

# DIE FRACHT DER GOLDEN PRINCESS

Ein Savage Worlds™ OneSheet vom Abenteuer-Blog



Wir schreiben das Jahr 1938. Die Spielercharaktere sind auf einer Seereise von Afrika nach Amerika als auf dem Schiff das Chaos ausbricht.

Im Laderaum des Ozeandampfers "Golden Princess" befindet sich der neueste Fund der archäologischen Ausgrabungen von Sir Matthew Macmillan vom American Museum of Natural History, ein geheimnisvoller Sarkophag aus Persien mit bisher unbekanntem Schriftzeichen.

Doch Sir Macmillan ist nicht der einzige Wissenschaftler, der an dem Sarkophag starkes Interesse hegt. Ein deutsches Kanonenboot zwingt die "Golden Princess" zum Anhalten, und SS-Truppen besetzen das Schiff.

Naziwissenschaftler Professor Raimund Wayreich geht direkt mit einem Teil seiner Leute unter Deck. Im Gegensatz zu Sir Macmillan weiß Professor Wayreich die Schriftzeichen zu deuten. Der Sarkophag enthält die Überreste von Shadrach Al'Amach, einem mächtigen Dämonenpaktierer aus Babylon, sowie dessen Aufzeichnungen auf Steintafeln.

## **ALLE MANN AN DECK**

Die Soldaten haben sich in Windeseile auf dem ganzen Schiff verteilt und taktisch wichtige Stellen besetzt.

Je 2 Mann befinden sich an den Rettungsbooten, 4 Mann am Zugang zu den Laderäumen und ein ziemlich bulliger Unteroffizier mit 5 Soldaten bewacht die Brücke. Weiter 4 Soldaten patrouillieren zu je 2 Mann die Decks.

Wie auch immer die Charaktere agieren, so lange das Kanonenboot nicht ausgeschaltet oder über Funk Hilfe angefordert wird, sieht es schlecht für die „Golden Princess“ und alle an Bord befindlichen Passagiere aus.

Das Nazischiff liegt auf der linken Seite der „Golden Princess“ vertäut und ist mit Hilfe eines Landestegs mit dieser verbunden. Um sich unbemerkt an den Patrouillen sowie der Schiffsbesatzung an Bord zu schleichen wird jeweils eine Probe auf Heimlichkeit -2 fällig.

Mittels Schwimmen und Klettern (-2) Proben ist es auch möglich sich am Schiffsrumpf hinab zu lassen und zum Kanonenboot hinüber zu schwimmen.

Um sich an die Wachen der Brücke (gilt für beide Schiffe) an zu schleichen ist jeweils ein vergleichender Wurf zwischen der Heimlichkeit der Charaktere und der Wahrnehmung der Wachen fällig.

Alternativ kann man auch mittels Proben auf Heimlichkeit und Klettern das Kanonenboot sowie dessen Brücke oder aber die Brücke der Golden Princess erreichen.

Sollten die Charaktere ihren Weg zur Brücke der „Golden Princess“ freigekämpft haben, ruft der dort gefangen gehaltene Kapitän über Funk um Hilfe, worauf sofort ein amerikanisches Schlachtschiff in der Nähe reagiert. Doch bis das Schlachtschiff ankommt, ist Professor Wayreich längst weg, sofern die Spielercharaktere ihn nicht stoppen.

## **EHERNE KATAKOMBEN**

Der Laderaum hat nur einen offensichtlichen Zugang, nämlich am Bug des Schiffs. Sobald die dortigen Wachen weg gelockt oder ausgeschaltet wurden, können die SC's hinab ins Halbdunkel (entsprechende Modifikatoren beachten). Sofern die Charaktere sich nicht besonders leise um die Wachen gekümmert haben, wissen Wayreichs Männer (4 Mann), dass die Charaktere kommen. Sie haben einen Hinterhalt zwischen einigen Kistenstapeln aufgebaut, während im Hintergrund Wayreich bereits düstere Formeln von den Steintafeln rezitiert und dabei von einem unheimlichen Leuchten umgeben ist.

# DIE FRACHT DER GOLDEN PRINCESS

Ein Savage Worlds™ OneSheet vom Abenteuer-Blog



Nach der zweiten Kampfrunde hat Wayreich seine Beschwörungen abgeschlossen und sich einen Teil der dämonischen Kräfte Al'Amachs angeeignet. Er mischt nun kräftig mit.

## EIN SCHIFF IST KEINE EINSAME INSEL

Neben den Charakteren befinden sich natürlich noch weitere Personen auf dem Schiff. Insgesamt 12 Mann Schiffsbesatzung, 20 weitere Passagiere sowie Sir Macmillan.

Während Macmillan aufs Schärfste protestiert und erst Ruhe gibt, nachdem zwei SS-Soldaten ihm mit Erschießung drohen, halten sich die übrigen Passagiere im Hintergrund.

Dem auf der Brücke gefangenen Kapitän sowie der restlichen Besatzung juckt es zwar in den Fingern, die Nazis von Bord zu werfen, doch so lange sie keine Chance erkennen können, werden sie sich in ihr Schicksal fügen. Die Besatzung ist nicht bewaffnet, jedoch gibt es genug Möglichkeiten, um Knüppel und ähnliches zu improvisieren.

## NACHSPIEL

Die Steintafeln wandern in eine riesige Lagerhalle der amerikanischen Regierung, die Charaktere werden für ihren heldenhaften Einsatz von der Besatzung und den Passagieren der „Golden Princess“ gefeiert.

Sir Macmillan zeigt sich zudem sehr großzügig und dankt den Charakteren nicht nur aufrichtig, sondern belohnt sie zudem noch mit jeweils 500 britischen Pfund.

## WARUM SIND DIE CHARAKTERE AN BORD?

Dieser Absatz soll Hinweise geben, wieso die Charaktere an Bord der „Golden Princess“ sein

könnten.

- Sie gehören zu den Abenteurern, die mit Sir Macmillan den Sargopharg gefunden haben.
- Sie sind Großwildjäger auf der Rückreise von einer Safari.
- Sie sind angeworbene Wachen für das Schiff gegen Piraten.
- Sie sind europäische Kriegsflüchtlinge.

## DIE „GOLDEN PRINCESS“

Unten befindet sich eine grobe Skizze der Szenerie zum besseren Verständnis.

Die „Golden Princess“ ist ein recht kleiner Ozeandampfer, welcher regelmäßig zwischen Afrika und den USA hin- und herpendelt.

- 1: Brücke der „Golden Princess“ sowie direkt dahinter der Aufbau oberhalb des Maschinenraums mit den zwei Schornsteinen.
- 2: Die Passagierkabinen, Speiseraum, usw.
- 3: Sonnendeck mit Zugang zu den Laderäumen.
- 4: Heck mit den Rettungsbooten.
- 5: Nazi-Kanonenboot.



