

Geistreich

Hafenspuk



Ein Pen and Paper Abenteuer

von

Carsten Pfeffer

31. Oktober 2023

Regelwerk: Rookie's Die

Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Namensnennung 3.0 Lizenz*.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Ereignisse 1498	4
Fakten zur Kogge	4
Stationen auf der Reise der Kogge:	5
Prolog	6
Hauptquartier	7
Kapitel I - Ankunft	8
Hafen von Stelingsiel	8
Tuchgasse	9
Kanalschacht	9
Touristeninformation	9
Hafenwache	10
Deep-Dive: Alles für's Tauchen und Wassersport	12
Antiquariat Eckers	12
Pension „zur Quetschkommode“	13
Kapitel II - Investigationen	19
Die Sieler Kogge	20
Deck	20
Achterkastell	21
Kajüte	21
Laderaum	21
Antiquariat Eckers	23
Antiquariat Eckers - Obergeschoss	26
Die Rote Laterne	27
Erdgeschoss	27
Obergeschoss	29
Keller	30
Club der dichten Toten	31
Kapitel III - Showdown	34
Die sechste Kanone	34
Das Geisterschiff	35
Ablauf des Kampfes	35
Hilfreiche Umgebung	36
Zusätzliche Schikanen	37

Liste aller Hinweise	38
Charaktere	39
Liste aller Charaktere	39
Charakter-Pool	40
Trivia	41
Orte	41
Die Handelskontore der Hanse	41
Die Schiffe	41
Die Rote Laterne	42
Ryeland-Wolle	42
Die Hanse und England	42
Rittmeyer	42
Club der dichten Toten	42
Bruder Jakobus	42
Inspiration	42
Appendix A: Fax	43
Appendix B: Flyer mit Karte	44
Appendix C: Flucht- und Rettungsplan EG	45
Appendix D: Flucht- und Rettungsplan OG	46
Appendix E: Speisekarte	47
Appendix F: Logbuch 9. März	48
Appendix G: Logbuch 10. März	49
Appendix H: Logbuch 11. März	50
Appendix I: Logbuch 12. März	51
Appendix J: Logbuch 13. März	52
Appendix K: Brief Mathilda 10. März	53
Appendix L: Brief Mathilda 13. März	54
Appendix M: Relevante Spukerscheinungen	55

Vorwort

Geistreich ist ein Szenario, welches in den späten 90er-Jahren in Deutschland spielt. Es ist eine Zeit des Aufbruchs in eine neue, digitale Zeit. Die letzten Spuren der verstaubten Bonner Republik, sowie der DDR verblassen langsam und Internet sowie Mobiltelefone sind zunächst noch selten, werden aber immer mehr in der Mitte der Gesellschaft ankommen. In den Kinos läuft der Blockbuster *Titanic* und Bundeskanzler Kohl wird nach 16 Jahren an der Regierung abgewählt. Alle Preise während des Abenteuers sind noch in D-Mark angegeben. Unsere Gespensterjägergruppe ist in der fiktiven Großstadt *Blauenburg* ansässig. Dort ist es trist, in den Häuserschluchten reiht sich zwischen Banken und Versicherungen eine Anwaltskanzlei an die nächste. Ziel des Szenarios ist es, eine gewisse Verbitterung und Tristesse im Sinne des Film Noir zu erzeugen. In der Chronologie von *Geistreich* handelt es sich hierbei um das erste Abenteuer.

In diesem Abenteuer werden die GeisterjägerInnen in die fiktive Hansestadt Stelingsiel an der Nordsee gerufen, um den Spuk auf einer historischen Hansekogge¹ zu bekämpfen. Auf der Kogge spukt ein Klabautermann, der aber nicht das eigentliche Problem ist, da Klabautermänner in der Regel eher gutmütige Spukerscheinungen sind. Die SpielerInnen sollten herausfinden, dass sich ein historisches Ereignis in wenigen Tagen zum 500. Mal jährt und daher der Geist eines fremden Kapitäns die Stadt heimsucht.

Der Kapitän *Henning Rittmeyer* hatte 500 Jahre zuvor die heute noch erhaltene Kogge und ihren Kapitän *Piet Homann* (der heute als Klabautermann auf besagter Kogge spukt) gejagt und die Stadt Stelingsiel angegriffen, um ein neues Handelsabkommen zu verhindern.

Nach der Ankunft in der Hafengstadt besteht das Abenteuer hauptsächlich aus dem Sammeln von Hinweisen, bis der Jahrestag des historischen Ereignisses offensichtlich wird. Zur Stunde der Versenkung von Rittmeyers Schiff in der Bucht von Stelingsiel wird dieses als Geisterschiff wieder auftauchen und die SpielerInnen angreifen. Nach der Recherche wird der zweite Teil des Abenteuers aus den Vorbereitungen für den Showdown mit dem Geisterschiff bestehen. Um dies zu meistern kann entweder das Geisterschiff mit Hilfe der Kanonen der Kogge versenkt, oder ihr Kapitän besiegt werden (u.a. mit Hilfe von Gegenständen aus dem Leben des Geists). Die besten Hinweise werden in der „*Roten Laterne*“, einem verfallenen Hafengebäude zu finden sein, in dem einst die geliebte des Klabautermanns lebte und nun als Geist ihr Unwesen treibt.

Eine Besonderheit an diesem Abenteuer ist, dass einige der auftretenden Geister als maritime Spukerscheinungen klassifiziert sind und durch ihre natürliche Umgebung im Salzwasser immun gegen das sonst übliche Hausmittel gegen Geister (Salz) sind.

¹ Koggen waren in der Hansezeit die wichtigsten Schiffstypen für Handel auf Nord- und Ostsee

Ereignisse 1498

- 1469-1485 führen England und die Hanse Krieg (England wollte Handelsrouten in der Ostsee)
- parallel finden in England die „Rosenkriege“ (1455-1485) um den Thron statt, was die Position Englands schwächt.
- Die Hanse hat 4 Kontore außerhalb der Hanse:
 - Bergen, Norwegen
 - Nowgorod, Russland („*Peterhof*“ bei St. Petersburg)
 - Brügge, Flandern (Doppeladler als Wappen)
 - London, England („*Stalhof*“, Doppeladler als Wappen); Stoffe („*Tuch*“) aus England gegen Holz, Getreide und Metalle
- Nach dem Hansisch-Englischen Krieg wurden die Handelsbeziehungen wieder aufgenommen, der Stalhof-Kontor in London wieder belebt.
- Stelingsiel will Abkommen über zukünftigen Handel in Kraft setzen, indem eine Kogge voll Ryeland-Wolle² geliefert werden soll.
- Brügge, ebenfalls Handelskontor der Hanse, hat an Bedeutung verloren und sieht sich nun im Hintertreffen:
 - einst wichtiger Handelskontor (geographisch sehr nah an London)
 - nach dem Tod von Maria von Burgund 1482 verschlechterte sich die Beziehung zu ihrem Mann Maximilian (Habsburger, später Kaiser des dt. römischen Reiches)
 - aufgenommene Handelsbeziehungen bedrohen Stellung Brügges
 - Brügge sendet Kraweel, um Kogge abzufangen
 - Kraweel ist ein neuer, schnellerer Schiffstyp aus Italien

Fakten zur Kogge

- Geschwindigkeit: 5-8 Knoten (9-14 km/h)
- Ladung: 80-100t
- Tiefgang: 1,25 - 2,25m (je nach Ladung)
- Geschätzte Reisedauer einer Kogge von London nach Norddeutschland (niedersächsische Nordseeküste): 4,5 Tage

² Schafrasse mit besonders weicher Wolle, Lieblingswolle von König Heinrich VII. Tudor von England

Stationen auf der Reise der Kogge:

- Am Morgen des 9.3.1498 in London (Stalhof) ausgelaufen (=> Tuch aus Ryeland-Wolle)
- Kraweel mit Henning Rittmeyer auf Abfangkurs aus Brügge (auf der gegenüberliegenden Seite direkt wo der Ärmelkanal in die Nordsee mündet)
- Am Morgen des 10.03. (nach dem einem Tag Reise): kurzes Gefecht, Kraweel verliert Spur der Kogge im Nebel
- Beide Kapitäne kennen sich in der Nordsee gut aus, aber Piet Homann ist insbesondere das Gebiet um Stelingsiel besser vertraut und kann daher einen leichten Vorsprung gegenüber dem eigentlich schnelleren Kraweel aufbauen (trotz Ladung)
- Vor der Bucht von Stelingsiel lauert das Kraweel der Kogge auf, diese kann aber in die sichere Bucht einlaufen (In der Nacht zum Sonntag, den 13.03.1498)
- Das Kraweel zerstört den Nordturm am Eingang der Bucht (wo sich heute ein Leuchtfeuer befindet). Der Turm hatte Pulver im Unteren Geschoss gelagert und der ganze Turm ist bei einer gigantischen Explosion zerstört worden.
- Die Soldaten im Südturm haben daraufhin in Panik fluchtartig ihre Stellungen verlassen
- Während Trümmerteile von der Explosion ins Wasser fallen, fährt auch das Kraweel in die Bucht ein
- Homann sieht nicht explodierte Pulverladungen hinter dem Kraweel, unerreichbar für die Kanonen der Kogge
- Homann klettert mit der Kanone auf den Mast der Kogge und schießt auf die Munitionskisten
- Die Kisten explodieren, setzen das Kraweel in Brand und durch die Hitze der Kettenreaktion entsteht ein Strudel, der das Schiff mit sich reißt
- Die Kanone rutscht vom Mast und zieht Homann mit in die Tiefe, er ertrinkt auf dem Grund der Bucht.
- Die Waren aus England sind wohlbehalten eingetroffen und Stelingsiel wird wichtiger Handelsknoten zur Spätzeit der Hanse

Prolog

[Musik: „Geistreich Intro“]

Blauenburg, 10. März 1998 - irgendwo in Deutschland.

In einer aufgeklärten und zunehmend technologisierten Welt ist kein Platz für Aberglaube. Niemand glaubt an Gespenster oder übernatürliche Phänomene. Geisterscheinungen oder UFO-Sichtungen werden ins Reich der Phantasie verbannt. Und doch gibt es sie, jene unerklärlichen Vorkommnisse, welche die etablierte Wissenschaft überfordern.

Euer Agentur ist eine von der Gesellschaft zur Erforschung und Eindämmung von Spukerscheinungen und paranormalen Aktivitäten (kurz: G.E.E.S.P.A.) zertifizierte Unternehmung. Ihr habt euch in den letzten Jahren einen einschlägigen Ruf als Spezialisten für effiziente und diskrete Spukbekämpfung erarbeitet.

Euer schlagfertiges Team besteht aus *[Namen vorlesen und SpielerInnen vorstellen lassen.]*

[Musik: „Haunted Jazz“]

Euer letzter Auftrag ist bereits einige Monate her und ihr sitzt gelangweilt in eurem Hauptquartier, als sich plötzlich das Faxgerät meldet.

(Appendix A: Fax (S.43) kann an die SpielerInnen ausgehändigt werden)

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich schreibe Ihnen, weil sich die Ereignisse in unserer beschaulichen Stadt in den letzten Wochen überschlagen. Ich bin Kapitän auf einem Museumsschiff in der Hafenstadt Stelingsiel. Die Kogge aus dem 15. Jahrhundert ist die einzige ihrer Art, die noch im Original erhalten ist. Es erfüllt mich mit Stolz, nicht nur Hafenführungen und Schiffsbesichtigungen anbieten zu können, sondern als Kapitän auch Paare, die auf unser Sieler Kogge den Bund der Ehe eingehen wollen, miteinander zu vermählen.

Schon immer wurde gemunkelt, dass es auf unserer Kogge spuken würde. Ich selbst halte normalerweise nichts von dererlei Unsinn, muss jedoch zugeben, dass mir bei der einen oder anderen Gelegenheit Zweifel an meiner Überzeugung kamen. Es scheint, als spuke ein wahrhaftiger Klabaftermann bei uns. In den letzten Wochen ist der Spuk jedoch unerträglich geworden. Nachts sind Schreie zu hören, manchmal ein Knallen, wie Kanonenfeuer und zuweilen bewegen sich auch Gegenstände wie von Geisterhand.

Ich wende mich an Sie, da Sie mir als kompetent und diskret agierende Experten auf diesem Gebiet empfohlen wurden. Noch befinden wir uns zum Glück in der Nebensaison. Sobald die Temperaturen jedoch steigen, können wir es uns nicht leisten, die Feriengäste durch diesen Schabernack zu verlieren. Bitte helfen Sie uns!

Stelingsiel ist gut mit der Bahn zu erreichen, der Bahnhof ist nahe dem Hafen gelegen. Melden Sie sich in der Pension „zur Quetschkommode“. Dort können Sie unterkommen. Sie wird von meinem Bruder geführt. Wir erwarten Sie in der Hoffnung, dass Sie uns helfen können!

Mit freundlichen Grüßen,

Harald Behrens

~ Pension zur Quetschkommode ~

Inhaber: Karl-Heinz Behrens ♦ Hansegasse 17 ♦ 26315 Stelingsiel

Hauptquartier

[Musik: „Haunted Jazz“]

Lessingstraße 44.

Euer Hauptquartier befindet sich im siebten Stock eines in die Jahre gekommenen 60er-Jahre-Baus. Eure Schreibtische stehen in einem U und sind so ausgerichtet, dass ihr die Tür stets im Blick habt. An den Fenstern hängen dunkelrote Vorhänge und der braun melierte Teppich ist an einigen Stellen stark ausgetreten. An den Wänden stehen Regale mit Aktenordnern, diversen Büchern und einige Metallschränke, die eure Ausrüstung enthalten. Auf einem der Schreibtische steht ein Faxgerät. Daneben stehen ein Röhrenmonitor samt Maus und Tastatur.

Die SpielerInnen bekommen als Team ein Firmenbudget von 1600 D-Mark pro SpielerIn und können bereits bei der Charaktererstellung Ausrüstungsgegenstände aus dem GEESPA-Katalog kaufen, aber auch bis zum Auftragseingang warten und per Telefon beim Overnight-Service der GEESPA bestellen. Das Budget muss aber nicht pro SpielerIn ausgegeben werden, sondern versteht sich als Firmenkapital

Darüber hinaus können sich die SpielerInnen auch andere Gegenstände aussuchen, die sie nicht extra bezahlen müssen, sofern es für den Charakter plausibel ist. Kleine Dinge wie Dietriche, Taschenmesser usw. nehmen nicht einmal einen Inventarplatz ein. Andere, größere Gegenstände, die die Stimmung und das Charakter-Roleplay unterstützen sind auf jeden Fall erwünscht (wie etwa Musikinstrumente, Walkman, Skizzenblock, Häkelsachen etc.).

SpielerInnen sollten vor dem Abenteuer darauf hingewiesen werden, dass es sich lohnt, an den Orten genauer umzusehen und ggf. ihre Aufmerksamkeit-Fähigkeit einzusetzen.

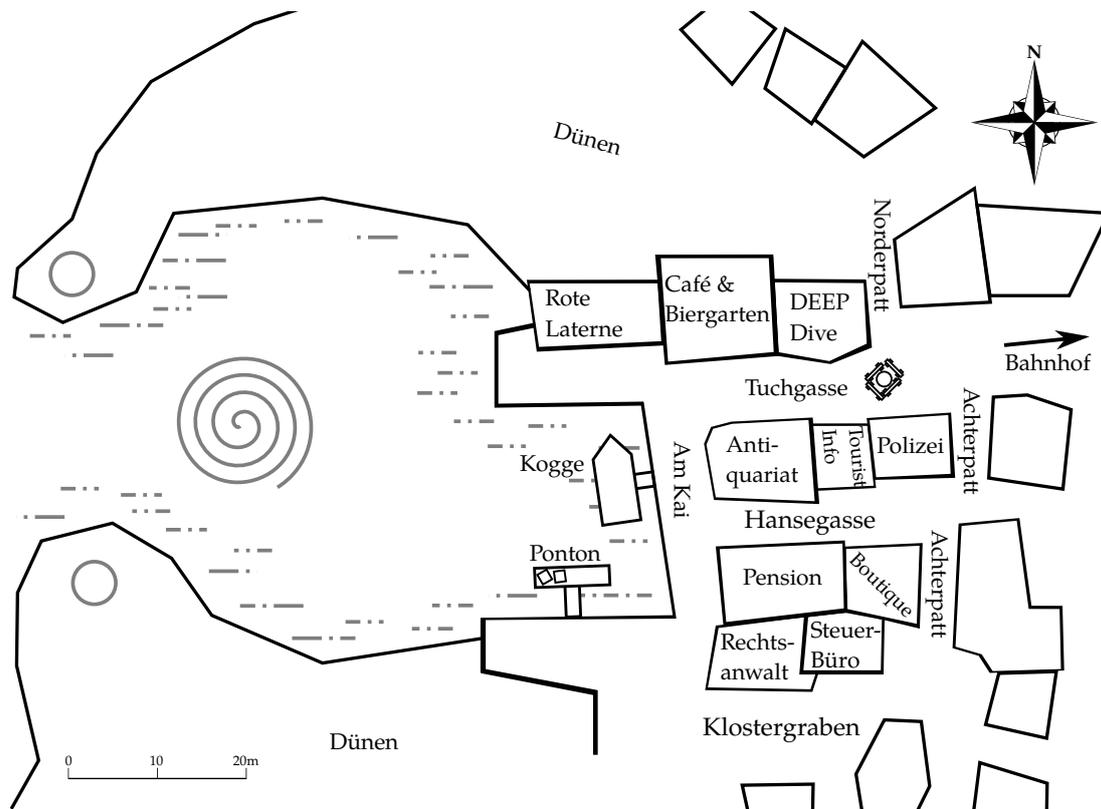
Am nächsten Tag geht es los. Nach einer ereignislosen Zugreise kommt ihr mit dem letzten Zug in Stelingsiel an. Eine Durchsage ertönt: *„Nächster Halt: Stelingsiel. Dieser Zug endet hier. Vielen Dank, dass Sie sich für die Deutsche Bahn entschieden haben. Next Stop: Stelingsiel. This train ends here. Thank you for travelling with Deutsche Bahn.“*

Aus den Lautsprechern tönt noch einmal ein Rauschen: *„Der Ausstieg befindet sich in Fahrtrichtung chcxlzkzt“* (man kann die Ausstiegsseite nicht verstehen). Als der Zug zum Halten kommt, seht ihr, dass der Bahnhof von Stelingsiel nur einen Bahnsteig hat. *[Der Ausstieg ist in Fahrtrichtung links gewesen.]* Die Bahnhofsuhr zeigt an, dass es 10 Minuten vor Sieben ist.

Ihr kommt aus dem Bahnhof und folgt und der Straße, bis ihr euch in einer kleinen Gasse wiederfindet, die augenscheinlich zu einer Fußgängerzone gehört.

Hafen von Stelingsiel

[Atmo: „Harbor Abience“]



Die Stadt Stelingsiel an der Nordsee war im Mittelalter einst eine bedeutende Hansestadt, hat im Laufe der Jahrhunderte aber an Bedeutung verloren. Geblieben ist der alte Handelshafen und die „Sieler Kogge“, die einzige vollständig aus dem Mittelalter erhaltenen Hansekogge, welche heute als Museumsschiff dient. Hier lebt man heute hauptsächlich vom Tourismus, allerdings steppt hier auch nicht gerade der Bär. Besonders außerhalb der Saison gleicht das 5.000-Seelen Nest einem verschlafenen Kaff. Um diese Uhrzeit haben die Geschäfte bereits geschlossen.

Außer dem Antiquariat, der Pension und der Polizeiwache haben alle anderen Geschäfte auch am Tag geschlossen, es ist außerhalb der Saison. Nur beim Deep-Dive-Laden öffnet der Besitzer, wenn man an der Klingel zu seiner Wohnung (Tür daneben) klingelt.

Im Hafenbecken können die SpielerInnen die Kogge vor Anker liegen sehen. Außerdem ist im Süden ein Ponton, auf dem zwei große Paletten mit Feuerwerk stehen.

Offenbar sind diese für ein großes Fest vorgesehen. Falls die SpielerInnen auf die Idee kommen, hier zu zündeln, kommt der Polizist Hauptkommissar Gerhard Feldmann und hindert sie daran (Paletten können ggf. in der Schlusszene verwendet werden).

Tuchgasse

Ihr befindet euch in der *Tuchgasse*, einer kleinen Kopfsteinpflasterstraße, die auf den Hafen zuführt. Es riecht nach Meer und ihr hört in der Ferne Möwenschreie. Die Sonne ist bereits untergegangen.

An den Seiten der Gasse gibt es einige Geschäfte, darunter eine Polizeiwache, ein Wassersportgeschäft mit der Aufschrift „*Deep Dive - Tauch und Surfbedarf*“, ein Café und Biergarten „*Meyerdierks*“, eine Touristen-Information und ein Antiquariat. Am Hafenkai könnt ihr die Umrisse eines scheinbar verlassenen Hauses ausmachen.

In der Mitte der Straße sind Baustellenschilder im Rechteck um einen Gullideckel aufgestellt. Offenbar werden hier gerade Wartungsarbeiten in der Kanalisation durchgeführt.

Bei näherer Untersuchung können SpielerInnen einen metallernen Haken finden, mit dem man den Gullideckel anheben kann. Dieser kann auch als Nahkampfwaffe (nicht gegen Geister) oder Hebel zum Öffnen von Türen verwendet werden.

Wenn die Abdeckung des Gullis geöffnet wurde, können SpielerInnen in den Kanalschacht hinabsteigen. Dazu ist eine Probe auf Geschicklichkeit, Körperbeherrschung oder Ähnlichem notwendig. Es kann nur eine Person zur Zeit in den Schacht steigen.

Eine Leiter führt den Schacht hinunter. Die Sprossen sind aus Metall und fühlen sich kalt an.

Kanalschacht

Am Ende der Leiter angekommen siehst du im spärlichen Licht, dass der Kanal selbst nicht groß genug ist, um hindurchzugehen. Der Boden ist mit Wasser bedeckt und es ist schwer einzuschätzen, wie tief das Wasser ist.

[Bei Umsehen finden SpielerInnen:] Eine wasserdichte Taschenlampe, die offenbar von den Kanalarbeitern hier vergessen wurde. Sie ist ein bisschen verschmutzt und riecht streng, funktioniert aber tadellos.

Touristeninformation

Die Touristeninformation hat schon geschlossen, aber vor dem Schaufenster steht ein Ständer mit ein paar Flyern für ein großes Hafenfest, das im Sommer stattfinden soll. Auf der Innenseite des Flyers ist eine Karte des Hafens abgebildet.

[Appendix B: Flyer mit Karte (S.44) kann an SpielerInnen ausgehändigt werden]

Falls die SpielerInnen sich näher für die Feierlichkeiten interessieren, können sie nachlesen, dass es sich dabei um das 500-jährige Hansejubiläum der Stadt handelt und dass es ein großes Feuerwerk geben soll.

Patrizia Löchel

Eine junge Frau Mitte 20 mit dunklen Haaren und Pferdeschwanz. Sie trägt Trecking-Kleidung und hat eine große Kamera um den Hals hängen.

- Urbexerin („Urban Exploration“)
- Cargohose, schwarzes Shirt, kleiner Trecking-Rucksack
- 24 Jahre alt ('74 geboren)
- Wohnt in der *Pension zur Quetschkommode*
- Kann SpielerInnen ein wenig helfen (Hinter-eingang des verlassenen Bordells, Ende der Spielwelt etc.)



Inventar

Spiegelreflexkamera

2x Pfefferspray (2 TP Schaden)

Aluminium-Trinkflasche mit Wasser

4 Müsliriegel

Notizbuch mit Notizen zu verlassenen Orten

Multitool (Zange und Taschenmesser / Schraubenzieher in einem)

Fähigkeiten

Zähigkeit	4	Geschick	2	Menschenkenntnis	2
Fitness	3	Schleichen	3	Manipulieren / Lügen	1
Nahkampf	3	Geisterkunde	1	IT und Technik	2
Fernkampf	2	—	0	Wahrnehmung	2
11 HP					

Hafenwache

[Musik: „Haunted Jazz“]

Von außen ist zu sehen, dass nur noch ein schwaches Licht in der Wache zu brennen scheint (wie von einer Schreibtischlampe).

Im Erdgeschoss der Polizeiwache befindet sich nur ein Pförtnerhäuschen, welches aber nicht besetzt ist. Im Obergeschoss befindet sich ein Tresen, hinter dem zwei Schreibtische stehen. An einem Schreibtisch sitzt beim Licht der Schreibtischlampe ein Polizist in grün-beiger Uniform.

Hauptkommissar Gerhard Feldmann

Der Kommissar trägt eine grün-beige Polizeiuniform mit Krawatte. Er hat schütteres braunes Haar und trägt eine Bille. Er sieht müde aus.

- Er spricht langsam, aber laut
- 42 Jahre alt ('56 geboren)
- 1,79m groß
- Vollbart, Brille
- Hat Krümel in seinem Bart und macht offenbar Kreuzworträtsel an seinem Schreibtisch, tut aber sehr wichtig und gestresst



Inventar

Dienstwaffe (SIG Sauer), 8 Patronen im Magazin, 9mm (2 TP Schaden)

Schlagstock / Gummiknüppel (1 TP Schaden)

1 Paar Handschellen

Fähigkeiten

Zähigkeit	4	Geschick	1	Menschenkenntnis	3
Fitness	2	Schleichen	2	Manipulieren / Lügen	1
Nahkampf	3	Geisterkunde	1	IT und Technik	1
Fernkampf	4	—	0	Wahrnehmung	2
11 HP					

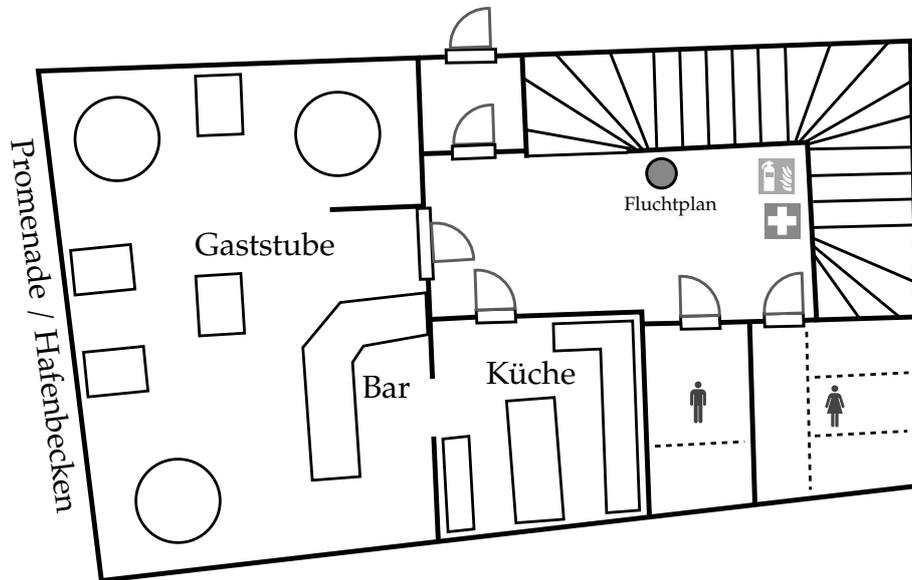
Sobald jemand den Raum betritt, flucht er leise vor sich hin, dass heute so viel los sei und erhebt sich von seinem Stuhl. Ein Gespräch mit ihm kann die folgenden Informationen bieten:

- Die Geräusche Nachts, das sind „diese Jugendlichen“, die noch Böller von Silvester übrig haben und damit ihre Späße treiben („obwohl das ja verboten ist!“)
- Er kann den Weg zur Pension beschreiben, weist evtl. auch auf die Flyer bei der Touristeninformation hin und das Jubiläum, auf das er sehr stolz ist, aber nicht genau sagen kann, was das bedeutet.
- Die rote Laterne darf auf keinen Fall betreten werden („die gehört ja noch wem“). Außerdem ist es dort gefährlich, weil da alles verfällt. Da reinzugehen ist mindestens eine Ordnungswidrigkeit, eigentlich Hausfriedensbruch. „Diese Jugendlichen“ trinken da wohl öfter mal Schnaps drin und hinterlassen ihren Müll.
- Verplappert sich ggf. dass es ein Feuerwerk geben soll und der Ponton extra nicht zugänglich ist (Schlüssel in seiner Schreibtischschublade).

Pension „zur Quetschkommode“

[Musik: „Haunted Jazz“]

Erdgeschoss



Ihr betretet das Haus. Durch einen Windfang kommt ihr auf den Flur, von dem vier Türen abgehen. Zwei davon scheinen die Toiletten zu sein. An der Tür gegenüber weist ein Schild die Küche aus, rechts geht es in die Gaststube. Zu eurer Linken führt eine Treppe in das Obergeschoss.

Wenn die SpielerInnen sich näher umsehen, können sie einen Flucht- und Rettungsplan (*Appendix C: Flucht- und Rettungsplan EG (S.45)*), einen Feuerlöscher und einen Erste-Hilfe-Kasten entdecken.)

In den Klos gibt es Klopapier, Papierhandtücher und Seife.

In der Küche sind diverse Küchenutensilien zu finden, allerdings reagiert der Gastwirt unwirsch darauf, wenn sich die SpielerInnen ohne seine Erlaubnis in der Küche aufhalten („*Das Gesundheitsamt findet sowas nicht lustig*“).

In der Gaststube werden die SpielerInnen vom Wirt begrüßt.

Ihr betretet die Gaststube. Die Fenster gegenüber weisen zum Hafenkai, die Fenster zu eurer Rechten zur Hansegasse. Sie sind aus kleinem runden Butzenglas gefertigt und verzerren die Sicht nach draußen etwas.

Auf dem Tresen steht eine Spendendose für die DGZRS (*Deutsche Gesellschaft zur Rettung Schiffsbrüchiger*) und aus dem Radio trällert Celine Dion „*My Heart will go on*“. Hinter dem Tresen steht der Gastwirt und poliert mit einem Handtuch ein Bierglas.

Als er euch sieht, stellt er das Bierglas ab und begrüßt euch heiser: „*Einen schönen guten Abend! Was kann ich für Sie tun? Einen Tisch für X Personen?*“

Wenn die SpielerInnen erwähnen, dass sie Geisterjäger sind, guckt er sich ängstlich um und senkt die Stimme, obwohl er weiß, dass die Gaststube leer ist.

Er fragt sie, ob sie ihr Gepäck hochbringen, oder erstmal etwas essen wollen. Wenn sie etwas essen wollen, weist er sie an den runden Tisch in der Gaststube und gibt ihnen die Karte.

Der Wirt weist euch am Tresen vorbei an einen runden Tisch in der Ecke. Die Wand ziert eine Backsteintapete und unter der Decke hängt ein Fischernetz, in dem zur Deko getrocknete Seesterne, Fische und Flaschen hängen. An der Wand prangt ein Rettungsring mit der Aufschrift „*Cecilia*“.

Aufmerksame SpielerInnen können auf dem Tresen ein Feuerzeug finden.

„Unterkunft und Verpflegung gehen selbstverständlich auf's Haus. Sie wollen uns ja schließlich mit dieser unsäglichen Geschichte helfen.“ [Er überreicht den SpielerInnen die Speisekarte (Appendix E: Speisekarte, S.47)].

Falls sie ihn nach seinem Bruder fragen, sagt er nur, dass der nicht da ist. In Wahrheit weiß er, dass dieser eine Beziehung mit der Antiquarin Irmgard Eckers hat, spricht aber nicht darüber (*„Er ist mein Bruder und ich zähle zwar 1 und 1 zusammen aber ich stelle keine Fragen. Alt genug isser ja.“*)

Falls die SpielerInnen ihn nach dem Spuk fragen, erzählt er ihnen davon, dass es auf der Kogge schon immer etwas gespukt habe, aber dass das nicht so schlimm gewesen sei. Seit einigen Wochen seien aber Nachts Schreie und Schüsse zu hören und es schein manchmal, dass Flammen hinter den Fenstern des alten *Etablissements* zu sehen seien.

Alles Weitere sollen sie aber mit seinem Bruder am nächsten Tag besprechen. Er rät ausdrücklich davon ab, nachts der Kogge oder der Laterne einen Besuch abzustatten (Geisterjäger sollten auch wissen, dass die meisten Erscheinungen nach Einbruch der Dunkelheit stärker sind).

Gastwirt Karl-Heinz Behrens

Der Gastwirt ist groß und schlank, steht aber etwas nach vorne gebeugt. Er ist um die 70 Jahre alt und seine weißen Haare sind über einer Glatze nach hinten gekämmt. Er trägt ein weißes Hemd, eine dunkle Hose und eine dunkle Weste.



- Er spricht langsam und leise, fast etwas heiser
- Ist 72 Jahre alt, 1,85m groß (1928 geboren)
- Ist der Bruder von Harald Behrens, dem Auftraggeber
- Er riecht etwas nach Rasierwasser
- Er verschränkt gerne die Arme hinter dem Rücken wenn er spricht oder wartet
- Ist stolz auf Stelingsiel und dessen bewegte Geschichte.
- Nahkampf: Bratpfanne, Kochlöffel, Handtuch (1 TP Schaden)
- Fernkampf: Wirft mit Gläsern und Besteck (1 TP Schaden)

Inventar

Kamm

Stofftaschentuch

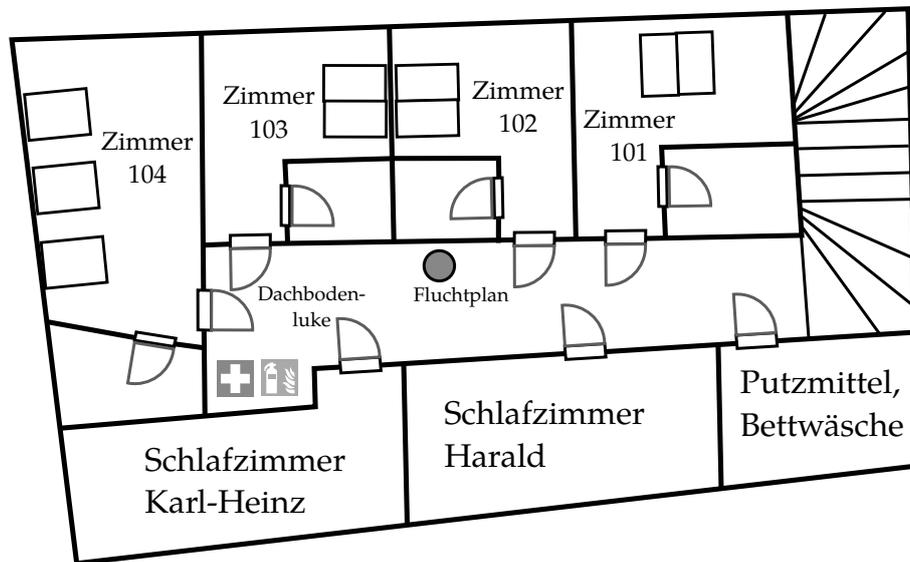
Schlüsselbund

Fähigkeiten

Zähigkeit	1	Geschick	3	Menschenkenntnis	5
Fitness	1	Schleichen	3	Manipulieren / Lügen	1
Nahkampf	1	Geisterkunde	1	IT und Technik	1
Fernkampf	1	Kochen	5	Wahrnehmung	3

8 HP

Obergeschoss



Die Treppe knarrt beim Betreten. Oben ist ein langer Flur mit einem dunkelblauen Teppich. Auf jeder Seite gehen jeweils drei Türen ab. Am Ende des Flures ist ebenfalls eine Tür.

Die Türen auf der linken Seite tragen die Aufschrift „Privat“. Die Türen auf der rechten Seite und am Ende des Flures sind mit Zimmernummern gekennzeichnet [Patrizia Löchel wohnt in Zimmer 101].

In einer Nische am Ende des Flures sind ein Erste-Hilfe-Kasten und ein Feuerlöscher zu finden. [Kann zur Heilung eingesetzt werden, bzw. der Feuerlöscher ist eine Nahkampfwaffe mit 1 TP Schaden gegen Geister]

SpielerInnen, die sich genauer umsehen, finden eine Dachbodenluke an der Decke vor den Türen der Zimmer 103 und 104. Diese kann allerdings nur mit einem Haken geöffnet werden (mit den Armen kommt man nicht heran, kreative Lösungen sind aber erlaubt). Der dazugehörige Haken befindet sich in der Putzmittelkammer, der Haken für den Gullideckel kann auch verwendet werden. Die Putzmittelkammer ist in der Regel abgeschlossen. Wenn man Herrn Behrens seinen Schlüsselbund abschwatzt oder entwendet, kommt man dort hinein.

Die Zimmer sind einfach, aber sauber. Das Bad enthält, Dusche, Klo und Waschbecken, auf den Kopfkissen liegt je ein kleines Täfelchen Schokolade.

Dachboden

[Atmo: „Dark Ambience“]

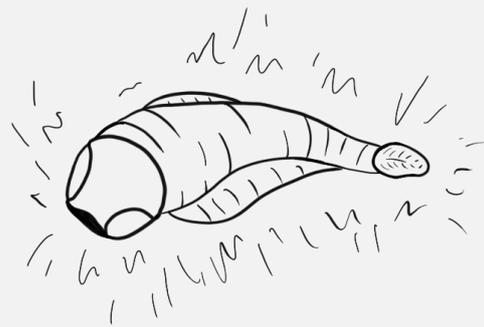
Auf den Dachboden kommen die SpielerInnen nur, wenn sie einen Haken haben, um die Klappe mit Ausziehleiter zu erreichen oder eine andere Lösung finden. Hier können sie eine Seite aus dem Tagebuch von Piet Homann finden (Appendix H: Logbuch 11. März, S.50).

Als du den Kopf durch die Dachluke steckst, hörst du ein hohes Surren und aus den Augenwinkeln siehst du etwas silbrig schimmerndes aus deinem Sichtfeld huschen. *[Auf Geisterkunde würfeln, um Arpisci zu identifizieren, ggf. erleichtern, da es sich um eine relativ weit verbreitete Spukform handelt. Falls recherchiert wird, kann der folgende Text aus dem Laptop / der Enzyklopädie vorgelesen werden:]*

Auf dem Boden ist eine dicke Staubschicht und auch in der Luft tanzen feine Staubpartikel. In einer Ecke stehen alte Stühle, ein Staubsauger mit einem defekten Schlauch, ein paar Kartons mit Geschirr und ein großes silbernes Tablett. In einer anderen Ecke steht eine alte, mit Nägeln beschlagene Truhe.

Arpiscus (paranormales Ungeziefer)

Arpisci sind kleine, längliche Geister (6-12cm), die silbern schimmern und zu meist in kleinen Rudeln auftreten. Sie bevorzugen kalte, trockene und staubige Umgebungen. Oft treten sie in Archiven, Bibliotheken und auf Speichern oder Dachböden auf. Sie werden insbesondere von Orten angezogen, an denen sich Gegenstände mit einer hohen Spukenergie befinden, wie etwa Gegenstände aus dem Leben historischer Spukerscheinungen.



Sie können sich, wenn sie einzeln leben, von Milben und Insekten ernähren, jagen jedoch im Rudel auch kleinere Säugetiere wie Ratten und Mäuse. In großen Gruppen können sie auch Menschen gefährlich werden. Zu erkennen sind Arpisci an ihrem silbrigen Schimmer, sie phosphoreszieren geringfügig in der Dunkelheit. Außerdem geben sie in Gemeinschaft ein hohes Schnurren von sich. Sie bewegen sich schnell und ruckartig, sind aber nicht in der Lage zu schweben, können allerdings an Wänden laufen.

Die Bekämpfung eines von Arpisci befallenen Ortes kann durch übliche Mittel geschehen. Sie reagieren empfindlich auf Salz, Feuer und Strom. Bei sehr hellem Licht weichen sie zudem zurück.

- Es handelt sich um 11 Exemplare, die in einem Rudel agieren
 - Die Arpisci beschützen die Truhe, werden von ihr angezogen
 - Bei Bekämpfung mit einem Absorber "verdorren" die Arpisci
 - Ansätze: Spur aus Salz Strom Silbertablett, eine Orb fängt bis zu 3
 - Schusswaffen haben einen Malus, da die Ziele so klein sind
-
- 1 Lebenspunkt pro Exemplar (also insgesamt 11 HP).
 - Nahkampfwert: 3 (greifen gemeinsam an)
 - Schaden: 1 Trefferpunkt pro erfolgreichem Angriff

In der Truhe liegen ein paar Gegenstände, die eindeutig als maritime Antiquitäten durchgehen: Eine Schiffsglocke, ein Sextant und eine rostige Metalldose [Die Logbuchseite Appendix H: Logbuch 11. März (S. 50) kann an die SpielerInnen ausgehängt werden / ist in der Metalldose. Der Sextant ist aus einer Zeit nach der Hanse. Die Schiffsglocke auch].

Nachtruhe

Die SpielerInnen legen sich schlafen. Während der Nacht kommt es gegen 1 Uhr zu Lärm. SpielerInnen auf Aufmerksamkeit würfeln lassen. Bei Erfolg wachen die betroffenen Personen auf:

Ihr schreckt von einem Lauten Knall geweckt hoch. Dann hört ihr ein unheimliches Gelächter, ein weiterer Knall, der aus der Richtung der Kogge zu kommen scheint. [Bei Blick aus dem Fenster:] In dem verfallenen Haus an der Hafenummauer meint ihr Flammen hinter den Fenstern auszumachen.

Laufen die SpielerInnen auf die Straße, sind Lärm und Flammen bereits verschwunden (Der Wirt wird sich weigern, mitzugehen). Stattdessen sehen sie den Geist Rittmeyers die Straße entlanggehen:

Ihr seht eine zerrissene, hoch gewachsene Gestalt in der Uniform eines Kapitäns die Straße entlanggehen. Sie flackert bläulich grün im Nebel. Sie kommt langsam, aber mit großen Schritten auf euch zu.

Bei einem Angriff der SpielerInnen verschwindet die Erscheinung.

Die Gestalt flackert und zerfließt wie Regen, der in den Fugen des Kopfsteinpflasters davongespült wird.

Nähern sich die SpielerInnen unvorsichtig der Gestalt, attackiert diese die Person, die ihr am nächsten steht, indem sie auf sie zurast und danach verschwindet.



Ihr seht, wie die Gestalt ihr Gesicht zu einem hässlichen Grinsen verzieht und diabolisch lachend auf dich zurast [Name der / des SpielerIn nennen]. Du erleidest einen Punkt Schaden und die Gestalt löst sich im Nebel auf.

Von weiteren nächtlichen Erkundungen wird abgeraten, da sie meisten Geister nachts stärker sind, als bei Sonnenschein.

Dort wo die Gestalt noch eben zu sehen war, liegt nun ein altertümlich anmutendes **Schwert**, in dessen Knauf ein Wappen mit einem zweiköpfigen Adler als Relief eingelassen ist.

Das Schwert ist das Schwert Rittmeyers und kann in der Endszene gegen ihn eingesetzt werden.

Kapitel II

Investigationen

Der Wirt Karl-Heinz Behrens serviert euch in der Gaststube ein deftiges Frühstück mit Rührei und Speck. Während ihr frühstückt, gesellt sich ein runzlicher, aber agil wirkender Mann mit Bart zu euch:

„Moin die Herrschaften! Verzeihen Sie, dass ich Sie nicht gestern Abend begrüßt habe. Behrens mein Name, Harald Behrens. Sie sind die Spukbekämpfung? Ich hatte Ihnen geschrieben, man hört ja nur Gutes von Ihnen.“

Museumskapitän Harald Behrens

Ein mittelgroßer Mann Mitte 60 mit Schifferkrause. Er trägt einen Troyer und eine Zunfthose. Er hat einen freundlichen Gesichtsausdruck und eine lustige, aber feste Stimme. Auf dem Kopf trägt er eine Schiffermütze.

- Auftraggeber, 65 Jahre (1932 geboren)
- Hat ein Verhältnis mit Irmgard Eckers
- Betont stets Homanns Gerissenheit und drückt seine Bewunderung aber auch seinen Argwohn gegenüber ihm aus.
- Nahkampf: Fäuste (1 TP Schaden)
- Fernkampf: Wirft Sachen (1 TP Schaden)



Inventar

Kapitänsmütze

Schlüssel für das Vorhängeschloss am Anleger

Fähigkeiten

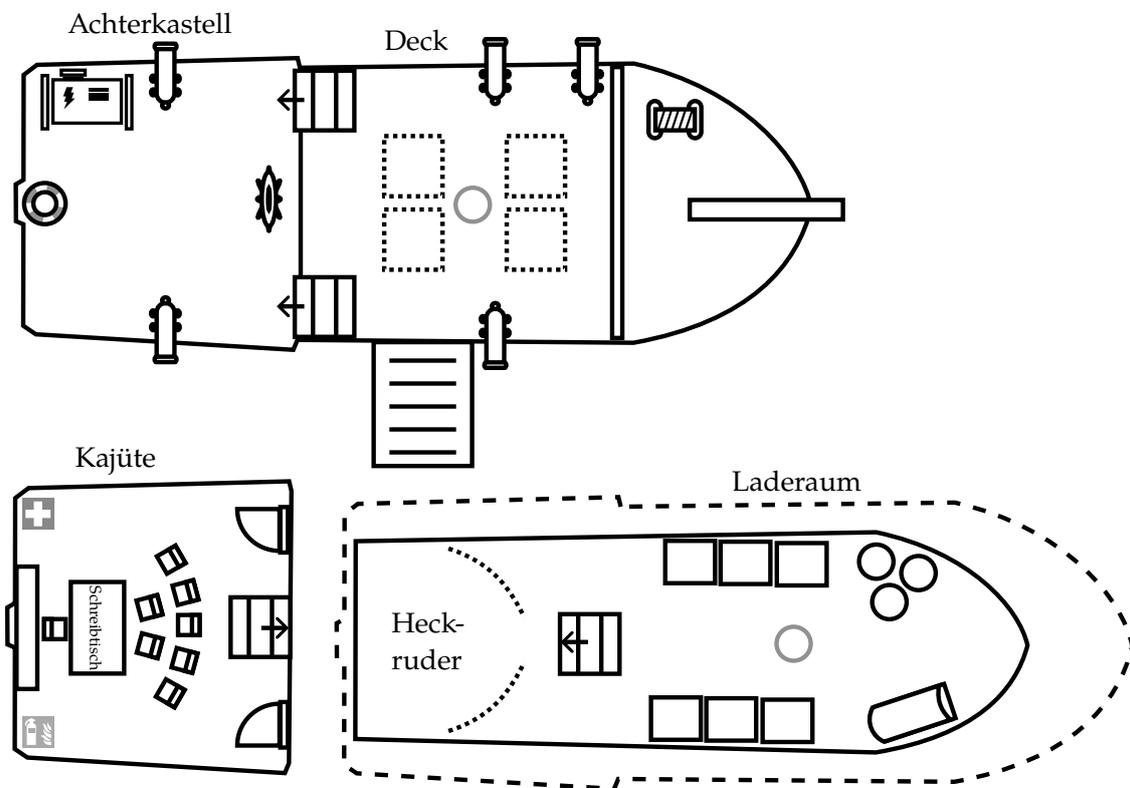
Zähigkeit	4	Geschick	4	Menschenkenntnis	3
Fitness	1	Schleichen	1	Manipulieren / Lügen	1
Nahkampf	1	Geisterkunde	1	IT und Technik	1
Fernkampf	1	—	0	Wahrnehmung	2
11 HP					

Die Sieler Kogge

[Atmo: „Ship Ambience“]

Die historische Kogge aus dem 15. Jahrhundert ist das Wahrzeichen der Stadt Ste-
lingsiel und viele Geschichten ranken sich um das mittelalterliche Schiff. Heutzutage ist die Kogge eine Touristenattraktion und es finden an einigen Wochenenden im Jahr auch Trauungen auf dem Schiff statt.

Am Heck des Schiffes ist ein Achterkastell aufgebaut, ein Podest, von dem aus die Seefahrer früher das Schiff verteidigen konnten und welches eine bessere Übersicht bot, als das eigentliche Deck. Am Achterkastell sind von außen die Wappen einiger Hansestädte als Schilde angebracht. Die rot-weiße Stelingsieler Flagge mit der Kogge und dem Steuerrad im Wappen weht am Heck des Schiffes.



Der Steg zur Kogge ist mit einer Pforte gesichert, an der ein Vorhängeschloss hängt.

Falls Harald Behrens dabei ist, schließt er die Pforte auf. Falls nicht, müssen die SpielerInnen entweder das Schloss knacken, oder durch einen erleichterten Fitness-Wurf über das Tor steigen. Bei Nacht werden sie von Piet Homann (Klabauter Piet) angegriffen.

Deck

An Deck der Kogge ragt der Mast aus dem Rumpf des Schiffes, an dem ein eingefaltetes, rot-weiß gestreiftes Segel hängt. Am Bug des Schiffes ist eine Ankerwinde, am Heck gibt zwei Treppen, die auf einen Aufbau, das Achterkastell führen.

Unterhalb dieser Treppen befindet sich je eine Tür, die in die Kajüte unterhalb des Kastells führen. Das Schiff ist insgesamt mit fünf Kanonen bestückt, die zur Back- und Steuerbordseite ausgerichtet sind.

Bei einem erfolgreichen Wurf auf Aufmerksamkeit / Wahrnehmung fällt SpielerInnen auf, dass die Anzahl der Kanonen ungerade ist und auf der Steuerbordseite eine Kanone zu fehlen scheint. Außerdem steht auf dem Achterkastell ein großer Kasten, der aussieht wie ein Dieselgenerator.

Die Türen zur Kajüte sind verschlossen und müssen geknackt oder von Harald Behrens aufgeschlossen werden.

Falls die SpielerInnen alleine und bei Nacht auf die Kogge gehen, wird Klabauter-Piet besonders stark spuken und den SpielerInnen übel mitspielen, sie bewerfen und verspotten. Entweder fügen sie ihm eine gewisse Anzahl Schaden zu, oder fliehen [siehe Piet Homann (Klabauter Piet) auf S. 22].

Achterkastell

Auf dem Achterkastell ist in der Mitte ein Steuerrad. An den Seiten steht je eine Kanone und am Heck ist ein Rettungsring an der hölzernen Reling angebracht.

Neben der Backbord-Kanone steht ein Dieselgenerator, der offensichtlich gerade erst hierher gebracht wurde [um für Strom während der Festlichkeiten zu sorgen].

Kajüte

[Musik: „Spooky Harbor“]

In der Kajüte herrscht gedämpftes Licht. An den Wänden hängen alten Öllampen nachempfundene Leuchten. In der Mitte steht ein wuchtiger Schreibtisch, vor dem Stühle aufgereiht stehen. Hinter dem Schreibtisch steht ein Stuhl und eine Art Schrankwand, in der offenbar die Utensilien für die Hochzeitszeremonien aufbewahrt werden. In den Ecken der Rückwand hängen ein Feuerlöscher und ein Erste-Hilfe-Kasten. An der gegenüberliegenden Wand, zwischen den beiden Türen, führt eine weitere Treppe in den Laderaum des Schiffes.

Wenn die SpielerInnen die Schrankwand näher betrachten, hören sie ein Murmeln, das aus dem Bauch des Schiffes zu kommen scheint: „Fremde, Landratten, was wollt ihr?“.

Laderaum

[Musik: „Spooky Harbor“]

Der Laderaum ist ein lang gezogener Raum mit niedriger Decke. Im hinteren Teil ist der Mechanismus für das Heckruder untergebracht, deshalb kann dieser Teil des Schiffes nicht betreten werden. Im vorderen Teil stehen Kisten und Fässer. Auch hier sieht man den Mast, der komplett durch den Bauch des Schiffes geht. Am Bug steht eine sehr alt aussehende Truhe mit schweren Eisenbeschlägen.

Wenn die SpielerInnen sich der Truhe nähern, bewirft Piet sie mit Gegenständen (Flaschen, Kerzenhaltern, Gesangbüchern), es sei denn es ist Nacht und sie befinden sich ohnehin in einem Kampf mit ihm [siehe Piet Homann (Klabauter Piet)].

Piet lässt sie an die Truhe, wenn die SpielerInnen ihn besiegen, beruhigen, oder wenn Harald einschreitet. In der Truhe finden die SpielerInnen in ihr ein Logbuch mit zwei Seiten und mehreren offenbar herausgerissenen Seiten (*Appendix F: Logbuch 9. März, S.48* und *Appendix G: Logbuch 10. März, S.49*). Außerdem finden sie einen **goldenen Kompass**, auf dessen Unterseite ein Wappen mit einem doppelköpfigen Adler eingraviert ist.

Piet Homann (Klabauter Piet)

Der Klabautermann ist eine bläulich schimmernde Erscheinung eines Mannes Mitte 30. Er trägt mittelalterliche Kleidung und ein Barett auf dem Kopf. Er hat eine Pfeife im Mund.



- War um 1498 Kapitän der Kogge
- Wurde von Henning Rittmeyer gejagd, um die Auslieferung der Ladung zu verhindern
- Ist beim Kampf gegen Rittmeyers Schiff in der Bucht ertrunken
- Hatte eine Beziehung zu Mathilda Lange-diek, die in der roten Laterne arbeitete

Fähigkeiten

Zähigkeit	4	Geschick	2	Menschenkenntnis	2
Fitness	2	Schleichen	1	Manipulieren / Lügen	1
Nahkampf	3	Geisterkunde	4	IT und Technik	1
Fernkampf	3	—	0	Wahrnehmung	1
11 HP					

Bei Nacht

Attackiert die SpielerInnen, sobald sie das Schiff betreten und kooperiert erst, wenn sie ihn besiegen oder am Tag wiederkommen. Er wirft mit Flaschen, Kisten und schlägt mit dem Knüppel zu.

Bei Tag

Wirft mit kleineren Gegenständen, sobald man sich der Seemannskiste im Laderaum nähert. Der Kampf endet, wenn Harald einschreitet (von Kapitän zu Kapitän), oder wenn es einer Spielerin / einem Spieler gelingt, ihn zu beruhigen.

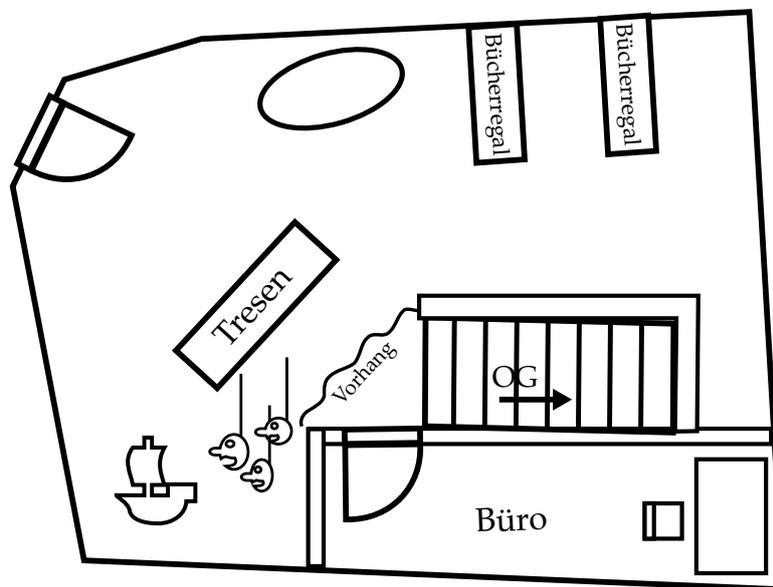
Falls er bereit ist, mit den SpielerInnen zu sprechen (je nachdem, ob sie ihm freundlich oder feindlich gesinnt sind), kann Andeutungen über Mathilda, Rittmeyer und die fehlende Kanone machen, er erzählt aber nicht die komplette Geschichte. Diese wird nur aus dem Tagebuch von Mathilda deutlich.

Antiquariat Eckers

[Musik: „Haunted Jazz“]

Das Antiquariat war früher eine Woll- und Tuchbörse

Der Raum ist in dämmriges Licht getaucht, da sich vor den niedrigen Fenstern Antiquitäten stapeln. Es riecht muffig, fast ein bisschen säuerlich nach alten Büchern und Holzlacken. In der Mitte des Raumes ist ein Tresen mit vielen Schubladen, dahinter ein Vorhang, der in ein Hinterzimmer zu führen scheint. Von der Decke hängen hölzerne Schiffsmodelle, es stehen alte Lampen, Möbel und Statuen herum. Auf den Möbeln stapeln sich Bücher und Papiere. Zu eurer Linken stehen Flaschenschiffe auf einem Tisch, dahinter sind Bücherregale. An einer Wand hängen alte Seekarten, ein Globus steht auf einem Regal.



Die Antiquarin begrüßt euch freundlich und fragt, wie sie euch helfen kann.

Antiquarin Irmgard Eckers

Die Antiquarin ist eine ältere Dame mit grauen, lockigen Haaren. Sie trägt eine weiße Bluse und einen grauen Rock. Auf ihrer Nase trägt sie eine goldene Lesebrille, die etwas zu weit nach vorn geschoben ist.



- 68 Jahre (1931 geboren)
- Freundlich, aber bestimmt
- Hat ein geheimes Verhältnis mit Harald Behrens, dem Museumskapitän
- Kann die Geschichte der Sieler Kogge nach erzählen
- Nahkampf: Schlägt mit Teppichklopfer zu, tritt gegen empfindliche Stellen

Inventar

Amulett mit Foto

Lesebrille

Teppichklopfer

Fähigkeiten

Zähigkeit	2	Geschick	2	Menschenkenntnis	1
Fitness	2	Schleichen	1	Manipulieren / Lügen	4
Nahkampf	3	Geisterkunde	3	IT und Technik	1
Fernkampf	1	—	0	Wahrnehmung	3
9 HP					

Frau Eckers kann einiges zur Geschichte der Kogge und dem Hansejubiläum erzählen:

- Krieg zwischen England und der Hanse beendet (1485)
- Hanse hatte vier Handelskontore (Brügge, Stalhof/London, Bergen und Nowgorod)
- Stelingsiel wollte Handelsbeziehungen mit London aufbauen und dadurch Teil der Hanse werden (1498)
- Brügge sah daraufhin seinen Einfluss schwinden und setzte alles daran, den Handel zu sabotieren

- Es gibt ein Gemälde von Henning Rittmeyer im Antiquariat, welches sie den SpielerInnen zeigen kann. Falls sie den Geist bereits in der Nacht gesehen haben, können sie erkennen, dass die Gestalt die gleiche ist, wie in der Nacht zuvor.
- Zur Roten Laterne kann sie erzählen, dass bis vor ein paar Jahren noch reges Treiben in dem „Etablissement“ war, es dann aber schließen musste, weil es wohl einen Skandal mit minderjährigen Prostituierten und einer Toten gegeben habe.
- Spricht darüber, dass die Kogge noch original ist, aber das Logbuch nie gefunden wurde, dass es aber Berichte der Besatzung gegeben habe, dass Homann ein Logbuch geführt hätte.

Wenn die SpielerInnen sich näher umsehen, fällt ihnen das Koggenmodell auf (6 Kanonen) und ein Bild, auf dem eine Kogge von einem anderen Schiff verfolgt wird. Das Schiff ist ein Zweimaster und Frau Eckers kann dazu erzählen, dass es sich dabei um ein Krawehl handelt, eine neue Bauform, die aus Italien in den Nord- und Ostseeraum gekommen ist und durch ihre andere Bauweise (Planken aneinander, nicht übereinander) schneller fahren konnte.

Nachdem sie den SpielerInnen die wichtigsten Informationen gegeben hat, **klingselt im Hinterzimmer das Telefon** und sie entschuldigt sich. Solange die SpielerInnen keinen übermäßigen Lärm machen, können sie sich frei umsehen und sogar über die Treppe in die privaträume eindringen, allerdings wird die Antiquarin die Polizei rufen, wenn sie sie dabei erwischt.

Sobald Irmgard Eckers im Hinterzimmer verschwunden ist, beginnen die **Schrumpfköpfe**, die rechts vom Tresen hängen, zum Leben zu erwachen und **nach einem Spieler zu schnappen**. Je nach Situation kann daraufhin ein Kampf entstehen. In jedem Fall wird als Folge des Angriffs ein Koggenmodell, welches von der Decke hängt, heruntergerissen. Es fällt auf, dass die Kogge im Gegensatz zum echten Schiff sechs Kanonen hat. Außerdem finden die SpielerInnen eine Logbuchseite im Inneren des Modells. *Appendix J: Logbuch 13. März (S.52)* kann an die SpielerInnen übergeben werden. Außerdem finden sie einen **Siegelring**, der das Wappen mit einem zweiköpfigen Adlers aufweist.

Wenn die SpielerInnen die Kogge aufheben, erscheint Rittmeyer am Fenster und ruft mit Heiserer Stimme: „*Versenkt das Schiff!*“.

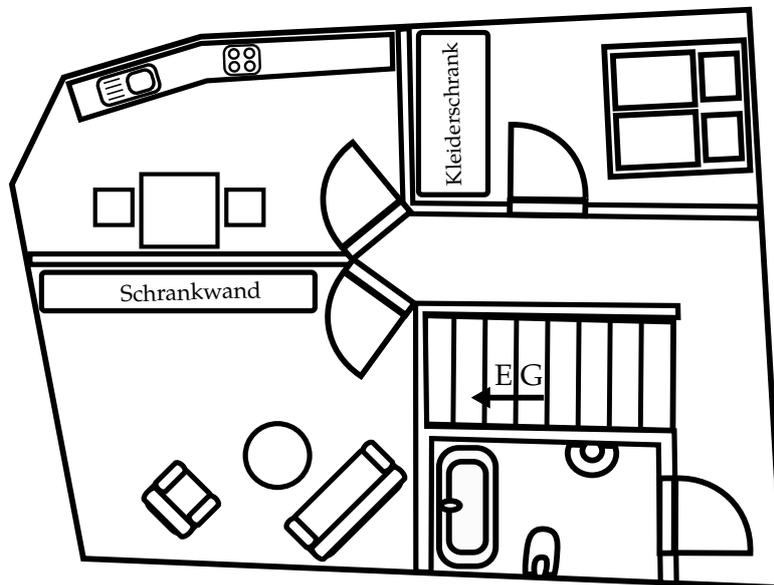
Schrumpfköpfe

Drei Schrumpfköpfe, die grinsen, kichern und mit den Zähnen schnappen

- Sie agieren im Kampf als ein Monster (keine individuellen Würfe)
- Können sich nicht bewegen (nur ein bisschen schwingen)
- Nahkampfwert: 2
- 1 Trefferpunkt pro Attacke



Antiquariat Eckers - Obergeschoss



Die Treppe endet an einer Hölzernen Zimmertür. Sie ist angelehnt.

Der Flur geht nach links und rechts ab. Links macht er einen Knick, rechts befindet sich eine Zimmertür. An der Wand des Flurs hängt das Gemälde einer Hansekogge bei Nacht und im Hintergrund ist ein brennender Turm zu sehen.

Bei genauerer Betrachtung kann man sehen, dass hinter der Leinwand ein Pergament steckt. *Appendix I: Logbuch 12. März (S.51)* kann an die SpielerInnen ausgehändigt werden. Es ertönt eine unheimliche Stimme: „500 Jahre! Dieses Mal kriege ich dich!“.

Bad

Das Badezimmer ist augenscheinlich noch aus den 70er-Jahren. Die Fliesen sind hellgrün und die Badewanne Babyblau. Es gibt ein Klo und ein Waschbecken. Unter dem Waschbecken ist ein kleiner Schrank.

In dem Schrank befinden sich Klopapierrollen, frische Handtücher und eine Packung Reinigungstabletten für „die Dritten“.

Wohnzimmer

Dieser Raum ist offensichtlich ein Wohnzimmer. Links in der Ecke stehen ein Sofa und ein Sessel vor einem niedrigen Tisch, gegenüber ist eine Schrankwand, in der in einer Nische ein Fernseher eingelassen ist.

Hinter den Schranktüren befinden sich nur Gläser, Teller und kitschige Porzellanfiguren.

Küche

Man blickt auf eine Küchenzeile mit einer Spüle, einem Elektroherd und Hängeschränken. An der Wand gegenüber der Küchenzeile steht ein Tisch mit zwei Stühlen.

In den Küchenschränken befinden sich Geschirr und Töpfe.

Schlafzimmer

Dies ist offensichtlich ein Schlafzimmer. Links steht ein wuchtiger Kleiderschrank, rechts ein Doppelbett in Eiche-Rustikal. *[Aufmerksamen SpielerInnen wird auffallen, dass das Bett für zwei Personen gemacht ist, obwohl Frau Eckers allein wohnt]*

Die Rote Laterne

[Atmo: „Dark Ambience“]

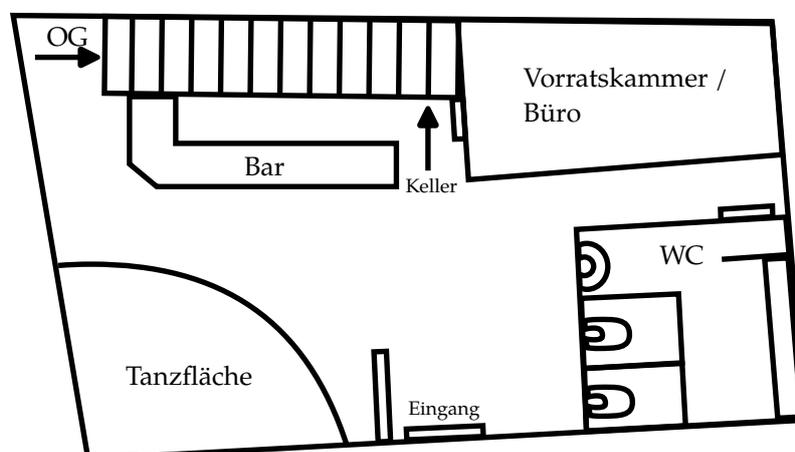
Die Tür zur *Roten Laterne* ist mit Holzbrettern verbarrikiert. Die Fenster ebenfalls. Mit bloßen Händen scheint man hier nicht hereinzukommen.

Die SpielerInnen können die Tür aufbrechen. Dazu können sie stabile Gegenstände, wie z.B. den Gullihaken von der Baustelle in der Tuchgasse, oder den DachboDENhaken aus der Pension benutzen. Andere kreative Lösungen sind natürlich auch erlaubt.

Machen Sie allerdings beim Aufbrechen zu viel Lärm, kann es sein, dass *Hauptkommissar Gerhard Feldmann* auf sie aufmerksam wird und unangenehme Fragen stellt. Dies kann auch passieren, wenn die SpielerInnen zu früh in das Gebäude wollen (z.B. gleich am Anfang der Geschichte, bevor die anderen Charaktere ihre Exposition abgeben konnten). Dann müssen sie sich bei den anderen Charakteren (Gastwirt, Antiquarin, Kapitän) Vertrauen erspielen, damit der Polizist sie in Ruhe lässt.

Alternativ kann auch Patrizia Löchel sie aufhalten („Weil der Dorf-Sherrif hier sonst wieder Stress macht“). Gegebenenfalls zeigt sie ihnen die Alternative, die ganze Tuchgasse zurück um den Häuserblock zu gehen. Auf der Rückseite des Hauses gibt es einen Hintereingang, bzw. eine kleine Luke, die den Zugang zum Keller der *Roten Laterne* ermöglicht.

Erdgeschoss



Ihr betretet die nun offene Eingangstür der *Roten Laterne* und seht einen heruntergekommenen Raum. Durch die verbarrikierten Fenster scheint gedämpftes Licht herein. Euch gegenüber befindet sich eine Bar, die aussieht, als hätte noch vor einigen Minuten ein Barkeeper dort gestanden und harten Alkohol ausgeschenkt. Es stehen Gläser und Flaschen herum, allerdings ist alles mit einer dicken Staubschicht belegt. Auf der linken Seite ist eine Garderobe, an der ein paar Kleiderbügel hängen, hinter der Garderobe befindet sich eine Tanzfläche mit zwei Pole-Dance-Stangen. Der Boden sieht aus, als hätten hier Eindringlinge versucht, mit demolierten Barhockern ein Lagerfeuer anzuzünden. Die Wände sind mit Filzstift und Sprühfarbe beschmiert. *[Eine angebrochene Tüte Marshmallows kann hier gefunden werden. Sie sind nicht mehr genießbar, können aber gegen Mathilda eingesetzt werden (Zucker vs. Feuergeist). Außerdem liegt zwischen den Holzstücken ein Feuerzeug.]*

Hinter der Bar sind Regale mit alten Flaschen zu sehen, dahinter scheint eine Treppe nach unten zu führen. Rechts von der Bar ist eine halb offen stehende Tür, die in einen noch dunkleren Raum führt. Zu eurer Rechten scheint es zu den Toiletten zu gehen.

Links an der Tanzfläche vorbei scheint eine Treppe ins Obergeschoss zu führen.

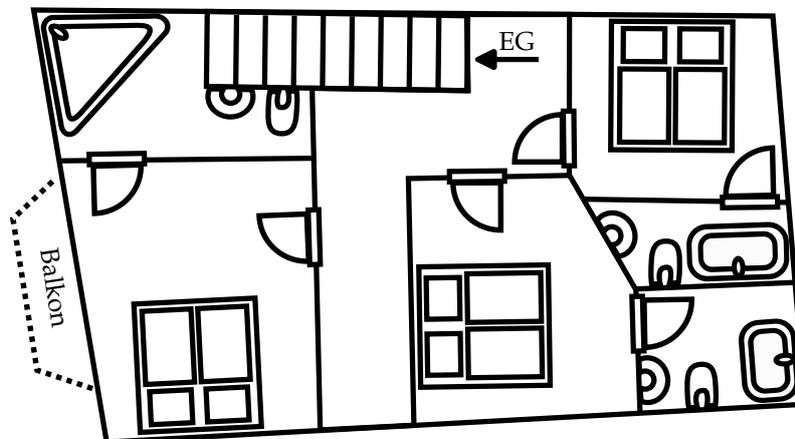
Hinter der Tür ist ein dunkler Raum, der früher offenbar als Vorratskammer gedient hat. Außerdem steht hier ein kleiner Schreibtisch und ein Regal mit durchwühlten Aktenordnern. *[SpielerInnen können hier nur Kugelschreiber, kaputte Flaschen und zerknüllte Papiere finden.]*

Die Toilette ist ein schmutziger, aber unspektakulärer Raum. Aufgrund der hier ausschließlich männlichen Kundschaft gibt es keine Damentoiletten im Erdgeschoss. Im vorderen Bereich ist ein Waschbecken und eine Trennwand, die den Blick von der Tür aus auf die Urinrinne und beiden Kabinen verdeckt. *[Falls SpielerInnen hier nach Items suchen, müssen sie ihrem Ekel widerstehen und finden auf dem Boden klebendes Klopapier und benutzte Kondome.]*

Hinter der Bar führt eine steinerne Treppe nach unten. Die Treppe ist aus Sandstein gehauen und scheint sehr alt zu sein, da die Stufen bereits ausgetreten sind. *[Führt ins Untergeschoss / den Keller - idealerweise (für den Spannungsbogen) gehen die SpielerInnen erst hierhin, müssen sie aber nicht. Um die SpielerInnen hierher zu locken, kann grünlicher Rauch von der Treppe aus aufsteigen].*

Die Treppe links führt nach oben. An den Wänden links und rechts der Treppe hängen Filmplakate von 80er-Jahre Erotikstreifen. Die meisten davon sind bereits zerrissen, aber einige der schlecht formulierten Filmtitel sind noch zu lesen. *[Führt ins OG].*

Obergeschoss



Im Obergeschoss ist es weniger verwüstet als im Erdgeschoss. Vor euch liegt ein schmaler Flur, der einen Knick macht. Ihr könnt zwei Zimmertüren sehen, hinter dem Knick scheint der Flur aber noch weiter zu gehen.

Als ihr um die Ecke biegt, seht ihr eine weitere Zimmertür. Der Flur endet an einem Fenster, vor dem ein zerschlissener Vorhang hängt.

Nordöstliches Zimmer: Es ist ein recht kleines Zimmer, in dem ein Doppelbett steht. Auf der rechten Seite führt eine Tür in ein Badezimmer mit Badewanne. *[Auf einem der Nachttische steht eine halbvolle Flasche Vodka (3 TP Schaden, falls gegen Brandseele / Feuergeist angewendet)]*

Südöstliches Zimmer: Es ist ein Zimmer mit einem Doppelbett und einer schrägen Wand, die zu einer Badezimmertür auf der linken Seite führt. *[In der Schublade eines Nachttisches ist eine abgelaufene Packung Kondome und eine angebrochene Packung Pflaster (die Blasenpflaster fehlen, heilt 1TP)]*

Westliches Zimmer: Ein geräumiges Zimmer mit einem Doppelbett. An der Wand gegenüber gibt es einen Balkon, von dem aus man auf die Bucht sehen kann. Auf der rechten Seite ist eine Tür zu einem Bad, in dem es eine große Eckbadewanne gibt. Außerdem besitzt das Zimmer eine Minibar, die aber außer Betrieb ist. *[Auf dem Balkon liegt ein Feuerlöscher (als Nahkampfwaffe einsetzbar). In der Minibar steht eine unversehrte Flasche Sekt (2TP Schaden gegen Brandseele)]*

Als ihr um die Ecke im Flur tretet, ertönt plötzlich ein ohrenbetäubender Knall und rings um euch erscheint ein Ring aus Flammen. Ihr hört ein Wimmern und Schluchzen, das langsam in ein Kichern übergeht.

[Musik: „Fighting Mathilda“]

Mathilda Langediek (Brandseele)

Aus den Flammen erscheint eine Gestalt mit langen schwarzen Haaren, tiefen Augenhöhlen und einem angesengtem Nachthemd. Aus dem Kragen und den Ärmeln lecken kleine Flammen hervor.

- Prostituierte in der roten Laterne um 1498
- Piet Homanns Geliebte
- Hat aus Verzweiflung die rote Laterne angezündet (erweiterter Suizid)
- Bruder Jakob ist dabei gestorben



Fähigkeiten

Zähigkeit	4	Geschick	3	Fitness	2
Nahkampf	5	Fernkampf	4		
13 HP					

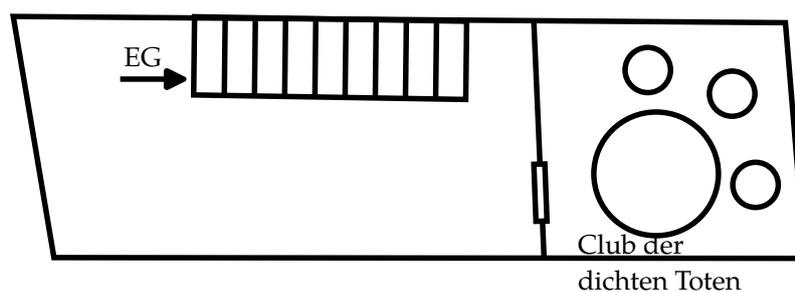
Thilda wirft Feuerbälle (Fernkampf, 1 TP Schaden) oder berührt die SpielerInnen mit flammender Hand (1 TP).

Ein Wurf auf Geisterkunde, ein hoher Skill-Wert, oder die Enzyklopädie kann den Geist als „Brandseele“ identifizieren. Standardmittel wie Salz und Elektrizität wirken. Ebenfalls eine gute Wirkung haben Wasser und Zucker (d.h. reiner Zucker oder Süßspeisen können als Waffe eingesetzt werden, ebenso der Zerstäuber).

Ein Wurf auf Geisterkunde (falls dieser nicht schon zur Identifizierung eingesetzt wurde) liefert den Geistesblitz, dass Brandseelen Angst vor Geister-Ungeziefer haben (Arpisci freilassen, diese beißen Stücke aus ihr heraus und machen Schaden), ebenso sind Brandseelen empfindlich gegenüber Alkohol.

Wenn der Geist besiegt ist, bleibt die Tagebuchseite / der Abschiedsbrief übrig (*Appendix L: Brief Mathilda 13. März, S. 54*).

Keller



Eine steinerne Treppe führt in den Keller hinab. Sie endet vor einer Wand. Um in den Keller sehen zu können, müsst ihr euch umdrehen.

Der Boden ist aus Naturstein und es stehen einige leere Bierfässer herum. An der linken Seite gibt es eine hölzerne Luke, durch die etwas Licht hereinscheint. Sie führt offenbar nach draußen.

Am Ende des schmalen Raumes befindet sich eine schwere Holztür. Durch die Spalten zwischen den Brettern und unter der Tür hindurch sehr ihr grünliches Licht schimmern, es kommt leichter Rauch unter dem Türschlitz hervor. *[Sobald jemand gegen die Tür kommt, schwingt sie auf]*

Club der dichten Toten

[Musik: „Undead Patwah“]



Im Keller der „Roten Laterne“ befindet sich der Club der dichten Toten. Der Club der dichten Toten besteht aus drei Geistern, die ihr Leben in der roten Laterne verloren.

Die drei lassen sich auf keinen Kampf ein und nebeln alles zu, sobald die SpielerInnen versuchen, einen Kampf zu starten.

Die Tür schwingt mit einem Knarzen auf und euch bietet sich ein eigenartiger Anblick. An einem runden Tisch sitzen drei Geister, die offenbar rauchen und Karten spielen. Es handelt sich dabei um eine beliebte Gestalt in einer Mönchskutte, deren Ränder angesengt sind, einen jungen Mann in einer zerschlissenen Marineuniform und eine junge Frau in einem knappen Shirt und Minirock mit toupiert Frisur. Die drei hängen mehr auf den Stühlen, als dass sie sitzen und der Mönch wendet das Wort an euch:

Jakobus: Willkommen, wir sind der (*giggelt*) hihhi....

Wilhelm: ...Jakob, bitte nicht...

Jakobus: ...hihihi... der Club der dichten Toten ...hihihihi....

Der Mann in der Uniform schlägt die Hand vor's Gesicht, die Frau sieht betreten zur Seite, nach einer Weile fangen aber beide ebenfalls an zu kichern. Die drei sitzen dort, schimmern grünlich und der ganze Raum ist von einer dichten Rauchwolke erfüllt. [*es riecht stark nach Gras*].

Die drei Antworten auf Fragen, sind sehr albern dabei, weisen aber darauf hin, dass oben „dieses Scheusal“ (laut Jakob) bzw. „schwierige Persönlichkeit“ (laut Peggy) ihr Unwesen treibt und dass diese „voll unentspannt“ ist (gemeint ist Mathilda, der Geist, der oben sein Unwesen treibt).

Außerdem erzählen sie ein bisschen von ihren Schicksalen. Es kommt heraus, dass Thilda die Rote Laterne 1498 in ihrer Verzweiflung angezündet hat und Jakob dabei umgekommen ist, weil er zu fest geschlafen hat (Feuerglocken nicht gehört).

Zum Abschied geben die drei den SpielerInnen hämisch den ersten Liebesbrief von Thilda an Homann (bzw. sie hinterlassen ihn, wenn sie sich einnebeln und verschwinden). „Hier, die Alte tickt nicht mehr ganz sauber, guckt mal, was sie für einen Schnulzenkram in ihr Tagebuch geschrieben hat...“. Damit kann *Appendix K: Brief Mathilda 10. März (S.53)* an die SpielerInnen übergeben werden.

Bruder Jakobus (Geist)

- Belebte Gestalt in einer Mönchskutte
 - Ränder der Kutte sind angesengt
 - (Dominikaner, das weiß aber wahrscheinlich keiner)
- War 1498 heimlich in dem Bordell und ist dort gestorben
- Ist Kräuterkundig und hat Marihuanna konsumiert (deshalb konsumieren die drei Geister auch Gras); Papst Innozenz VIII (†1492) erklärte Haschkonsum zur Freveltat.
- War in der Nacht, in der das Feuer ausbrach, so stoned, dass er die Glocken nicht gehört hat (das Läuten der Feuerglocken)

Wilhelm Degen (Geist)

- Junger Mann in einer zerschlissenen Marineuniform
 - dunkle Flecken (Blut) auf dem Oberkörper
- Ist 1944 als Deserteur von der Gestapo gejagt und erschossen worden.
- War zu dem Zeitpunkt 19 Jahre alt

Peggy Sanders (Geist)

- Top und Minirock, verlaufene Schminke, Toupierte Haare
- War prostituierte in der roten Laterne
- Ist 1987 an einer Überdosis Heroin in der roten Laterne gestorben
- Hat mit 17 Jahren bereits dort illegal gearbeitet. Nach ihrem Tod kam die Geschichte ans Licht und der Laden musste schließen

Die sechste Kanone

Sobald die SpielerInnen den Brief von Thilda gelesen haben (bzw. mindestens drei der Hinweise erhalten haben), wird der Questgegenstand „die sechste Kanone“ freigeschaltet. Die Kanone ist gemeinsam mit Piet zum Geist geworden, er kann aber nicht an den Ort seines Ablebens am Grund der Bucht zurückkehren, um sie zu bergen. Es gibt es zwei Möglichkeiten:

1. **Wenn die Spielzeit knapp ist**, kommen die SpielerInnen aus der roten Laterne und Klabauter-Piet erscheint am Rande des Hafenbeckens. Dadurch, dass seine Geschichte nun erzählt ist, ist der Bann der Kanone gebrochen und er kann sie bergen. Er zieht sich aus dem Wasser und hat eine Kanone in der Hand, die er offensichtlich vom Grund der Bucht gehoben hat. Er sagt: *„Es ist so weit, Rittmeyer wird zurückkehren. Wir müssen ihn aufhalten und dafür brauchen wir das hier.“*

2. **Wenn das Abenteuer noch etwas ausgedehnt werden soll**, kommen die SpielerInnen aus der roten Laterne und Klabauter-Piet erscheint ebenfalls am Rande des Hafenbeckens. Er faselt etwas von einem Schiff, das wiederkehren wird und von einer Kanone, die am Grund der Bucht liegen soll.

Diese kann von *Kai Piranha* (bürgerlicher Name: *Kai Peters*) geborgen werden. Dieser hat das Wassersportgeschäft *Deep Dive* (S. 12).

Die Kanone ist anders als die anderen Kanonen der Kogge nicht aus Metall, sondern schimmernd, wie Rauch, der in einem Glas gefangen ist (sie ist mit Piet zum Geist geworden).

Die Dämmerung bricht bereits herein und die SpielerInnen haben noch Zeit, Equipment aus der Pension zu holen, oder mit NPCs zu sprechen, bevor der Showdown beginnt.

Piet positioniert sich mit der Kanone auf der Kogge und dann beginnt der Endkampf mit dem Geisterschiff. Als Piet mit der Kanone die Kogge betritt, leuchten die anderen Kanonen ebenfalls blau-grünlich auf (sie können dann auch von SpielerInnen mit Fernkampf-Skill verwendet werden).

Das Geisterschiff

[Musik: „Ghostship Battle“]

In der Ferne hört man eine Kirchenglocke Mitternacht schlagen, doch schon bald wird das leise bimmeln von einem auffrischenden Wind davongetragen. Stattdessen scheinen nun Sturmglocken zu läuten. Die See raut auf und aus Richtung der Bucht hört man ein boshafes Gelächter.

In der Mündung der Bucht ist ein grünlicher Schimmer zu sehen. Die Umrisse werden immer deutlicher und ihr erkennt, dass es sich um die Silhouette eines Schiffes handelt. Es hat zerrissene Segel und an Deck steht eine Gestalt, die euch seltsam bekannt vorkommt. Es sind die schimmernden Umrisse von Kapitän Henning Rittmeyer, in der Hand eine Axt, das Gesicht zu einer Fratze verzogen.

Das Schiff fährt in die Bucht ein und nähert sich dem Hafen.

Zu Beginn läuft nur das Geisterschiff in die Bucht ein. Das Schiff hat einen Geschick-Wert von 6 (ist also immer zuerst dran), setzt die allererste Runde aber aus, da es in dieser Runde die Enge der Buchtöffnung durchfährt.

Rittmeyer ist zunächst nicht anwesend und erscheint nur an Bord der Kogge, wenn sein Geisterschiff von einer Kanonenkugel getroffen wird. Er kann mit herkömmlichen Mitteln bekämpft werden. Zusätzlich kann bei ihm das *Martelli-Ritual* (Abschnitt *Geisterschiff*, S.56) angewandt werden.

Ablauf des Kampfes

- Das Schiff läuft in die Bucht ein
- Piet und die SpielerInnen bekämpfen das Schiff mit den Kanonen
- Das Geisterschiff schießt zurück
- Wenn das Schiff getroffen wird, erscheint er an Bord und versucht, Charaktere am Schießen zu hindern, kämpft mit ihnen (Nahkampf mit Streitaxt).
- Wenn er stark getroffen wird, flackert er und verschwindet wieder.
z.B. durch das *Martelli-Ritual* (*Geisterschiff*, S.56) ausgelöst.
- Er oder sein Schiff müssen besiegt werden
- Wenn die Kogge vom Geisterschiff getroffen wird, verlieren alle an Bord einen Treffer, die Kogge selbst bleibt unversehrt.
- Wie üblich ziehen die Charaktere der Reihe nach (absteigend nach Geschicklichkeitswert)

Ende

[Wurde das Schiff oder Rittmeyer besiegt, passiert Folgendes:]

Das Geisterschiff fängt an sich zu drehen, wirbelt immer schneller herum und wird schließlich in die Tiefe gezogen. Unter dem Wasser der Bucht sieht man noch einige grünliche Blitze zucken, dann ist es still.

Wenn die SpielerInnen zu verlieren drohen, schubst Piet die untoten Seeleute über Bord und setzt einen finalen Schuss auf das Geisterschiff ab (eine Niederlage ist hier nicht vorgesehen).

Werte von Piet:

- Zähigkeit: 4 (11 HP)
- Nah- und Fernkampf: 3
- Geschick: 2

Werte von Rittmeyer:

- Zähigkeit: 5 (12 HP)
- Nahkampf: 4
- Fernkampf: 2
- Geschick: 3

[Wenn er zu schnell besiegt wird, kann er auf seinem Schiff verschwinden und noch einmal neu erscheinen, wenn das Schiff wieder getroffen wird.]

Werte vom Geisterschiff:

- Tefferpunkte: 8 (nur durch Kanonen)
- Fernkampf: verbliebene HP geteilt durch 2 (aufgerundet)
- Geschick: 6 (immer zuerst dran)

Hilfreiche Umgebung

Es gibt zwei Dinge, die den SpielerInnen in der Umgebung helfen können:

1. Die Feuerwerkspaletten auf dem Ponton:

Der Ponton kann gelöst und das Feuerwerk entzündet werden. Die dadurch entstandene Explosion zählt 4 Kanonentreffer beim Geisterschiff.

2. Der Stromgenerator auf der Kogge:

Er kann gestartet und über die Reling gehievt werden. Durch die Bucht geht ein Blitz und ein Knistern. Der Generator verstummt und durch den Elektroschock wird ein Schaden im Wert von 4 Kanonentreffern am Schiff angebracht. Tote Fische treiben danach an der Wasseroberfläche.

Außerdem kann gegen Rittmeyer das Martelli-Ritual angewandt werden, welches in der GEESPA-Enzyklopädie bzw. dem Laptop unter dem Abschnitt *Geisterschiff* (siehe S.56) erklärt wird. Wird einer der drei gefundenen Gegenstände (Schwert, Kompass, Siegelring) gesalzen und mit ihm in Kontakt gebracht, kreischt er auf, verblasst und erhält 3 TP Schaden. Der Gegenstand verschwindet bei Kontakt mit dem Geist. Rittmeyer taucht wieder auf, wenn sein Schiff getroffen wurde, oder eine neue Runde beginnt.

Zusätzliche Schikanen

Während des Kampfes können zusätzlich untote Seeleute erscheinen, falls die SpielerInnen sich zu gut schlagen. Sie hindern die Leute an den Kanonen am Schießen.

Schablonen für Untote Seeleute:

- Ein Bärtiger Seemann mit verfaulten Zähnen und einer Handaxt
Geschick: 1 (Initiative und Ausweichen)
Nahkampf: 2
Lebenspunkte: 4
- Eine Gestalt ohne Kopf mit einem Knüppel in der Hand
Geschick: 1 (Initiative und Ausweichen)
Nahkampf: 1
Lebenspunkte: 2
- Ein untoter Offizier mit einem prächtigen Schnurrbart, der ein Schwert führt
Geschick: 3 (Initiative und Ausweichen)
Nahkampf: 2
Lebenspunkte: 3
- Ein struppiger untoter Hund mit geflätschten Zähnen
Geschick: 1 (Initiative und Ausweichen)
Nahkampf: 2
Lebenspunkte: 2
- Ein beliebter Smutje mit einer Bratpfanne in der Hand
Geschick: 1 (Initiative und Ausweichen)
Nahkampf: 1
Lebenspunkte: 2
- Ein untoter Matrose mit Kopftuch und einem kurzschwert
Geschick: 2 (Initiative und Ausweichen)
Nahkampf: 2
Lebenspunkte: 3

Liste aller Hinweise

Logbuchseite, 9. März

in der Truhe im Laderaum der Kogge
zusammen mit **Rittmeyer's Kompass**

- Abschnitt *Laderaum*, S.22
- Appendix F, S.48

Logbuchseite, 10. März

in der Truhe im Laderaum der Kogge
zusammen mit **Rittmeyer's Kompass**

- Abschnitt *Laderaum*, S.22
- Appendix G, S.49

Logbuchseite, 11. März

Auf dem Dachboden der Pension zur Quetschkommode

- Abschnitt *Dachboden*, S.16
- Appendix H, S.50

Logbuchseite, 12. März

Im Obergeschoss des Antiquariats in einem Bilderrahmen

- Abschnitt *Antiquariat Eckers - Obergeschoss*, S.26
- Appendix I, S.51

Logbuchseite, 13. März

Im Verkaufsraum des Antiquariats im Modell der Kogge
zusammen mit **Rittmeyer's Siegelring**

- Abschnitt *Antiquariat Eckers*, S.23
- Appendix J, S.52

Brief von Mathilda, 10. März

Im Keller der *Roten Laterne* beim *Club der dichten Toten*

- Abschnitt *Club der dichten Toten*, S.31
- Appendix K, S.53

Brief von Mathilda, 13. März

Im Obergeschoss der *Roten Laterne* wenn Mathilda besiegt ist

- Abschnitt *Obergeschoss*, S.29
- Appendix L, S.54

Rittmeyer's Schwert

- Abschnitt *Nachtruhe*, S.18

Liste aller Charaktere

Patrizia Löchel	10
Hauptkommissar Gerhard Feldmann	10
Kai Peters (Kai Piranha)	12
Gastwirt Karl-Heinz Behrens	14
Arpiscus (paranormales Ungeziefer)	17
Museumskapitän Harald Behrens	19
Piet Homann (Klabauter Piet)	22
Antiquarin Irmgard Eckers	23
Schrumpfköpfe	25
Mathilda Langediek (Brandseele)	29
Bruder Jakobus (Geist)	32
Wilhelm Degen (Geist)	32
Peggy Sanders (Geist)	32

Charakter-Pool

Falls die Situation es erforderlich macht, NPCs (nicht-Spieler Charaktere) zu improvisieren, soll dieser Pool es der Spielleitung einfacher machen:

Hartmut Eilers

- 53 Jahre
- misstrauisch
- etwas einfacher gestrickt
- Buschige Augenbrauen

Hans Dannenberg

- 45 Jahre
- introvertiert und vorsichtig
- etwas moppelig

Olaf Schwerdtfeger

- klein und unscheinbar, schlau
- 38 Jahre
- gerissen

Heike Harnebracht

- fürsorglich, mütterlich
- zielstrebig, aber konservativ

Fanziska Temme

- lockige Haare
- praktisch veranlagt
- klare Vorstellungen und Prinzipien

Maria Fleischhauer

- redet schnell
- etwas einfacher gestrickt
- Fabel für Mode

Orte

Die Orte *Blauenburg* und *Stelingsiel* gibt es in Deutschland nicht.

Der Name *Stelingsiel* ist angelehnt an die Namen *Stenum* (Ganderkesee, südwestlich von Bremen) und *Neuharlingersiel* (an der Nordsee, bei Spiekeroog). Geographisch liegt das fiktive *Stelingsiel* nordöstlich von *Cuxhaven*.

Das fiktive *Blauenburg* ist weiter südlich in Deutschland. Man kann es sich als eine kleinere Version von *Frankfurt* vorstellen. Es gibt dort viele hohe Bürogebäude. In den Straßenschluchten kommt ein etwas trostloses Gefühl auf.

Die Handelskontore der Hanse

Außerhalb der eigentlichen Hansestädte gab es im Spätmittelalter Handelskontore, welche als Außenposten der Hanse in nicht-Hansestädten fungierten und Büros, sowie Zweigstellen von Banken darstellten.

Die folgenden Außenkontore der Hanse gab es:

Nowgorod (*Peterhof*), Russland, südlich von *St. Petersburg* an der Ostsee. Gehandelt wurden dort Pelze und Wachs, Honig und Holz. Im Gegenzug lieferten niederdeutsche Händler Tuch, Bernstein, Salz, Wein und Silber.

Bergen (*Tyske Bryggen*), Norwegen. Gehandelt wurde Stockfisch, welcher gegen Getreide getauscht wurde.

Brügge Flandern, Belgien. Das Verhältnis zwischen Brügge und der Hanse war nicht immer das beste. Nach dem Tod von Maria von Burgund 1482 verschlechterte sich die Beziehung zu ihrem Mann Maximilian (Habsburger, später Kaiser des dt. römischen Reiches). Brügge liegt an der Nordsee gegenüber von London. Das Wappentier des Handelskontors war ein Doppeldadler.

London (*Stalhof*), England. Hier wurden Stoffe (*Tuch*) aus England gegen Holz, Getreide und Metalle gehandelt. Das Wappentier des Handelskontors war ebenfalls ein Doppeldadler.

Die Schiffe

Es gibt keine aus dem Mittelalter vollständig erhaltene Kogge. Die *Sieler Kogge* ist reine Fiktion. Es gibt lediglich Teilfunde, wie z.B. die *Bremer Kogge*, welche im Schiffahrtsmuseum in Bremerhaven zu besichtigen ist.

Das *Kraweel* war ein Schiffstyp, welcher aus Italien nach Norddeutschland kam. Durch die andere Bauweise (die Planken waren nicht mehr überlappend, sondern bündig verbaut), hatte es weniger Widerstand im Wasser und war dadurch schneller als die bis dahin üblichen Koggen.

Die Rote Laterne

Im Rollenspiel Gothic 2 gibt es ein Hafengebäude, das zur *Roten Laterne* heißt.

Ryeland-Wolle

Ryeland-Schafe haben eine sehr feine Wolle. Im Abenteuer heißt es, Ryeland-Wolle sei die Lieblingswolle des englischen Königs Heinrich VII. Tudor von England (weil dies zur Zeit der Erzählung passt). Tatsächlich war dies der Fall für Queen Elisabeth II. Es heißt, sie hätte nur Socken aus Ryeland-Wolle getragen.

Die Hanse und England

1469-1485 führen England und die Hanse Krieg, da England Handelsrouten in der Ostsee erschließen wollte, die Hanse dies aber nicht zulassen wollte. Da England durch die zeitgleich stattfindenden Rosenkriege (1455-1485) um den englischen Thron geschwächt war, geht die Hanse als Sieger hervor und England zieht sich aus der Ostsee zurück. Im Abenteuer sollen ein Jahrzehnt nach diesen Kriegen die Handelsbeziehungen wieder aufgenommen werden, was wiederum die Position des geschwächten Kontors Brügge verschlechtert hätte. Dieser Umstand ist fiktiv, wobei das Schwinden der Bedeutung Brügges zu besagter Zeit historisch belegt ist.

Rittmeyer

Die Figur des Henning Rittmeyer ist entfernt an die historische Person Simon von Utrecht angelehnt, welcher mit seinem Schiff *Bunte Kuh* 1401 den Seeräuber Klaus Störtebeker jagte.

Club der dichten Toten

Der Club ist ein schlechtes Wortspiel, angelehnt an das Filmdrama *Der Club der toten Dichter* aus dem Jahr 1989.

Bruder Jakobus

Bruder Jakob ist gestorben, weil er die Glocken nicht gehört hat – wie in dem gleichnamigen Kinderlied. Außerdem waren *Jakob* und *Wilhelm* die Vornamen der Gebrüder Grimm.

Inspiration

Das Setting ist weniger von den Ghostbusters inspiriert, sondern eher von den *Geisterjäger*-Kinderbüchern von Cornelia Funke, in denen sich Geister meist mit einfachen Hausmitteln (wie Salz) vertreiben lassen. Dazu soll ein Noir-Ambiente das Ganze etwas erwachsener machen. Die Anlehnung an Frankfurt stammt aus den alten *Ein Fall für Zwei* - Folgen, in denen Josef Matula in verrauchten und vergilbten Büros in Frankfurt ermittelt.

Pension zur Quetschkommode

Inhaber: Karl-Heinz Behrens

Hansegasse 17

26315 Stelingsiel

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich schreibe Ihnen, weil sich die Ereignisse in unserer beschaulichen Stadt in den letzten Wochen überschlagen. Ich bin Kapitän auf einem Museumsschiff in der Hafenstadt Stelingsiel. Die Kogge aus dem 15. Jahrhundert ist die einzige ihrer Art, die noch im Original erhalten ist. Es erfüllt mich mit Stolz, nicht nur Hafenfürungen und Schiffsbesichtigungen anbieten zu können, sondern als Kapitän auch Paare, die auf unser Sieler Kogge den Bund der Ehe eingehen wollen, miteinander zu vermählen.

Schon immer wurde gemunkelt, dass es auf unserer Kogge spuken würde. Ich selbst halte normalerweise nichts von dererlei Unsinn, muss jedoch zugeben, dass mir bei der einen oder anderen Gelegenheit Zweifel an meiner Überzeugung kamen. Es scheint, als spuke ein wahrhaftiger Klabautermann bei uns. In den letzten Wochen ist der Spuk jedoch unerträglich geworden. Nachts sind Schreie zu hören, manchmal ein Knallen, wie ein Schuss und zuweilen bewegen sich auch Gegenstände wie von Geisterhand.

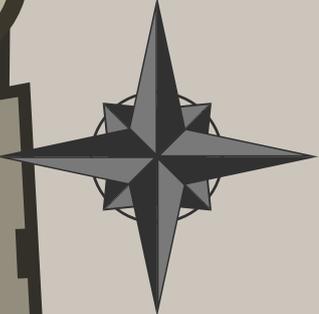
Ich wende mich an Sie, da Sie mir als kompetent und diskret agierende Experten auf diesem Gebiet empfohlen wurden. Noch befinden wir uns zum Glück in der Nebensaison. Sobald die Temperaturen jedoch steigen, können wir es uns nicht leisten, die Feriengäste durch diesen Schabernack zu verlieren. Bitte helfen Sie uns!

Stelingsiel ist gut mit der Bahn zu erreichen, der Bahnhof ist nahe dem Hafen gelegen. Melden Sie sich in der Pension "zur Quetschkommode". Dort können Sie unterkommen. Sie wird von meinem Bruder geführt.

Wir erwarten Sie in der Hoffnung, dass Sie uns helfen können!

Mit freundlichen Grüßen,
Harald Behrens

N



zur
"Roten Laterne"
«geschlossen»

Café und
Biergarten
"Meyerdierks"

"DEEP-Dive"
alles für
Tauchen
und Wasser-
sport

TUCHGASSE

AM KAI

Antiquariat
"Eckert"

Touristen-
Info

Hafen-
Wache
(Polizei)

ACHTERPAT

Museumsschiff
"Sieler Kogge"

HANSEGASSE

Pension
zur
"Quetsch-
kommode"

"Mari-Team"
Maria's
Strand-
boutique

Stelingsiel
Hafen

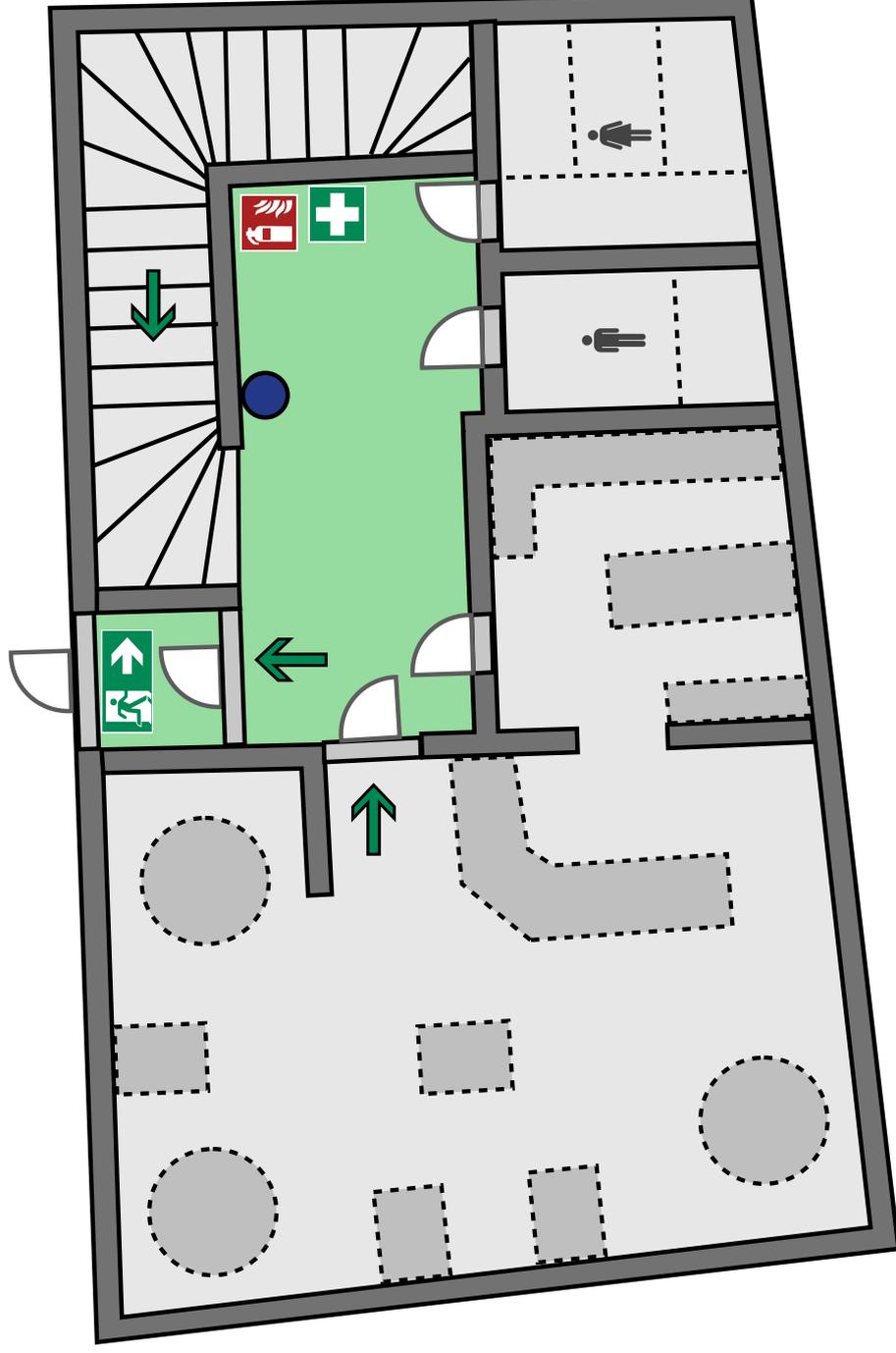
0 10 20m

FLUCHT- UND RETTUNGSPLAN

Erdgeschoss

Pension zur Quetschkommode

Geschäftsführung: K. Behrens



Verhaltensregeln

Brandfall

- Brandmelder betätigen
- Telefon-Nr. 112 anrufen
- Ihren Namen und den Ort angeben
- Fenster und Türen schließen (nicht abschließen)
- Anweisungen der Feuerwehr beachten

Evakuierung

- Elektrische Geräte ausschalten
- Anweisungen der Feuerwehr beachten
- Sofort in Sicherheit bringen, nicht rennen
- Zur Sammelstelle außerhalb des Gebäudes begeben

Legende



Standort



Erste Hilfe



Notausgang
& Fluchtpfad



Sammel-
stelle



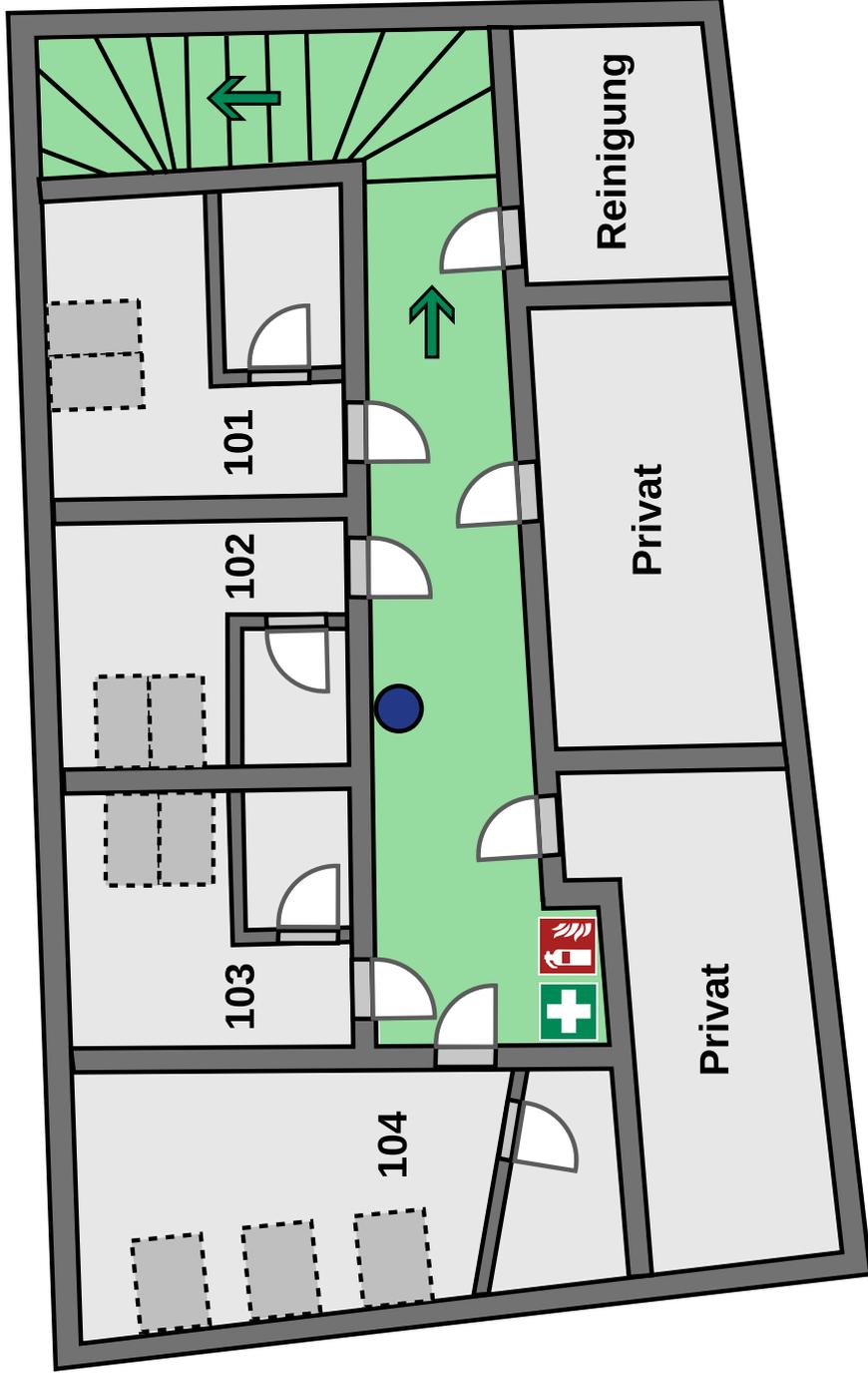
Feuer-
löscher

FLUCHT- UND RETTUNGSPLAN

1. OG

Pension zur Quetschkommode

Geschäftsführung: K. Behrens



Verhaltensregeln

Brandfall

- Brandmelder betätigen
- Telefon-Nr. 112 anrufen
- Ihren Namen und den Ort angeben
- Fenster und Türen schließen (nicht abschließen)
- Anweisungen der Feuerwehr beachten

Evakuierung

- Elektrische Geräte ausschalten
- Anweisungen der Feuerwehr beachten
- Sofort in Sicherheit bringen, nicht rennen
- Zur Sammelstelle außerhalb des Gebäudes begeben

Legende



Standort



Erste Hilfe



Notausgang
& Fluchtpfad



Sammel-
stelle



Feuer-
löscher

Speisekarte

~ Suppen und Vorspeisen ~

Stellingsieler Hochzeitssuppe	4,80 DM
Tomatencremesuppe	3,80 DM
Spargelcremesuppe	4,20 DM
Gemischter Salat der Saison	4,20 DM

~ Klein und herzhaft ~

Brotplatte <i>mit Käse, Wurst und Schinken</i>	3,80 DM
Toast Hawaii <i>mit Ananas und Schinken</i>	4,80 DM
Schwarzbrot mit "Sieler Knipp"	5,20 DM
Bauernfrühstück <i>mit Schinken und Gewürzgurke</i>	6,00 DM

~ Für unsere kleinen Gäste ~

„Käpt'n Behrens“ <i>Fischstäbchen mit Pommes Frites, Erbsen und Wurzeln</i>	4,70 DM
„Popeye“ <i>Kartoffeln mit Rahmspinat und Spiegelei</i>	4,30 DM
„Fliegender Holländer“ <i>Kartoffelpuffer mit Apfelmus</i>	4,00 DM
„Piratenteller“ <i>Ein Teller mit Besteck, um die Teller der Eltern zu entern</i>	0,00 DM

~ Desserts ~

Gemischtes Eis mit Sahne (3 Kugeln) <i>Sorten: Schokolade, Vanille, Erdbeere, Zitrone</i>	3,80 DM
Schokoladenpudding <i>mit Vanillesoße und Sahne</i>	2,80 DM
Rote Grütze <i>mit Vanillesoße und Sahne</i>	2,80 DM

~ Fleischgerichte ~

Hähnchenbrust <i>im Speckmantel mit Reis und Sherrysoße</i>	7,20 DM
Schnitzel "Wiener Art" <i>mit Bratkartoffeln und Salatbeilage</i>	8,50 DM
Rinderleber <i>mit Apfel, Zwiebeln, Bohnen und Salzkartoffeln</i>	9,70 DM
Labskaus <i>mit Matjesfilet, Gewürzgurke, und Spiegelei</i>	7,30 DM

~ Fischgerichte ~

Brathering <i>mit Bratkartoffeln, Zwiebeln und Gewürzgurke</i>	7,50 DM
Schollenfilet <i>mit Kartoffelsalat, Remoulade und Salatbeilage</i>	8,30 DM
Rotbarschfilet <i>gebraten, in Buttersoße mit Salzkartoffeln</i>	9,30 DM

~ Alkoholfreie Getränke ~

Mineralwasser	0,2l	1,80 DM
Apfelschorle	0,4l	2,00 DM
Orangensaft	0,4l	2,20 DM
Coca Cola	0,4l	2,30 DM
Coca Cola Light	0,4l	2,30 DM
Fanta	0,4l	2,30 DM
Sprite	0,4l	2,30 DM
Spezi	0,4l	2,30 DM

~ Biere ~

Haake Beck	0,33l	2,80 DM
Erdinger Weißbier	0,5l	2,90 DM
Köstritzer Dunkel	0,33l	3,00 DM
Haake Beck Alster	0,33l	2,80 DM

~ Weine ~

Chardonay (lieblich)	0,1l	3,70 DM
Pinot Grigio (halbtrocken)	0,1l	3,30 DM
Tempranillo Rioja (trocken)	0,1l	3,50 DM
Dornfelder, Pfalz (trocken)	0,1l	3,60 DM

~ Spirituosen ~

Jubiläumsaquavit	2cl	4,70 DM
Alter Senator Weizenkorn	2cl	4,30 DM
Stellingsieler Kräuterling	2cl	5,00 DM

~ Warme Getränke ~

Tasse Tee (<i>Darjeeling, Pfefferminz, Hagebutte</i>)	2,10 DM
Tasse Kaffee	2,30 DM
Espresso	1,80 DM

Stalhof, 9.3.1498

London, Handelskontor Stalhof.

Es ist der neunte Tag des Märzens im Jahre des Herrn 1498. Wir haben es geschafft. Der Unterhändler der Stadt Stelingsiel wird nicht mit uns reisen, jedoch werden wir zweihundert Pfund Tuch aus feinsten Ryeland-Wolle nach Stelingsiel überführen, um den Vertrag über die künftigen Handelsbeziehungen zwischen London und der Hanse zu besiegeln. Wir werden noch heute in Stalhof auslaufen.

Der Tag unserer Ankunft in Stelingsiel wird ein wichtiger Tag für unsere Stadt sein.

Nordsee, 10.3.1498

Zehnter Märzen. Wir sind nun einen Tag auf See. Die Sicht ist trüb und der Nebel wird dichter. Zum Glück kennt sich die Mannschaft in diesen Gewässern gut aus. Ich würde keinen von ihnen eintauschen wollen.

Zehnter Märzen, Nachtrag.
Wir wurden angegriffen. Ein Schiff kam von Süden. Es trug den Doppeladler im Wappen und war sehr schnell. Es hat ohne Vorwarnung das Feuer eröffnet. Eine Kanonenkugel streifte unser Achterkastell. Da der Wind für uns günstig stand, das Schiff von Süden aber schräg gegen den Wind kreuzen musste, konnten wir es im dichter werdenden Nebel abhängen. Ich frage mich, wer dahinter steckt.

Eine Gestalt an Deck kam mir seltsam bekannt vor, ich kann mich jedoch nicht entsinnen woher.

Nordsee, 11.3.1498

Elfter Märzen. Der Nebel ist nach wie vor sehr dicht und wir fahren nach Kompass. Das fremde Schiff ist nicht mehr aufgetaucht. Ich habe nachgedacht. Das Schiff fuhr unter dem Banner des Doppeladlers.

Dieses Wappen führen der Stalhof in London und der Kontor Brügge in Flandern. Da das Schiff von Süden kam und wir am Stalhof abgelegt haben, muss es aus Brügge gekommen sein. Das würde passen. Brügge steht seit dem Tod von Maria von Burgund nicht gut da und die Beziehungen zum Reich und der Hanse sind angespannt. Durch unser Abkommen wird Brügge weiter an Bedeutung verlieren. Wenn das Schiff wirklich aus Brügge kommt, dann weiß ich auch wen ich an Deck gesehen habe. Es kann niemand anderes als Henning Rittmeyer gewesen sein. Er ist ehrgeizig und kaltblütig, aber auch gerissen. Wir werden uns wohl gestern nicht zum letzten Mal gesehen haben.

Nordsee, 12.3.1498

Zwölfter Märzen. Ein weiterer Tag ohne Ereignisse liegt hinter uns. Der Nebel ist nach wie vor dicht. Die Stimmung in der Mannschaft wird ausgelassener. Alle freuen sich auf die Rückkehr in die Heimat und auch ich sehne mich nach meiner Thilda. Unsere Ankunft wird ein neues Zeitalter für die Stadt einläuten und sie wird endlich frei sein.

Doch ich traue dem Braten noch nicht ganz. Wenn unser Angreifer wirklich Rittmeyer ist, wird er uns verfolgen. Wir sollten uns wohl oder übel auf einen Kampf vorbereiten.

Nordsee, 13.3.1498

Es ist die Nacht zum 13. Märzen.
Die Sonne ist noch nicht aufgegangen,
doch an Deck herrscht reges Teiben.
Die Mannschaft ist euphorisch, denn wir
werden heute den Heimathafen
erreichen. Der Nebel scheint sich zu
lichten. Ich habe meine Männer auf
einen Kampf eingeschworen, da ich
nicht glaube, dass wir Rittmeyer
abgehängt haben.

Sie wollen nichts davon hören, aber er
wird alles daran setzen, unsere Ankunft
in Stelingsiel zu verhindern.
Das werde ich nicht zulassen.

Für Stelingsiel und für Thilda.
Ich muss sie wiedersehen!

10.3.1498

Bei unserem Abschied sagtest du mir, wenn wir uns wiedersehen würde eine neue Zeit anbrechen. Für uns und für die Stadt!

Du sagtest, wir wären frei und könnten ein gemeinsames Leben führen. Wenn ich in deine Augen sehe, die so tief und blau sind, wie die See, dann spüre ich, dass wir zusammengehören. Piet, ich bete, dass dein Auftrag von Erfolg gekrönt ist und ich bete, dass du bald wieder an meiner Seite sein wirst.

Deine Mathilda

13.3.1498

so nah und doch so fern. so ein Glück und doch ein Unglück!

Du wurdest mir gegeben und du wurdest mir genommen!

Es war mir vergönnt, dich noch einmal zu sehen und doch werde ich dies nie wieder können.

Es war in der Nacht, die Uhr schlug eins und ich sah das Segel deiner Kogge in die Bucht fahren. Meine Freude, sie war ohnegleichen. Doch da sah ich ein weites Schiff. Ich hörte Kanonenfeuer, der nördliche Turm barst in Flammen, die Soldaten im südlichen Turm flohen in Panik. Das fremde Schiff fegte unsere Befestigungsanlagen dahin und die Mannschaft sprang vor Furcht ins Wasser.

Einzig du standest mutig an Deck deiner Kogge! Ich sah wie du die Kanone nahmst. Du klettertest in die Takelage - mit der Kanone. Ein Knall, eine Feuerwand - das Meer schien Feuer zu fangen und das fremde Schiff wurde in die Tiefe gerissen. Ein Strudel aus schäumendem Wasser sog es auf den Grund. Die Stadt, die durch das Getöse erwacht war, hatte nur Augen für das sinkende Schiff, doch ich sah dich stürzen. Die Kanone zog dich ebenfalls in die Tiefe und niemand konnte dir helfen! Ich konnte es nicht fassen ich konnte es nicht ändern. Du rettetest die Stadt, doch niemand rettete dich!

Mein Herz zerpspringt vor Stolz und Trauer. Ich verzweifelte ohne dich!

Ich liebe dich und ich hasse die Welt für das, was sie uns angetan hat!

Mein Piet, ich werde dir folgen - in Liebe vereint!

Relevante Spukerscheinungen

Klabautermann

Ein Klabautermann ist ein Schiffsgeist, welcher seinen Schabernack an Bord eines Schiffes treibt, aber meist nicht grundsätzlich bössartig ist. Aufgrund der Tatsache, dass in der maritimen Geschichte hauptsächlich Männer zur See führen, sind nur Geschichten von Klabautermännern überliefert, jedoch kann die Existenz von Klabauterfrauen nicht ausgeschlossen werden. Der Klabautermann lebt meist im Laderaum des Schiffes, wo er hämmert, Ladung verrückt und mit Brettern wirft. Manchmal wohnt er auch unter der Ankerwinde. Er treibt seinen Spuk aber auch an Deck, klettert in die Takelage und setzt sich ins Krähennest. Sein Aussehen wird als das eines alten Matrosen beschrieben, der meist einen Hammer und eine Pfeife bei sich hat, manchmal auch eine Seemanskiste. Klabautermänner können mit den üblichen Mitteln der Spukbekämpfung beseitigt werden, jedoch trifft auf sie die für maritime Spukerscheinungen übliche Einschränkung der Salzresistenz zu. Darüber hinaus fürchteten sich Klabautermänner vor Hühnern. Die Bekämpfung eines Klabautermanns sollte jedoch gut abgewogen werden, da der Klabautermann grundsätzlich nicht als feindselig gilt.

Untote Seeleute

Dieses Phänomen ist eher eine Kategorie als eine spezielle Geistergattung. Untote Seeleute, die bei Gefechten oder Unwettern ums Leben kamen, treten in verschiedenen Erscheinungsformen auf, die jeweils ihren an Land anzutreffenden Gegenständen entsprechen. Allerdings unterliegen die maritimen Vertreter dieser Kategorie den speziellen Bedingungen, die für die meisten maritimen Spukerscheinungen gelten: Salzresistenz und einen Bezug zum Wasser. Eine häufige Form, in der untote Seeleute auftreten sind historische Spukerscheinungen (HSEs) oder Zombies, daher können hier auch im Wesentlichen die Vertreibungsmethoden für diese Arten angewandt werden.

Geisterschiff

Geisterschiffe sind sehr seltene Erscheinungen. Sie treten im Zusammenhang mit historischen Seenotkatastrophen auf, beispielsweise Schiffe, die auf Felsen aufliefen und deren Mannschaft ertrank. Einige Menschen sehen sie als Mahnmal, welches die Bevölkerung heimsucht, um an das Unglück zu erinnern. In einigen Fällen steht das Sinken der Schiffe auch im Zusammenhang mit einem Verbrechen, wie etwa der Seeräuberei oder dem Senden von falschen Lichtsignalen, um nach dem Auflaufen auf ein Riff die Wrackteile zu plündern. Da Geisterschiffe sehr selten sind, ist wenig über die Bekämpfung des Phänomens bekannt. Darüber hinaus ist bisher nicht überliefert, ob von allen Geisterschiffen die gleiche Bedrohung ausgeht. In jedem Fall sollte es hilfreich sein, mehr über die Geschichte des Schiffs und seiner Besatzung in Erfahrung zu bringen. Interessanterweise gibt es Hinweise darauf, dass ein Geisterschiff mit seinem Kapitän untergeht. Diese Annahme basiert auf der nautischen Tradition, die besagt, dass ein menschlicher Kapitän mit seinem Schiff untergeht. Der Geist des Kapitäns und seines Schiffs scheinen also eng miteinander verbunden zu sein.

Bekämpfung: Das Martelli-Ritual

Der italienische Geisterjäger *Giovanni Martelli* wendete im Jahr 1900 zum ersten Mal das nach ihm benannte *Martelli-Ritual* an. Vor der toskanischen Küste war im März des Jahres 1800 das britische Linienschiff *Queen Charlotte* nahe der Insel *Capraia* gesunken. Der Dreimaster verfügte über 100 Kanonen und eine Besatzung von 840 Menschen. Im Morgengrauen geriet das Schiff in Brand und durch die vielen Kanonen und deren Munition detonierte und sank das Schiff binnen weniger Stunden. 673 Besatzungsmitglieder verloren bei dem Unglück ihr Leben, darunter auch der Kommandant *James Todd*, welcher das Unglück noch während des Brandes dokumentierte.

Seither spukte er auf der Insel Capraia umher und in stürmischen Nächten erschien zuweilen der Umriss eines brennenden Schiffs und das Wehklagen der brennenden und ertrinkenden Besatzung soll bis zum Festland im Hafen von Livorno zu hören gewesen sein.

Als sich die Katastrophe zum 100sten Mal jährte und der Spuk immer stärker wurde, nutzte Martelli persönliche Gegenstände des Kommandanten Todd, die aus dem Wrack geborgen worden waren. Er rieb sie mit Salz ein und stellte sich dem wandelnden Geist des Kapitäns am Ufer der Insel Capraia. Trotz der Tatsache, dass maritime Spukerscheinungen unter normalen Umständen salzresistent sind, konnte er beobachten, dass der Geist Todds empfindlich auf die Berührungen mit den gesalzenen Gegenständen aus seinem Leben reagierte. Somit konnte Martelli den Spuk beenden und mit Todd verschwand auch das Geisterschiff vor der toskanischen Küste.