Splittermond

Der Goldene Kompass

Ein Fan-Abenteuer
von
Günther Lietz

Das Abenteuer spielt in Gondalis, einer imposanten Stadt und Mitglied des Mertalischen Städtebundes. Bemerkenswert an Gondalis ist die große Anzahl an Wasserfällen und Stromschnellen, die auf den ersten Blick das Bild der steil anwachsenden Stadt und ihrer Serpentine prägen.

Gondalis ist berühmt für seine Spielhallen, Thermen, Bordelle und Traumsalzhändler. Vergnügungssüchtige und Kriminelle werden von der Stadt angezogen, wie sumarkarische Traumsandmotten von Mondlicht.

Wohlhabende Kaufherren stellen deswegen Protectoren in ihren Dienst, Leibwächter, die sich gegen Bare Münze um die Sicherheit ihrer Klienten kümmern. Es ist ein gefährliches Geschäft, denn Gondalis befindet sich fest in den Händen der hier ansässigen Banden. Die größte von ihnen ist die Bande der Rothände, die sich derzeit aber mit Kämpfen in den eigenen Reihen auseinanderzusetzen haben. Denn ihr Anführer, der mächtige Elkan Gradonios, wurde vor wenigen Wochen von seiner eigenen Protectorin ermordet. So lauten jedenfalls die Gerüchte in den Straßen und Gassen von Gondalis.

Die Rothände kontrollierten unter seiner Führung viele Jahrzehnte lang das illegale Glücksspiel im Hafenviertel und der gesamten Unterstadt. Fleischer, Bäcker und Händler zahlten ihnen Schutzgeld. Doch nun ist eine Lücke der Macht und des Einflusses am Entstehen, das vor allem die kleinen Banden aus dalmarischen Flüchtlingen auszufüllen versuchen. Die Banden unterstehen allesamt wiederum einer einzigen Person, “Der Dalmarier” genannt, sozusagen einem Paten der Flüchtlingsbanden.

Dieses Abenteuer kann zeitlich gesehen vor dem “RPC 2013 Splittermond Schnellstarter” gespielt werden und eine Erklärung liefern, warum die Helden in die Arwinger Mark reisen und in Richtung Krahorst unterwegs sind. In diesem Zusammenhang gewinnt vor allem der vorgefertigte Charakter *Keira Alvios* an Brisanz, die in der Kurzgeschichte “Die Katarakte von Gondalis” eine Hauptrolle spielt.

“Der Goldene Kompass” ist ein spekulatives Fan-Abenteuer und vollständig inoffiziell. Das betrifft Informationen zur Hintergrundwelt und die angeführten Spielwerte. Es kann so sein, muss aber nicht und die Zukunft steht in den Wolken ...

Ein alter Freund

Die Helden wurden von Ansah Pirol kontaktiert, einem alten Freund. Der Fleckengnom betreibt in Gondalis einen kleinen “Laden für exotische Dinge und magisches Gerät”. Er hat die Helden wegen einer wichtigen Angelegenheit zu sich bestellt.

Ansahs Haus steht im Hafenviertel, das sich im Rachen befindet. Der Rachen ist eine gewaltige Kaverne, die über kleinere Kavernen und Hohlwege mit den Alabasterhöhen verbunden ist. Der einzige Zugang zur Bucht von Gondalis und somit zum offenen Meer, wird von einem tosenden Wasserfall verschlossen. Die Stärke des Wasserfalls kann mittels gigantischer Schleusen und verzehrender Magie kontrolliert werden. In Friedenszeiten können selbst einfache Schiffe den Schleier aus Wasser und Nebel durchqueren. In Kriegszeiten werden sogar die mächtigsten Panzerschiffe von den Gewalten des Wasserfalls zerschmettert.

Die Häuser im Rachen sind schmal und hoch gebaut. Sie stehen auf wenige Schritte breiten Felsensimsen. Ein steter Sprühnebel geht von den Wasserfällen aus und hüllt die Häuser ein. Dadurch ist der Fels meist glitschig (taktischer Nachteil) und überall wucheren Moos, Schimmel und Flechten. Die Feuchtigkeit zieht tief in die Häuser hinein und wer es sich leisten kann lässt regelmäßig Handwerker für Reparaturen kommen oder bestellt Magier ein, die Schutzzauber gegen die Feuchtigkeit wirken.

Ebenso stet wie der Sprühnebel ist das fortwährende Rauschen des Wasserfalls. Normale Geräusche sind nur wenige Schritte weit zu hören (taktischer Nachteil) und oft muss selbst in einfachen Gesprächen gegen das Donnern angeschrien werden. Das alles macht den Rachen ideal für geheime und dunkle Geschäfte. Das Hafenviertel ist ein Nährboden für Gesindel jeglicher Art, aber gleichzeitig eine der Lebensadern von Gondalis.

Nur wenige Meter vor Ansahs “Laden für exotische Dinge und magisches Gerät” werden die Helden von vier zwielichtigen Gestalten abgefangen (Fret, Lysa, Oddo und Efa). Sie tragen einfache Kleidung und sind mit Dolchen bewaffnet. Ihrem Aussehen nach stammen sie aus dem Dalmarischen Reich und sind den Flüchtlingen im Zuge der Thronfolgekriege zuzuordnen. Sie stellen sich den Helden in den Weg. Sind diese Leute einfache Straßenräuber oder steckt vielleicht etwas ganz anderes dahinter …?

Die Helden machen erst einmal eine Wahrnehmungsprobe (MW 15). In der untenstehenden und weiteren Tabellen für Informationen, wird immer die Kernfrage gestellt und dann die dazu passende Fertigkeit mit dem Zielwert angebeben. Je nach Erfolg und weiterer Erfolgsgrade, gibt es Informationen. Für den Fall einer Katastrophe ist auch ein Beispiel angegeben (markiert mit Sternchen *), was für unglückliche Dinge geschehen könnten. Dabei handelt es sich nur um Vorschläge.

EG	**Was ist zu sehen?** *Wahrnehmung (15)*
0	Die Leute tragen um den rechten Oberarm ein schwarzgelb gestreiftes Tuch gebunden. Wahrscheinlich das Zeichen einer Bandenzugehörigkeit.
1	Die Türe zu Ansahs Laden steht weit offen, die Feuchtigkeit kann ungehindert ins Innere ziehen. Das lässt im Rachen niemand freiwillig zu.
2	Einer der Leute blickt kurz nervös zur Ladentüre hin.
3+	Auf der Türschwelle ist ein wässriger Blutfleck zu entdecken, der sich langsam auflöst und ins Hafenbecken rinnt.
*	Der Held bemerkt zu spät, dass er nahe an der Kante steht und muss eine Akrobatik-Probe (15) ablegen, um nicht abzurutschen und ins Hafenbecken zu stürzen. Um im Rachen zu schwimmen braucht es eine Athletik-Probe (10).

Natürlich steckt etwas ganz anderes dahinter, denn es handelt sich zwar um eine dalmarische Räuberbande (die *Schwarzfische*), aber sie wurden von jemandem angeheuert. Sie sollen Ansah Pirols Laden überfallen, einen bestimmten Gegenstand rauben und dann sämtliche Beweise in einer Explosion verschwinden lassen - inklusive des Gnoms.

Als die Helden eintreffen, ist ein Teil der Arbeit bereits erledigt. Zwei der Schwarzfische (Kal und Yana) sind mit dem Diebesgut bereits unterwegs zu ihrem Versteck, um sich dort mit dem Auftraggeber zu treffen. Ansah hockt verletzt und gefesselt auf einem Hocker. An die Hockerbeine ist wiederum ein kleines Sprengfass gebunden, das in einigen Sekunden explodieren wird. Zwei weitere Schwarzfische (Peta und Marg) haben gerade das Sprengfass scharf gemacht, in dem sie die drei Lunten daran anzündeten.

Sollte es zu einem Kampf kommen, tauchen die beiden bei Tick 20 in der Türe auf. Sie beteiligen sich maximal 15 Ticks lang an dem Kampf, dann rennen sie weg.

Bei einem Kampf kann der dazugehörige Bodenplan (“Gondalis’ Rachen - Ansahs Laden”) verwendet werden. Die Helden können sich innerhalb der Aufstellungszone beliebig platzieren. die vier Schwarzfische habe Position 1 bis 4 inne. Diese und zukünftige Aufstellungen sind nur Empfehlungen. Auf diesen Hinweis wird im Abenteuer zukünftig nicht nochmals gesondert eingegangen.

Für die Dramatik brennen die Lunten zwar bereits, aber erst sobald der erste Held auf der Türschwelle steht und einen Blick in den Laden wirft, um dort Ansah und das Sprengfass zu entdecken, brennen die Lunten tatsächlich ab. Dafür wird der Sprengfassticker um 55 Positionen nach dem auslösenden Helden positioniert. Eigentlich genug Zeit, um Ansahs Leben irgendwie zu retten.

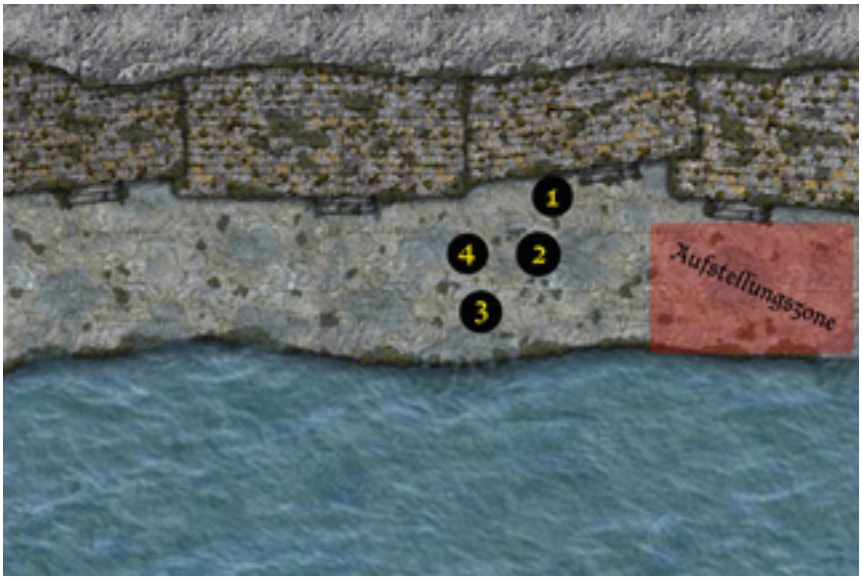
Berechnung zum Entschärfen des Sprengfasses: 5 zum Hineingehen + 3 * 5 um eine der Lunten zu löschen = 20 Ticks.
Berechnung zum Entfernen des Sprengfasses: 5 zum Hingehen + 4 * 6 um den Strick an jedem Hockerbein zu durchschneiden + 5 um das Sprengfass aufzunehmen + 5 um zur Türe zu laufen + 1 Tick um das Sprengfass ins Wasser zu werfen = 40 Ticks

Geht das Sprengfass in die Luft, macht es in einem Umkreis von 10 Metern 3W10+3 Schaden. Befindet sich das Sprengfass zum Zeitpunkt der Detonation im Wasser, beträgt der Schaden nur 1W10+1. Außer jemand befindet sich zu diesem Zeitpunkt ebenfalls im Wasser. Diese Figur erhält dann 5W10+5 Schaden.

Mit einer gelungenen Akrobatikprobe (15) als Reaktion auf die Detonation, können sich die Helden gerade noch rechtzeitig wegducken, an eine Hauswand pressen, ein Stück aus dem Wasser ziehen oder ähnliches. Sie erhalten dann nur den halben Schaden. Diese Ausweichreaktion kostet **keine** Ticks!

Schwarzfisch-Räuber *(Peta, Marg, Fret, Lysa, Oddo und Efa)*	
Initiative: W10-1	**Verteidigung:** 15
Körperlicher Widerstand: 15	**Geistiger Widerstand:** 13
Lebenspunkte: 7	**Geschwindigkeit:** 10
Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 7, Heimlichkeit 7, Straßenkunde 7, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 7; *Meisterschaften:* Keine. **Kampffertigkeiten:** Handgemenge 7, Klingenwaffen 7; *Meisterschaften:* Keine.	

Waffe	**Schaden**	**Geschwindigkeit**
Waffenlos	1W6	5 Ticks
Dolch	1W6+1	6 Ticks



Gondalis' Rachen - Ansahs Laden

Bombenstimmung

Haben die Helden Ansah gerettet - was in der Vergangenheit sicherlich oft genug geschah - ist ihnen der Gnom einmal mehr unendlich dankbar und wird das auch mit einem wahren Wortschwall zum Ausdruck bringen.

Außerdem hat Ansah eine Platzwunde am Kopf erlitten, als er die Schwarzfische an der Türe aufhalten wollte. Er wird einen Heiltrank aus seinem Vorrat nehmen, um die Wunde zu heilen. Nimmt sich jemand anderer der Verletzung an, schenkt ihm der Gnom stattdessen den kostbaren Trank.

Dann erzählt Ansah den Helden aufgeregt, dass vor einigen Wochen einer der Flüchtlinge in den Laden kam und ihm einen Goldenen Kompass zum Kauf anbot. Der Mann nannte keinen Namen, nahm nur das Geld und ging wieder.

Ansah erkannte sofort die gnomische Magie in dem Gegenstand: Mit Hilfe des Goldenen Kompass' ist man in der Lage sich in der Anderswelt zu orientieren, ohne Abzüge zu erleiden. Also ein recht wertvolles und sehr nützliches Werkzeug.

Wegen des Goldenen Kompass' und einigen anderen magischen Gerätschaften, die Ansah Pirol nach Pash Anar verschiffen will, hat der Fleckengnom die Helden zu sich gebeten. Der letzten Ereignisse wegen ist der Ton in Gondalis etwas rauer geworden und Ansah wollte seine Freunde als vertrauenswürdige Protectoren und Schiffswachen anheuern. Alleine des letzten Überfalls wegen hat er den richtigen Riecher bewiesen. Allerdings ist der Goldene Kompass keinesfalls so wertvoll, dass es sich lohnen würde nur ihn alleine zu stehlen. Der Gnom findet das Vorgehen der Räuber sehr merkwürdig.

Natürlich bittet Ansah seine Freunde den Goldenen Kompass zurückzuholen und zu ermitteln, was dahintersteckt. Immerhin haben die Räuber ganz gezielt nach dem Goldenen Kompass gesucht und normalerweise sprengen die Banden keinen ganzen Laden in die Luft. Zumal Ansah pünktlich seine Schutzgelder an die Rothände zahlt. Das hier geht offensichtlich über normale Bandenrivalitäten hinaus und der Gnom will nicht, dass die Rothände in die Sache hineingezogen werden. Glücklicherweise hat er in den Helden gute Freunde, die ihm unter die Arme greifen werden. Immerhin sind es Helden **und** Freunde!

Sollte es zur Explosion kommen und Ansah wurde getötet, sieht die Sache ganz anders aus. Dann fehlen den Helden erst einmal die Hintergrundinformationen über den Goldenen Kompass und sie müssen einen guten Freund zu Grabe tragen.

Entwickelt sich die Geschichte in diese Richtung, dann geht es erst einmal darum einen Mord aufzuklären. Bei der Suche nach dem Motiv werden die Helden dann wahrscheinlich später mehr über den Goldenen Kompass erfahren.

Ansah Pirol *Fleckengnom, Inhaber von "Laden für exotische Dinge und magisches Gerät"*	
Initiative: W10-3 **Körperlicher Widerstand:** 14 **Lebenspunkte:** 4	**Verteidigung:** 15 **Geistiger Widerstand:** 17 **Geschwindigkeit:** 5
Fertigkeiten: Akrobatik 5, Arkane Kunde 10, Athletik 4, Empathie 5, Geschichten und Mythen 10, Redekunst 15, Straßenkunde 10, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 4; *Meisterschaften:* Feilscher. **Kampffertigkeiten:** Handgemenge 4, Klingenwaffen 5; *Meisterschaften:* Keine.	

Waffe	**Schaden**	**Geschwindigkeit**	
Waffenlos	1W6	5 Ticks	
Dolch *Tick*	1W6+1	5 Ticks	Magisch

Besonderheiten
Gnomennase, Erbe der Feenwelt, Kontakte

EG	**Was hat es mit dem Flüchtling auf sich?** *Straßenkunde (20)*
0	Die Beschreibung passt auf einen Mann, den ich in Gondalis sah. Er kam mit der *Stern von Krahorst* in Gondalis an und war einer von vielen ohne Namen und ohne Ziel. Die *Stern von Krahorst* legte einen Tag später bereits wieder ab. Ihr Zielhafen ist unbekannt.

1	Der Flüchtling hat sich nach einem Laden erkundigt, um ein magisches Schmuckstück verkaufen zu können. Er war nervös und blickte sich immer ängstlich um.
2	Sein Namen hat er nicht genannt. Aber er hat angedeutet, dass er die Stadt so schnell wie möglich wieder verlassen wollte.
3+	Weit ist er aber nicht gekommen. Seine Leiche wurde vor einigen Tagen in der Unterstadt in einer Gasse des drevilnischen Viertels entdeckt. Jemand hat ihn wohl über die Stromschnellen geschickt (Geflügeltes Wort für: “Er wurde ermordet”).
*	Die neugierigen Fragen haben die Stadtwache aufmerksam gemacht. Eigentlich wäre ihnen der Tote egal, aber vielleicht steckt ja mehr hinter der Sache und Mörder können bekanntlich nicht von ihren Opfern lassen. Die Helden stehen deswegen plötzlich im Mittelpunkt einer Überwachung.

EG	**Was gibt es nach der Laden-Explosion zu entdecken?** *Wahrnehmung (20)*
0	Das ganze Innere des Ladens ist ausgebrannt. Nur der großen Feuchtigkeit und den dicken Felsen im Rachen ist es zu verdanken, dass sich die Zerstörung in Grenzen hielt.
1	Offensichtlich kam es durch die Explosion zu einer Kettenreaktion und viele von Ansahs alchemistischen Tränken sind ebenfalls in die Luft geflogen. Das hat zu einer enormen Hitze geführt, die sogar den umliegenden Fels beinahe zum Bersten brachte. Dabei wurde alles im Laden zerstört.
2	Eine der Metallkisten hat die Hitze aber wie ein Wunder doch überstanden. Das Metall ist zwar verbogen, aber ein sich darin befindlicher Heiltrank ist noch genießbar.
3+	Und sogar *Tick* hat die Explosion und den Tod seines Besitzers überstanden. Ansahs magischer Dolch ragt halb unter einem Trümmerstück hervor. Er ist zwar verrußt und hat sogar einen Kratzer an der Klinge abbekommen, aber ansonsten ist *Tick* intakt.
*	Eine der Bodenplatten hat einen Sprung und bricht unter dem Held zusammen. Er macht eine Akrobatik-Probe (15) um beiseite zu springen, ansonsten bricht er regelrecht ein. Unter der Platte befindet sich Wasser und eine gefährliche Unterströmung, die irgendwo im Hafenbecken endet. Der Held muss eine Athletik-Probe (20) machen oder er nimmt 2W10 Schaden durch Ertrinken.

Fische dampfgegart

Die Ermittlungen werden die Spieler kurz über lang zur Caracella-Therme führen, einem kleinen Badehaus im drevilnischen Viertel. Die Schwarzfische haben hier ihren Unterschlupf.

Ihre Anführerin ist Cara Cella, eine Dalmarierin. Sie hat unter den Flüchtlingen ihrer Heimat einige Leute herausgesucht und damit - und der Erlaubnis des Dalamariers - die Schwarzfische

gegründet. Bisher hat sich die Straßenbande nur als Schlägertruppe verdingt, aber Cara plant in Kürze den ansässigen Dampfspringern die Straße streitig zu machen und ins Schutzgeldgeschäft einzusteigen. Dafür braucht sie aber mehr Leute und auch bessere Ausrüstung. Dank ihres letzten Auftrags, dem Diebstahl des Goldenen Kompass', ist sie ihrem Ziel ein Stück näher. Der Auftrag soll nämlich gut bezahlt werden.

Die Helden können ganz klassisch und verwegen in die Therme stürmen und alles kurz und klein schlagen. Aber es sind auch andere Ansätze möglich, bei denen nicht sämtliche Schwarzfische alarmiert werden und in den Kampf eingreifen. Zudem wird der Auftraggeber der Schwarzfische erst am späten Abend erwartet, um den Goldenen Kompass in Empfang zu nehmen. Es ist also noch etwas Zeit, um Informationen einzuholen, Vorbereitungen zu treffen und sich vielleicht Verbündete auf Zeit zu besorgen.

EG	**Was ist über die Schwarzfische bekannt?** *Straßenkunde (10)*
0	Das schwarzgelb gestreiftes Tuch am rechten Oberarm ist das Erkennungszeichen der Schwarzfische. Es ist eine kleine Bande, die aus dalmarischen Flüchtlingen besteht.
1	Die Schwarzfische meiden den Streit mit den einheimischen Banden. Sie verlangen kein Schutzgeld, treiben keinen Handel mit Traumsalz und lassen ihre Finger vom Glücksspiel. Es sind reine Schlagetods und Eintreiber, die jeder billig anheuern kann.
2	Die Bande hat ihr Hauptquartier in einer kleinen Therme in der Unterstadt. Das Bad gehört einer Frau aus dem Dalmarischen Reich. Ihr Name ist Cara und sie kam noch vor den Thronfolgekriegen nach Gondalis. Die Caracella-Therme ist kaum zu verfehlen. Einfach nach dem schäbigsten Badehaus Ausschau halten.
3+	Die Dampfspringer sind auf die Schwarzfische schlecht zu sprechen. Bisher haben sie die Straße unter ihrer Kontrolle, befürchten aber, die Schwarzfische könnten im Revier wildern.
*****	Die Schwarzfische bekommen gesteckt, dass jemand nach ihnen fragt. Die Bande trommelt noch ein paar Leute zusammen und verstärkt die Caracella-Therme um zwei weitere Bandenmitglieder.

EG	**Was ist über Cara bekannt?** *Straßenkunde (15)*
0	Ihr vollständiger Name ist Cara Cella. Sie betreibt eine heruntergekommene Therme im drevilnischen Viertel. Cara stammt aus dem Dalmarischen Reich, gehört aber nicht zu den Flüchtlingen der Thronfolgekriege. Sie war bereits vor ihnen in Gondalis.
1	Die einen sagen Cara hätte sich die nötigen Lunare zusammengeschlafen, andere behaupten sie hätte jemandem wertvollen Schmuck gestohlen. Tatsache ist, dass sie irgendwann genug Geld hatte, um eine der kleinen Thermen zu übernehmen. Aber Cara Cella hat kein Talent fürs Geschäft und ihr Thermalbad ist heruntergekommen.

2	Cara ist die Anführerin einer Straßenbande namens Schwarzfische. Sie soll die Bande selbst gegründet haben. Caras Therme dient seit einigen Wochen als Unterschlupf der Straßenbande.
3+	Sie kam angeblich als Geliebte eines reichen Handelsherrn in die Stadt, der sie dann aber, wohl einer anderen Frau wegen, ohne einen Lunar in der Stadt zurückließ. Cara hat sich dann einige Zeit als Dirne durchgeschlagen. Obwohl ... manche behaupten Cara sei für eine Dirne zu gut mit dem Dolch. Sie besäße mehr die Finesse einer Meuchlerin.
*	Der Held ist an einen Betrüger geraten, der die Gelegenheit nutzt, um ein paar schnelle Lunare zu machen. Der Betrüger erfindet einfach ein paar Sachen, die er gegen Geld oder Bier weitererzählt.

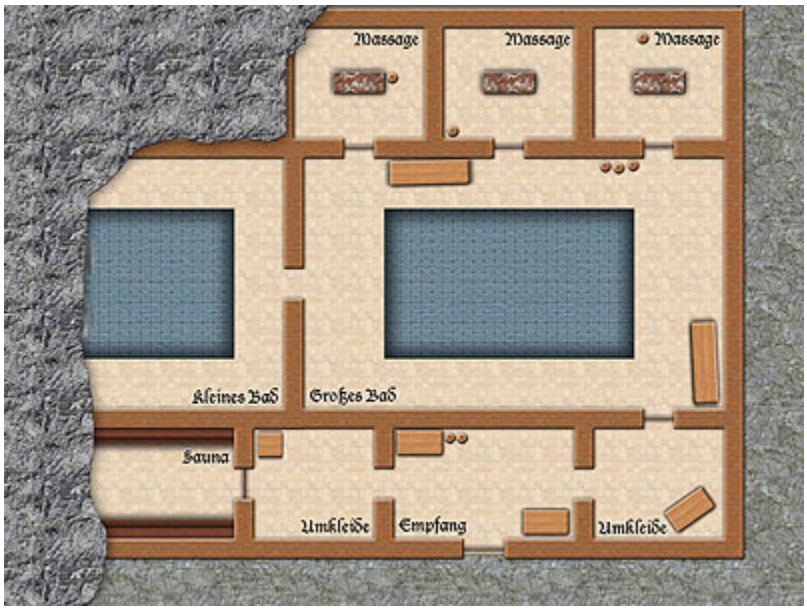
EG	**Was ist über die Dampfspringer bekannt?** *Straßenkunde (10)*
0	Es handelt sich um eine Straßenbande aus Einheimischen. Sie tragen zwei rote Riemen am linken Oberarm als Erkennungszeichen. Ihr Revier befindet sich im drevilnischen Viertel.
1	Die Dampfspringer haben sich eine kleine Straße als Revier auserkoren und wachen eifersüchtig darüber. Bisher gab es kaum Probleme. Aber man munkelt, dass die Dampfspringer die Schwarzfische aufmerksam beobachten.
2	Der Anführer der Dampfspringer ist Yacobi Tumalion, von allen nur der Schlitzer genannt. Er ist verdammt gut im Umgang mit dem Dolch und hat eine Vorliebe dafür, Leuten den Hals aufzuschlitzen.
3+	Sehr wenige Leute wissen, dass die Dampfspringer nur mit Duldung der Rothände in der Unterstadt ihre Lunare eintreiben. Die Dampfspringer müsssen sogar jede Woche Schutzgeld an die Rothände zahlen, um Geschäfte führen zu dürfen.
*	Die Dampfspringer bekommen gesteckt, dass jemand über sie Erkundigungen einzieht. Also ziehen vier Bandenmitglieder los, um sich die Helden mal ordentlich vorzuknöpfen und ihnen das Maul zu stopfen.

EG	**Was ist über Yacobi “Schlitzer” Tumalion bekannt?** *Straßenkunde (15)*
0	Schlitzer ist ein ziemlich fieser Kerl, der am liebsten mit dem Dolch kämpft, aber genausogut ein Langschwert zu führen weiß. Er ist der Anführer der Dampfspringer, einer Räuberbande im drevilnischen Viertel.
1	Am liebsten schlitzt Schlitzer Hälse und Bäuche auf. Daher kommt sein Spitzname. Er ist ein Urgestein Gondalis’ und ein spielsüchtiger Trunkenbold.

2	Schlitzers Spielsucht hat ihm oft Schulden und Ärger bei den Rothänden eingebracht. Mehr als einmal wurde er selbst deswegen angeschlitzt, um ihn an seine Spielschulden zu erinneren. Deswegen ist er auf die Rothände nur schlecht zu sprechen.
3+	Niemand sieht es ihm an und er weiß es mit scheinbarem Hass zu überspielen, aber Schlitzer hat Angst vor den Flüchtlingen aus Dalmarischen Reich. Er glaubt sie seien daran Schuld, dass das Machtgefüge der Stadt ins Wanken gerät und das sie durch ihre bloße Anzahl über kurz oder lang die Macht in Gondalis an sich reißen - und ihn jemand über die Stromschnellen schickt.
*	Schlitzer mag es nicht, wenn jemand nach ihm fragt und vielleicht vertrauliche Dinge herausfindet. Also beginnt er mit einer Schmutzkampagne und denunziert den Helden in sämtlichen illegalen Glücksspieleinrichtungen als Lügner und Betrüger, so dass der Held dort einen Malus von -2 auf *Redekunst* bekommt.

Die Caracella-Therme

Die Caracella-Therme liegt im drevilnischen Viertel, das sich in der Unterstadt befindet. Die heruntergekommene Einrichtung gehört Cara Cella und dient der Straßenbande Schwarzfische als Unterschlupf. Cara ist die Anführerin der Bande. Sie hat von einem geheimnisvollen Fremden den Auftrag angenommen, den Goldenen Kompass von Ansah Pirol zu stehen und danach den Gnom und sämtliche Beweise zu vernichten.



Caracella-Therme

Den Goldenen Kompass hat Cara schon in ihrem Besitz. Sie erwartet um Mitternacht das Eintreffen des unbekannten Auftraggebers, um ihm den Goldenen Kompass auszuhändigen und die versprochene Belohnung in Empfang zu nehmen.

Die Helden können bereits vorher die Bande auffliegen lassen und sich den Goldenen Kompass schnappen. Bei einem Verhör plappern die Schwarzfische schnell aus, dass sie im Auftrag von jemand Unbekannten gehandelt haben. Vor allem Cara streckt lieber die Waffen und redet, als sich für ein paar popelige Lunare abschlachten zu lassen. Spätestens wenn die Bandenchefin Schwer verletzt ist, bietet sie an aufzugeben. Machen die Helden einen unnachgiebigen Eindruck, kämpfen die Schwarzfische aber bis zum Tode.

Neben Cara sind noch sechs weitere Bandenmitglieder in der Therme: Kal, Yana, Myscha, Ahnthon, Sabyne und Hanz. Sollten die Helden im Vorfeld bei ihren Ermittlungen einen oder mehrere katastrophale Erfolge erzielt haben, können auch noch Alpert, Rosy, Vrans und Parbara anwesend sein, um die Bande zu verstärken.

Die Schwarzfische sind kein Haufen selbstmordgefährdeter Halunken, sondern Leute mit Familien, die ernährt werden wollen. Das ist der Hauptgrund, warum sich die Flüchtlinge der Straße zugewandt haben. Mit den richtigen Druckmitteln, Worten oder ein paar Lunaren sind sie gerne bereit, ihren Auftraggeber zu verraten und sich gar auf die Seite der Helden zu stellen. Oder zumindest den Dingen ihren Lauf zu lassen. Die Loyalität einer Straßenbande ist halt käuflich.

Cara Cella *Besitzerin der Caracella-Therme, Anführerin der Schwarzfische"*	
Initiative: W10-2 **Körperlicher Widerstand:** 18 **Lebenspunkte:** 8	**Verteidigung:** 21 **Geistiger Widerstand:** 21 **Geschwindigkeit:** 13
Fertigkeiten: Akrobatik 8, Anführen 8, Athletik 8, Empathie 8, Straßenkunde 11, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 8; *Meisterschaften:* Unterschwellige Warnung. **Kampffertigkeiten:** Handgemenge 8, Klingenwaffen 11; *Meisterschaften:* Vorstürmen, Verwirrung.	

Waffe	**Schaden**	**Geschwindigkeit**
Waffenlos	1W6	5 Ticks
Dolch	1W6+1	6 Ticks
Langschwert	1W6+4	8 Ticks

Der geheimnisvolle Auftraggeber

Bei dem Auftraggeber handelt es sich um einen Magier und Artefaktjäger namens Tenno San, der ursprünglich aus dem fernen Takasadu stammte. Doch seit vielen Jahren ist er auf Wanderschaft und hat seine Dienste vielen finsteren Gesellen angeboten. Meist handelt es sich um böse Meister, in dessen Auftrag Tenno nach wertvollen Relikten Ausschau hält. Oftmals sind darunter Objekte, die in den falschen Händen schweren Schaden anrichten können. Dazu zählt auch der Goldene Kompass, der über Umwege in die Hände des armen Flüchtlings gelangte. Tenno war es, der den Mann über die Stromschnellen schickte und die Schwarzfische

anheuerte um Ansahs Laden zu überfallen und den Gnom töten zu lassen.

Tenno wird pünktlich um Mitternacht in der Caracella-Therme erscheinen, um das Geschäft abzuwickeln. Zu diesem Zweck hat er Edelsteine im Wert von fünfhundert Lunare dabei. Und er ist in Begleitung seines schweigsamen und aufmerksamen Leibwächters Karr'Han, einem Vargen. Karr'Han ist Tenno treu ergeben und kommt dem nahe, was andere einen Freund bezeichnen. Allerdings wissen Schwertalb und Varg, dass für beide das Geschäft stets im Vordergrund stehen wird.

Sollte Tenno merken, dass etwas nicht stimmt, wird er sich so leise wie möglich zurückziehen. Aus dem Verborgenen beobachtet Tenno das Geschehen und versucht herauszufinden, was schief gelaufen ist. Sollten die Helden den Goldenen Kompass in ihrem Besitz haben, wird er eine weitere Straßenbande anheuern, um das Artefakt rauben zu lassen. Dazu wendet sich Tenno vielleicht sogar an die Dampfspringer. Ansonsten versucht er selbst den Goldenen Kompass zu stehlen.

Je nach Entwicklung kann es sein, dass die Helden versuchen Tenno San aufzuspüren und ihn in seinem Versteck zu stellen. Das ist dann eine ganz neue Herausforderung, denn der Schwertalb ist auf einem kleinen Casinoschiff im Rachen untergekommen. Der Kapitän des Casinos, die zum Schutz angeheuerte Bande und die anwesenden Spieler könnten hier ein größeres Problem darstellen, als Tenno und Karr'Han selbst. Durch geschicktes Vorgehen (diplomatischer oder materieller Natur), kann der Schwertalb aber auch ans Messer und den Helden somit regelrecht ausgeliefert werden.

Das Artefakt ist übrigens wertvoller als Ansah glaubt. Zwar dient es auch der Navigation in der Anderswelt, doch tatsächlich ist der Goldene Kompass ein magischer Schlüssel, der zu einem uralten Kerker gehört. Dort ist eine mächtige Kreatur aus der Anderswelt eingesperrt, ein Anar'Morphit. Davon weiß Tenno allerdings nichts - und es wäre ihm auch egal. Sein Auftraggeber zahlt gut damit keine Fragen gestellt werden. Tenno Samma ist selbst nur ein Handlanger, so wie die Schwarzfische für ihn.

Der Schwertalb weiß nicht wer sein Auftraggeber ist und was für finstere Pläne hinter der Sache stecken. Er weiß nur, dass seinem Auftraggeber der Goldene Kompass gestohlen wurde und Tenno den Mann in genau sechs Wochen in der Arwinger Mark nahe Krahorst treffen soll, um das Artefakt zu übergeben. Und der Schwertalb weiß, dass es sich bei seinem Auftraggeber um einen Nekromanten von einiger Macht handelt.

Tenno San *Schwertalb, Geheimnisvoller Auftraggeber*	
Initiative: W10-3	**Verteidigung:** 18
Körperlicher Widerstand: 14	**Geistiger Widerstand:** 18
Lebenspunkte: 6	**Geschwindigkeit:** 12
Fokus: 25	

Fertigkeiten: Akrobatik 6, Alchemie 5, Arkane Kunde 12, Athletik 4, Empathie 7, Geschichten und Mythen 12, Redekunst 15, Straßenkunde 10, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 4; *Meisterschaften:* Artefaktkunde, Feilscher.
Kampffertigkeiten: Handgemenge 4, Klingenwaffen 5; *Meisterschaften:* Verwirrung.
Zauberfertigkeiten: Schatten 12, Zerstörung 15; *Meisterschaften:* Fernzauberer.

Waffe	Schaden	Geschwindigkeit	
Waffenlos	1W6	5 Ticks	
Dolch	1W6+1	6 Ticks	
Maira	1W6+2	7 Ticks	Magisch

Zauber
Blitzstrahl, Gegenstand zerstören, Magischer Schlag, Schattenmantel

Besonderheiten
Langlebigkeit, Kind der Dämmerung, Albenohren

Karr'Han
Varg, Leibwächter, so etwas wie ein Freund

Initiative: W10-2
Verteidigung: 17
Körperlicher Widerstand: 18
Geistiger Widerstand: 15
Lebenspunkte: 9
Geschwindigkeit: 12
Fokus: 10

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 10, Straßenkunde 7, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 10; *Meisterschaften:* Blitzreflexe.
Kampffertigkeiten: Handgemenge 7, Hiebwaffen 12, Klingenwaffen 7; *Meisterschaften:* Schmetterschlag.
Zauberfertigkeiten: Schatten 7

Waffe	Schaden	Geschwindigkeit
Waffenlos	1W6	5 Ticks
Dolch	1W6+1	6 Ticks
Axt	2W6+1	9 Ticks

Zauber
Schattenmantel

Besonderheiten
Natürliche Rüstung, Scharfe Ohren, Spürnase

EG	**Was ist über Tenno San bekannt?** *Straßenkunde (20)*

0	Ein düsterer Schwertalb, der immer in Begleitung eines Varg mit dunklem Fell zu sehen ist. So wie der Alb aussieht, scheint er Magier zu sein.
1	Sein Name ist Tenno San und er stammt offensichtlich aus Takasadu. Aber er ist oft auf Reisen und kommt alle paar Monate wieder mal in Gondalis vorbei, um hier nach Artefakten zu schauen. Dann kommt er auf der *Schwimmenden Karte* unter, einem Casinoschiff.
2	Der Alb fragt aber nie nach irgendwelchen Artefakten, sondern immer ganz gezielt nach bestimmten Artefakten. Dabei lässt er schon mal den ein oder anderen Lunaren als Belohnung springen.
3+	Niemand spricht es offen aus, aber wenn Tenno San in der Stadt ist, mehren sich die Unfälle und Todesfälle. Man sagt mit dem Alb seien gute Geschäfte zu machen, aber genau so gut kann man von ihm über die Stromschnellen geschickt werden.
*	Der Held gerät an einen Gauner, der ihn während des Gesprächs in einen Hinterhalt locken will. Dort lauert bereits eine Straßenbande, um sich ein paar Lunare hinzuzuverdienen.

EG	**Was ist über Karr'Han bekannt?** *Straßenkunde (20)*
0	Ein Varg mit dunklem Fell, der den Namen Karr'Han trägt. Er ist der stete Begleiter eines düsteren Schwertalben. Offensichtlich ist der Varg der Leibwächter des Alben.
1	Allerdings wirken die Beiden dafür manchmal zu vertraut. Sie sind wohl eher Freunde oder so etwas in der Art.
2	Der Varg trägt eine Axt und er kann gut damit umgehen. Es ist keine gute Idee, ihm zu nahe zu kommen. Sich mit Karr'Han anzulegen hat bereits das ein oder andere Opfer gefordert.
3+	Außerdem versteht sich der Varg in der Kunst mit den Schatten zu verschmelzen. Das macht ihn noch gefährlicher.
*	Dem Varg kommt zu Ohren, dass jemand nach ihm gefragt hat - und das kann Karr'Han nicht leiden. Er macht sich deswegen auf die Suche nach dem Helden, um in einem geeigneten (für den Helden sicherlich ungeeigneten) Augenblick zuzuschlagen.

Das Spielschiff

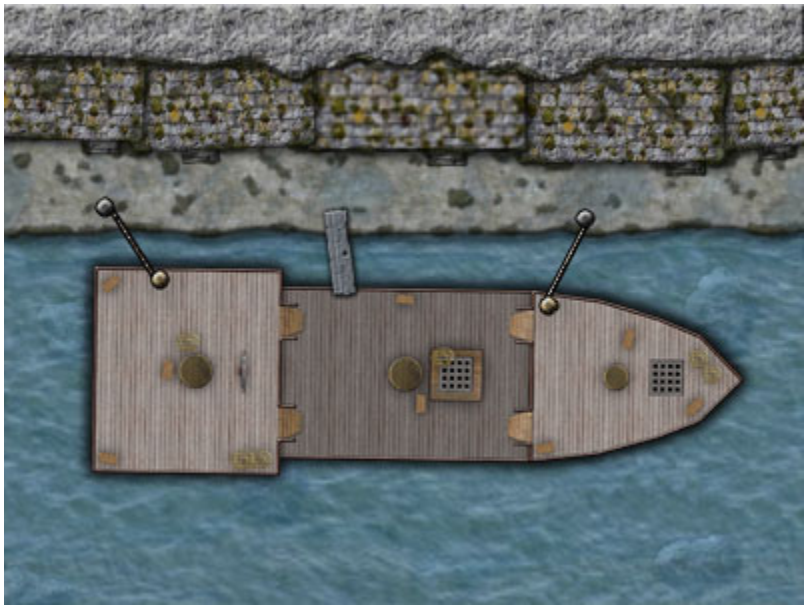
Dieser Abschnitt ist ein Bonus. Ob und wie "Das Spielschiff" ins Abenteuer eingebracht wird, bleibt dem Spielleiter und seiner Gruppe überlassen. Hier bietet sich jedenfalls eine spanennde Gelegenheit, um im Umfeld eines der schwimmenden Casinos zu agieren.

In Zentrum steht der alte Kauffahrer *Schwimmende Karte*, der nun im Rachen festgemacht ist und als Spielcasino dient. Das Schiff gehört dem alten Haudegen Tiberius Janson Ohlmützer,

der sich vor einigen Jahren in Gondalis niederließ, um den Mord an seiner Tochter aufzuklären. Eine traurige Geschichte, die ein Spielleiter gerne einsetzen kann um ein weiteres Abenteuer einzubinden oder damit die Helden mit dieser Information den Kapitän eventuell manipulieren können.

An Bord der *Schwimmenden Karte* ist nämlich Tenno San untergekommen. Er und Karr'Han teilen sich eine kleine Kabine und zahlen gut für dieses Versteck. Zudem hat Tenno seinem Gastgeber versprochen, bei der Aufklärung des Mordes zu helfen. Bisher erfolglos.

Kommt es an Bord der *Schwimmenden Karte* zu einem Konflikt jeglicher Art, kann der Spielleiter alle ihm passend erscheinende Figuren an Bord platzieren. Neben den Werten aus diesem Abenteuer, bieten sich vor allem die vorgefertigten Charaktere aus dem "RPC 2013 Schnellstarter" an. Ein Zwerg beim Würfeln, ein Gnom am Roulettetisch und ein Ritter an den Karten - alles denkbar. Und dazu die in Gondalis überall anzutreffenden Bandenmitglieder. Ein offener Kampf kann für die Helden schnell in einem Desaster enden.



Schwimmende Karte

Erschwerend kommt hinzu, dass es sich bei dem Spielcasino um ein Schiff handelt, das natürlich unruhig im Wasser des Rachen liegt. Das bedeutet im Kampf, ohne passende Meisterschaft wie "Seebeine", einen kleinen taktischen Nachteil von -1. Je länger der Kampf andauernd, um so mehr schwankt die *Schwimmende Karte*, um über -2 auf -3 zuzusteuern. Es dauert 50 Ticks, bis sich das Schiff wieder um einen Punkt beruhigt.

Seefahrt

Seebeine: Der Abenteurer erhält keinen Nachteil durch das heftige Schwanken eines Schiffs.

Tiberius Janson Ohlmützer

Besitzer der Schwimmenden Karte, alter Haudegen, trauernder Vater	
Initiative: W10-5 **Körperlicher Widerstand:** 17 **Lebenspunkte:** 7 **Fokus:** 15	**Verteidigung:** 17 **Geistiger Widerstand:** 17 **Geschwindigkeit:** 12
Fertigkeiten: Akrobatik 11, Anführen 13, Athletik 13, Empathie 9, Entschlossenheit 11, Fingerfertigkeit 9, Geschichten und Mythen 7, Heimlichkeit 11, Redekunst 13, Schlösser und Fallen 9, Seefahrt 15, Straßenkunde 11, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 11; *Meisterschaften:* Blitzreflexe, Sammeln, Gerüchte, Seebeine. **Kampffertigkeiten:** Handgemenge 11, Klingenwaffen 13; *Meisterschaften:* Verwirrung. **Zauberfertigkeiten:** Luft 9.	

Waffe	**Schaden**	**Geschwindigkeit**
Waffenlos	1W6	5 Ticks
Skavona	1W6+3	7 Ticks

Zauber: Wolkenstoß, Wolkenritt.

EG	**Was ist über die Schwimmende Karte bekannt?** *Straßenkunde (10)*
0	Die *Schwimmende Karte* ist eines der vielen Casinoschiffe im Hafen, die dort vor Anker liegen. Es gehört dem sogenannen Casinokapitän Ohlmützer.
1	Die *Karte* hat schon einige Jahre auf dem Buckel und war früher mal ein Kauffahrer. Ohlmützer hat ein paar Bandenmitglieder der Rothände zum Schutz angeheuert und die Spieler sind auch recht gut bewaffnet.
2	Heute würde das Schiff die Fahrt durch den Wasserfall kaum noch schaffen. Andauernd stehen Reparaturen an und der Rumpf ist kurz vor dem auseinanderfallen.
3+	Früher wurde das Schiff auch zum Schmuggeln eingesetzt. Es gibt deswegen einige geheime Luken und Verstecke an Bord.
*	Die *Schwimmende Karte*? Kenne ich. Die hat vor zwei Stunden abgelegt. Ziel war wohl die Arwinger Mark.

EG	**Was ist über Casinokapitän Ohlmützer bekannt?** *Straßenkunde (15)*
0	Tiberius Janson Ohlmützer, dem gehört die *Schwimmende Karte*. Ein Casinoschiff, das im Rachen vor Anker liegt. Ohlmützer nennt sich selbst Casinokapitän.

1	Man erzählt sich, er sei Schmuggler und Pirat gewesen, aber niemand konnte ihm was beweisen. Er ist in die Jahre gekommen, aber noch immer ein zäher Bursche und gefährlicher Gegner, der ein falsches Wort gerne mal mit der blanken Klinge kontert.
2	Ohlmützer pflegt gute Kontakte zu den Rothänden. Er hat schon immer viel Wert darauf gelegt, sich seine Freunde und Feinde mit Bedacht zu wählen.
3+	Das er sich zu Ruhe gesetzt hat liegt daran, dass seine Tochter vor vielen Jahren in Gondalis über die Stromschnellen geschickt wurde. Tiberius hat seitdem nach Larissas Mörder gesucht, ihn aber nie gefunden.
*	Der Alte Ohlmützer? Ja, der ist bekannt wie ein bunter Hund. Halb blind, Augenklappe, lahm und vor allem ein großer Angsthase. Mit ein wenig Druck macht er alles, was man will.

Nachspiel

Haben die Helden es geschafft Ansah zu retten, den Goldenen Kompass zurückzuholen und nebenbei Tenno San das schurkische Handwerk gelegt, dann ist das ganze 5 Heldenpunkte wert und die Helden haben sich den Respekt und die Dankbarkeit ihres Freundes Ansah verdient. In allen anderen Fällen waren die Helden nicht erfolgreich genug und müssen sich mit 3 Heldenpunkten begnügen. Was mit Heldenpunkten angestellt werden kann, steht im *Splittermond*-Regelwerk.

Wie es weitergeht

Das Abenteuer “Der Goldene Kompass” bietet Möglichkeiten, um an das Abenteuer “Die Bestie von Krahorst” oder auch “Nacht über Tannhag” anzuknüpfen. Die Helden könnten von sich aus auf die Idee kommen, in der Arwinger Mark dem Geheimnis des Goldenen Kompass und dem bisher unbekannten Nekromanten auf die Spur zu kommen. Ansonsten kann auch Ansah herhalten, der seine Freunde genau für diese Aufgabe anheuern möchte, denn für den Gnom ist das durch den Überfall eine sehr persönliche Sache. Vielleicht bittet aber auch ein Agent des Wächterbunds die Helden, sich um die Angelegenheit zu kümmern und dem Nekromanten das Handwerk zu legen.

Nachwort

Design-Notizen

Nach den beiden bisher erschienen Testabenteuern (“Das Monster von Krahorst” und “Nacht über Tannhag”) hatte ich einfach Lust auf etwas anderes, als die Arwinger Mark. Von offizieller Seite her war bereits eine Kurzgeschichte erschienen, in der Gondalis behandelt wird. Und die Infos klangen schon ziemlich abgefahren, vor allem da einige Sachen nicht so ganz rund waren. Genau der richtige Spielplatz für mich, um zu sehen was ich daraus machen kann und ob es mir gelingt, die spitzen Kanten und Ecken abzurunden.

Ich habe also gezielt Informationen aus der Kurzgeschichte aufgenommen und auf Plausiblität abgeklopft. Die muss nicht im Kontext mit unserer Welt, sondern mit der Spielwelt vorhanden sein. Deswegen auch meine Auslegung bezüglich der Stromschnellen und des Wasserfalls. Auch die Banden sind deswegen in dieser Form entstanden.

Hier habe ich mich auch an der Struktur der Mafia orientiert (die sich wiederum bei der römischen Legion bediente, was mir deswegen sehr passend erschien) und kam zu dem Schluss, dass viele kleine Banden sehr viele Möglichkeiten für Konflikte bieten (Kampf, Intrigen, Rivalität) und nicht sofort der Big Boss parat steht. So können die Helden mit vielen kleinen Nadelstichen Katz und Maus spielen, bevor der schlimme Finger seinen Auftritt hat.

Allgemein habe ich versucht so viel Konfliktmöglichkeiten wie möglich einzubauen, damit sich die Helden reiben können und es immer einen Haken gibt, den der Spielleiter auswerfen oder eine Idee, die aufgegriffen und ausgebaut werden kann. Für mich sind Abenteuer mehr als eine Momentaufnahme. Für mich sind Abenteuer der Beginn einer Reise. Und fertige Abenteuer sollen, meiner Meinung nach, auch immer etwas Material bieten, dass ausgeschlachtet werden kann. Das ist, hoffentlich, auch ausreichend in dieses Fan-Abenteuer eingeflossen.

Bis auf die Testregeln aus dem Schnellstarter, sind nur wenige Informationen über das Regelwerk bekannt. Derzeit wird noch getestet und niemand weiß, was später tatsächlich gilt. Also habe ich die Spielleitercharaktere (oder auch NSC) so modelliert, wie ich sie für die jeweilige Szene brauchte. Das ist sicherlich nicht richtig mit Regeln abzudecken, aber bei meinen Trockenübungen hat das bisher wunderbar funktioniert. Wenn auch einige Kämpfe hart werden können. Aber alle Begegnungen sind so konzipiert, dass sie auch ohne Kampf lösbar sind. Selbst der Einstieg mit dem Sprengfass.

Zuerst hab ich übrigens den Begriff Bombe benutzt. Aber nach einem Kommentar von Franz Janson, habe ich einen anderen Begriff gewählt, der mehr nach Fantasy und Pulverfass klingt.

Dank

Mein Dank geht an Uli Lindner für die Weiterleitung und an Franz Janson für den Weltencheck und die Ermunterung das Casinoschiff einzubauen. Kapitän Ohlmützer lässt deswegen grüßen.

Besonderer Dank geht auch an die Kommentatoren Marc M To The C, Anonym, ox0ges, Frank Falkenberg und Harald Wagener, die sich via Google Drive beteiligt haben.

Ende

Copyright © 2013 by Günther Lietz, all rights reserved