



Anmerkung

Da die Setting Erweiterung für Old Slayerhand Orientlayers noch nicht erschienen ist, enthält dieses Kampagne noch keine Werte.

Vorgeschichte

Der ältere, betuchte deutsche Graf von Hohenthal möchte noch etwas Großes erreichen, so dass er nach seinem Tod nicht vergessen wird. Aus diesem Grund bewilligt der katholische Graf den Gebrüder Mayerhofer und Dr. Gastinger die Mittel, die sie für die Erfüllung seines Wunsches, das Finden der Arche Noah auf dem Berge Ararat benötigen. Den eigentlichen Zweck der Expedition versuchen sie vor dem moslemischen Sultan und bis am Ziel angekommen geheim zu halten.

Vor dem Abenteuerbeginn haben die Gebrüder Mayerhofer und Dr. Gastinger in der Hohen Pforte eine Audienz beim Sultan. Diesen bitten sie um Erlaubnis für ihre Expedition und um entsprechende Vollmachten. Als Zweck der Expedition geben sie Kartografie und Suche nach Bodenschätzen an. Der Sultan erteilt ihnen die Erlaubnis und lässt entsprechende Vollmachten ausstellen. Er hat einen leisen Verdacht, aber er will es sich nicht mit den Deutschen bzw. Deutschland verscherzen. Er lässt die Expedition von der Ferne aus überwachen.

NSCs

Graf Karl von Hohenthal

Der religiöse, deutscher Adelige ist der Finanzier der ganzen Expedition. Er hat Angst das Ergebnis der Expedition nicht mehr zu erleben. Der Graf verlässt Deutschland nicht, aber er möchte per Telegramm oder Brief über Stand der Expedition informiert werden.

Gebrüder Mayerhofer

Die aus begüterten Haus stammenden bayrischen Brüder **August, Hermann, Wilhelm** und **Georg** Mayerhofer sind alle Bergsteiger und gebildete Akademiker. August ist Geologe. Hermann ist Geograf und Historiker. Wil-

Eine Kampagnenidee

HOHE BERGE FERN DER HEIMAT

EINE KAMPAGNE IM OSMANISCHEN REICH VON YENNICO FÜR ORIENTSLAYERS

helm ist Theologe und Islamwissenschaftler Das Nesthäkchen Georg „Schorsch“ ist Jurist und Orientalist. Während die drei älteren Brüder mit Gewehr und Pistole bewaffnet auf die gefährliche Expedition gehen soll Georg in Stambul bleiben und von dort aus die Reise bzw. den Nachschub koordinieren und den Kontakt zu von Hohenthal und dem Sultan halten. August und Hermann können gut zeichnen und werden auf der Reise viele Bilder der Landschaften und Felsformationen machen. Alle Mayerhofers sind sportlich und in ihren 30ern.

Dr. Otto Gastinger

Der Österreicher Gastinger wird als Arzt vorgestellt, hat aber nur medizinische Grundkenntnisse. In Wirklichkeit ist er der Archäologe, der bei der Ausgrabung der Arche helfen soll. Der Freund von Graf von Hohenthal ist Mitte 50 und etwas unsportlich.

Jacques Fleurant

Der französische Ex-Soldat und Ex-Diplomat hat einen Hass auf alle Deutschen, weil er als Kind zusehen musste, wie sein Vater durch einen Deutschen getötet wurde. Er lebt schon lange im Osmanischen Reich und hat in diesem Fall den richtigen Riecher, dass bei der Expedition etwas nicht stimmt. Der Franzose uns seine Handlanger werden zu den Gegenspieler der Expedition.

Stambul

Der Ruf der Charaktere eilt ihnen voraus und sie werden in Stambul von einem der Mayerhofers angesprochen und versucht für die Begleitung der Expedition als Schutz der Karawane anzuwerben.

Verräterische Augen

Während seines Gespräche mit den Reichen und Mächtigen der Stadt und dem Knüpfen der Beziehungen zu ihnen hat sich Gerog Mayerhofer unsterblich in die Augen einer Dame aus dem Harems eines reichen Herrn verliebt.

Während er weiter Vorbereitungen für die Expedition trifft, bittet er einen oder die Charaktere, dass sie ihm helfen mit der Dame seines Herzens in Kontakt zu

treten und später, wenn er um ihre Gefühle weiß, sie zu befreien.

Die Dame seines Herzens ist die Deutsche Hedda Kühlborn, die sich in dem Harem vor dem üblen Machenschaften des in sie verliebten eines Kaufmanns versteckt.

Wenn die Charaktere auf keine eigene Idee für die Befreiung der Herzdame kommen, wird Georg vorschlagen, dass sie Hedda und den anderen Frauen aus dem Harem einen Besuch im Thal der Süßen Wasser, dem „bevorzugten Ausflugs- und Belustigungsort der hiesigen Bevölkerung“ überreden sollen und sie dort dann entführen. Sein Plan nach erfolgreicher Entführung wäre die mittellose Hedda zu heiraten und sie in die Heimat zu Graf von Hohenthal zu schicken.

Die Handlangern Fleurants und des Sultans werden die Charaktere aus der Ferne beobachten. Erstere werden versuchen die Aktionen der Charaktere zu sabotieren, wenn sie es ohne viel Aufwand können.

Die Seereise

Den ersten Teil der Reise wird die Expedition auf dem Seeweg machen. Mit dem Dampfschiff wollen sie von Stambul nach Trapzon reisen.

Jacques Fleurant schafft es Verräter in der Mannschaft des Dampfschiffes anzuwerben, die das Dampfschiff sabotieren sollen., so dass er vor der Expedition in Trapzon ist.

Vor und während der Seereise können neben den Sabotagen noch andere Vorfälle ereignen:

- ein Mann geht über Bord, während ein Hai in Nähe des Schiffs schwimmt.
- eine blinde Passagierin, von einer gesuchten Diebin über eine aus dem Harem entflohenen Haremsdame hinzu einer blonden Schönheit mit fast geisterartiger heller Haut, die eine Sirene oder Nixe sein könnte, erzürnt alles die abergläubischen moslemischen Seeleute.

- Am Ufer brennt ein Dorf und die Frauen werden von Sklavenhändlern auf kleine Ruderboote getrieben, um von diesen dann auf das weiter im Meer draußen vor Anker liegende große Segelschiff verladen zu werden.

Trapzon

In Trapzon angekommen wird die gesamte Expedition vom Statthalter von Trapzon festgehalten und die Weiterreise untersagt, da sie nicht alle notwendigen Papiere hätten. Diese Information hat Fleurant über einen Mittelsmann dem Statthalter einflüstern lassen und mit seinem Verrätern dafür gesorgt, dass sie auch stimmt. Der Missstand lässt sich wenn die Charaktere clever sind, dank Telegrafie oder den in Trapzon ansässigen Konsulaten relativ einfach wieder beheben., so dass Fleurant nur wenige Vorsprünge vor der Expedition zum weiteren Planen zur Verfügung hat.

Die Karawane

In Trapzon wird alle Ausrüstung der Expedition auf Maultier- oder Trägerrücken verladen. Die Charaktere können entweder zu Pferd oder zu Fuß reisen. Die Mayerhofers haben sich eine besondere Reisetaktik ausgedacht: Die Karawane reist immer in drei Gruppen. Die erste Gruppe besteht aus Spähern, dem Küchenzelt, den Nahrungsvorräten und den Köchen. Sie brechen am Morgen als erstes auf um am Abend am Lagerplatz schon alles aufgebaut zu haben, so dass der Haupttrupp sofort essen kann. Hinter dem Haupttrupp reisen die Abbauhelfer, die nach dem Verlassen des Haupttrupps die Schlafzelte des alten Lagerplatzes abbaut und an den neuen Lagerplatz bringt. Nur der Haupttrupp wird stark bewacht, da die Mayerhofers davon ausgehen, dass die Gruppen mit den Zelten oder den Nahrungsvorräten von Räubern entweder mangels lohnender Beute gar nicht oder nur wegen Hunger angegriffen werden.

Reiseroute

Von Trapzon führt die Route über die Berge des Pontischen Gebirges in die Stadt Erzurum, in der die Vorräte wieder aufgefrischt werden können. Vorn dort aus geht es über die Berge des Taurusgebirges zum Ararat.

Ein Inglis in Not

Das englische Pferd des Lord Arthur Whitmore, dass er über alles liebte, hat sich im Gebirge einen Vorderlauf gebrochen, so dass er es von seinen Qualen erlösen musste. Ganz englischer Gentleman setzt er sich nicht auf den nicht standesgemäßen Esel seines Dieners.

Erzurum

In der Garnisonsstadt schafft Fleurant es einige osmanische Offiziere und Soldaten gegen die Fremdländer aufzuwiegeln, so dass die Osmanen nur einen Grund finden wollen, ihre Waffen gegen die Europäer zu benutzen.

Die Schlucht des Todes

Auf dem weiteren Weg Richtung Ararat schafft Jacques Fleurant, der sich als französisch sprechender Algerier ausgibt, es den Europäern feindlich gesinnte Stämme zu einem Angriff auf den Haupttrupp der Karawane zu überreden. In einer engen und tiefen Schlucht, durch die die Karawane muss, legen sie einen Hinterhalt. Oben auf den Bergen liegen die Stammeskrieger hinter Steinen versteckt auf der Lauer. Sollte die Karawane Späher vorschicken, so versuchen sich die Stammeskrieger versteckt zu halten, aber wenn sie entdeckt werden, legen mehrere Schützen mit ihren alten Vorderladern auf die Späher an. Ist der Haupttrupp der Karawane lassen die Stammeskrieger von dort oben erst mal Steine in die Schlucht rollen, womit sie der Karawane dem Weg und Rückweg verbauen und auch noch versuchen Karawanenmitglieder zu treffen, so dass diese verletzt oder getötet werden.

Ob gute Kletterkünste, überlegende Waffentechnik, bessere Schießkünste oder Diplomatie den Sieg in dieser misslichen Situation bringen liegt in den Händen der Spielercharaktere.

Das Gottesurteil

Sollten die Expedition in der Schlucht des Todes kapitulieren, kann es zu nachfolgender Begegnung kommen. Die Überlebenden der Karawane werden gefangen genommen und in das Lager der Stammeskrieger gebracht. Ihr überheblicher Anführer will den Europäern beweisen, wie geistig klein sie sind. Deshalb stellt er einem von ihnen vor ein Gottesurteil. Die Expedition darf selber entscheiden in wessen Hände sie ihr Schicksal legen will. Der Anführer erklärt vorher was der Ausgewählte zu tun hat.

Der Auserwählte sollte ein SCs, wenn möglich männlich, da bei einem Erfolg das eine besondere Demütigung für den Anführer wäre. Dem SC werden die Augen verbunden und vor ihm werden 12 Münzen in einer Reihe hingelegt. Sechs davon liegen mit der Tughra (Äquivalent des Siegels) des Sultans nach oben und die anderen sechs mit der Zahl nach oben. Die Münzen liegen in beliebiger Reihenfolge und der SC kann und darf nicht ertasten, ob die Tughra oder die Zahl oben liegt. Seine Aufgabe ist es nun, die Münzen in zwei Haufen aufzuteilen, so dass in jedem Haufen gleich viele Münzen mit der Tughra nach oben liegen. Schafft er dies, so ist er und alle anderen frei, ansonsten wird er mit dem Tode bestraft und der Rest der Karawane bleiben Gefangene.

Lösung: Die 12 Münzen in zwei Haufen aufteilen und dabei alle Münzen eines Haufens umdrehen.

Die Todeskarawane

In einem engen Tal kommen der Karawane eine Gruppe völlig in Lumpen verhüllter Menschen zu Fuß entgegen.

Beim Näherkommen können besonders aufmerksame Personen Anzeichen von Pest bei den Menschen erkennen. Haben

diese Anzeichen die Späher und Köche, die die Todeskarawane vorher passiert haben auch gesehen?

Weitere Ereignisse auf der Reise

Bis die Expedition den Ararat erreicht, können nach dem Willen des Sls. Noch weitere Ereignisse eintreten

- Räuber versuchen die Karawane anzugreifen.
- Die Expedition gerät mitten in eine blutige Stammesfehde und muss versuchen zu schlichten.
- Fleurant hat es geschafft ein moslemisches Expeditionsmitglied zum Verrat anzustiften. Dieses könnte unbemerkt Sattelturme anschneiden, Instrumente aus den Expeditionskisten verschwinden lassen, das Essen vergiften, etc.
- Am Ararat angekommen fehlt irgend eine wichtiges Instrument oder Ausrüstungsgegenstand, so dass ein Teil der Karawane (mit den SCs) nach Jerevan reisen muss, um dieses zu besorgen.
- Der Ararat liegt im Grenzgebiet des Osmanischen Reichs, dem späteren Armenien und Iran. Da kann es schon zu Grenzstreitigkeiten oder Begegnungen mit armenischen Rebellen kommen.
- Die armenische Minderheit im Osmanischen Reich auf die Osmanen nicht besonders gut zu sprechen. Dieses kann die Expedition zu spüren bekommen. Sollten sie alles moslemischen Expeditionsmitglieder gegen Armenier austauschen bekommen dies die Spione des Sultans mit und informieren die Soldaten in Erzurum, die dann Soldaten der Expedition nachsenden um die christlichen Armenier zu töten.
- Einige der Armenier wären bereit der Expedition zu helfen, wenn sie das wahre Ziel der Expedition kennen. Eine Bergung der Arche würde dem Osmanischen Reich schaden.



Der Ararat

Der Ararat hat zwei Gipfel, von denen der große Ararat 5137m und der kleine Ararat 3896 m hoch ist. Beide Berge sind mit Schnee bedeckt. Der Aufstieg ist schwierig und die Ausgrabungen sind extrem kräftezehrend. Nur mit harter Hand lassen sich die nicht europäischen Expeditionsteilnehmer zum Graben überreden oder zwingen.

Das Finale

Bei den Ausgrabungen müssen sich die Charaktere mit vom Sultan ausgesendet Osmanischen Soldaten rumschla

gen

Auch die osmanischen Handlanger Fleurants greifen die Ausgrabungsstätte an, während er oberhalb versucht ein Schneebrett auszulösen, das alle mit einer großen Lawine erwischt. Sollte sein Plan nicht funktionieren, wird der an Pest erkrankte Fleurant sich erst auf Dr. Gasttinger und August Mayerhofer stürzen, denn ohne die beiden kann die Expedition hier nicht weiter graben.

Epilog

Wenn die Ausgrabungen aus welchen Gründen auch immer am Ararat nicht erfolgreich sind, wird Wilhelm Mayerhofer, ein Kenner des Korans, Graf von Hohenthal darauf hinweisen, dass die Lage der Arche Noah im Koran mit dem Berg Dschbudi (Cudi Dağı) angegeben ist. Aber das ist der Anfang eines anderen Abenteuers.