

Gelbes Blut

Ein Abenteuer für Figuren der Grade 7-9
Expose für Abenteuerwettbewerb

Die selbstgestellte Anforderung an dieses Abenteuer war, ein Stadtabenteuer zu schaffen, in dem auch einmal die Kämpfer auf ihre Kosten kommen und in dem die bei diesem Abenteuer nicht unübliche Szene „wir haben alle Informationsquellen abgeklappert, was machen wir jetzt?“ nicht auftritt. Das Abenteuer sieht daher einen vollständig linearen Ablauf vor – vom Ende jeder Szene führt ein sichtbarer roter Faden zum Anfang der nächsten. Nach relativ kurzer Zeit mündet das Ganze in eine wilde Kutschfahrt, einen furiosen Endkampf und einen zweiten furiosen Endkampf.

Dies heißt nicht, dass das Abenteuer um jeden Preis genau so, wie ein Film, abgespult werden muß (oder dass alle Spieler immer alle roten Fäden auch finden müssen...). Die Abenteurer können sich auch ihren eigenen Weg suchen, und der Spielleiter kann, insbesondere auf der Zeitschiene, (in Grenzen) flexibel reagieren, um dennoch das Finale bieten zu können. Es ist eben insofern ein etwas unübliches Stadtabenteuer, als relativ viel Action geboten wird und nur begrenzte Deduktionsleistung erforderlich ist.

Zusammenfassung

Die Abenteurer werden eines Abends im KanThai-Viertel von Meknesch fast Zeuge eines Mordes am kanthanischen **Rechtsgelehrten Wu**; sie stehen in einer dramatischen Szene kurz dem fliehenden Täter gegenüber. Kurz darauf werden sie von dessen Leibwachen höflich, aber mit Nachdruck zum Gespräch mit einem Freund des Opfers gebeten, dem **Händler Li** (der gleichzeitig – was sie nicht wissen, aus seinem Auftreten aber vielleicht errahnen können – eine Art Herrscher des kanthanischen Viertels von Meknesch ist). Li weist sie barsch an, den Mörder zu finden. Er schickt sie zunächst zur Stadtwache. Bestehen die Abenteurer darauf, so können sie auch den Tatort untersuchen und durch das Rekonstruieren des Mordes Hinweise auf den Mörder (zumindest dessen Fähigkeiten) erhalten. Sie treffen hier dann auch erstmals den Glücksritter **Jean le Pardignant**, der hier wie später etwas Leben und Élan in die Ermittlungen bringt.

Die **Stadtwache** ist hier (wie so oft in Meknesch) völlig nutzlos. Immerhin setzt sie sich in Bewegung, um zusammen mit den Abenteurern den Tatort in Augenschein zu nehmen. Dieser ist, eventuell zum allgemeinen Entsetzen, zu diesem Zeitpunkt bereits weitestgehend gesäubert und kaum mehr aussagekräftig. Jean le Pardignant tritt erneut auf und zieht mit der Stadtwache ab. Die Spielerfiguren werden zu **Händler Ming** geschickt, dem Compagnon von Händler Li.

Der Fremden gegenüber schüchtere Ming läßt die Abenteurer etwas warten, fragt sie lange über das Herbeiholen der Stadtwache aus, und gibt ihnen dann eine Reihe von

Informationen, insbesondere, dass es bei der letzten Besprechung des Toten wohl um den eiligen Transport dreier größerer Kisten ging. Dann schickt er sie weiter zur Kanzlei des Ermordeten. Im Herausgehen gibt ihnen ein Assistent noch ein versiegeltes Paket, das sie bitte dort abgeben möchten.

Die Kanzlei Wu ist nicht einfach, aber schließlich dennoch zu finden. Dort ist wenig Neues zu erfahren, jedoch viel Trauer zu teilen. Entscheidend ist hier das Päckchen, das die Abenteurer mitbringen. Es enthält Zollpapiere für drei große Kisten nach Alba. Mit dieser Information läßt sich hier auch zusammenbringen, dass Wu tags zuvor eine Passage nach dort auf dem Schiff von Ludovik Kovac gebucht hatte, diese jedoch auf Wunsch seines Auftraggebers widerrief.

Das Finale wird eingeleitet durch **Wagenlenker Wu**, der unvermittelt auftaucht, um zu melden, dass er von seinen Chef Wu (nicht verwandt) beauftragt worden sei, an einem Lagerhaus drei große Kisten abzuholen, deren Übernahme ihm jedoch von zwielichtigen Gestalten verweigert worden sei. Wenn nötig, taucht noch Jean le Pardignant auf, um die Spieler zum raschen Eingreifen zu bewegen.

Es folgt eine wilde **Kutschfahrt** durchs nächtliche Meknesch. Falls jemand vom Wagen fällt, kann Jean le Pardignant (wenn er nicht sowieso schon dabei ist) zufällig vorbeikommen und ihn aufnehmen. Er ist in ganz anderer Sache unterwegs, kennt aber den Fall von vorher. Die Jagd endet an einem Lagerhaus. Hier läßt gerade der kunstsammelnde **Vampir Alejandro Delgado Monteruiz de Villegrande** seine drei Särge mit Heimaterde auf Pferdefuhrwerke verladen. Die Reise ist vor allem dem Sammlerdrang geschuldet, jedoch ist ihm bekannt, dass der Boden unter seinen Füßen etwas warm zu werden beginnt, und er hat entsprechende Vorkehrungen getroffen.

Es liegt nun am taktischen Geschick und der Kampfkraft der Abenteurer, ob und wie schnell sie sich gegen den Vampir (Glücksritter/Hexer), einen Blutsauger, ein paar Todesbestien, einen Rattenschwarm, einige Skelette und einige professionelle Wächter der örtlichen Diebesgilde (mit Feuerkugel-Runenbolzen) durchsetzen können. Händler Li könnte mit Verstärkung eintreffen, oder später zum Aufräumen. Eventuell folgt noch eine zweite Kutschenjagd zum Schiff des Kapitäns Eustachos Kikidamides, die letztendlich mit der Sicherstellung auch des letzten hier verladenen Sarges enden dürfte. Beim Durchsuchen des Schlachtfelds tauchen jedoch Hinweise darauf auf, dass Monteruiz noch eine Stadtwohnung hat, in die er sich jetzt vermutlich geflüchtet hat. Will man ihn dort noch ausräuchern (Abenteurer der hier betrachteten Grade können sich ja auch nach einer großen Schlacht wie hier im Lagerhaus zumindest einmal recht schnell wieder regenerieren), so wird man allerdings auf einige Hindernisse stoßen; der Vampir ist jetzt gewarnt und hat in der Stadt auch so seine Verbindungen, die er mobilisieren wird, um die Abenteurer zu behindern. Gelingt es den Abenteurern dennoch, durchzudringen, bevor der Vogel ausgeflogen ist, kommt es zu einem zweiten Großkampf.

Der Vampir wird, gegeben die Eigenschaften und Möglichkeiten seiner Art, zwar aller Wahrscheinlichkeit nach entkommen, ist jedoch durch die Vernichtung seiner Särge temporär neutralisiert und gezwungen, an seinen Heimatort zurückzukehren und sich dort neue Ruhestätten zu schaffen. Die Abenteurer haben damit einen ihnen unbekanntem albischen Söldner vorläufig vor einem potenziell sehr unangenehmen Besuch gerettet. Insbesondere mit dem Vampir – der durchaus nicht immer ein Feind sein muß – kann man auch später noch einmal weitere Abenteuer erleben.

Zeitleiste

Der Vampir Monteruiz hat – in einer seiner Tarnidentitäten als Torwyn MacCintal – beim Meknescher Rechtsgelehrten Wu den Transport von drei Kisten nach Alba beauftragt. Die Umstände dieses Transports erweisen sich als problematisch – für Wu, ironischerweise aufgrund seiner Vorsicht, tödlich. Dadurch werden die Spielerfiguren in die Handlung verwickelt, die innerhalb weniger Stunden zum Finale eskaliert.

Vortag: Anfrage Monteruiz' beim Rechtsgelehrten Wu, Wu klärt Verfügbarkeit, nimmt an, weist Transport bei Wagenlenker Wu an, bucht bei Ludovic Kovac.

Mordtag: Monteruiz lehnt den Moraven Kovac als Schiffer ab und stellt weitere Sonderbedingungen (besonders schnelle und diskrete Beförderung, keine Kontaktpersonen, Kisten sind keinesfalls zu beschädigen oder gar zu öffnen, Selbstverzollung in Meknesch, ...). Wu verlangt daraufhin ein persönliches Treffen, um den Kunden kennenzulernen und seine Bedenken auszuräumen (er vermutet, es handele sich um geldwerte Konterbande und möchte sich vergewissern, daß ihn diese Fracht nicht in Schwierigkeiten bringen wird. Er hofft, es handle sich bei seinem Kunden nur um einen Albai mit einem Spleen!). Das Treffen findet am Abend im kanthanischen Restaurant „Die Gefährten des Long“ statt und endet mit dem Tod Wus. Auf der Flucht trifft Monteruiz kurz auf die Abenteurer. Daraufhin weist Händler/Drache Li diese an, den Mörder zu finden. Jean Francois le Pardignant tritt erstmals auf.

½ Stunde nach dem Mord: Die Händler/Drachen Li und Ming leiten Nachforschungen ein. Monteruiz fordert dringend Wagen und Wachen von der Diebesgilde an und bucht eine neue Passage, nach Chryseia. Die Abenteurer treffen bei der Stadtwache ein.

1 Stunde nach dem Mord: Die Abenteurer treffen mit der Stadtwache am Tatort ein. Jean Francois zieht mit der Stadtwache ab. Die Abenteurer gehen weiter zu Händler/Drache Ming. Der Trupp der Diebesgilde trifft an Monteruiz' Lagerhaus ein.

1¼ Stunden nach dem Mord: Monteruiz hat die Männer der Diebesgilde in ihre Aufgabe eingewiesen.

1½ Stunden nach dem Mord: Abenteurer bei Ming. Erstes Gespann in die Lagerhalle hineinmanövriert.

2 Stunden nach dem Mord: Abenteurer bei Wu. A-Rahmen in der Lagerhalle aufgerichtet. Eventuell nächstes Auftreten von Jean Francois. Wagenlenker Wu tritt auf. Die Abenteurer machen sich auf den Weg zur Lagerhalle.

2½ Stunden nach dem Mord: bei „schneller“ Fahrt und keinerlei Verzögerung Eintreffen der Abenteurer bei der Lagerhalle. Erstes Gespann beladen.

2¾ Stunden nach dem Mord: erstes Gespann aus der Lagerhalle herausgefahren.

3 Stunden nach dem Mord: zweites Gespann beladen.

3 ¼ Stunden nach dem Mord: zweites Gespann aus der Lagerhalle herausgefahren.

3 ½ Stunden nach dem Mord: drittes Gespann beladen.

3 ¾ Stunden nach dem Mord: drittes Gespann aus der Lagerhalle herausgefahren – Vogel ausgeflogen!

6 Stunden nach dem Mord: Monteruiz verlässt seine Stadtwohnung – Vogel endgültig ausgeflogen!

Der Zeitplan sieht zunächst sehr knapp und eng aus. Er sollte allerdings flexibel gehandhabt werden. Es gilt das oben zur Abenteuergestaltung insgesamt Gesagte: wenn die Spieler mehr Spaß daran haben, das Abenteuer mit einem weniger ausgeprägten Roten Faden zu spielen, oder wenn Verzögerungen eintreten, die der Spielleiter nicht „bestrafen“ möchte, dann passt sich die „Abenteuer-Realität“ eben entsprechend an (z.B. könnte Monteruiz durchaus länger brauchen, um mit der Diebesgilde handelseinig zu werden. Er wird allerdings deutlich vor Tagesanbruch fertig sein wollen, tagsüber will er, als Vampir, möglichst nichts durch die Gegend fahren lassen müssen, in dem er gegebenenfalls gerade drinliegt!).

Erfolgreiche Abenteurer können sich hier Göttliche Gnade und, aus der Hand Lis, bedeutende Geldbeträge verdienen.