

# DER SCADANMÓR DARF NICHT SINKEN!

von  
Manfred Roth

*Der Scadanmór darf nicht sinken* ist eine Sammlung verschiedener Abenteuerskizzen in dem erainnischen Städtchen **Cuanscadan**. Diese Abenteuerideen sind für eine Spielergruppe von 3 bis 6 Mitgliedern niedriger Grade gedacht, die sich weniger in kämpferischer Manier, sondern durch logisches und der zivilisierten Umgebung einer Grosstadt angepasstes Handeln auszeichnen sollen. Es ist erforderlich, dass eine der Spielerfiguren einen/eine des Lesens kundigen Magier/-in aus *Erainn*, *Alba* oder *Chryseia* darstellt. Die Angaben in Klammern hinter Personennamen oder Ortsbezeichnungen beziehen sich auf den Gebäudeschlüssel in *Cuanscadan*.

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Spielergruppe den üblichen Anreiseweg nach *Cuanscadan* nimmt, nämlich übers Wasser; entweder von Süden den **Runan** aufwärts auf einem Schiff oder, im besten Fall, durch Übersetzen mit der Fähre vom Westufer. Die ungünstige Witterung (Hochwasser) liefert genügend Gründe, den Landweg am Ostufer des *Runan* oder von *Deasciath* her verhindern zu können. Lassen sie sich partout nicht davon abhalten, die Stadt durch ein Landtor zu betreten, bemerken sie eine gewisse Aufgeregtheit ob der Ereignisse auf dem *Runan* (das Stadtgespräch des Tages), erhalten die Informationen darüber abends im Gasthaus durch Gespräche mit dessen Gästen und sehen den Weidenkorbtransport unterwegs auf den Straßen.

## EINE STÜRMISCHE ANREISE

Im Herbst (Mitte des Hirschmondes) setzt eine Gruppe von Abenteurern auf der größten Fähre vom Westufer (17) nach *Cuanscadan* über. Durch ungewöhnlich starke Regenfälle der letzten Tage führt der *Runan* bereits viel Wasser, und selbst dem erfahrenen Fährmann **Anrai** (H10) fällt es schwer, die starke Strömung zu berechnen. Zudem herrscht ungewöhnlich großer Verkehr auf dem Fluss: viele Fischer- und Ruderboote bemühen sich auf gleichem Weg, und etwa 200 Faden südlich quält sich gerade der „*Große Hering*“ (der „**Scadanmór**“) durch die Engstelle zwischen den burgbekränzten Hügeln. Sein Hauptsegel mit dem cuanscadanischen Stadtwappen (ein Abbild ebendieses größten Kriegsschiffs weit und breit) wird vom heftigen Nordwind an den Großmast gepresst, zahlreiche Treidler am Ufer und die eigenen Ruderer bemühen sich, ihn voranzubringen.

Anrai flucht, denn der Stolz der Marine genießt allüberall Vorfahrt, und er muss die schwerfällige Fäh-

re soweit wie möglich von diesem abhalten. Plötzlich sieht man Gestrüpp und einige starke Baumstämme mit großer Geschwindigkeit flussabwärts schießen; die Fähre entgeht nur durch Anrais außergewöhnlichem Geschick einem Zusammenstoß. Ein kleines Ruderboot weiter flussauf ist nicht so glücklich und kentert. Man rettet einen der Insassen durch zugeworfene Seile aus dem reißenden Strom, doch bevor man sich näher um ihn kümmern kann, brechen einige der Treidelseile des *Scadanmór*! Das große Schiff droht auf der Küste aufzulaufen! Die Leute auf der Fähre können nicht helfen und sind froh genug, daß sie wenig später am Alten Fischereihafen (G) selbst das Ufer erreichen.

Hier müssen sie sehr lange warten, bis sie die Fähre verlassen können, und werden zudem einer gründlichen, sehr bürokratischen, fast schon schikanösen Untersuchung unterzogen. Von **Duchann**, einem der Schreiber der Hafenverwaltung (VW), werden ihre Namen und ihr Begehrt aufgeschrieben, ihre Habe „gefilzt“ und bezollt. Mitglieder der Stadt- wie Hafengewache (VW) sind in größerer Zahl als Aufpasser anwesend, Beschwerden erscheinen nicht sinnvoll. Mit einem gewissen Unmut können die Abenteurer auch bemerken, dass diese Maßstäbe nicht für alle gelten.

Vom kleineren Fischerboot nebenan werden sehr schnell und unkontrolliert zwei auffallend große, grobmaschige Weidenkörbe, die an beiden Seiten des Bootes im Wasser hängend transportiert wurden, entladen und — auf einen flachen Wagen verbracht — über den Fischmarkt in nördlicher Richtung weggefahren. Der aus dem Wasser Gerettete bemerkt, man müsse eben **Ossians** (H40) Beziehungen haben, der sich für sein nächstes Festgelage wieder Meeresfrüchte-Delikatessen aus dem Süden hat kommen lassen. Nachdem er aufgrund seines Zustands (Kleidung guten Zuschnitts, jetzt aber nass) schneller abgefertigt wird, bedankt er sich bei seinen Rettern, indem er sie zum Gasthaus *Anam Cuanscadana* (B4) führt.

Kurz vorher sieht man, zu aller Erleichterung, den *Scadanmór* vor der Hafeneinfahrt nordwärts fahren; die Mannschaft hat ihn doch wieder in den Griff bekommen und ist nunmehr auf dem Weg zu seinem Ankerplatz im Kriegshafen (J), um ihn dort (eigentlich ungewöhnlich früh dieses Jahr) für den Winter zu vertäuen.

## DIVERSE HINTERGRÜNDE

Ohne dass sie es wissen, geschweige denn wollen, geraten die Abenteurer in den Blickpunkt verschiede-

ner Gruppen, die in den nächsten sieben Tagen ihre eigenen Pläne verfolgen:

- **Stadt- und Hafenvache** sind angewiesen worden, die Ankommenden, insbesondere Auswärtige, verstärkt und scharf zu kontrollieren, um den in letzter Zeit grassierenden Schmuggel von Luxuswaren (vornehmlich Gewürze, aber auch Rauschmittel) endlich in den Griff zu bekommen. Die Marineverwaltung erwartet zudem einen auswärtigen („Spezialisten“-) Magier, der Verbesserungen in der Steueranlage des *Scadanmór* vornehmen soll; was sich durch die Ereignisse auf dem *Runan* gerade wieder als höchst dringlich erwiesen hat.
- Die **Diebesgilde** der Stadt hat den Plan gefasst, den mutmaßlich reichsten Mann der Stadt, Weinhändler Ossian (B40), endlich wieder einmal von der Last eines Teils seiner Reichtümer zu befreien. Man wird demnächst seinen Palast oder seine Lagerhäuser im Hafenviertel „besuchen“.
- Die „**Schwarzen Schatten**“ planen einen spektakulären Schlag gegen das Ansehen des Fürsten, mit den Prämissen, daß es möglichst nur Sachschäden geben soll, man ihnen offiziell nichts nachweisen kann, aber in der allgemeinen Volksmeinung sie für diese heroische Tat gerühmt werden sollten. Ihr Ziel ist nicht mehr und nicht weniger: die Versenkung des gerade eingelaufenen *Scadanmórs*!
- Die „**Wahren Schwarzen Schatten**“ haben davon bereits Wind bekommen und befürworten eigentlich Ziel wie Plan, wären jedoch nicht enttäuscht, wenn statt dessen sie in der Bevölkerung als Helden anerkannt würden und die „Verräter von den sogenannten Schwarzen Schatten“ dafür den Kopf hinhalten müßten.
- Auch die „**Kinder der See**“ sind daran interessiert, den *Scadanmór* so lange wie möglich (oder für immer) von ihren Piratenaktivitäten im Süden fernzuhalten. Sie haben bereits auf der *Inis Lioge* versucht, ihn zu versenken (einige Planken knapp über der Wasserlinie sind notdürftig repariert, was auch der Grund für das allzu frühe Einlaufen nach *Cuanscadan* ist), und ihre wenigen Kontakte innerhalb der Stadt angewiesen, weiter daran zu arbeiten. Der plötzliche, „zufällige“ Bruch der Treidelleinen ist auf Sabotage Bestochener zurückzuführen.

## KONTAKTE UND AKTIVITÄTEN

Die Abenteurer können innerhalb der Stadt ihren eigenen wie auch immer geplanten Aktivitäten nachgehen, werden jedoch im Laufe der nächsten Tage von einigen Leuten der verschiedenen Gruppen kontaktiert, um sie in einen der Pläne hineinzuziehen. Welcher Plan den Vorzug erhält, ist Sache des Spielleiters wie der Entscheidungen und Handlungen der Spielergruppe selbst.

Am Abend in dieser oder jedweder anderen Gaststätte, die sie aufsuchen, wird über die Ereignisse auf dem *Runan* geredet. Man erfährt unter anderem von den Schäden am großen Schiff. Jemand wird scherzhaft

vorschlagen, dass man zur Reparatur ja die neue Erfindung des Gelehrten **Nemogh** (A7) benutzen könne, das Unterflussboot, woraufhin allenthalben großes Gelächter ausbricht. Es gibt weiterhin Spekulationen darüber, warum der *Scadanmór* so früh ins Winterlager eingezogen wird.

## In den Fängen der Verwaltung

Etwas später wird ein Bote auftauchen und dem Magier/der Magierin aus *Erainn* (oder *Alba* oder *Chryseia*) unter den Spielern eine handgeschriebene Notiz übergeben, dass er/sie sich doch um die Mittagszeit beim Arsenal einfinden soll, um seine/ihre Arbeit mit einer Besichtigung des *Scadanmór* zu beginnen. Dies beruht auf einer Schlaperei in der Verwaltung, die den ähnlich klingenden Namen auf der Kontrollliste Duchanns mit dem avisierten Magier verwechselte.

Wird der Magier nächsten tags am Arsenal bei **Torcan** (H2) das Missverständnis aufklären, ist er nicht sonderlich gut angesehen („*Ein Fehler in der Verwaltung? — Niemals!*“), und die Hafenvache wird prophylaktisch einen Mann abstellen, der die Gruppe in den nächsten Tagen mal im Auge behält.

Verschweigt er seine richtige Identität, erhalten er und eventuelle Mitstreiter einen Rundgang auf dem *Scadanmór* (allein das ist schon erstrebenswert) und die größtmögliche Unterstützung (Belohnung in Aussicht, Zugang zum Arsenal, freie Unterbringung in der Waffenschule (H38) oder im Seemannsasyll (H3)). In den nächsten Tagen kann man ja durch Forschungen (Bibliothek im „Haus des Wissens“ (A19), Befragen von anderen Fachleuten (Schiffsausrüster **Brion** (H29), Fischer **Buran an'castar** (H11) und eigenen Ideen sich etwas ausdenken und zur Not immer noch das Scheitern der Bemühungen erklären — wäre da nicht die Drohung, dass der richtige Magier jederzeit ankommen kann (was aber erst 12 Tage später geschehen wird).

## Schmugglerdienste

Der aus dem Fluss gerettete Mann, ein Erainner namens **Corr** (ein sehr gebräuchlicher Name; falsch zudem, was man aber zunächst nicht wissen kann), wird der Gruppe am nächsten Tage erneut „zufällig“ über den Weg laufen und versuchen, sie für einen kleinen Auftrag auf dem Westufer (5 Tage für eine kleine Reise landeinwärts und zurück als Wache für einen Weintransport) anzuheuern. Eine angemessene Bezahlung von 200 Goldstücken wird angeboten. Geht man darauf ein, setzt man wieder über den Fluss und wartet in der hualantischen Siedlung (B) ab, während Corr Pferde und Proviant besorgt. Eine Stunde später kommt er zerknirscht und mit einem Boten zurück, der ihm gerade gemeldet hat, dass der avisierte Transport bereits lange unterwegs ist. Er zahlt den Abenteurern 1 Goldstück pro Mann/Frau für die Mühe und gibt dazu 2 kleine (20 Liter) Fässchen mit „Rotem Cuanscadaner“. Die Abenteurer können erneut zur Stadt übersetzen, wo sie diesmal nicht genauer kontrolliert werden.

In den Fässchen sind, wasserdicht verpackt, mehrere Säckchen mit seltensten Gewürzen, die auf diese Weise zollfrei eingeschmuggelt werden sollen (im Gesamtwert von 1217 Goldstücken! Der Wein ist dagegen ein saurer Verschnitt minderer Sorte und kaum trinkbar). Ein angeheuerter Dieb wird sie der Gruppe noch im Laufe des Abends zu entwenden versuchen. Gelingt dies nicht, werden die Abenteurer aufmerksam. Haben sie die Fässchen geöffnet (eine raffinierte Vorrichtung durch Druck auf einen Zapfen erlaubt dies) und das Schmuggelgut entdeckt, können sie dies anzeigen (wobei sie erneut Verdacht, diesmal bei der Stadtwache, erregen) oder die Fehlerware zu verkaufen suchen. Die Kräuterhändlerin **Valgirís** (A11); der Hehler **Ciughel** (B6) oder ein Pfefferer (H5) böten sich hier als Anlaufstelle an. Corr wird in diesem Fall der Stadtwache einen entsprechenden Tipp geben und diese eine hochnotpeinliche Untersuchung einleiten.

**Anmerkung:** Hat die Gruppe den Auftrag nicht angenommen, schmuggelt ihnen Corr ein Fässchen mit einer winzig kleinen Gewürzprobe darin ins Zimmer und gibt der Stadtwache den anonymen Tipp, um sie so von seinen eigenen Schmuggelaktivitäten abzulenken. Die Abenteurer müssen ihre Unschuld vor der Bríthean (Richterin) **Foilla** (A14) zu beweisen suchen; als ausgezeichnete Anwalt empfiehlt sich **Fionn** (A13)...

### Hundswache

**Lommán**, Ossians Verwalter (H40), sucht für die Bewachung der Lagerhäuser am Hafen eine schlagkräftige Truppe und wird die Abenteurer deswegen ansprechen, entweder durch einen Mittelsmann im Gasthaus oder, so sie am Arsenal aufgetaucht sind, daselbst. Er hat insgeheim von den Plänen der Diebesgilde erfahren und sieht nicht ein, warum sein Lagerhaus (und sein Profit) Schaden nehmen soll. (Ein Einbruch in Ossians Palast würde ihn dagegen kaum interessieren). Nehmen die Abenteurer das großzügige Angebot (10 Goldstücke pro Nacht für maximal die nächsten 5 Nächte) an, müssen sie bei Einbruch der Dämmerung zum Dienst in und vor einem Lagerhaus (L) antreten. Aufmerksam wachend würden sie dadurch Aktivitäten im Kriegshafen (siehe unten) bemerken können.

### Die verschwundenen Weidekörbe

Vor dem Dienstbeginn der zweiten Nacht erscheint allerdings Ossians Vertrauter **Metax** und schlägt einigen der Abenteurer vor, schnelle Nachforschungen anzustellen, denn das Fest im Palast ist in zwei Tagen, und speziell gekaufte Delikatessen sind nicht eingetroffen! Man weiß nur, dass die beiden Weidenkörbe mit den Meeresfrüchten (lebenden, schwarzgesprenkelten Riesenlangusten) vor zwei Tagen im Hafen ausgeladen wurden, aber danach verschwunden sind. Ossian braucht diese Delikatessen! 250 Goldstücke werden als Belohnung gezahlt! Die Abenteurer werden dieses Angebot wohl sofort annehmen, sind sie doch im Laufe ihrer angeblichen Wache sehr zu körperlicher Arbeit im Lagerhaus (Umschichten schwerer Weinfässer und

ähnlichem) herangezogen worden und brauchen sich nicht mehr die Nächte um die Ohren zu schlagen...

**Anmerkung:** Haben sie den Wachdienst-Auftrag ausgeschlagen, wird ihnen das neue Angebot bereits am zweiten Tag in der Gaststätte überbracht.

Sie versuchen nun, den Verbleib der gelieferten Fracht festzustellen und ihren Weg zu rekonstruieren, wobei sie folgende Personen ansprechen können:

- Fischer **Buran an'castar** (H11): „*ja, er holte die beiden Weidenkörbe im Süden ab und brachte sie nach Cuanscadan, der Inhalt war in Ordnung; außerdem muss er in zwei Stunden mit der Flut auslaufen und hat keine Zeit mehr.*“
- Wagenmeister **Carfan** aus dem Gästebereich (N): „*ja, er stellte den Wagen und seinen Kutscher Sliem zur Verfügung, aber der ist wohl krank geworden und seit 2 Tagen nicht mehr aufgetaucht, kurz nachdem er den Wagen zurückbrachte.*“
- Gehilfe **Meargh**: „*Sliem wohnt in der Nähe dieses bekannten Freudenhauses, wo auch seine Schwester beschäftigt ist.*“
- Händler **Seafra** auf dem Fischmarkt (H15): „*sah den Wagen mit den Weidenkörben über den Fischmarkt nach Norden rollen.*“
- Bettler **Santach Einauge** (H6): „*sah den Wagen am Freudenhaus halten.*“

Spieltechnisches Ziel ist es, die Abenteurer zu dem Freudenhaus „*An Nectáir Grá*“ (H17) zu führen. Im Hof wird man die beiden Weidenkörbe in einer Ecke stehen sehen. Weitere Nachforschungen können nur im Etablissement selbst gemacht werden. Das weitgerühmte, ihm angeschlossene Badehaus mit dem großen Becken im Kellerraum ist leider wegen Reparaturarbeiten geschlossen. Die Damen sind sehr nett, einige aber auch etwas verängstigt. Der Türsteher **Taristach** tritt den Nachforschungen recht schroff entgegen, Besitzerin **Madame Myrkara** ist verbindlicher im Ton, aber genauso unnachgiebig...

Ziehen die Abenteurer die vermeintlich richtigen Schlüsse, werden sie das Freudenhaus von innen und außen beobachten, um noch weitere Informationen mit Beweiskraft zu erlangen und sicher zu gehen.

**Anmerkung:** Den Diebstahl der Delikatessen können sie jedoch nicht aufdecken, da das eigentliche Schiff, nach einer Beschädigung an den Klippen unterhalb des Ban Baran, erst in vier Tagen ankommen wird, leider zu spät für Ossians Fest...

Dabei stellen sie unter anderem fest: Duchann und auch mehrere zwielichtige Gestalten (Diebe?) interessieren sich stark für das Gebäude; der Alchimist **Mombradh** (H1) besucht das Haus mit einigen Päckchen, nimmt aber nicht die Dienste der Bewohnerinnen in Anspruch; fünf verummte und verschleierte Leute verlassen mitten in der Nacht unter höchst konspirativen Umständen das Freudenhaus und gehen zum Hafen zu einem Lagerhaus direkt am Wasser (nach einiger Zeit kommen nur vier wieder zurück); **Carlagh Beltain**, der „Hakenmann“ (H19) wird ebenfalls als Besucher registriert; ein Fässchen

## DER PLAN DER SCHWARZEN SCHATTEN

In den Weidenkörben waren weder schwarzge-sprenkelte Riesenlangusten noch anderes Schmutzgel-gut, sondern zwei männliche **Lizardrui**, Echsenwesen aus den Salzsümpfen bei *Deasciath*. Diese intelligenten (halbamphibischen) Kreaturen sind in der Lage, längere Zeit unter Wasser zu bleiben, ja, sie müs-sen sogar ihre Echsenhaut vor Austrocknung schützen und an Land in bestimmten Zeiträumen benetzen. Die „Schwarzen Schatten“ haben sie einschmuggeln lassen, im Baderaum im Keller versteckt und bringen sie ins-gesamt dreimal zu Tauchübungen ins Hafenbecken.

Beim erstenmal (in der zweiten Nacht nach der Ankunft) erkundeten sie den *Scadanmór* und sei-ne Umgebung (eventuell bemerkt von wachehalten-den Abenteurern vor dem Lagerhaus). Beim zwei-tenmal (nunmehr auf dem Weg vom und zum Freun-denhaus bemerkt) werden sie und ihre Begleiter im Schuppen am Wasser von Sliem, insgeheim Mitglied der „Wahren Schwarzen Schatten“, überrascht, den sie im Kampf töten und unter Wasser festbinden; die Leiche löst sich jedoch von den Stricken und treibt nach oben). Ein weiterer Mann, diesmal von den ech-ten „Schwarzen Schatten“, wird verwundet und bleibt über Nacht im Hafenschuppen zurück, man versorgt ihn am Tag und holt ihn ab.

von genau derselben Größe und Bauart wie jenes mit dem sauren Wein liegt bei den Weidenkörben im Hof (wenn das kleine Schmuggelszenario nicht gespielt wurde, fällt das Fässchen nicht besonders auf); große Mengen frischgefangene Fische werden ins Haus gelie-fert.

Am nächsten Tag sorgt eine im Wasser vor der **Inis Cullin** (21) angeschwemmte Leiche mit unge-wöhnlichen Verletzungen (durch Klauen, Zähne, aber auch einen Dolchstich) für Aufsehen. Die Hafenvache übergibt den Fall der Geheimpolizei. Diese wird fest-stellen, daß es sich um den Kutscher Sliem (vermut-lich ein niederrangiges Mitglied der „Wahren Schwar-zen Schatten“) handelt, aber vorerst nicht die Täter ermitteln können.

Die Abenteurer sind auf sich allein gestellt und müssen versuchen, anhand der gesammelten Indizien die Pläne der „Schwarzen Schatten“ zu durchkreuzen. Der Ausgang ist ungewiß. Gelingt es den Abenteurern, den Anschlag zu verhindern (in welcher Weise auch

**Anmerkung:** Auf dem *Scadanmór* kann man u. U. bei ganz genauer Untersuchung gewisse Spuren der nächtlichen Tätigkeit erkennen.

Beim dritten Versuch, fünf Tage nach der An-kunft, werden die Lizardrui versuchen, unter dem Sca-danmór insgesamt 4 Fässchen anzubringen, in denen zwei verschiedene Materialien sind. Mit einem Ruck an einer starken Schnur kann dies aus sicherer Entfer-nung geöffnet werden, die Komponenten vermischen sich mit dem Wasser und entwickeln eine starke Säure, die sich in die Holzplanken des Schiffes hineinfrisst und es zum Sinken bringen kann! Anschließend sollen die Lizardrui zur *Inis Cullin* schwimmen und dort wieder von einem Fischerboot aufgenommen werden (allerdings erwartet sie dort ein Meuchelkommando der Schwarzen Schatten...).

### Lizardrui

ECHSENWESEN

Gr 5

| LP | AP | RK | B  | St | Gw | In  | Abw. | Resistenz |
|----|----|----|----|----|----|-----|------|-----------|
| 15 | 11 | LR | 18 | 80 | 40 | m50 | +13  | +12/14/12 |

**Angriff:** Klaue+10 (1W6-2), Biß+10 (1W6) — Rau-fen+6 (1W6-2)

**Bes.:** *Schwimmen*+20, *Tauchen*+20

immer), wird ihnen eine reiche Belohnung durch den Fürsten selbst zuteil, ungeachtet dessen (und aller auf-rechten Bürger der Stadt) Achtung mit allen weiteren Annehmlichkeiten. Gelingt es ihnen nicht oder/und in-formieren sie keine der zuständigen Persönlichkeiten, geraten sie unter schärfste Bewachung und gar An-klage als Mitwisser und Mittäter, sofern sie dies nicht vermeiden können (auch durch Flucht aus der Stadt ... )!

Der Scadanmór wird im übrigen auch bei gelun-genem Anschlag nicht sinken (allenfalls um einiges im Hafenbecken absinken, gehalten von seiner sehr star-ken Vertäuung). Der Holzboden wird beschädigt, aber im Laufe des Winters wieder repariert werden können und gegen weiteres besser geschützt sein — kommt doch der „spezialisierte Magier“ nach zwölf Tagen end-lich an und wird zusammen mit der gesamten Elite der Schiffbauer sein Bestes tun, dass solcherlei Gefahr dem „Großen Hering“ nie mehr passieren mag ...