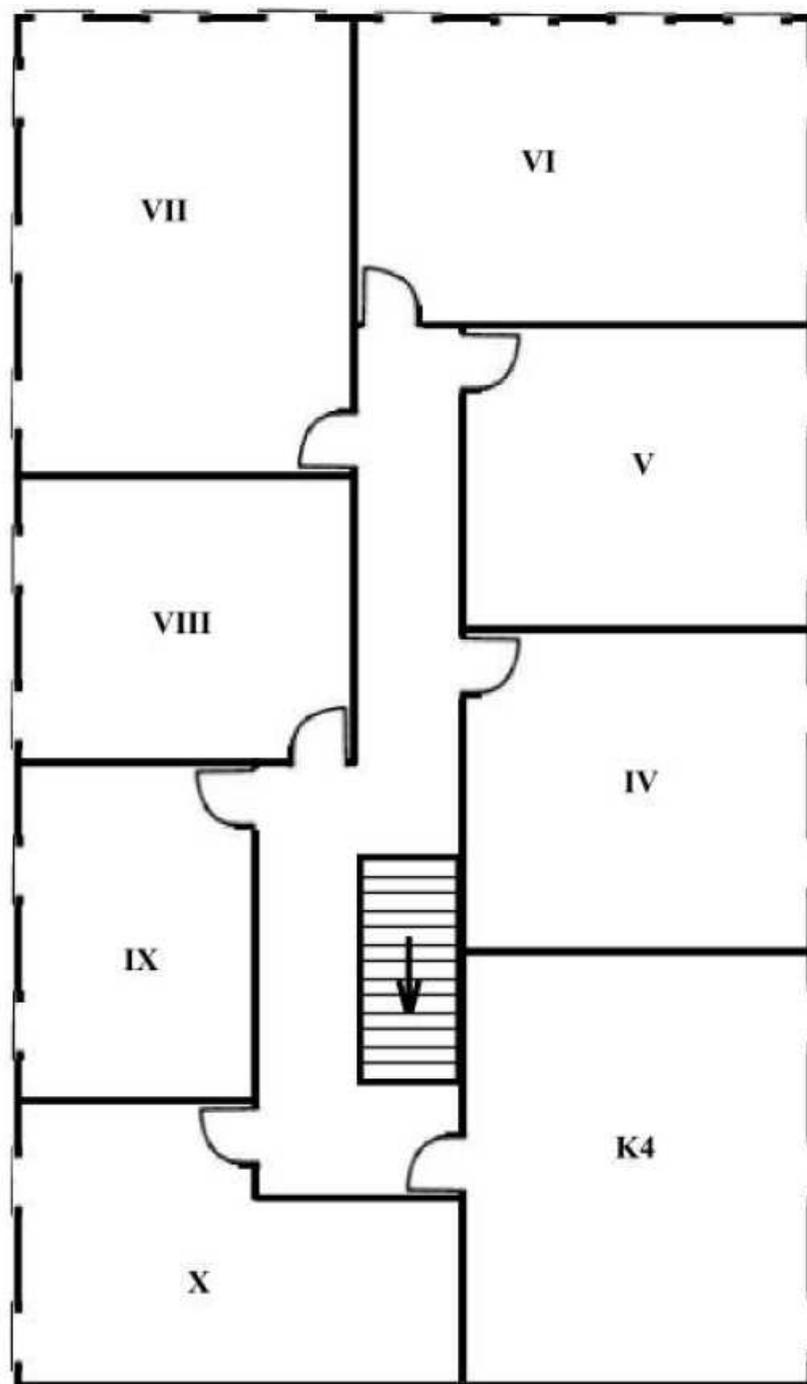
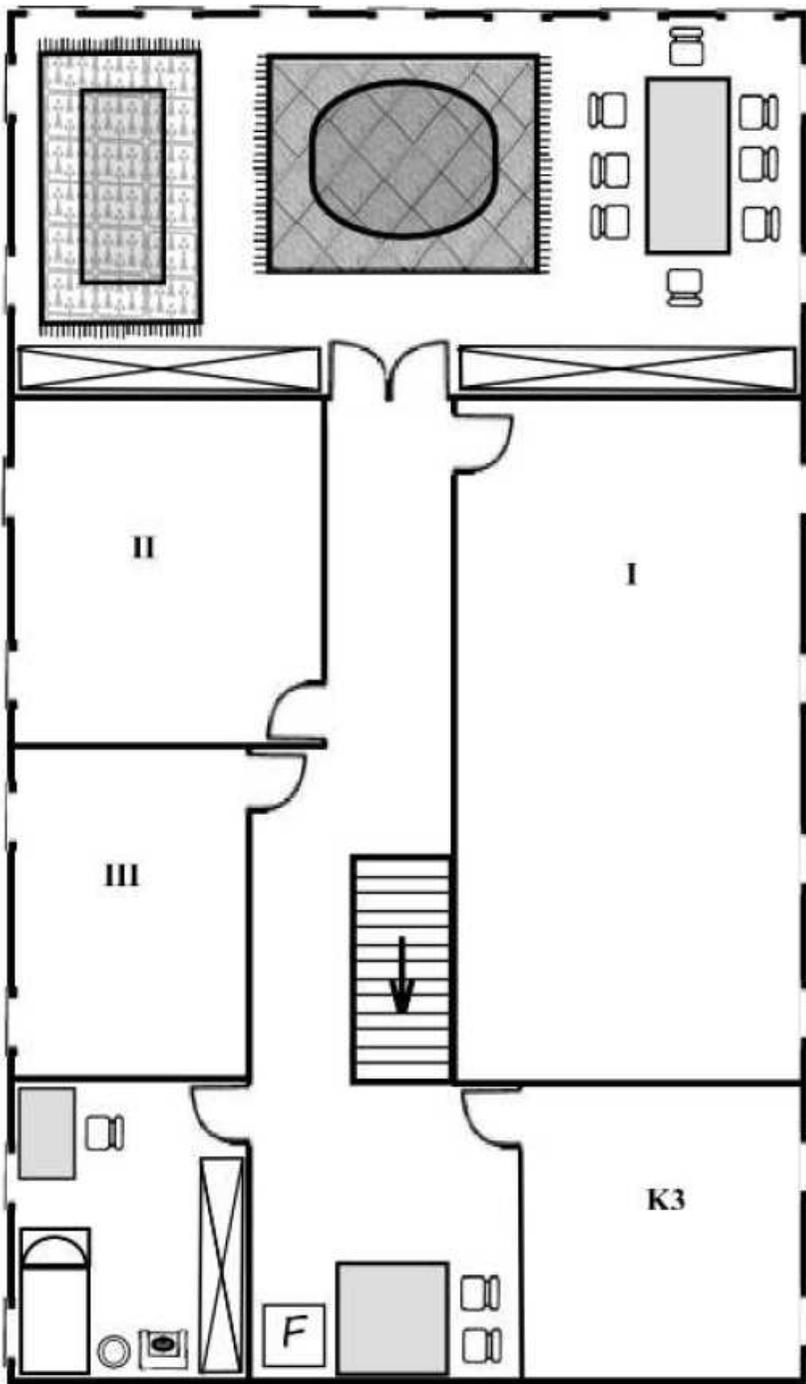
1. Stock

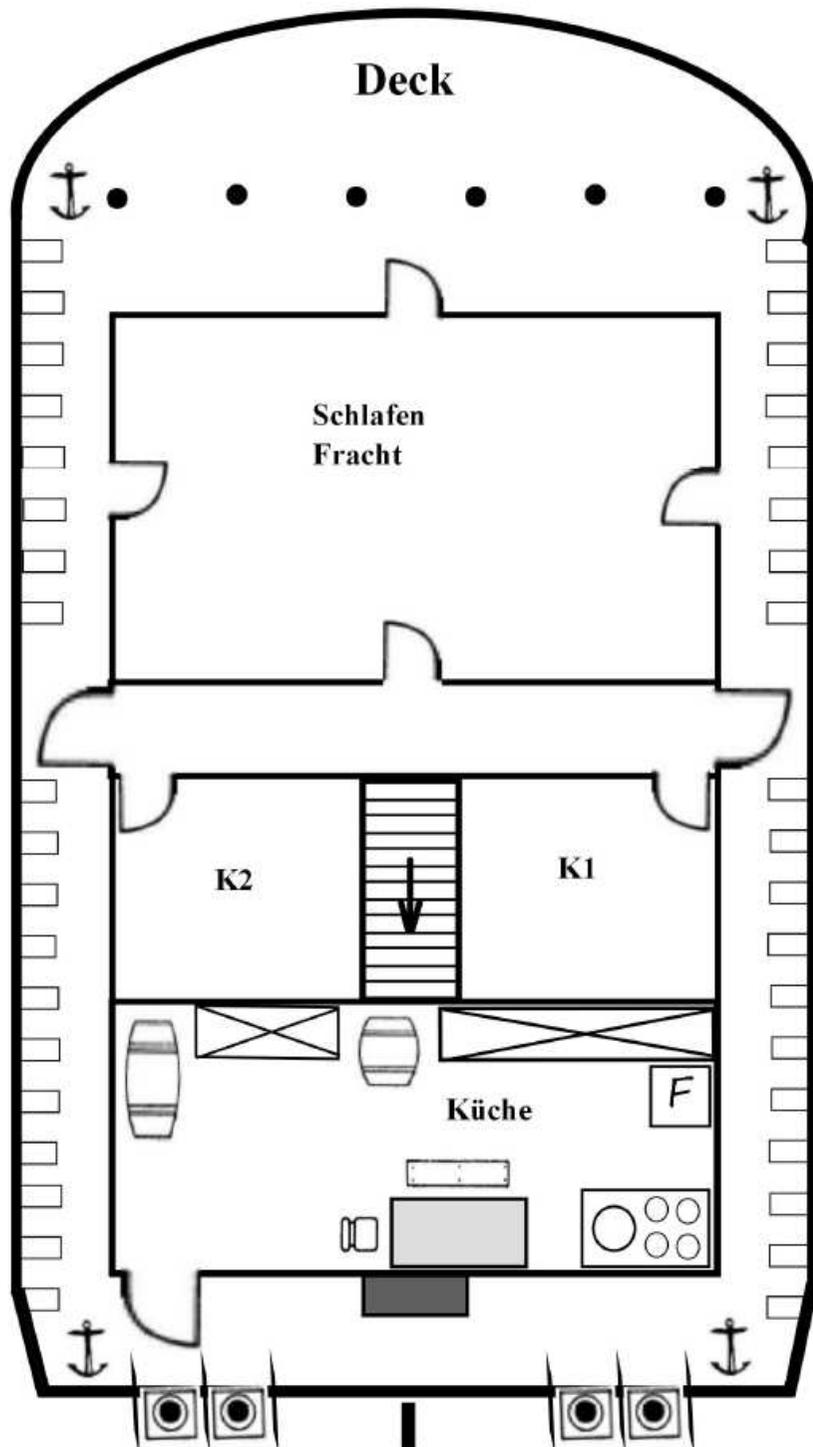


2. Stock









Spieler-
karte

