DUNGEON 2GO

DAS GESPENSTER-SCHIFF

EIN DS/WS ABENTEUER VON „HUGIN“ FÜR DIE STUFEN 1-4

Dieses One-Shot-Abenteuer basiert auf **Wilhelm Hauffs Erzählung *„Die Geschichte von dem Gespensterschiff“*** aus dem Jahre 1825. In dieser transportiert Hauff das Sagenmotiv des *„Fliegenden Holländers“* in einen orientalisch-islamischen Kontext, wie er sich auch im Folgenden wiederfindet. Den Spielern bleibt es natürlich unbenommen, das Abenteuer vor jedwedem anderen religiösen Hintergrund zu spielen.

Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flying_Dutchman,_the.jpg
Flying Dutchman von Albert Pinkham Ryder

EINSTIEG INS ABENTEUER

Die Spieler befinden sich auf einem beliebigen Schiffe inmitten des Indischen Ozeans. In der Nacht tobt ein fürchterlicher Sturm. Der tosende Wind schlägt den Regen wir Peitschenhiebe aufs Deck. Nach und nach zerreißen die wenigen noch gesetzten Sturmsegel in Fetzen, haushohe Wellen krachen über dem Schiffe zusammen und die Matrosen erwarten schicksalsergeben das nahende Ende.

Ist sodann die Atmosphäre hinreichend aufgebaut, würfeln die Spieler je eine Bemerkenprobe. Bei Gelingen der Probe wird ein grausig grelles Licht erkannt, welches sich über den Wellen erhebt, an Größe gewinnt und schließlich den Blick auf eine mächtige Dau unter vollen Segeln lenkt, welche inmitten eben dieses grausigen Lichtes heranbraust und auf großer Welle reitend, krachend über das Schiff der Helden hereinbricht.

Um die Helden wird es schwarz, sie verlieren das Bewusstsein!

Mit schmerzenden Gliedern und völlig erschöpft erwachen die Helden am nächsten Morgen auf eben jenem gespenstischen Schiffe. Die unlängst noch stürmische See umgibt sie nun in spiegelglatter Stille, kein laues Lüftchen regt sich. Stechend heiß brennt die tropische Sonne auf die Überlebenden herab.

Sich benommen umschauend, erkennen die Helden nun ihre neue Umgebung, welche noch gestern so viele in den Tod gerissen hatte. Keine Sterbensseele rührt sich. Überall liegen Leichen, wie nach einem Kampfe; doch keine von ihnen ist verwest, ganz so als hätte eben erst der Kampf sein Ende gefunden.

Eine besonders prachtvoll gekleidete Person, wohl der Kapitän des verfluchten Schiffes, ist mit einem großen Nagel an den

mittleren Mastbaum geheftet, die Fremden scheinbar mit seinen großen leblosen Augen durchbohrend.

Keine der Leichen, auch nicht der Nagel im Kopfe des Kapitäns, ist durch Kraftakt oder andere Proben zu bewegen.

ESSEN & TRINKEN

Da am Tage rein gar nichts geschieht, werden die Helden sich wohl alsbald auf die Suche nach Nahrung begeben. Unterlassen sie dies, gelten die üblichen Regeln für Erschöpfungsschäden für

- Extreme Hitze UND
- Keine Nahrung UND
- Kein Wasser

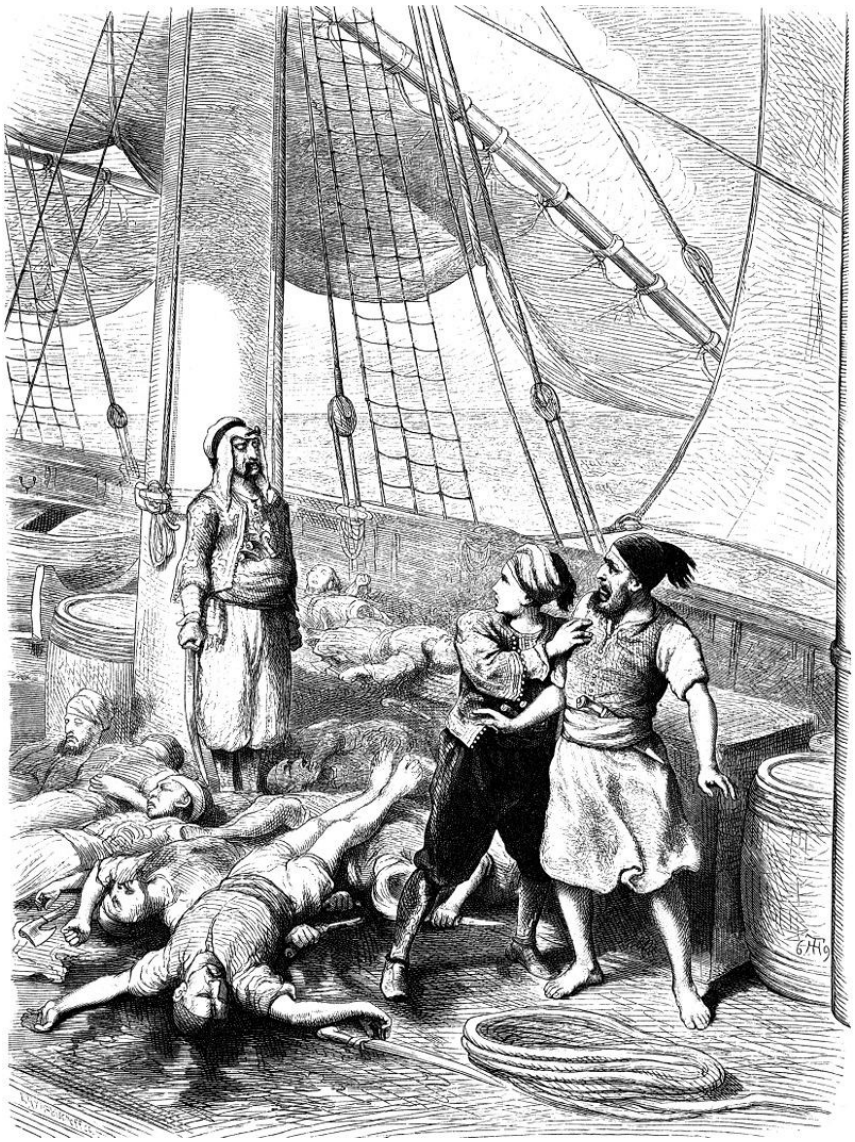
(Siehe Regelwerk **WS-1.0**, Seite 175f *bzw.* Regelwerk / Buch 1 **WS-2.0**, Seite 63).

Zum Angeln (AGI+GE) werden die Helden bei erfolgreicher zielgerichteter Suchen-Probe unter Deck alle erforderlichen Utensilien finden, müssen jedoch beim Angeln selbst einen Malus von -4 hinnehmen, da sie sich inmitten der weiten See, fernab von großen Fischschwärmen befinden.

Unter Deck können daneben noch mit einfacher Suchen-Probe gefunden werden:

- Weinamphoren
- Kisten mit Schiffszwieback

<u>Zu den Weinamphoren:</u>
Insgesamt lagern 20 Weinamphoren unter Deck. Da das Schiff seit rund 50 Jahren unterwegs ist und es zuletzt Kamphandlungen auch unter Deck gegeben hatte, müssen die Helden beim Untersuchen der Amphoren wie folgt würfeln (1W20), um den Zustand derselben bzw. deren Inhalt zu bestimmen:



Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gespensterschiff-1.jpg
Illustration zu Wilhelm Hauffs Kunstmärchen Die Geschichte von dem Gespensterschiff: Achmet und sein Diener entdecken die Leichen der Seeleute von Theodor Hosemann

Würfelwurf 1W20	Zustand der Amphore bzw. von deren Inhalt
1 - 7	Amphore ist zerbrochen; kein Inhalt vorhanden
8 - 14	Inhalt ist verdorben (Wirkung wie Gift: Siehe Regelwerk **WS-1.0**, Seite 176 *bzw.* Regelwerk / Buch 1 **WS-2.0**, Seite 64)
15 - 17	Inhalt ist zu hervorragendem Wein gereift (Regeln zu Alkoholisierung: Siehe Regelwerk **WS-1.0**, Seite 176 *bzw.* Regelwerk / Buch 1 **WS-2.0**, Seite 64)
18 - 20	Wein ist zu Essig fermentiert; kann bedenkenlos getrunken werden und löscht den Durst wie Wasser

Eine mit genießbarem Wein vorgefundene Amphore deckt, solange aufgrund Alkoholisierung, (siehe oben) nicht weitergetrunken wird, den Flüssigkeitsbedarf von 2 Personen pro Tag. Eine mit genießbarem Essig vorgefundene Amphore deckt hingegen den Flüssigkeitsbedarf von 5 Personen pro Tag.

Unabhängig davon stellen die

Weinamphoren einen ganz erheblichen Wert dar (siehe unten).

Zum Schiffszwieback:
Aus den bereits vorgeschilderten Gründen ist auch hinsichtlich der Kisten mit Schiffszwieback gemäß den nebenstehenden Würfelparametern deren Inhalt zu bestimmen: →

Würfelwurf 1W20	Zustand der Schiffszwiebackkisten bzw. von deren Inhalt
1 - 9	Kiste ist zerbrochen; kein Inhalt vorhanden
10 - 18	Inhalt ist verdorben (Wirkung wie Gift: Siehe Regelwerk **WS-1.0**, Seite 176 *bzw.* Regelwerk / Buch 1 **WS-2.0**, Seite 64)
19 - 20	Schiffszwieback ist zwar steinhart, kann aber verzehrt werden (z.B. durch Lutschen / Einweichen)

Eine mit genießbarem Schiffszwieback vorgefundene Kiste deckt den Nahrungsbedarf von 5 Personen pro Tag.

FORTKOMMEN

Es steht zu erwarten, zumal stets gegen Mittag eine kräftige Brise aufkommt, dass die Helden versuchen werden das Schiff unter Segel zu setzen. Hier können ein paar AGI-BE-Proben eingestreut werden. Schließlich wird es den Helden jedoch stets gelingen, Fahrt aufzunehmen.

Da sich in der Kapitänskajüte auch sämtliche Navigationsinstrumente und Seekarten des 18. Jahrhunderts finden, können auch feste Kurse bestimmt werden (GEI-VE-Probe, um den Kurs zu setzen; ohne entsprechende Wissensgebiete Malus -4).

Schon an den eingeholten Segeln können die Helden an jedem neuen Morgen erkennen, dass etwas nicht stimmt und mit entsprechenden Navigationsproben (s.o.) feststellen, dass sie wieder an ihren Ausgangspunkt zurückgekehrt sind.

DIE NÄCHTE

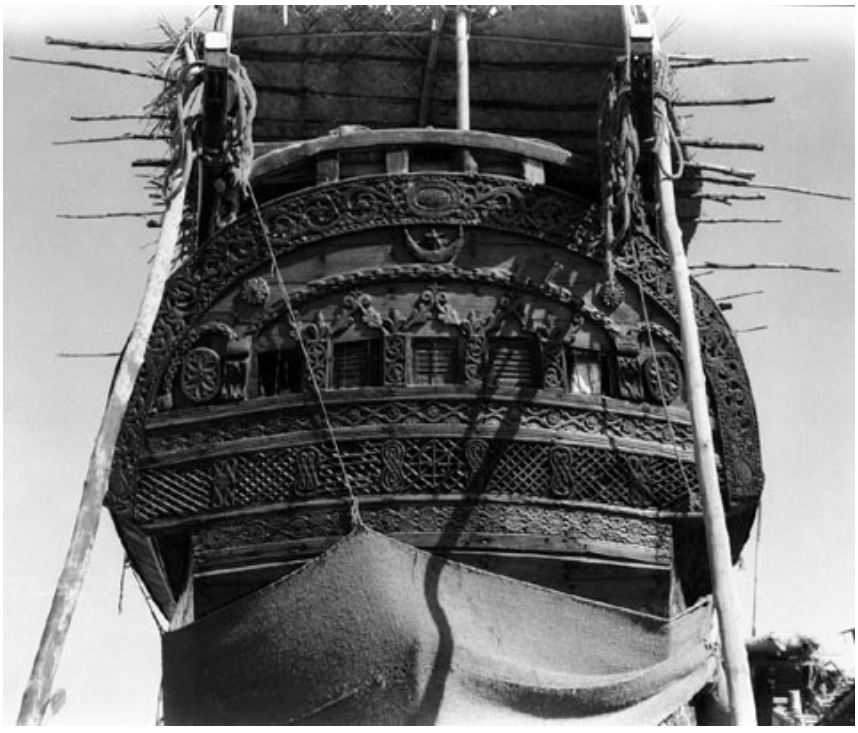
Sobald die Sonne sich anschickt unterzugehen, befällt die Helden eine bleierne Müdigkeit. Um dennoch wach zu bleiben, ist eine Kraftakt-Probe (KÖR-ST) mit einem Malus von -2 zu bestehen. Wach gebliebene Helden können die Eingeschlafenen durch Zufügung von Schaden (min. -1 LK), z.B. durch Ohrfeigen, wieder wecken.

Ungestört Schlafende hingegen meinen, im Traume Geräusche von Tritten und Waffengeklirre zu hören und erwachen am nächsten Morgen mit allerlei Blessuren und blauen Flecken, so als wären sie des Nachts getreten worden. Auch kann der Spielleiter harmlose Hieb- und Stichverletzungen austeilen, wobei LK-Abzüge – wie vom Regelwerk vorgesehen – zu einem zeitweiligen Erwachen führen, mit unmittelbar anschließender erneuter Einschlafprobe (s.o.), nunmehr mit Malus -4.

Den Wachgebliebenen hingegen eröffnet sich nach Sonnenuntergang folgendes Szenario:

Sie sehen die Mannschaft lebendig und geschäftig ihrem Seemannstreiben nachgehen. In der Kapitänskajüte erkennen sie den Kapitän, wie er mit einem ebenfalls prächtig gekleideten Manne am Kartentische sitzt, lacht, scherzt und zecht.

Haben die Helden bereits am Tage die Kapitänskajüte untersucht, werden sie dort eben jenen zweiten Mann – den 1. Offizier der Mannschaft – auf jenem Stuhle sitzend vorgefunden haben, auf welchem sie des Nachts den Kapitän erblicken. Am Tage hält der 1. Offizier beide seine



Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Baghlah#/media/File:Dhow_-_ornate_stern.jpg
Ornate stern of a dhow, National Maritime Museum von Alan John Villiers

Hände flach auf einem auf dem Tische liegenden Buche, sodass dieses unerreichbar bleibt.

Auch Ideen, wie etwas das Absägen der Hände oder das Aussägen aus dem Tische bleiben erfolglos (wie unzerstörbarer Stein).

Um Mitternacht kommt es zu einem Streit zwischen den beiden Männern und sie gehen aufeinander los. Sogleich bricht auf dem ganzen Schiffe ein blutiger Kampf innerhalb der Mannschaft aus, in dessen etwa dreistündigem Verlauf sich alle gegenseitig erschlagen und nach und nach tot auf die Planken sinken. Es darf davon ausgegangen werden, dass der Streit ein verabredetes Zeichen für den Ausbruch einer Meuterei war.

Schlafende Helden werden dabei von den Seeleuten nicht beachtet, man stolpert höchstens über diese oder sie bekommen unabsichtlich Schläge, Hiebe oder Stiche ab.

Wache Helden hingegen werden als Teil der Mannschaft wahrgenommen und in den tödlichen Kampf verwickelt. Die Helden können sich im Kampfe aller ihrer Waffen bedienen, welche sie beim anfänglichen Schiffbruch nicht verloren hatten.

Suchen sich die wachen Helden zu verstecken, wird auf jeden sich Verbergenden eine einmalige vergleichende Probe Verbergen ⇔ Bemerken (Werte eines einfachen Seemanns) gewürfelt.

Gegen 2:30 Uhr in der Früh begegnen sich der Kapitän und sein 1. Offizier in einem finalen Degenduell, in dessen halbstündigem Verlauf, letzterer den Kapitän an den großen Mastbaum drängt und ihm mit der Degenglocke den Nagel in die Stirn schlägt. Diesen Moment nutzt der Kapitän zu einem letzten Stich seines Degens in den Bauch des Offiziers. Tödlich getroffen zieht sich dieser sodann in die Kapitänskajüte zurück, holt aus einer Truhe das Buch, legt es auf den Tisch, seine Hände darauf und sackt tot in sich zusammen.

DIE LÖSUNG

Was also ist zu tun?

Warnen die Helden in der Nacht den wiedererwachten Kapitän oder töten den 1. Offizier oder greifen in sonstiger Weise in das Geschehen ein, finden sie dennoch am nächsten Morgen dieselbe Situation vor wie an allen anderen Morgen.

Die Helden müssen sich in der Nacht in die Kapitänskajüte schleichen oder sich zu dieser den Weg freikämpfen und an das Buch gelangen, welches in einer Kiste achtern gen Heck liegt.

Unabhängig, ob die Helden dies zu Beginn der Nacht unternehmen oder gegen 3:00 Uhr in der Früh, der 1. Offizier wird stets über dieselben vollen Kampfwerte und insbesondere LK verfügen und keiner der in der Kajüte Anwesenden wird das Buch ohne Kampf herausgeben (auch nicht der Kapitän). In der Kajüte werden zu folgenden Zeiten folgende Personen anwesend sein:

<u>Von Sonnenuntergang bis Mitternacht:</u>

- Kapitän und 1. Offizier sowie sporadisches Kommen und Gehen von erfahrenen Seeleuten, welche ebenfalls sofort in einen Kampf mit den Helden eingreifen würden.

<u>Kurz nach Mitternacht bis ca. 2:30 Uhr in der Früh:</u>

- Kapitän unterstützt draußen an Deck seine ihm treuen Gefolgsleute, der 1. Offizier hält zwei erfahrene Seeleute bei sich in der Kajüte.

<u>Zwischen ca. 2:30 Uhr und kurz vor 3:00 Uhr:</u>

- Der Kapitän stürmt mit einem Mann in die Kajüte und es kommt zum finalen Duell, bei welchem Kapitän und 1. Offizier sich nach und nach aus der Kajüte auf das Deck kämpfen.

- Die drei erfahrenen Seeleute verbleiben kämpfend in der Kajüte. Unmittelbar bevor der 1. Offizier tödlich getroffen in die Kajüte zurückkehrt, sinken die drei erfahrenen Seeleute ebenfalls tödlich getroffen zu Boden.

Über den Rest des Schiffes verteilen sich auf beiden gegeneinander kämpfenden Seiten jeweils 15 Seeleute und 5 erfahrene Seeleute. Die gesamte Mannschaft des Schiffes besteht somit aus:

- 1 x Kapitän
- 1 x 1. Offizier
- 13 x erfahrene Seeleute
- 30 x Seeleute

Spätestens mit Anbruch der 4. Stunde sackt jeder Held in jeder Nacht schlafend zu Boden.

Bei dem Buche handelt es sich um einen Koran. In diesem befindet sich ein Zettel mit einem Zauberspruch, welcher da lautet:

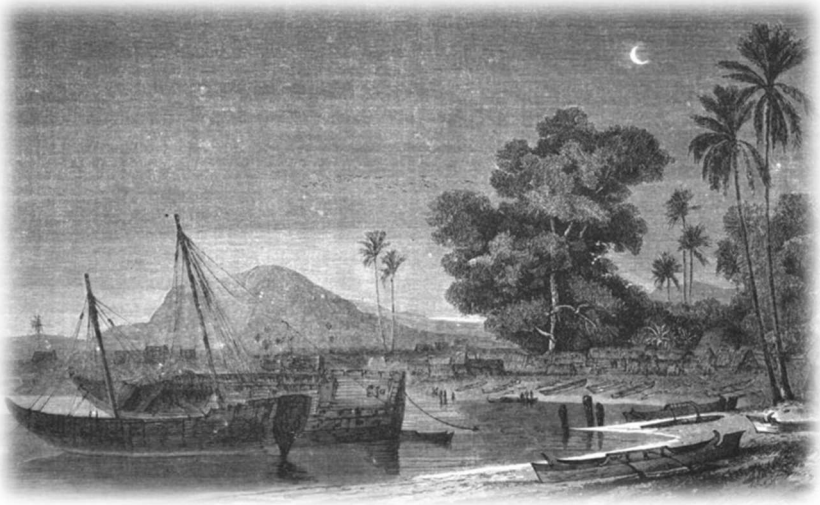
Kommt ihr herab aus der Luft,
Steigt ihr aus tiefem Meer,
Schlieft ihr in dunkler Gruft
Stammt ihr vom Feuer her:
Allah ist euer Herr und Meister
Ihm sind gehorsam alle Geister.

Sind die Helden im Besitz des Buches, müssen sie vor Anbruch der Dunkelheit die Segel einholen und Pergamentzettel, auf welchen sie den vorstehenden Zauberspruch nebst je einem Koranvers niedergeschrieben haben, an die eingeholten Segel heften. Erst dies verhindert, dass

das Schiff des Nachts an seine Ausgangsposition zurückfällt.

Haben die Helden so verfahren, werden sie nach 5 Tagen die Küste von Indien erreichen.

Dem Kapitän hingegen, welcher nicht auszusägen ist, muss Erde auf das Haupt gegeben werden unter Gemurmel des bekannten Zauberspruchs. Geschieht dies, wird er die Augen öffnen und



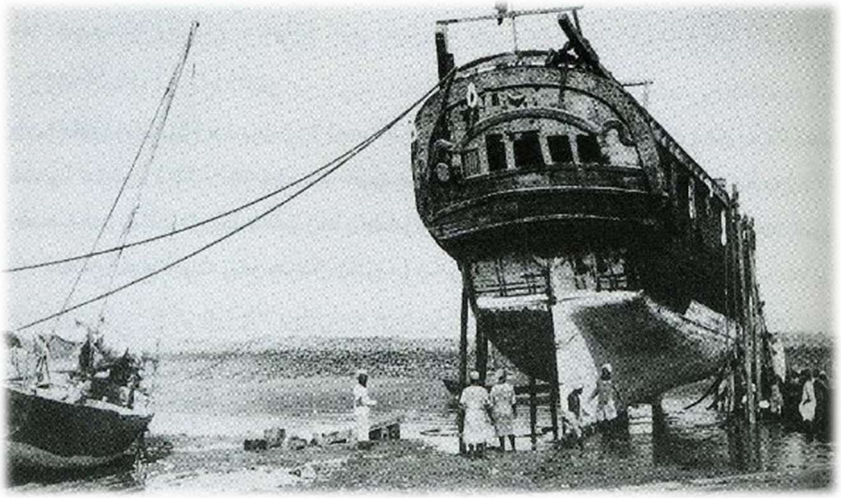
Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Dhows_in_Madagascar#/media/File:Le_Tour_du_monde-04-p349.jpg
Boutres ou embarcations malgaches, Le Tour du Monde, volume 4, Évremond de Bérard

Dort angekommen, haben die Helden einen weisen Mann (vorzugswürdig einen Imam) zu finden, welcher ihnen folgenden Ratschlag geben wird:

Das Schiff ist an Land zu ziehen. Sobald dies erfolgt ist, werden sich die starren Leichen aus dem Schiff sägen lassen. So kann man auch diese dann samt ausgesägtem Plankenstück an Land bringen, wo sie sogleich zu Staub zerfallen.

berichtet nun, was den Fluch über ihn, sein Schiff und seine Mannschaft brachte:

Sie waren Seeräuber gewesen und der frevelhafte Mord an einem frommen Derwisch hatte dessen Fluch auf sie gebracht, nicht leben und sterben zu können, bis sie ihr Haupt auf die Erde legen. Nach dem Mord war eine Meuterei ausgebrochen, in der alle umkamen, jedoch:



Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Baghlah#/media/File:Baghala.jpg
Baghala dhow in Kuwait with characteristic stern, National Maritime Museum von Alan John Villiers

„...in der nächsten Nacht, zur nämlichen Stunde, da wir den Derwisch in die See geworfen, erwachten ich und alle meine Genossen, das Leben war zurückgekehrt, aber wir konnten nichts tun und sprechen, als was wir in jener Nacht gesprochen und getan hatten. So segeln wir seit fünfzig Jahren, können nicht leben, nicht sterben; denn wie konnten wir das Land erreichen? Mit toller Freude segelten wir allemal mit vollen Segeln in den Sturm, weil wir hofften, endlich an einer Klippe zu zerschellen und das müde Haupt auf dem Grund des Meeres zur Ruhe zu legen. Es ist uns nicht gelungen. Jetzt aber werde ich sterben. Noch einmal meinen Dank, unbekannter Retter, wenn Schätze dich lohnen können, so nimm mein Schiff als Zeichen meiner Dankbarkeit.“

Nach diesen Worten stirbt der Kapitän und zerfällt ebenfalls zu Staub.

DIE BEUTE

Die Ladung des Schiffes besteht überwiegend aus einst kostbarsten Stoffen und Gewürzen, welche nun allesamt verdorben sind. Zwischen den Kisten, Säcken, Truhen und verfaulten Stoffballen finden sich jedoch auch verschiedentliche Kästchen und Beutel mit Gold, Edelsteinen und allerlei Geschmeide. Pro Spieler ist zu würfeln:

Nach Regelwerk **WS-1.0**
(Seiten 194 und 306):

BW A: W20+10 x 5

Nach Regelwerk **WS-2.0**
(Seiten 80 und 144):

BW 10A: W20+10 x 10

Daneben kann auch das Schiff, welches sich in schlechtem Zustand befindet, für ca. 5.805

Francs bzw. 1.522 Taler, 22 Groschen bzw. 2.150 Gulden verkauft werden.

Entscheiden sich die Helden hingegen für eine Reparatur des Schiffes, werden sie die Hälfte des vorgenannten Verkaufspreises hierfür aufwenden müssen.

Sind den Helden noch Amphoren mit genießbarem, gut gereiftem Wein (s.o.) verblieben, können diese auf einem städtischen Markt zu einem Preis von **pro Amphore** 480 Francs bzw. 125 Taler bzw. 35 Gulden verkauft werden.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Kampf * Da die Mannschaft des Gespensterschiffes jede Nacht aufs Neue erscheint, werden EPs auch jede Nacht neu erworben. Bei mehreren Nächten werden also auch EPs kumulativ für das wiederholte Besiegen von denselben Gegnern erworben.	(besiegte EP / SC) EP*
Rollenspiel	0 – 20 EP
Aufdeckung aller Geschehensabläufe	20 EP
ordentliches muslimisches Begräbnis für die Asche der an Land gebrachten Seeleute / Piraten	20 EP + 4 MP / SC
Für das Abenteuer	100 EP

ENCOUNTER

SEEMANN (einfach) ST 2

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

22	10	6	5	16*	14**

Bewaffnung

- Säbel (einfach)*: WB +2
- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	- Charmant I - Kämpfer I - WG: Seefahrt I		- Flink I - Schütze I		
Beute:	BW # (A:10)				
GH:	9	GK:	no	EP:	56

Seemann (erfahren) ST 4

KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

26	11	6	5	20*	14**

Bewaffnung

- Säbel (einfach)*: WB +2
- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	- Brutaler Hieb I - Einstecker I - Kämpfer III - WG: Seefahrt II		- Charmant I - Flink I - Schütze I		
Beute:	BW # (A:14)				
GH:	10	GK:	no	EP:	61

1. Offizier ST 14

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	0	VE:	2
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

23	13/15[a)]	8	5	26*	26**

Bewaffnung

- Degen (Meisterarbeit)*: WB +2
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:	- Brutaler Hieb I - Glückspilz I - Heldenglück II - Knapp daneben II - Perfektion II (Degen)[a)] - Reiten I - Schlitzohr I - Standhaft I - Vernichtender Schlag II		- Charmant I - Fieser Schuss I - Kämpfer V - Präziser Schuss II - Rundumschlag I - Schütze IV - Zäher Hund III		
Beute:	BW 2A: W20				
GH:	18	GK:	no	EP:	66

Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pirates_in_art#/media/File:Schaeffer_illustration_for_Black_Buccaneer.jpg
"STEDE BONNET TAKES AIM", Illustration for The Black Buccaneer, by Stephen Meader Harcourt

KAPITÄN					ST 14
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	0	VE:	2
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

23	13/15[a)]	8	5	26*	26**

Bewaffnung

- Degen (Meisterarbeit)*: WB +2
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:		
	- Brutaler Hieb I	- Charmant I
	- Glückspilz I	- Fieser Schuss I
	- Heldenglück II	- Kämpfer V
	- Knapp daneben II	- Präziser Schuss II
	- Perfektion II (Degen)[a)]	
	- Reiten I	- Rundumschlag I
	- Schlitzohr I	- Schütze IV
	- Standhaft I	- Zäher Hund III
	- Vernichtender Schlag II	

Beute:	BW 2A: W20				
GH:	18	GK:	no	EP:	66

Quelle:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Die_Geschichte_von_dem_Gespensterschiff#/media/File:Bertall_-_Piratenspuk.jpg
Szene aus Die Geschichte von dem Gespensterschiff
von Charles Albert d'Arnoux, genannt Bertall

Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:20th-century_oil_paintings_of_seascapes#/media/File:Lionel_Walden_-_Moonlight,_1902.jpg
Moonlight von Lionel Walden

Let´s slay!