

# Eine Frage der Identität

(Lord Darcy S. 311)

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	1
Hintergrund.....	2
Zufallsbegegnungen in Pelargir.....	4
Aufgabe.....	4
Ablauf der Handlung.....	5
Besondere Orte.....	5
Schloß des Lords von Lebennin.....	5
Lady Elaine.....	5
Jeff Seiger.....	5
Der Diener Gwiliam.....	5
Captain Duglasse.....	6
Wache von Pelargir.....	6
Im Leichenschauhaus.....	6
Die Unterkunft des James Lein.....	7
Schloß des Lord von Lebennin.....	7
Geheimgang.....	8
Der Weinkeller.....	8
Die Schatzkammer.....	8
Der Gefrierraum.....	8
Überprüfung des Seefahrtregisters.....	9
Die "Meeresgeist":.....	9
Belohnungen.....	11

Copyright 2004 Jörg Jahnke

## Vorwort

Das Abenteuer ist geeignet für 3-5 Rolemaster- oder MERS- Charaktere der 1.-5. Stufe. Werden Charaktere niedriger Stufen verwendet, so sollte der Spielleiter dafür sorgen daß diese im Laufe des Abenteuers wenigstens die dritte Stufe erreichen, um "die Bösen Buben" am Ende besiegen zu können.

Die Geschichte wurde dem Buch von Randall Garrett: Lord Darcy - Die vollständigen Ermittlungen in Sachen Mord und Magie, Bastei Lübbe, ISBN 3-404-20127-2 entnommen und etwas abgewandelt.

Ort der Handlung ist die Stadt Pelargir. Eine stark verkleinerte Karte der Stadt ist aus einem I.C.E. Abenteuermodul über Pelargir beigefügt. Ein solches Modul wäre aber durchaus hilfreich, da die Stadt in diesem Abenteuer nicht näher beschrieben ist. Die Handlung kann ohne größere Probleme auch in eine andere Stadt verlegt werden.

Es handelt sich um ein Abenteuer, in dem ein Verbrechen aufgeklärt werden muß. Beim Spielen des Abenteuers ist mir aufgefallen, daß zwar die primäre Aufgabe, die Rettung des Fürsten, gemeistert wurde, aber insbesondere die Zusammenhänge der Schiffsunglücke und der Bedeutung des Pilzes Teufelthron nicht oder nur unzureichend aufgeklärt wurden. Hier sind

eigene Ergänzungen von Vorteil, wobei ich dankbar wäre, wenn mir davon berichtet würde (s.u.).

Ich bitte zu entschuldigen, daß im Dokument häufig nicht eingedeutschte englische Begriffe erscheinen. Dies liegt daran, daß ich mich im Besitz der englischen Ausgabe von Rolemaster befinde.

Teile des Abenteuers sind vom Spielleiter zu improvisieren, da nicht alles bis ins Detail ausgearbeitet ist. Für Ergänzungen wäre ich hier sehr dankbar. Solche bitte richten an [epost@joergjahnke.de](mailto:epost@joergjahnke.de).

Viel Spaß beim Spielen des Moduls

Jörg

## Hintergrund

Pelargir im Jahre 3011 des dritten Zeitalters:



Die Stadt ist noch in der Hand Gondors (sie fällt erst 7 Jahre später). Sie ist aber immer stärker werdenden Angriffen der Korsaren ausgesetzt, deren sich die immer mehr geschwächte Marine kaum erwehren kann.

Obwohl offiziell untersagt gibt es noch Handelsbeziehungen zu Umbar. Zwar segelt kein Handelsschiff von Pelargir aus direkt den Korsarenhafen an, aber der Regierung ist schon bekannt, welche Schiffe über Umwege doch nach Umbar gelangen. Waren von und nach Umbar werden aber unter der Hand mit hohen Zöllen belegt, was der Regierung als gute Geldquelle dient.

Auf der anderen Seite führt dies dazu, daß es Spionen der Korsaren leicht fällt, als Matrosen getarnt, nach Pelargir zu gelangen. Diese haben in den letzten Monaten eine erhebliche Schwächung der Wirtschaft in Pelargir erreicht.

So konnten sie das Gerücht verbreiten, daß die Westroute, die von Pelargir zu wichtigen Handelshäfen führt, verflucht sei.

Tatsächlich sind auf dieser Route in der letzten Zeit mehr und mehr Schiffe verlorengegangen, so daß es jetzt zunehmend schwer wird, Matrosen zu finden, die bereit sind, auf einem Schiff, welches in diese Richtung fährt, anzuheuern.

Pelargir ist aber auf die Zolleinnahmen im Warenverkehr mit diesen Städten angewiesen.

Noch ist dies ein eher kleines Problem, denn es existieren ja noch andere Routen, die befahren werden - aber es weitet sich-zunehmend aus.

Der Lord von Lebennin befaßte sich nun persönlich mit dem Phänomen der "verfluchten Westroute". Seine einzigen Mitarbeiter waren die Agenten James Lein und Jeff Seiger. Selbstverständlich war der Truchseß in die Angelegenheit eingeweiht.

Messerscharf hatte der Lord nun gefolgert, daß es sich um ein Komplott der Korsaren handeln müsse, um die Wirtschaft des Reiches zu sabotieren. Die Korsaren benutzten eine aus einem Pilz gewonnene Droge dazu, die Schiffsbesatzungen in den Wahnsinn zu treiben. Die Droge hielt sich, in Alkohol eingelegt, über längere Zeit und wurde in den für die Besatzung bestimmten Wein eingeführt. Die Besatzungen nahmen nun, in kleineren Dosen über den Wein die Droge zu sich, wurden wahnsinnig und das Schiff sankt schließlich, sei es, daß es vom irren Kapitän gegen ein Riff gesegelt wurde oder daß es ohne Grund auf die weite See hinausfuhr ...

Der Lord von Lebennin residierte zu dieser Zeit nicht im Sea- Lord- Tower von Pelargir, sondern hatte eine kleine Residenz nördlich von diesem bezogen. Dort lebte er zusammen mit seiner Frau, dem als Diener getarnten Jeff Seiger, seinem zweiten Diener Gwiliam (einem Spion der Korsaren), einem kleinen Stab von Dienstboten und Köchen und einer kleinen Wachmannschaft. Um sich unbemerkt von anderen mit Lein treffen zu können, benutzte er einen alten Geheimgang des Hauses, nahe der Kanalisation.

James Lein hatte eine Probe von der Droge beschaffen können und auch herausgefunden, wer der Rädelsführer der Korsaren war. Er erstattete seinem Lord Bericht und machte sich noch in derselben Nacht auf in den Hafen zu dem Lagerschuppen, den er als Treffpunkt der Spionen ausgemacht hatte.

Er gelangte dort in den zweiten Stock des Schuppens, wo er Stimmen hörte. Er schlich sich zur Tür und spähte durch das Schlüsselloch. Was er dort sah, jagte ihm einen gewaltigen Schrecken ein: In dem Raum waren drei Männer, ein Hexer, ein Seemann und ein dritter, der halbnackt auf dem Bett lag. Dieser dritte, über den gerade ein Zauber verhängt werden sollte, war nach Leins Meinung eindeutig der Lord von Lebennin.

In der Tat handelte es sich um einen Doppelgänger, der von den Verschwörern als neuer Lord benutzt werden sollte.

Lein handelte sofort, er spannte seine Armbrust und stürmte ins Zimmer. Er verlangte die sofortige Freilassung des "Lords". Als er diesem sagte, er solle aufstehen und mitkommen, mußte er feststellen, daß der "Lord" hypnotisiert war. Er legte ihm den eigenen Umhang um die Schultern und verließ rückwärts gehend den Raum.

Aber ein weiterer Spion hatte sich, unbemerkt von Lein, heranschleichen können und schlug ihn von hinten nieder.

Nach einem kurzen Handgemenge konnte James Lein entwaffnet werden.

In der Zwischenzeit hatte es der noch etwas betäubt "Lord" mit der Angst zu tun bekommen und hatte sich aus dem Staub gemacht. In der Dunkelheit stolperte er allerdings auf der Treppe und schlug sich an einer der Eichenstufe en den Kopf ein. Schwer verwundet konnte er sich noch bis zum Wirtshaus "Zum blauen Delphin" schleppen und brach dort unter den Augen zweier Wachen tot zusammen.

Zur selben Zeit macht sich der echte Lord von Lebennin auf, die Wein- und Brandyvorräte in seinem Keller auf die Droge zu überprüfen. Dort überrascht er seinen Diener Gwiliam wie der sich gerade mit einem Pulver an einem seiner kostbaren Weine zu schaffen macht. Er durchschaut sofort, daß Gwiliam ein Spion der Korsaren ist und sein Keller genutzt wird um die Weine zu vergiften.

Er zieht sein Schwert und will seinen scheinbar unbewaffneten Diener abführen. Aber er hat diesen unterschätzt. Denn Gwiliam gelingt es, einen Moment der Unaufmerksamkeit seines Herren auszunutzen und er zieht einen vergifteten Dart und trifft damit seinen Herren, der durch das Gift in ein mehrere Tage währendes Koma gelangt.

Er verläßt noch am gleichen Abend das Haus, angeblich um Karten zu spielen, und informiert die Korsarensplione von dem Vorfall. Diese befehlen ihm, den Toten noch eine Zeit im Keller liegenzulassen, da ja nur Gwiliam diesen Keller normalerweise betritt.

Sie machen sich allerdings eine Kopie der Schlüssel zum Geheimgang und zum Weinkeller, die Gwiliam beide besitzt, um in ein paar Tagen die Leiche fortzuschaffen.

Als am nächsten Tag der Lord vermißt wird, macht sich sofort ein berittener Bote nach Minas Tirith zum Truchseß auf. Dieser wiederum beauftragt den "Detektiv der Wache" (evtl. ein eigener PC des Spielers, der allerdings nicht aktiv, außer mit Tips, eingreift) mit der Lösung des Falles unter der Auflage strikter Geheimhaltung. Er stellt diesem ein Budget von 1000 Goldstücken zur Verfügung und empfiehlt ihm, angesichts der Komplexität und Brisanz des Falles, noch ein paar Abenteurer anzuheuern, die ihm behilflich sein können.

## **Zufallsbegegnungen in Pelargir**

50% alle 0,5 Meilen / alle 30 min , D100 würfeln :

01-05 Diebe

06-10 Söldner

11-13 Korsaren

14-20 Seemänner

21-25 Militär

26-30 Patrouille

31-35 Spione

36-40 Elben/Halbelben

41-45 Zwerge

46-47 Halblinge

48-50 Bekannte Persönlichkeit

51-00 Sonstige Menschen / Tiere

Diese Begegnungen müssen nicht notwendigerweise zu einem Kampf führen !

## **Aufgabe**

Die Aufgabe besteht darin, das Verschwinden des Lord's aufzuklären. Dabei wird „der Detektiv“ den Abenteurern Hilfestellung geben, sofern diese mit dem Fall nicht weiterkommen. Diese Hilfestellungen sind im Text mit einem vorangestellten \* gekennzeichnet. Die Befreiung des Lord's muß nicht zwangsweise von den Abenteurern übernommen werden, insbesondere, wenn der Spielleiter der Meinung ist, daß ihre Kampf-Fähigkeiten nicht ausreichend sind. Gruppen mit niedrig-stufigen Charakteren werden hier Hilfe benötigen oder auch nur die Vorarbeiten erledigen d.h. den Fall lösen.

## **Ablauf der Handlung**

Idealerweise könnten die Abenteurer den Behörden in Pelargir schon aus früheren Abenteuern bekannt sein. In jedem Fall würden sie von einem Mann der Stadtwache angesprochen, der dem „Detektiv“ nahesteht und ein paar Leute außerhalb der Stadtwache anheuern soll, um den Fall schnell und diskret aufzuklären. Ein Teil des vom Truchseß zur Verfügung gestellten Budgets könnte den Abenteurern als Belohnung geboten werden, wobei man überlegen könnte die Belohnung zu staffeln, je nachdem wieviel die Abenteurer erreichen.

Sollten die Abenteurer an einer Stelle nicht weiterkommen, so kann der „Detektiv“ evtl. mit Tips zur Seite stehen. Ansonsten sollten die Abenteurer möglichst alleine dem Verbrechen auf die Spur kommen und den Lord von Lebennin befreien.

\* Zuerst sollte man sich zum Haus des Lord von Lebennin begeben und dort alle Personen nach den Geschehnissen der Nacht in der der Lord verschwunden ist befragen.

## **Besondere Orte**

### ***Schloß des Lords von Lebennin***

Dabei kann folgendes erfahren werden:

#### **Lady Elaine**

Die Frau des Lord, Lady Elaine, betrinkt sich seit dem verschwinden ihres Mannes (sie stinkt nach Brantwein). Sie kann nur bestätigen, daß ihr Mann verschwunden ist, ohne ihr zu erzählen, wo er hingehen würde.

Sie wird sich irgendwann, unter Vorgabe von Kopfschmerzen, entschuldigen (die Brandyflasche wird mit ihr gehen).

#### **Jeff Seiger**

Er kann Auskunft geben, welche Zuständigkeiten in dem Haushalt des Lords zur Zeit herrschen:

Der Diener Gwiliam beaufsichtigt die restlichen Dienstboten und den Haushalt.

Captain Duglasse beaufsichtigt die Wachmannschaft.

Er selbst, als Privatsekretär des Lords, ist zur Zeit ohne weitere Aufgaben.

#### **Der Diener Gwiliam**

Dieser wird sehr hilfsbereit auftreten und kann folgendes sagen:

Er hatte den Lord von Lebennin ziemlich früh am Abend, kurz vor fünf Uhr gesehen. Danach hatte er das Haus verlassen, um zum Kartenspiel mit einem Mann namens Ordvin Vayne zu gehen. Dieser, ein bekannter Weinhändler in der Stadt hatte ihn eingeladen, noch in seinem Haus zu übernachten, was Gwiliam auch dankend annahm. Am nächsten Morgen gegen zehn Uhr kehrte er wieder zurück und mußte dann von Lady Elaine erfahren, daß er Lord verschwunden sei.

Zu jeder Zeit wird Gwiliam gerne mit Stolz erwähnen, daß der Lord ihm immer die Auswahl der Weine überließ.

### **Captain Duglasse**

Der Captain kann berichten, daß der Diener Gwiliam definitiv der letzte am besagten Abend war, der das Haus des Lords verlassen hatte. Dieses geht aus seinen Wachbüchern hervor. Er hat auch die Wachen befragt, mit dem Ergebnis, daß der Lord selbst das Haus an diesem Abend das Haus nicht verlassen hatte.

Auch der Geheimgang, so kann er aussagen, wurde von seinen Leuten bewacht. Dieser wurde allerdings - seiner Meinung und Aussage nach - schon lange nicht mehr benutzt.

Er hat weiterhin mit seinen Leuten das Haus gründlich durchsucht und den Lord nirgends, eventuell verunglückt, gefunden.

\* Als nächstes sollte die Wache in Pelargir aufgesucht werden, um von den dortigen Soldaten zu erfahren, ob es irgendwelche Vorfälle gegeben hat, die mit dem Verschwinden des Lords von Lebennin in Verbindung stehen könnten.

### ***Wache von Pelargir***

Hier kann der Hauptmann der Wache berichten, daß zwei seiner Leute am besagten Abend in der Nähe der Kneipe "Zum blauen Delphin" einen Mann zu Boden stürzen gesehen hatten. Dieser trug nichts als einen Umhang und war an einer Schädelfraktur gestorben, die ihm die rechte Seite des Kopfes fast zerschmetterte hatte.

Seine Wachen identifizierten den Mann als einen gewissen Sarto, einen Hafendarbeiter, der für wenig Geld arbeitete. Ihm selbst war der Mann nicht bekannt vorgekommen. Wo er aber jetzt vom Verschwinden des Lords hört, so sagt er, falle ihm wieder ein, wie ähnlich der Tote doch dem Lord von Lebennin gesehen hätte. Er ist sich jetzt sicher, daß es sich um den Lord handelt.

Er wird auch anbieten, daß sich die Herren Inspektoren den Toten nochmals ansehen.

\* Danach wird "der Detektiv" empfohlen, ins Leichenschauhaus zu gehen, sich die Leiche anzusehen und von einem Arzt die Todesursache feststellen -zu lassen.

### ***Im Leichenschauhaus***

Der Tote ähnelt tatsächlich sehr dem Lord von Lebennin.

Der Arzt kann feststellen, daß der Mann mit einem eckigen Stück Eichenholz getötet wurde. Der Schlag war ungefähr zehn Minuten bevor der Tod eintrat erfolgt. Der Tote mußte ungewöhnlich zäh gewesen sein, daß er noch so lange gelebt hat.

Der Umhang, den der Tote trägt ist aus teurerem Material und untypisch für einfache Arbeiter (medium Perception).

Auch untypisch ist, daß der Tote für einen Hafenarbeiter sehr gepflegt aussieht (medium Perception).

Werden die beiden Wachen befragt die Sarto gefunden haben, so können sie sagen, daß Sarto lange Zeit in dem Wirtshaus "Zum blauen Delphin" gearbeitet hat.

\* "der Detektiv" wird als nächstes vorgeschlagen, die Unterkunft des James Lein aufzusuchen, der als Vincent Coude in einem billigen Mietshaus eine Bleibe gefunden hatte.

## ***Die Unterkunft des James Lein***

Es ist den Korsaren nicht bekannt, wo James Lein in Pelargir gewohnt hat, das Haus wird folglich nicht überwacht - aber wer weiß das schon ...

Die Vermieterin, eine Frau mit dem Namen Donna, wird nicht zulassen, daß jemand das Zimmer des "Herrn Vincent" betritt, außer wenn er dafür zahlt.

Es besteht also die Möglichkeit, sie zu bestechen, wofür ein paar Silberlinge ausreichen, was aber doch Aufsehen und Geschwätz und damit die Aufmerksamkeit der Korsaren auf sich ziehen könnte, oder herauszufinden, welches Zimmer er besessen hatte und leise in dieses einzudringen (Hard Stalking über die Treppe oder Very Hard Climbing/Stalking (Mittelwert).

Weiterhin kann von Donna durch geschicktes Fragen erfahren werden, daß James seit der Mordnacht nicht mehr gesehen worden ist.

Das Zimmer des James Lein macht einen sehr ordentlichen Eindruck und es scheint nichts Besonderes oder Wertvolles darin zu finden zu sein. In der Tat hat der Agent Gondors dafür gesorgt, daß dieser Eindruck entsteht, schon weil seine Vermieterin ja einen Schlüssel hat.

In dem Zimmer befinden sich ein einfaches Bett, ein Schrank und ein Tisch mit drei Stühlen, alles Inventar der Vermieterin und in eher schlechtem Zustand. Auf der Fensterbank befindet sich eine Blumenvase. In dieser ist eine Phiolen mit einer dunklen, bernsteinfarbenen Flüssigkeit versteckt (Very Hard Perception). In dieser befinden sich kleine Feststoffpartikel, die ähnlich wie Tabak aussehen. Dies ist die Probe des schon erwähnten Giftes, mit der die Weine der Seemänner vergiftet wurden. Die Feststoffteile sind die verriebenen Pilze namens Teufelthron, die danach in Branntwein eingelegt wurden (Very Hard Herb- Lore oder Medium Poison- Lore). Die Substanz kann auch von den Behörden analysiert werden.

In beiden Fällen ergibt sich, daß es sich um den Pilz Teufelthron handelt, der eingetrocknet und danach üblicherweise in Spiritus oder Branntwein eingelegt wird. Danach wird die Flüssigkeit abgegossen und die Pilzstückchen können ein zweites Mal verwendet werden.

Die Flüssigkeit führt, in großen Mengen eingenommen, zu Wahnsinn und Krämpfen und schließlich zum Tod. In kleinen Mengen zeigt sich zuerst nur eine leichte Beschwingtheit und ein milder Rausch. Bei regelmäßiger Einnahme akkumuliert sich die Wirkung und es kommt erst zu Halluzinationen, dann zu Verfolgungswahn und schließlich zu Gewalttätigkeit.

\* Jetzt wird "der Detektiv" empfohlen, das Schloß nochmals gründlich zu durchsuchen, da die Wachen mit Sicherheit einige Stellen ausgelassen haben durften, die ihnen allzu absurd vorgekommen sein mögen. Dies sind:

## ***Schloß des Lord von Lebennin***

## Geheimgang

Für diesen hatten Captain Duglasse, Gwiliam und der Lord Schlüssel. Das Schloß ist (Hard) zu öffnen, aber wider erwarten in gutem Zustand, was Captain Duglasse in Erstaunen versetzen wird. Vor dem Gang ist Tag und Nacht eine Wache postiert.

Im Gang selbst können zwei Personen problemlos nebeneinander gehen. Die Höhe des Ganges beträgt 8'. Selbstverständlich ist er unbeleuchtet.

Mit einem Medium Perception erkennt man anhand der Fußspuren, daß der Gang kürzlich benutzt wurde.

Durch ein very hard (-20) Perception kann man weiterhin erkennen, daß es zwei Männer waren, die etwas schweres trugen und denen ein dritter Mann folgte.

Es sollte auffallen, daß die Wache dies hätte bemerken müssen. Dennoch ist ,weder in den letzten Wochen eine Wache hier betäubt worden, noch hat eine etwas berichtet. Des Rätsels Lösung wäre, daß der Lord den Gang benutzt hatte und dem Wachsoldaten befohlen hatte nicht zu melden.

Wird dieses geäußert wird Captain Duglasse einfallen, daß der Lord vor kurzer Zeit einen neuen Wachsoldaten eingestellt hatte, den er kurz darauf wegen eines angeblichen Fehlverhaltens zum Geheimgang abkommandierte und der seitdem ständig dort Wache gehalten hatte - bis er vor zwei Tagen desertierte und seitdem nicht mehr gesehen wurde.

## Der Weinkeller

Hierfür habe nur Gwiliam und der Lord Schlüssel. Gwiliam ist dort mit 30- Wahrscheinlichkeit anzutreffen.

An den Wänden sind viele Weinfässer, aber auch Kisten mit in Flaschen abgefüllten Spirituosen aufbewahrt.

Auf einem Tisch in der Mitte des Raumes steht eine geöffnete Holzkiste. Die Flaschen darin sind alle unversehrt, die Bleisiegel sind nicht gebrochen.

Werden aus einigen anderen Kisten Probeflaschen entnommen und chemisch analysiert (was sehr schwer ist und entsprechend lange dauert), so könnte festgestellt werden, daß einige der Flaschen mit dem Gift Teufelthron versetzt sind.

## Die Schatzkammer

Diese kann nur betreten werden, sofern man im Besitz beider Schlüssel ist, da sie zwei Schlösser hat (jedes -50 to pick). Den einen besitzt Gwiliam, den anderen Duglasse. Es handelt sich um zwei verschiedene Schlüssel, die beide in das für sie vorgesehene Loch gesteckt werden müssen. Ansonsten erschallt ein lautes Klingeln (eine Art Alarmanlage). Entsprechend muß auch der Skill "Pick Lock" angewendet werden.

In der Schatzkammer sind Gold, Edelsteine und Juwelen im Wert von mehr als 1000 GP zu finden sowie einige Waffen (Very Rich Treasure).

Der Lord von Lebennin allerdings ist hier nicht zu finden.

## Der Gefrierraum

Auch in diesem, der etwas tiefer als alle anderen Räume gelegen ist, ist der Lord nicht zu finden. Sir Gwiliam erklärt, daß er jeden Morgen den Raum aufschließt und die Aufsicht dann dem Küchenchef übergibt. Am Abend schließt er ihn dann wieder ab.

## **Überprüfung des Seefahrtregisters**

\* zu diesem Zeitpunkt wird "der Detektiv" eine Überprüfung des Seefahrtregisters vornehmen und feststellen, daß in den letzten Jahren eine Weinfirma nach der anderen von neuen Winzern und Händlern aufgekauft wurde. Diese Firmen konnten oftmals die Bestehenden unterbieten und taten dies besonders auf den Westrouten.

Diese Ergebnisse wird er dann vortragen.

Mithilfe dieser Fakten sollte klar werden, daß irgend jemand - im Zweifel immer die Korsaren - vorhatte, mittels vergifteter Weinfässer Schiffsunglücke auf den Westrouten zu verursachen, um dadurch eine der wichtigsten Einnahmequellen für Pelargir lahmzulegen.

Sollte es nicht von den PCs geäußert werden, so wird "der Detektiv" vorschlagen, die Besitzverhältnisse dieser Weinfirmen zu ergründen.

Dabei wird sich herausstellen, daß jetzt die meisten der Firmen mehr oder minder unmittelbar in der Hand eines gewissen "Kapitän Olsen" sind.

Dieser, so läßt sich aus Geheimdienstberichte ergründen, steht im Verdacht, ein Spion der Korsaren zu sein.

Er besitzt ein Schiff, die "Meeresgeist", die zur Zeit in Pelargir vor Anker liegt.

\* Jetzt sollte "der Detektiv" den Anstoß geben, die "Meeresgeist" zu durchsuchen und gegebenenfalls zu stürmen. Leider wird die Wache der Stadt hierfür nicht zu gewinnen sein, da ihr noch nicht genügend Beweise vorliegen. So bleibt es also an den Abenteurern hängen, den Lord von Lebennin zu befreien ...

### **Die "Meeresgeist":**

Das Schiff des Kapitän Olsen liegt zur Zeit, noch auf Ladung wartend, im Hafen von Pelargir vor Anker. Tagsüber ist es mit etwa 11 Seeleuten belegt, Nachts haben noch mehr Leute der Besatzung Landgang, dann sind nur 8 Matrosen an Bord.

(1) Vom Kai führt ein Steg an Bord des Schiffes. Dieser wird von zwei Matrosen (Lvl. 3 Rogues) bewacht, die normalerweise niemanden ohne Befugnis auf das Schiff lassen.

(2) Hier befindet sich eine nicht verschlossene Luke, von der aus eine Leiter in den Laderaum des Schiffes führt.

(3) Die Offizierskajüte. Hier halten sich meistens einige Besatzungsmitglieder auf und spielen Karten. Sollten die Pcs leise bis hierhin vorgedrungen sein, werden sie auch noch den Kapitän antreffen, der jedoch sofort nach unten fliehen wird und seinen Männern noch das Kommando gibt, die Eindringlinge aufzuhalten. Sollten die Wachen (1) nicht lautlos überwältigt worden sein, haben sich die Matrosen (Lvl. 3- 6 Rogues) schon in einem Hinterhalt postiert.

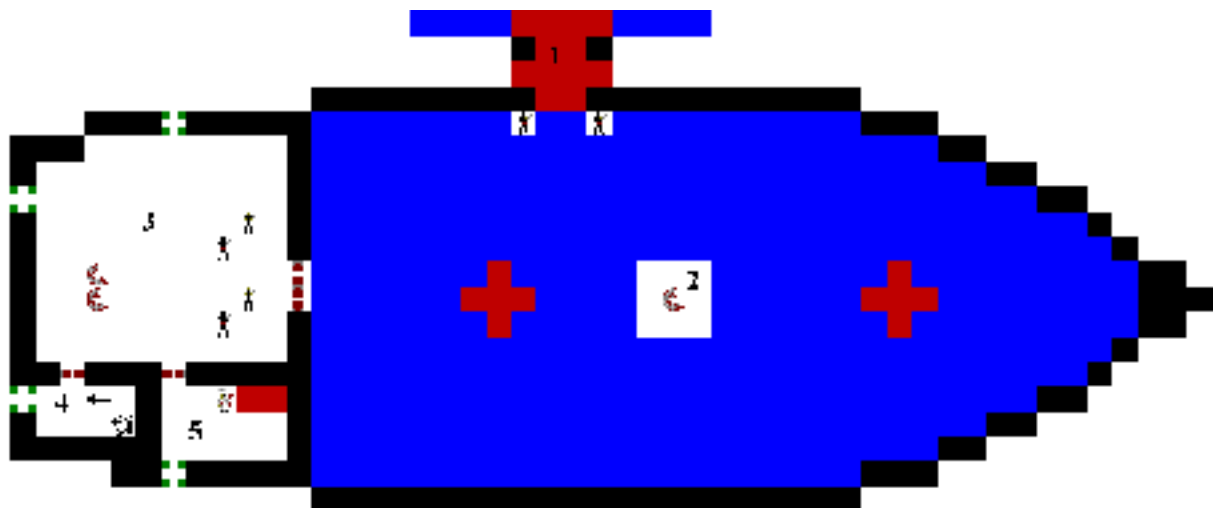
(4) In dieser kleinen Kammer werden Waffen, Schilde u.ä. aufbewahrt. Sie ist normalerweise verschlossen (-10 to pick). Die Schlüssel besitzt der Kapitän

(5) Dies ist die Kombüse des Schiffes. Der Koch wird sich bei Ausbruch eines Gefechts hier verschanzen. An Wertgegenständen gibt es hier nichts zu holen.

(6) Die Kapitänskajüte. Hier erwartet der Kapitän (Lvl. 10 Rogue) mit dem Magier Thorne (Lvl. 8 Mentalist) und seinen beiden Offizieren (Lvl. 7 Rogues) die Eindringlinge.

Nach Möglichkeit wird er den Lord von Lebennin aus dessen Zelle geholt haben und ihn mit dem Schwert an der Kehle vor sich halten. Sodann wird er die Abenteurer auffordern, die Waffen fallen zu lassen.

In der Sekunde des Zögerns (die hoffentlich entsteht, sonst wird der Lord nachher sehr ärgerlich sein), wird sich der Lord für einen kurzen Moment aus der Umklammerung seines Gegners befreien und die Abenteurer auffordern "die Verräter niederzumachen". Nur einen Moment später wird er allerdings vom Schwertknauf des Kapitäns am Kopf getroffen und sinkt zu Boden. Jetzt sollte ein Gefecht ausbrechen ...



Korsarenschiff - Oberdeck



Korsarenschiff - Unterdeck

(7) Dies ist die Zelle, in der der Lord von Lebennin gefangengehalten wird.

(8) In dieser Zelle wird der Agent James Lein gefangengehalten.

(9) Der Lagerraum des Schiffes. Hier sind die Hängematten der Matrosen, tagsüber sind einige davon belegt.

Der Laderaum ist zur Zeit leer.

## **Belohnungen**

Nach seiner Befreiung wird der Lord von Lebennin jeden Abenteurer mit 500 GP und einem magischen Gegenstand (bis zu 1500 GP, z.B. Staff, Waffe) belohnen.

Bei einem opulenten Essen wird er von den PCs verlangen, ihm zu erzählen, was sich genau abgespielt hat. Je nach Vollständigkeit der Ermittlungen er hält jeder der Charaktere (und "der Detektiv" falls er ein Charakter des Spielleiters ist) bis zu 5000 Experience- Pts.