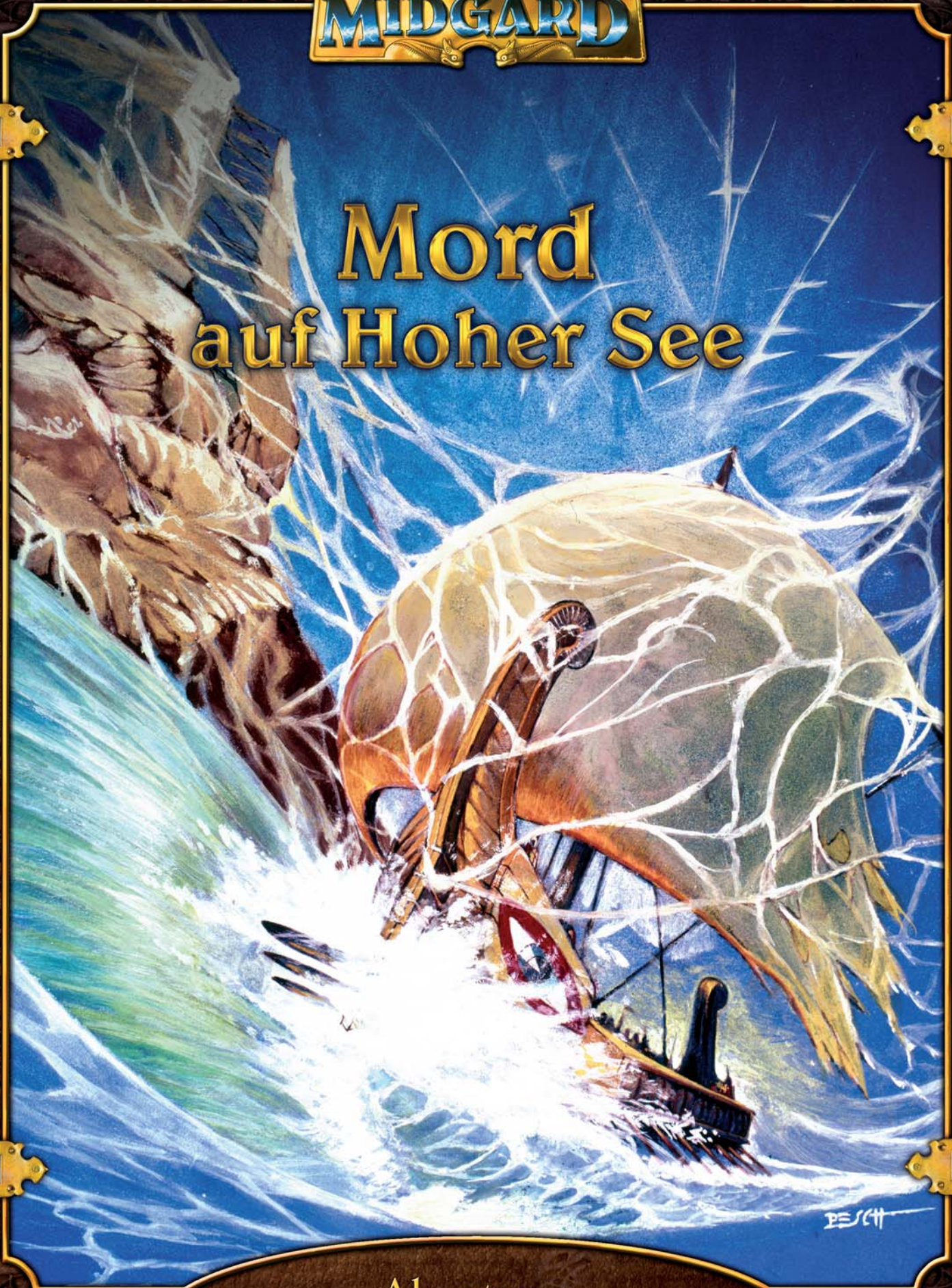


MIDGARD

Mord auf Hoher See



ESCH

Abenteuer



Jürgen E. Franke

Mord auf Hoher See

Herausgeber und Verlag: Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
<http://www.midgard-online.de> ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 1987-2014 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg
Titelbild: Helmut W. Pesch, Illustrationen: Klaus-Michael Bitzer, Zierleiste: Ulf Lehmann
Printversion zur Unterstützung des Gratisrollenspieltages 2014
ISBN 978-3-924714-97-0

Abenteurer müssen gelegentlich weite Reisen unternehmen. Auf *Midgard* ist ein Schiff das bequemste und - solange die Fahrt auf Flüsse oder Küstennähe beschränkt bleibt - in vieler Hinsicht auch das sicherste Fortbewegungsmittel. Eine Reise kann im Rollenspiel so aussehen, dass der Spielleiter den Spielern sagt: „*Ihr wollt nach Argyra? Gut. Morgen früh läuft ein Schiff aus. Ihr zahlt 10 Goldmünzen pro Nase und kommt nach 2 Wochen Fahrt an.*“ Zusätzlich kann er die Seereise noch mit ein paar Zufallsbegegnungen spicken. Beide Methoden erfüllen den Zweck, die Abenteurer von A nach B zu transportieren. Sie tragen aber nicht dazu bei, den Spielern die Welt *Midgard* nahe zu bringen. Die folgende Geschichte zeigt, wie man aus einer längeren Schiffsreise ein eigenes kleines Abenteuer machen kann.

Der Ablauf des Abenteuers hängt sehr von den Aktivitäten der Abenteurer ab. Vor allem kann es passieren, dass eine der im Handlungsabriss erwähnten Personen zu dem vorgesehenen Zeitpunkt gar nicht mehr an Bord ist, da die Spieler unvorhersehbare Entscheidungen getroffen haben. Um dem Rechnung zu tragen, werden gelegentlich in kleinerer Schrifttype alternative Handlungsstränge angesprochen. Wie immer muss der Spielleiter aber bereit sein, bei Bedarf zu improvisieren.

Die Rote Seekuh

Die *Rote Seekuh* ist ein kleines Handelsschiff von 20 m Länge und 7 m größter Breite. Die Seitenhöhe ist mittschiffs 3,50 m, der Tiefgang etwa 2 m. Die Außenwand des Schiffes ist dunkelrot gestrichen, und in Bugnähe sind zwei große Augen in weiß und schwarz aufgemalt. Das vordere und das hintere Viertel des Schiffs verfügen über eine Deckbeplankung, wodurch 1,80 m hohe Unterkünfte für Passagiere und Besatzung gebildet werden. Die mittschiffs verstaute Ladung wird mit Planen abgedeckt. Der Antrieb erfolgt mit einem einzigen breiten Luggersegel, das in zartem Grün eingefärbt ist. Bei Bedarf kann das Schiff auch mit je zwei Riemen pro Seite gerudert werden. Gesteuert wird mit einem steuerbords angebrachten Seitenruder. Als Beiboot dient ein Ruderboot von 4 m Länge, das im Normalfall 7, im Notfall 10 Personen fasst. Das Schiff ist erst 8 Jahre alt und in gutem Zustand, wie jeder Abenteurer mit seemännischen Kenntnissen feststellen kann.

Die Normalbesatzung besteht aus dem Schiffer, der gleichzeitig als Kapitän und Steuermann fungiert, und einer Besatzung von 7 Mann. Um Ausfälle ausgleichen zu können,