

KURZSCHOCKER ABENTEUER



HORROR

KURZSCHOCKER#08

GEISTERSCHIFF

EIN ABENTEUER FÜR MIDGARD

TEXTE & ENTWICKLUNG:

ANDREAS MELHORN & JÖRN SCHRIDDE

REDAKTION:

Amel.tk
ANDREAS MELHORN

GRAFIK & LAYOUT:

rollenspiel-almanach.de
DOMINIK DIESLIN

LEKTORAT:

ANDRÉ WIESLER

ILLUSTRATION:

CHRIS SCHLICHT

www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker

Geisterschiff

Piratenkapitän Demetrio ist verflucht. Er ist gezwungen, ein untotes Leben auf dem Meer zu fristen, ständig im Kampf gegen die endgültige Vernichtung. Tagsüber ist sein Schiff „Nachtwind“ nicht von anderen Schiffen zu unterscheiden; er und seine Mannschaft sehen wie lebendige Menschen aus, bluten und atmen wie diese. Bei Nacht jedoch verwandeln sein Schiff und die Besatzung sich in das, was sie eigentlich sind: ein algenbewachsenes Geisterschiff mit einer Mannschaft von Wasserleichen. Das Schiff versinkt kurz nach Sonnenuntergang im Meer, um erst gemeinsam mit der Sonne wieder aufzutauchen (zu diesem Zeitpunkt werden alle Wunden, die den Seeleuten seit dem letzten Sonnenaufgang zugefügt wurden wieder geheilt). Die Seeleute können das Schiff auch nicht einfach verlassen und an Land gehen, denn nur das Meer schützt sie vor den Feuern der Unterwelt, das ihre Seelen des Nachts verbrennen und endgültig vernichten will.

Es gibt für die Mannschaft der Nachtwind aber dennoch Hoffnung. Ertrinkt ein vernunftbegabtes Wesen auf dem Schiff, wenn es nach Sonnenuntergang im Meer versinkt, muss es den Platz eines Mannschaftsmitglieds einnehmen, bis es selbst einen Stellvertreter findet. Kapitän Rodriguez bestimmt, wer erlöst wird, wenn eine Ersatzseele gefunden ist, er selbst als eigentlicher Träger des Fluchs ist davon allerdings ausgenommen. Er wird auf ewig mit dem Schiff auf See bleiben müssen, wenn er nicht zuvor von einem Gegner erschlagen und seine Seele damit endgültig ausgelöscht wird.

Wer ihn damals verflucht hat, wissen noch nicht einmal die untoten Seeleute auf dem Schiff. Je nach Laune erzählt Kapitän Rodriguez, dass es Götter waren, mit denen er sich anlegte oder ein Schwarzmagier, der Rodriguez' Seele haben wollte, sie aber nicht bekam.

Um eine Mannschaft zu haben, die von Hoffnung getrieben wird, fährt er über die Meere, raubt Menschen und lässt sie auf seinem Schiff ertrinken. Die Mannschaft wird so nach und nach immer wieder ausgetauscht. Vielleicht, so hofft er, findet er eines Tages einen Weg zur Rettung seiner eigenen schwarzen Seele.

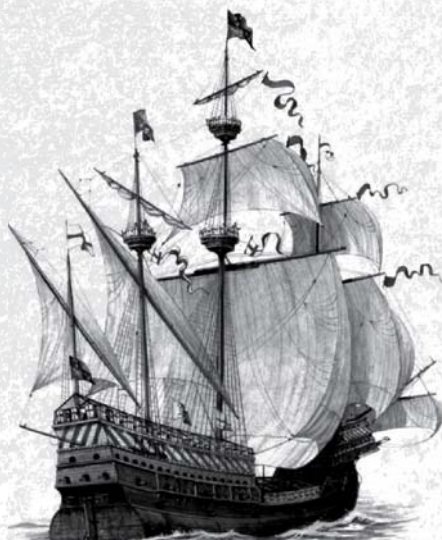
Schiffbrüchig

Irgendwo in warmen Gewässern gerade außerhalb der Sichtweite der Küste, ist das Schiff der Charaktere bei starkem Wind auf ein Riff gelaufen und untergegangen. Starke Strömun-

gen trieben die Schiffbrüchigen auseinander. Doch die Charaktere hatten Glück im Unglück: Der Wind ließ bald nach, das Wasser war warm genug, um darin zu überleben, und sie bekamen große Planken und einer von ihnen sogar eine vollständige Tür zu fassen, auf denen sie den Morgen abwarten konnten.

Als kurz nach Sonnenaufgang ein Schiff auftauchte, schien das ihre Rettung zu sein. Wenig später sitzen die Charaktere an Deck, gewärmt von einer Decke und einem guten Schluck Rum. Eine karge, aber gern gesehene Mahlzeit bestehend aus etwas Dörrfleisch und einem Becher Wasser soll sie schnell wieder zu Kräften bringen. Der Kapitän des Schiffes verspricht, sie schon morgen an Land abzusetzen. Noch ahnen die Charaktere nicht, dass sie auf einem Piraten – und Geisterschiff sind. (Die Nahrung haben die Piraten noch vom letzten Beutezug in ihren Vorräten.)

Die Piraten behandeln die Charaktere wie normale Schiffbrüchige, nehmen ihnen aber Waffen ab, falls sie welche von Bord ihres alten Schiffes gerettet haben sollten. Falls der Spielleiter das Abenteuer hat beginnen lassen, als sich die Charaktere bereits an ihre Holzplanken klammerten, muss er entscheiden, ob und welche Waffen sie dabei haben. Ihre Rüstungen werden wohl am Grund des Meeres liegen, denn diese hätten die Charaktere sicher nach unten gezogen. Kleine Waffen können sie eventuell verstecken, die Piraten werden sie nicht durchsuchen. Alle abgenommenen Waffen werden in der Offizierskajüte verstaut.



Arbeit

Die Piraten sind zunächst freundlich und um das Wohl der Charaktere bemüht. Sie schwatzen ein wenig mit ihnen, werden aber immer wieder vom Maat nach draußen geschickt, um zu arbeiten. Ein oder zwei Piraten sind aber immer anwesend, um sich von den Charakteren Geschichten erzählen zu lassen.

Schon gegen Mittag sind von den Strapazen der Nacht nur noch zwei Punkte leichter Schaden übrig, und die Charaktere können sich ein wenig nützlich machen. Sie werden freundlich vom Maat aufgefordert, für ihre Überfahrt zu arbeiten. Je nach Arbeit (siehe unten) regenerieren sie die beiden Punkte im Laufe des Tages. Die Arbeiten sind nicht allzu schwer und wer sich weigert, verliert bald seinen Gaststatus. Zunächst behandeln ihn der Maat und die übrigen Piraten weniger freundlich, dann regelrecht feindselig und schließlich ordnet der Kapitän an, dass der faule Charakter als Gefangener ins Kabelgatt (siehe unten) gebracht werden soll.

Die Charaktere, die bereitwillig arbeiten, können sich auf der anderen Seite einiges herausnehmen. Eine längere Pause trägt ihnen niemand nach und sie können sich – nur selten von den Piraten aus den Augen gelassen – sogar ein wenig umgucken. Dennoch stellen auch die fleißigen Charaktere bald fest, dass sich das Verhalten der Piraten ihnen gegenüber im Laufe des Tages ändert. Plötzlich fühlen sie sich nicht mehr wohlwollend beobachtet, sondern abschätzig angegafft. Die Blicke der Piraten scheinen böseartig oder mitleidig zu werden. Der Spielleiter sollte die restlichen Stunden des Tages nutzen, um eine unheimliche Stimmung aufzubauen. Was wollen diese seltsamen Seeleute wirklich von den Schiffbrüchigen und warum haben die Charaktere plötzlich den Eindruck, eher unter hungrigen Kannibalen als unter freundlichen Matrosen gelandet zu sein?

Es folgt zunächst eine Liste mit möglichen Arbeiten für die Charaktere und anschließend weitere Handlungsmöglichkeiten für die Schiffbrüchigen. Der Spielleiter kann sich zusätzliche Arbeiten ausdenken, wenn mehr Spieler in seiner Gruppe sind oder er den Arbeitstag weiter ausschmücken will. Er sollte immer wieder Begebenheiten einstreuen, die die Charaktere misstrauisch oder ängstlich machen.

◆ Ein Charakter, der gut klettern kann, wird gebeten mit drei anderen Seeleuten in die Takelage zu klettern und ein Segel abzunehmen, das repariert werden muss. Der Spieler muss zwei Proben auf Klettern ablegen, um die Segel zu lösen. Misslingt eine davon, verheddert er sich in den Seilen und muss unter dem lauten Lachen der Seeleute befreit werden. Misslingen beide, stürzt er ab, kann sich aber mit einer Probe auf Geschicklichkeit irgendwo festhalten und bleibt unverletzt. Misslingt auch die Gewandtheitsprobe, verliert er im letzten Moment doch noch den Halt und stürzt ins Wasser. Laut lachend werfen die Seeleute zunächst kleine Gegenstände nach ihm. Doch schließlich, nach einem scharfen Blick vom Maat, ziehen sie den ins Wasser Gefallenen doch wieder an Bord.

Den Charakteren sollte nach dieser Begebenheit klar sein, dass sie schlechte Chance haben, dem Schiff schwimmend zu entkommen. Zumindest ein paar von ihnen würden von Wurf Waffen getötet oder mithilfe der Beiboote (siehe unten) wieder eingesammelt.

Der Gestürzte muss eine erfolgreiche Probe auf Schwimmen ablegen oder 1W6 Punkte leichter Schaden erleiden.

Gelingt dem Helden eine Probe auf Wahrnehmung, während er oben in den Seilen ist, kann er beobachten, wie seine Freunde von einigen Mannschaftsmitgliedern mit teilweise unver-

hohlener Schadenfreude und von anderen mit offensichtlichem Mitleid angesehen werden.

♦ Das Deck muss geschrubbt werden. Der oder die Charaktere, die diese Aufgabe übernehmen, müssen eine Probe auf Konstitution ablegen oder regenerieren wegen der ungewohnten und erstaunlich anstrengenden Arbeit keinen Schaden.

Ein Charakter, dem eine Probe auf Wahrnehmung gelingt, kann zufällig einen Gesprächsfetzen belauschen: „Wann treffen wir wohl wieder mal auf ein Schiff?“, fragt ein Seemann, den anderen. „Keine Ahnung“, antwortet der, „aber die Schiffbrüchigen sind ja auch schon mal...“ In diesem Augenblick bemerken die Seeleute den Charakter und verstummen.

♦ Ein Charakter, der mit Holzarbeiten vertraut ist, wird abgestellt, ein paar Stühle und Türen zu reparieren. Der Spielleiter sollte ein paar passende Proben verlangen, um festzustellen, welche Qualität die abgelieferte Arbeit hat.

Als der Charakter einmal kurz allein unter Deck ist und schnitzt und nagelt, gesellt sich ein nervös wirkender Seemann mittleren Alters mit Namen Manuel zu ihm. Er scheint etwas auf dem Herzen zu haben. Spricht man ihn darauf an, sagt er: „Ihr müsst vorsichtig sein, die anderen...“, doch in diesem Moment hört er ein Geräusch von jemanden, der nach unten kommt und geht schnell von dannen.

♦ Einem der Charaktere wird eröffnet, dass er und seine Freunde über Nacht ins Kabelgatt gesperrt werden sollen. Man habe schlechte Erfahrungen gemacht, so erklärt ihm der Maat. Aber die Übernachtung dort unten wäre nicht weiter schlimm, und am nächsten Morgen würde man sie sofort wieder herauslassen. Das Kabelgatt ist recht gemütlich – gemütlicher jedenfalls als die Zellen. Der Schiffbrüchige soll Schlafstätten im erstaunlich leeren Kabelgatt herrichten.

In Wirklichkeit wollen die Piraten die Charaktere eingeschlossen im Kabelgatt ertrinken lassen. Das Kabelgatt liegt im untersten Deck, es ist also schneller voll Wasser gelaufen, als die Zellen, deshalb bevorzugen die Piraten diesen Ort, um potenzielle Opfer einzusperren.

Während der Arbeit im Kabelgatt kommt Manuel zu den Charakteren. Sie ängstlich

umblickend flüstert er: „Präpariert das Schloss. Wenn ihr es heute Nacht öffnen könnt, habt ihr eine Chance zu entkommen. Das ist die beste Chance die ihr habt. Ich bringe gegen Abend ein paar Waffen hier herunter und verstecke sie...“ Bevor der Charakter nachhaken kann, was Manuel meint, kommt ein anderer Seemann nach unten und Manuel zieht sich zurück.

Ein heimlicher Helfer?

Manuel hofft seine Seele zu retten, indem er den Charakteren hilft, da die Rache der Piraten, sollten sie seinen Verrat erkennen, jedoch furchtbar wäre, geht er sehr vorsichtig vor. Er drückt sich in der Nähe der Charaktere herum und versucht sie zu warnen. Meist bleibt es allerdings bei kryptischen Andeutungen, bevor andere Piraten so nah kommen, dass Manuel sich sicherheitshalber zurückzieht. Abends will er Waffen (möglichst die der Charaktere) im Kabelgatt verstecken.

Für den Spielleiter ist Manuel ein Werkzeug, das Abenteuer in die Richtung zu treiben, die er gern hätte. Wissen die Spieler nicht, was sie tun sollen, können sie von Manuel Tipps erhalten. Möchte der Spielleiter, dass es zu einem furiosen Showdown kommt, während dessen sich die Charaktere durch eine Horde von Geisterpiraten durch ein sinkendes Schiff kämpfen müssen, kann Manuel sie versuchen zu überzeugen, dass das präparierte Schloss im Kabelgatt ihre beste Überlebenschance ist (was wahrscheinlich sogar stimmt). Bevorzugt der Spielleiter, dass die Spieler einen eigenständigen Plan entwickeln, kann Manuel auch dies fördern.

Die Schiffbrüchigen wollen sich umsehen

Wie bereits erwähnt, haben es Charaktere, die bereitwillig für ihre Unterkunft arbeiten, nicht schwer, sich ein wenig umzusehen. Die Piraten haben zwar die Aufgabe, sie zu beobachten, wenn die Schiffbrüchigen aber nicht den Eindruck machen, etwas auszuhecken, werden die Seeleute schnell nachlässig und lassen die Charaktere auch mal allein herumstromern.

Schwieriger wird es für Charaktere, die sich widersetzen. Sie können den wachsamen Augen der Piraten nur mit Ablenkungsmanövern lang

genug entkommen, um größere Aktionen durchzuführen, oder wenn diese (z. B. durch einen kopfüber in den Seilen hängenden Charakter) abgelenkt sind.

Folgendes lässt sich herausfinden:

♦ Die Waffen der Charaktere befinden sich in der Offizierskajüte.

♦ Ein Pirat verletzt sich leicht und scheint sich fast über das Blut zu freuen, das aus seiner Hand tropft.

♦ Es gibt zwei Beiboote. Sie hängen beide an entsprechenden Halterungen, die schnell über das Meer geschwungen und ins Wasser gelassen werden können.

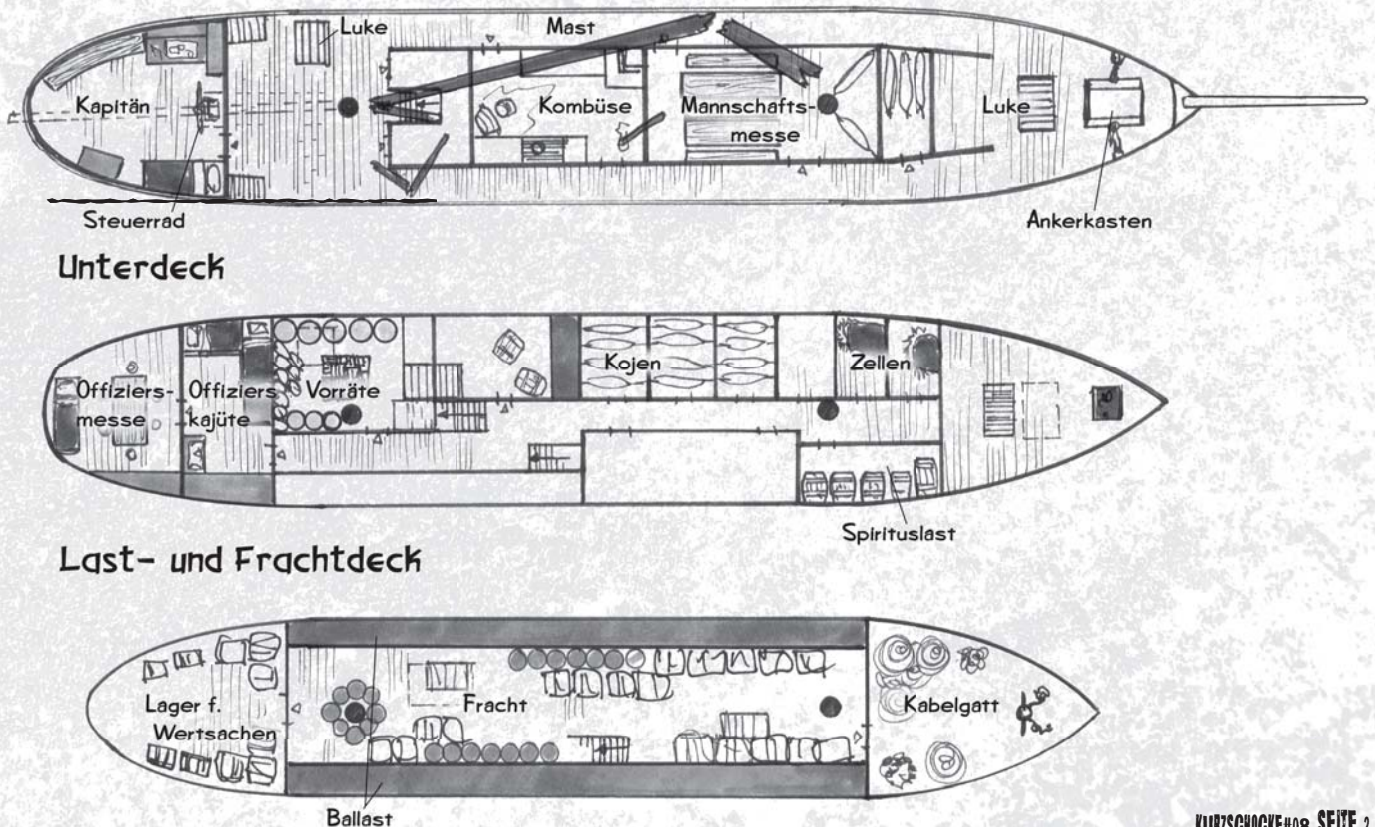
♦ Ein Fluchtweg aus dem Kabelgatt kann ausgekundschaftet werden. Auf der Luke in der Decke des kleinen Raumes steht normalerweise eine schwere Kiste, doch vielleicht lässt sich diese unbemerkt beiseiteschieben.

♦ Ein Schwarm Delfine (oder andere passende Tiere) verfolgt das Schiff und die Piraten reagieren mit unerwartetem Hass auf die freundlichen Wesen. Die intelligenten Säuger haben sich letzte Nacht einen heißen Kampf mit dem unter Wasser schwimmenden Geisterschiff geliefert, um es aus „ihren Gewässern“ zu vertreiben. Einige der Piraten wurden dabei schmerzhaft verletzt (Wunden, die bei Sonnenaufgang wieder heilten) und sinnern auf Rache. Die kurze Auseinandersetzung mit den Meerestieren sorgt für eine Menge Ablenkung, die die Charaktere nutzen können.

Die Charaktere wehren sich

Die Charaktere beobachten tagsüber immer wieder Merkwürdigkeiten, die die „freundlichen“ Seeleute verdächtig wirken lassen, und lassen sich abends wahrscheinlich nur ungern einsperren. Ein offener Kampf am Tage ist allerdings ziemlich aussichtslos. Wohin sollen sie schließlich fliehen?

Sie können versuchen, eines der Beiboote zu kapern und das andere unbrauchbar zu machen, aber auch dann verfolgen sie die Piraten mit dem Schiff und werfen mit Gegenständen, Speeren und Dreizacken nach ihnen. Außerdem ist es nicht einfach, unbemerkt die Beiboote zu präparieren. Führen die Charaktere ihren



Fluchtplan allerdings durch, kurz bevor sie ins Kabelgatt gebracht werden sollen – also nur eine Stunde vor Sonnenuntergang – haben sie eine Chance. Sie müssen nur bis zum Sonnenuntergang durchhalten.

Kommt es zu einem offenen Kampf während des Tages, versuchen Maat und Kapitän, die Charaktere zunächst in eine Ecke zu drängen und zum Aufgeben zu bewegen. Die Argumente liegen eindeutig auf ihrer Seite.

Durch Manuel gewarnt, könnten die Charaktere außerdem versuchen eine Flucht bei Nacht vorzubereiten. Das Schloss zu präparieren ist eine Möglichkeit (der Kapitän lässt es zwar überprüfen, schickt jedoch Manuel, dies zu tun). Eine Inspektion der Örtlichkeiten zeigt, dass eine Falltür oben aus dem Kabelgatt herausführt, auf der allerdings immer eine schwere Kiste steht. Die Charaktere müssen, wollen sie diesen Fluchtweg nutzen, unbemerkt in den Raum über dem Kabelgatt eindringen (indem sie ein Ablenkungsmanöver inszenieren oder den Angriff auf die Delfine nutzen) und die Kiste verschieben. Versuchen sie nachts durch den kleinen Zwischenraum zu fliehen, erwartet sie eine böse Überraschung, denn die Piraten haben die Falltür, die von dort an Deck führt, mit einem Riegel gesichert (der sich allerdings relativ leicht aufbrechen lässt, wenn das Schiff erst in das Geisterschiff verwandelt ist; Falltür und Schloss haben zu diesem Zeitpunkt 12 Strukturpunkte). Außerdem ist ein Herausklettern aus einer Falltür unter den Angriffen von Geisterpiraten schwieriger als die Flucht eine Treppe hinauf (wenn auch nicht viel).

Die Waffen der Piraten werden im Raum zwischen den Kojen und den Vorräten aufbewahrt. Mit einem passenden Ablenkungsmanöver könnte es den Charaktere möglich sein, das Schloss zu knacken und sie zu stehlen.

Der Abend naht

Zwei Stunden bevor die Sonne untergeht, werden die Charaktere von ihren Arbeiten erlöst und bekommen in der Mannschaftsmesse etwas zu essen und ein wenig Wein oder Rum. Ein paar Seeleute wollen ein Würfelspiel mit ihnen spielen. Sie wetten um ein oder zwei der Waffen, die den Charakteren abgenommen wurden, oder spielen, falls sie keine hatten, ohne Einsatz. Die Gäste werden aufgefordert, ein wenig von sich zu erzählen.

Den Charakteren fällt auf (Wahrnehmungsprobe), dass nur ganz wenige der Seeleute hier unten etwas essen oder trinken. Diejenigen, die es tun, genießen jeden Bissen und jeden Schluck, als wäre es die erste Nahrung seit Tagen. Alles wird sehr lange im Mund behalten und erst spät geschluckt, selbst wenn es nur hartes Dörrfleisch ist (die Seeleute benötigen als Geister keine Nahrung und nehmen nur ab und zu zum Genuss ein wenig zu sich).

Zwei der Seeleute, Basilio und Bonifacio, fallen als besonders laut und redselig auf. Sie sind durch ihre Zeit auf der Nachtwind böseartig geworden und wollen den Charaktere jetzt schon berichten, was ihnen später blüht – natürlich so, dass ihnen erst klar wird, dass die Geschichte der Wahrheit entspricht, wenn die Nachtwind bereits im Meer versinkt. Sie erzählen den Charakteren beim Würfelspiel die Geschichte des Schiffes, als handle es sich um eine Sage. Ein paar Seeleute, die mehr von ihrer Menschlichkeit behalten haben, versuchen es ihnen zunächst auszureden („Müsst ihr damit unbedingt unsere Gäste ängstigen?“), geben jedoch bald resigniert auf. Der Spielleiter kann die Geschichte ausschmücken, wie es ihm am besten gefällt.

Kurz vor Sonnenuntergang

Eine Stunde vor Sonnenuntergang werden die Charaktere ins Kabelgatt gebracht und die Tür hinter ihnen abgeschlossen. Morgen, so heißt es, wird man sie wieder herauslassen. Auf dem Weg nach unten drängt sich Manuel ganz nah an sie ihnen heran und raunt einem von ihnen kaum hörbar zu: „Unter den Seilen ganz hinten.“ Dann ruft schon ein anderer Pirat: „Hey, Manuel, beeil' dich und träum' da nicht rum!“

Zwei Seeleute halten vor der Tür des Kabelgatts Wache. Unter den genannten Seilen liegen die Waffen der Charaktere.

Die Sonne geht unter

Kurz nachdem die Sonne im Meer versunken ist, verändert sich das Schiff. Die Planken werden morsch und schleimig von Algen, und die Seeleute nehmen wieder ihr wirkliches Aussehen an: aufgedunsene Wasserleichen mit leeren Augen.

Das Schiff geht unter. In 12 Runden ist das unterste Deck überflutet, in 12 weiteren das Deck darüber. Nach insgesamt 36 Runden verschwindet die Spitze des größten Mastes in den Fluten.

Falls die Charaktere das Schloss der Tür nicht präpariert haben, können sie sie relativ leicht einschlagen. Sie ist ja morsch wie der Rest des Schiffes. Türen und Seitenwände haben 9 Strukturpunkte (also „Lebenspunkte“).



Man kann sie auch mit einer gemeinsamen Stärke von 120 eindrücken. Die Außenhülle des Schiffes ist zu dick, um einfach eingetreten zu werden und sobald die Charaktere darauf einschlagen, greifen die Piraten massiv an.

Jetzt heißt es, sich durchzukämpfen, bevor das Schiff untergeht. Vor der an Deck führenden Treppe befindet sich eine weitere Tür, die von den Piraten verschlossen wird, aber genauso leicht eingeschlagen werden kann.

Der Sog des untergehenden Schiffes ist gering (die Natur scheint sich gegen das unnatürliche Schiff zu wehren), und so werden die Charaktere nicht nach unten gezogen, wenn sie es rechtzeitig schaffen, von Bord zu springen. Manuel hat ihnen außerdem einen weiteren Gefallen getan: Eines der Beiboote ist von seiner Verankerung befreit worden und treibt nun neben ihnen auf dem Wasser. Es liegen sogar Ruder darin und so können die Charaktere in eine zufällige Richtung rudern oder einfach im Boot darauf warten, dass sie gerettet werden.

Spielwerte

Piratenkapitän Demetrio Rodriguez

Untoter Seemann (Grad 5)

Beschreibung als Mensch am Tage:

schwarze Haare, Hakennase, dunkle Augen, Schnurbart, 1,85 cm, ca. 35 Jahre

Werte:

17 LP, 0 AP – LR – ST 90, GW 80, B 26 –

Abwehr+14, Resistenz+12

Angriff: Krummsäbel+11 (1W6+3),

Dolch+11 (1W6+2)

Besonderes: Demetrio beherrscht in seiner

menschlichen Gestalt am Tage die Fertigkeiten eines Kapitäns seines Grades, z. B.

Schiffsführung, Akrobatik und Klettern auf +16 (zusätzliche Fertigkeiten nach Gusto).

Der Kapitän und seine Mannschaft können von Waffen getötet werden. Ihre Seelen fahren dann in die Feuer der Unterwelt, die sie für immer vernichten. Nur wenn sie abgelöst werden, können ihre Seelen ein Leben nach dem Tode antreten.

Piraten

Fünfzehn untote Seeleute (Grad 2)

Werte:

14 LP, 0 AP, – TR – ST 90, GW 70, B24

Abwehr+14, Resistenz+11

Angriff: Krummsäbel+9 (1W6+1),

Belegnagel+7 (1W6+1), Handaxt (1W6+1),

Wurfaxt (1W6),

Dreizack +8 (zweihändig stechend: 2W6+2)

(welcher Pirat gerade mit welcher Waffe angreift entscheidet der SL).