

DIE SCHATULLE

WINTER-OPC 2012/2013

FANTASY-EINSEITER VON AMEL UND SEINEN VERSUCHSKANINCHEN LARS UND SWEN

HINTERGRUND

Drei Kurtisanen der Familie von Melchum, einem mächtigen Mitglied der Kurtisanengilde, sind verschwunden (Ivomya, Dana und der männliche Elf Oiodin). Zwei Tage nach ihrem Verschwinden tauchte Danas Leiche tot im Stadtviertel der Gilde auf.

Die Entführer arbeiten im Auftrag der Familie Dorikeikos (ehrenwertes Mitglied der Traumhändlergilde). Familienoberhaupt Sidar Dorikeikos will sich damit an den von Melchums rächen, denn sie "verführten" einst seine Tochter Adira dazu, als

Kurtisane zu arbeiten. Sidar ist es egal, ob das ein ehrbarer Beruf ist. Niemand darf seine Tochter ungestraft zu einer Hure machen!

Er lässt dem Elfen Oiodin die linke Hand abschlagen und sie in eine mit einem Wappen verzierte Schatulle legen. Dieses übergibt er einem Boten, damit er es dem Familienoberhaupt, Firnyan von Melchum, als eindeutige Botschaft zukommen lässt. Der Bote wird allerdings überfallen und beraubt. Die Räuber lassen die Schatulle aus Angst liegen, weil das Wappen der mächtigen Kurtisanengilde darauf

prangt. Ein Bettler findet es, und als er es sich ansieht, wird er von Stadtwachen entdeckt und flieht.

Adira arbeitet inzwischen nicht mehr für die Familie von Melchum, sondern ist in das Haupthaus der Gilde gezogen. Oberhaupt der Kurtisanengilde, Iskander von Winhall, und sie haben sich verliebt. Wenn Adira im Laufe des Abenteuers entführt wird, verschwindet Iskanders ansonsten so erhabene Eleganz, und er wird zu einem Häufchen Elend, das jede Hilfe annimmt.

POTENZIELLE BEGEGNUNGEN, DIE MIT DER ENTFÜHRUNG IN ZUSAMMENHANG STEHEN

- Die SC werden fast von einem Bettler über den Haufen gerannt, der von drei Stadtwachen verfolgt durch die Menge stürmt. Er drückt ihnen ein Kästchen in die Hand und läuft weiter. Während zwei der Wachen den Bettler bleibt einer von ihnen (Kermal) bei den SC stehen und beschuldigt sie der Beihilfe zum Diebstahl. Evtl. kann Hakim (s. u.) an dieser Stelle helfen – entweder durch Wortgewandtheit oder mithilfe befreundeter Bettler, die ein Ablenkungsmanöver starten. Die Schatulle ist mit dem Wappen der Kurtisanengilde verziert. Im Kästchen liegt eine vor ca. einem Tag abgetrennte linke Hand eines Elfs mit einem Ring am Finger, der ein weiteres Wappen zeigt. Es ist das Wappen der Familie von Melchum. Unter dem Deckel der Schatulle klemmt ein anonymer Brief mit einer Lösegelderpressung: 500 D sollen bei Sonnenuntergang in eine blaue Dschunke im Armenviertel des Hafens hinterlegt werden, sonst tauchen bald weitere Körperteile auf.
- Iskander von Winhall, Oberhaupt der Kurtisanengilde, weiß von den Entführungen aus der Familie von

Melchum und heuert gern jede Heldengruppe an, die anbietet, sich um das Problem zu kümmern.

- Eine Stunde nach Sonnenuntergang sieht ein Mann namens Djadi in der blauen Dschunke nach den Dukaten. Anschließend trinkt er einen magischen Trank, der ihn unter Wasser atmen lässt, flieht über die Boote Richtung Wasser, und springt schließlich hinein. Wird er nicht gestellt, versteckt er die Dukaten irgendwo in der Stadt. Der junge Mann wurde von einem ihm unbekanntem Herren angeheuert, um den Beutel zu holen. Er soll sich seinen Anteil von 25 D nehmen, den Beutel verstecken und sich am nächsten Tag eine Stunde nach Sonnenaufgang mit dem Herren im Badehaus treffen.
- Der Herr, der sich mit Djadi im Badehaus treffen will, hat für alle Fälle einen Mengbilar (ein Dolch mit Giftkanal) unter ein nahes Handtuch in die Dampfsauna schmuggeln lassen. Er wurde von der Familie Dorikeikos geschickt. Er heißt Drebek.
- Zeitgleich zur Geldübergabe wird der Versuch unternommen, Adira aus

dem Gildehaus der Kurtisanengilde zu entführen. Die Bewohner werden davon völlig überrascht. Iskander von Winhall ist außer sich, wenn es gelingt.

- Adira wird auf die Insel der Träume in die Rachhöhle „Zur listigen Ziege“ gebracht und von dort in den Keller des Gildehauses der Traumhändlergilde. Ihr Vater will sie eine Weile in einem Käfig schmoren lassen, bevor er sie befreit. Adira kann sich bereits vorher denken, wer hinter ihrer Entführung steckt. Die beiden anderen entführen Kurtisanen, Ivomya und der einhändige Oiodin, sind ebenfalls dort.
- Von Winhall zeigt sich sehr dankbar, wenn Adira (und/oder die anderen Kurtisanen) befreit werden. Erfährt er, wer der Drahtzieher ist, kommt es zum Krieg zwischen den Gilden. Der Krieg könnte eingeleitet werden, indem eine Heldengruppe Sidar Dorikeikos entführt und der Gerechtigkeit von Iskander von Winhall zuführt.

WEITERE BEGEGNUNGEN

- Die Gruppe erreicht die Stadt vermutlich über den Hafen. Hakim, ein Mann kleiner Statur, Stadtführer und ehrenwertes Mitglied der Bettlergilde, bietet seine Dienste als günstiger Dragoman (Stadtführer) an. Er gibt ihnen gleich den Tipp, dass sie Stadtrechte kaufen müssen und hilft ihnen dabei. Er ist vielleicht der loyalste und bestinformierte Dragoman von ganz Mengbilla, aber etwas überfreundlich.
- Ein Mann namens Abelmir und ein paar Schläger behaupten, nur die Fernhändlergilde hätte das Recht, Dienste als Stadtführer anzubieten (gelogen). Die drei versuchen Hakim aus der Hafengegend zu vertreiben.

- Eine kleine Organisation macht sich die spezielle Rechtslage der Stadt zu Nutze. Sie beobachten den Hafen auf der Suche nach naiv wirkenden Neuankömmlingen, passen diese ab und verprügeln sie stark genug, dass sie Hilfe benötigen. Eine andere Gruppe klappert die hafennahen Heiler ab und überprüft die Stadtrechtspapiere der Patienten. Ist jemand dabei, der noch keine Stadtrechte kaufte, wird dieser in die Sklaverei verschleppt.
- Consuela ist eine gute Heilerin in der Nähe des Hafens, aus deren Räumen häufig Verletzte entführt werden, weil sie keine Stadtrechtspapier haben. Sie warnt ihre Kunden immer sofort, doch häufig genug ist es dann schon zu spät, weil

die Häscher vor der Tür bereits lauern.

- Hakim hat Schulden. Ein Moha namens Huka-Hey Hapa hat die Schulden zum halben Preis vom ursprünglichen Gläubiger gekauft und will sie nun eintreiben. Er schickt Schläger. Gern macht er das Angebot, seinen Champion gegen eine beliebige Person im Zweikampf antreten zu lassen, um um die Schulden zu kämpfen. Dass dieser Kampf in der Gladiatorenarena stattfinden und sein Champion Valadur, ein riesenwüchsiger Thorwaler mit ungeheuren Kräften ist, verschweigt er.

STICHWORT: (KÄUFLICHE) LIEBE

Dieses Abenteuer spielt in Mengbilla, einer im warmen Süden gelegenen Metropole voller Verbrechen, Drogen und Gängelei. Mengbilla ist zwar eine aventurische Stadt, doch wurde sichergestellt, dass DSA-Unkundige alle notwendigen Informationen erhalten. Die Wiki Aventurica gibt nähere Auskunft über die Stadt.

Mengbilla-Stichworte

Wappen: Haifisch, Kulturengemisch, Hafenstadt, „Stadt der 1000 Verbote“, Drogen, Gilden = Kartelle

Beispiele für Gilden

Traumhändlergilde (Drogenhändler), Kurtisanengilde, Bettlergilde, Fernhändlergilde, Alchimistengilde

Orte in Mengbilla

- Der Hafen:** Hafenarbeiter, Huren, Drogenverkäufer, Fremde. Es riecht nach dem Süden: Gewürze, fauliges Hafenwasser, Schweiß.
- Amtshaus der Einbürgerung (am Rand des Hafens):** Gelangweilte Männer hinter schweren Schreibtischen verkaufen Stadtrechte an die Besucher, die in langen Schlangen anstehen. Ohne Stadtrechte ist man rechtlos und kann jederzeit zu Zwangsarbeit oder in die Sklaverei gezwungen werden.
- Altstadt:** Eine Ansammlung an labyrinthischen Gassen, die von auffälligen Hütten aus morschen Brettern eingerahmt werden. Es ist das Viertel der Armen und Bettler.
- Familensitz der von Melchums:** Ein hübsches Herrenhaus im Norden der Stadt.
- Gildehaus der Kurtisanengilde:** Mehrstöckiger Steinbau, herrschaftlich und teuer. Arbeitsstätte von Adira und anderen ausgewählten Edelkurtisanen. Wohnhaus von Iskander von Winhall, dem Oberhaupt der Gilde.
- Armenviertel des Hafens:** Dutzende von aneinandergelagerten Boten liegen in diesem Teil des Hafens. Keine Stege. Sie dienen armen Stadtbewohnern als schlechte Unterkünfte.
- Badehaus:** Dampfsauna, warmes und kaltes Wasser. Es dient der Entspannung, aber auch als Treffpunkt, um ungestört über Geschäfte zu sprechen.
- Arena:** Gladiatorenkämpfe
- Insel der Träume:** Flussinsel in der Mündung, Einflussgebiet der Traumhändlergilde (Rauschkrauthändler).
- Gildehaus der Traumhändlergilde:** großes Haus auf der Insel der Träume. Im Keller: Zwei (später drei) entführte Kurtisanen in einem Käfig.
- Rachhöhle „Zur listigen Ziege“:** Taverne, in der man gemeinsam Rauschkraut raucht. Sie liegt auf der Insel der Träume zwischen dem Gildehaus der Traumhändlergilde und einem weiteren wichtigen Haus der Gilde. Die Keller der drei Gebäude sind verbunden.

<http://bucheibon.wordpress.com>