

# Orbis Incognita

Piratensilber  
Kurzabenteuer für Einsteiger

## IMPRESSUM

## Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher. :-)

Version April 2007

Piratensilber für Orbis Incognita ist geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Das Werk darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieletester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keinsten Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

# Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Die Stadt der Piraten .....	4
Kapitel 2: Schatzsuche .....	10
Kapitel 3: Nichtspielercharaktere .....	13
Kapitel 4: Handouts und Karten .....	14

# Piraten Silber

## Kurzabenteuer für Einsteiger

### Expedition Grad 1

#### Spielort: Port Raptore und das Korallenmeer

##### Zusammenfassung

Bei einer kleinen Schlägerei unter Piraten wird ein großes Buddelschiff beschädigt, und die SC müssen es reparieren. Dabei stoßen sie auf einen untoten Papagei, der ihnen den Weg zum Schatz des (halbwegs) berühmten Kapitän Silberauge weist. Nachdem sie sich ein Schiff organisiert haben beginnt die Suche, allerdings werden sie dabei von überlegenen Gegnern verfolgt. Wenn sie ihre Verfolger nicht abhängen können, kommt es auf der Schatzinsel zum Endkampf, auf jeden Fall aber finden sie schließlich unter der doppelten Palme eine große Truhe mit einer kleinen Überraschung...

##### Wie benutze ich dieses Abenteuer?

Dieses Abenteuer eignet sich als "Oneshot" zur Einführung in die Welt von Orbis wie auch als Beginn einer Piratenkampagne, bei der eine neue Gruppe von Freibeutern zueinander findet. Das Abenteuer an sich ist einfach, schnell und lustig, es gibt eine saftige Klopperei und womöglich auch einen blutigen Endkampf. Beachten muss man eigentlich nur, dass die Gesetze der Piraten einzuhalten sind.

Außer dem eigentlichen Abenteuer benötigt man noch die Regionalbeschreibung „Im Meer der Piraten“ mit der Stadtbeschreibung von Port Raptore.

### Kapitel 1: Die Stadt der Piraten

#### Szene 1: Stammtisch

Die SC sind entweder bereits eine etablierte Gruppe, die irgendwie in Port Raptore angeschwemmt wurde, oder ein Haufen Individuen, die in der Gesellschaft der Piraten, Schmuggler und Inselvagabunden übrig geblieben sind.

Denn der eigentliche Beginn des Abenteuers besteht darin, dass die SC, wie auch die meisten anderen festen Bewohner der Insel, dem letzten großen Piratenschiff nachwinken, das den Hafen verlässt - ohne sie. Aus irgendwelchen Gründen, die sich der SL oder die Spieler ausdenken sollten, haben sie keinen Platz auf einem der Schiffe gefunden. Vielleicht hatten sie auffälliges Pech auf der letzten Fahrt oder zu viel Streit mit anderen Piraten, vielleicht wollen sie auch gar keine Piraten sein sondern suchen nach ehrbareren Tätigkeiten wie Schmuggler, Entdecker oder Missionar.

Auf jeden Fall aber schlägt die Stimmung, die gerade eben noch ausgelassen und fröhlich war, in stille Melancholie um. Außer den SC sind vielleicht noch 100 andere kampftüchtige Piraten auf der Insel, die von den Kapitänen als Wachen für das Fort zurückgelassen wurden. Der Rest der Bevölkerung besteht aus den Familien der Piraten, den Huren und Schankmägden, Wirten und Händlern, Krüppeln und Säufern, die nicht mehr für die See taugen. Bis das erste Schiff wieder in den Hafen einläuft werden Wochen vergehen, vielleicht sogar Monate. Und bis dahin läuft in der Stadt alles auf Sparflamme, die meisten der Kaschemmen machen Urlaub, die Handwerker räumen ihre Werkstätten auf, Huren, Wirte und Händler reduzieren ihre Preise drastisch, wenn sie sich nicht gleich einige Wochen Ruhe gönnen.

Was also tun die SC? Na klar, sie gehen erst einmal in ihre Kaschemme, in der sie tags zechen und nachts schlafen (oder umgekehrt) und gönnen sich eine schöne Runde Grog (Sammelbegriff für „Alkohohlhaltiges Warmgetränk“, das aus dem

zusammengemischt wird, was gerade da ist, mit Zucker, Fruchtsaft und Gewürzen versetzt und dann auf kleiner Flamme oder mit glühendem Schürhaken erwärmt). Und da in der Kaschemme wenig los ist, setzt sich die Gruppe an den „Offizierstisch“ mit silbernem Kerzenhalter, fleckigem löchrigem Tischtuch aus Seidendamast und bequemen Stühlen mit Samtbezug und reich verzierten Armlehnen, die einst die Kapitänskajüte eines stolzen Kauffahrers geziert haben mögen.

Die Kaschemme „**Schwarzer Kübel**“ ist ein auf den Rücken gelegter und ausgebauter Rumpf eines bauchigen Handelsschiffes - was seltsam aussieht, in Port Raptore aber üblich ist, denn man hat hier reichlich Beuteschiffe und wenig Lust auf ehrliche Arbeit. In dem dämmerigen Schankraum halten sich außer den SC noch der Wirt **Grotz** und 3 Schankmägde/Huren auf, die aber gerade frei haben - die SC sind ihnen nicht zahlungskräftig genug. Dazu sitzt der alte Säufer **Stummel** wie immer auf seinem Schemel hinten in der Ecke, nuckelt an seinem Grog und erzählt mit rauer Stimme Lügengeschichten, auf die niemand achtet. Er hat im Laufe seiner Karriere einen Arm und beide Beine verloren, wird aber durch die freigiebigen Spenden erfolgreicher Piraten über Wasser gehalten. Hinten in der Küche, nie zu sehen aber öfters durch ihre schrille Stimme zu hören, werkelt die Frau des Wirtes am Eintopf vor sich hin (**Handout 1**).

Gerade als der Grog seine wohltuende Wärme zu verbreiten beginnt, wird durch einen derben Tritt die Tür der Kaschemme aufgestoßen und eine Gruppe von SC x 2 Piraten, geführt von einem langen Kerl mit bestialischem Mundgeruch, flutet in den Raum wie der Inhalt eines umgekippten Scheißkübels. Alle Piraten sind bereits mehr als nur angeheitert und klar auf Streit aus, denn dass sie als Wachen für das Fort zurückbleiben müssen statt auf See Beute zu machen, stinkt ihnen gewaltig. Also sind sie von Kaschemme zu Kaschemme gezogen, um eine Gruppe „Landratten, Kaschemmenfurzer und Versager“ aufzumischen. Und das sind, oh Wunder, die SC.

*„Ey, wasmachn ihr da, dasis unsa Tisch! Vapiss euch, sons haun wia euch de Fressen ein!“*

Mit diesen gewählten Worten macht **Grünzahn**, Anführer der Gruppe und ansonsten einer der Leutnants des gefürchteten Kapitäns **Roglat der Blutsäufer**, seinen Standpunkt klar. Dass sie keinesfalls Anspruch auf den Tisch und daher die

SC offen herausgefordert haben, sollte den SC klar sein, ansonsten macht Stummel sie fröhlich darauf aufmerksam. Als Krüppel ist er ja vor jeder Gewalt geschützt und kann sich einiges herausnehmen. Die Schankmägde ziehen sich schnell in die Küche zurück und verrammeln die Tür, der Wirt versucht hastig seine Flaschen und Trinkgläser hinter dem Tresen in Deckung zu bringen.

Wenn die SC kneifen und den Tisch räumen, wird Grünzahn sie verhöhnen und mit seinen Leuten herumschubsen, vielleicht auch bespucken oder gar anpinkeln, aber nicht verletzen. Davor schützt sie das Piratenrecht. Allerdings sind die SC damit auch öffentlich entehrt und somit nicht mehr als Piraten zu rechnen, wie die Kinder, Huren und Krüppel sind sie vor Gewalt geschützt, müssen den Piraten aber Respekt und Gehorsam zollen.

Wenn sie aber nicht weichen, wird auf kurz oder lang eine Schlägerei ausbrechen. Verhandlungen nützen hier ebensowenig wie Einschmeicheln, Drohungen oder Bestechung. Die Regeln einer Piratenklopperei sind recht simpel: Keine (großen) Waffen, wer am Boden liegt wird nicht (viel) getreten, die Verlierer behalten ihre Ehre, die Sieger dürfen sich (nicht allzu wertvolle) Trophäen von den Besiegten nehmen, vor allem auffällige Kleidungs- oder Schmuckstücke, Scheiden oder gar die Haare, nicht aber Waffen, Geld, Beute aus dem Gepäck oder sonstigen Besitz. Solche Trophäen darf man zwar verschenken oder zur Not verpfänden, nicht aber verkaufen.

Die Klopperei sollte nach allen Regeln der Kunst ausgefochten werden: Es liegen überall **Wurfgeschosse** und **improvisierte Waffen** herum (Schaden 1W6+1 B, *Wurf Waffen* oder *Bewaffneter Kampf*), dazu **Stühle** (zweihändige improvisierte Waffen mit 2W6 B, erfordern Probe auf STR vor dem Angriff, zerbrechen beim Treffer), **Tische** (erhöhter Stand, Deckung, Rammbock...), erstaunlich labil gelagerte **Fässer** (überrollen bis zu 3 Gegner, je W6 Schaden und 1 bis 2 Runden zum Aufstehen) und natürlich 3 **Kronleuchter** (mit einer Probe auf GES kann man sich über die Gegner schwingen lassen, bei Angriffen von oben bis zu 3 Gegner mit niederreißen oder den Leuchter auf Gegner fallen lassen). Erstaunlicherweise richten alle Gegenstände und Angriffe nur Betäubungsschaden an. Auch wenn sie sehr hart sind oder gar scharfe Kanten haben. Ist eben so.

Die SC können kreativ sein und sich austoben, dazu haben sie die Initiative, denn die Gegner sind so hackebreit, dass sie -5 auf alle Kampfproben haben. Trotz der großen Anzahl

sind sie also durchaus zu überwinden. Sollte ein SC Waffen oder gefährliche Magie einsetzen, kann das für ihn tödliche Konsequenzen haben: Im besten Fall wird er von der versammelten Piratenschaft der Insel verprügelt, sein Besitz dem Opfer übergeben und er verbannt, im schlimmsten Fall kommt er zu den Krabben. Worauf der SL aber auf jeden Fall achten sollte ist, dass während des Kampfes das **Buddelschiff** kaputt geht, am besten durch die Aktion oder zumindest den Körper eines SC. Es ist eng, und das kleine Missgeschick lässt sich leicht tarnen, auch die überall herumstehenden vollen Spucknapfe bieten sich als Bonuseffekt von Patzern/ Glückstreffern an.

Siegen die SC endlich, werden die Gegner sich röchelnd aus der Kaschemme schleppen, die tiefer bewusstlosen werden später vom Wirt per Schubkarren entsorgt. Wie gesagt dürfen die SC sich Trophäen nehmen, ihre Gegner aber nicht ausplündern. Nach kurzer Zeit taucht der Wirt hinter dem Tresen auf, sieht die Bescherung (kaputte Möbel gehören hier zum Geschäftsrisiko) und erstarrt dann, als er die Scherben seines Lieblingsbuddelschiffes am Boden sieht. Und da er nicht so dumm ist, sich mit Roglat anzulegen, bieten sich die SC als Sündenböcke an. Also holt er eine Donnerbüchse hinter dem Tresen hervor und legt auf die SC an:

*Na toll. Wat habt ihr da wieder angerichtet? MEIN BUDELSCHEIFF!!! Habt ihr überhaupt ne Ahnung, wie schwer das war, so ne große Flasche aufzutreiben? Ihr repariert mir das, klar? Bis ich hier nich dat Schiff repariert in einer neuen Flasche sehe, behalt ich eure Seekisten. Und jetzt nehmt die Trümmer und verzieht euch, ich will euch erst wieder sehen, wenn das Schiff heil is!"*

Wie die meisten anderen Piraten auch, haben die SC ihr Gepäck (alles was sie unter „Rucksack“ notiert haben sowie der übliche aber seltener notierte Kleinkram wie Ersatzkleidung, Geschirr und große sperrige Ausrüstung, in einer Kiste gelagert, die irgendwo in der Kaschemme an der Wand steht. Sie dürfen ihre Waffen, was sie am Körper haben und nötige Ausrüstung mitnehmen, ansonsten bleibt der Wirt aber stur. Wenn die SC sich wirklich mit ihm anlegen, wird er schießen und der Schuss wird andere Wirte und deren Personal alarmieren. Und da der Kampf weder eine Schlägerei noch ein Duell ist, wird auch mit einiger Verzögerung ein Trupp von 20 bis 30 schwer bewaffneten Piraten eintreffen, die die

SC wenn nötig niederkämpfen. Wenn die SC schnell klein begeben und Entschädigung leisten, lässt man die Sache als Unfall auf sich beruhen. Gibt es aber Tote, werden die SC der „Justiz“ der Piraten übergeben und auf kurz oder lang an den Klippen festgekettet, wo sie bei Flut die großen Riffkrabben holen.

Der SL sollte ihnen diese Gefahr klar machen. Auch hier kann Stummel wieder gut als Vermittler dienen. Am sinnvollsten ist es also, wenn die SC klein begeben und sich auf die Suche nach einem neuen Buddelschiff machen.

**Tipps für den Spielleiter:** Bei der Schlägerei ist Spaß wichtiger als ernste Taktik, der SL sollte kreative Ideen und gewagte Stunts belohnen und mit einfachen Proben abhandeln. Nur ein ernster Verstoß gegen die Regeln der Piraten birgt hier eine echte Gefahr, und da ist Stummel als warnender NSC ein wichtiges Mittel, um die SC vor sich selbst zu retten.

**Die Klopperei gewonnen: 10 MOT.**

**Dabei viel Spaß gehabt: 5 MOT.**

**Sich richtig piratig verhalten: 5 MOT.**

### Szene 2: Einkaufsbummel

Tja, jetzt sitzen die SC also vor ihrer Kaschemme und haben wenig außer brummenden Schädeln und einem kaputten Buddelschiff. Am besten sollte ein SC, der sich mit *Heimwerken* oder einem passenden Handwerk auskennt, sich das Schiff erst mal aus der Nähe ansehen. Bei dieser Begutachtung, oder aber spätestens wenn sie mit dem Schiff durch die Stadt gehen, fallen ihnen leichte Bewegungen am Schiff auf. Wer es sich näher ansieht und einen Teil der gesplitterten Decks entfernt, der stößt auf den speziellen Inhalt: Ein gefesselter und geknebelter untoter Papagei liegt im Rumpf!

Der zappelnde Papagei mit seinen staubigen ausgebleichten Federn und den leeren Augenhöhlen wurde offenbar sorgsam verschnürt, auch um seinen Schnabel ist ein altes aber immer noch stabiles Hanfseil geknotet. Wenn die SC den Papagei einfach ignorieren, vernichten oder beseitigen, endet das Abenteuer, nachdem sie die Flasche besorgt und das Modellschiff repariert haben. Vermutlich werden sie aber ihre Neugier nicht unterdrücken können und zumindest den Schnabel entfesseln, woraufhin der Papagei wie wild folgende Sätze vor sich hin plappert und immer wieder wiederholt:

## Handout 2

„Yarrk, der Schatz, Yarrk, der Schatz von Kapitän Silberauge! Yarrk!“

„Westwärts, Yark, westwärts sieben Inseln weit, Yarrk. Dann Nördlich bis zum Roten Riff, Yarrkk! Die Insel, Yark, mit den 3 Passagen!“

„Die doppelte Palme, Yark, unter der doppelten Palme liegt mein Schatz! Yarrkk! Gold, Juwelen und Edelsteine, Yark!“

„Yark! Polly will Finger!“

Zu interpretieren ist das ganze wie folgt: Dieser Papagei gehörte offenbar Kapitän Silberauge, ein halbwegs berühmter Piratenkapitän, der vor gut 20 Jahren irgendwie verschwand. Die SC haben schon von ihm gehört, wenn ihnen eine Probe auf Sagenkunde oder Geschichtswissen gelingt, +5 wenn sie schon länger unter Piraten leben. Zur Not kennt Stummel einige Geschichten über den nicht erfolglosen Piraten, wie auch andere alte Piraten der Insel.

Und dieser Pirat scheint seinen Papagei irgendwie als „Schatzkarte“ benutzt und in dem Schiff versteckt zu haben, das einst ihm gehörte, bis es nach seinem Verschwinden von Grotz ersteigert wurde. Die Fahrplanweisung ist für jeden guten Navigator, der sich ein wenig in der Nähe von Port Raptore auskennt, leicht zu deuten. Unter den SC sollte wenigstens einer die Navigation beherrschen, bei einer Piratenkampagne ohnehin eine nicht zu ersetzende Fertigkeit. Und auf der Insel mit dem 3 Passagen (ein Atoll also) liegt der Schatz unter der doppelten Palme. Wenn die SC sich nicht um den Schatz bemühen, sind sie weder echte Piraten noch echte Abenteurer! Polly braucht übrigens keinen Finger. Falls sie ihm aber einen geben, freut er sich und knabbert daran rum.

Vermutlich werden die SC aber zunächst einmal ihre Sachen haben wollen, auch wäre es doch recht auffällig, wenn die SC einfach so Hals über Kopf die Insel verlassen und dabei ihre Sachen zurücklassen. Also das Schiff reparieren: Dafür reicht eine gelungene Probe auf *Heimwerken* oder eine geeignete Handwerksfertigkeit +5 sowie gut eine bis zwei Stunden Arbeit. Im Grunde muss nur das Deck neu verleimt und ein Mast ersetzt werden, dazu sind Teile der Takelage gerissen. Dann aber fehlt noch die Flasche, und so eine große Flasche ist nicht leicht zu finden.

Eine Probe auf *Gassenwissen* oder *Handelskunde* (das ist in Port Raptore eh das selbe...) enthüllt, dass die Läden in der Stadt zumeist ein sehr wechselndes und mangels Piratenbeute derzeit kärgliches Angebot haben, der „Waffenmarkt“ für Beutegut ist jedenfalls fast leer. Dafür gibt es noch einige Gemischtwarenhändler, Trödler und Schiffsausrüster, die ihre Warenbestände längerfristig halten. Beste Anlaufadresse ist „*Miekos Krambude*“, ein kleiner Laden in einer schlampig aus Schiffsplanken gezimmerten Bude irgendwo in einer Seitengasse. Im Halbdunkel des Ladens finden stämmigere SC kein durchkommen, so eng stehen die Regale und so sehr sind sie mit Waren vollgestopft. Auch auf dem Boden häuft sich der Kram, und mit Tauen und Netzen wurde selbst unter der Decke noch etliches nicht sehr zuverlässig befestigt.

Miekos, ein alter einäugiger Pirat, der die meiste Zeit des Tages in einem Lehnstuhl am Eingang döst, Tabak kaut und gezielt in einen fast vollen Spucknapf speit, ist auf den Aufkauf billiger Gebrauchsgüter aller Art spezialisiert, die er dann meist viel später mit etwas Gewinn wieder verkauft. Auch als Pfandleiher ist er tätig, sein Geld hat er sorgsam unter einer Bodenplanke versteckt, in der kleinen Kasse ist nur etwas Wechselgeld. Irgendwie schafft er es, in dem Chaos seines Ladens halbwegs den Überblick zu behalten, auch wenn er viel zu faul ist um selbst Waren herauszusuchen. Auf die Frage, wo etwas ist, antwortet er meist mit „Da hinten irgendwo oben/unten.“, was bei ihm schon als präzise Anweisung gilt.

Stöbern die SC im Laden, finden sie unter anderem folgendes: Gebrauchte Schiffsausrüstung aller Art (Laternen, Bündel von Tauwerk, Segeltuchbahnen, kleinere Anker, Belegnägel...), leicht angerostetes Werkzeug, eine Tonne mit schartigen Säbeln und Schwertern, Rüstungen und Kleider mit ganz wenigen Löchern und Blutflecken, angestoßene Möbel, verstimmte Instrumente, ein Dutzend nicht sehr zuverlässige Knarren, unsachgemäß unter einer Laterne gelagertes Feuerpulver in einem halbvollen Fass, nicht ganz runde Kugeln aller Kaliber, etliche grob abgehackte vergoldete oder bemalte Statuen und Ornamente von Schiffen, Kisten und Schatullen mit aufgebrochenen Schlössern sowie eine Menge anderer leerer Behälter, Töpfe, Krüge und Flaschen aller Art. Alles kostet nur die Hälfte des Listenpreises, mit etwas Glück (1 bis 2 auf W6) und viel Stöbern findet man auch Waren normaler Qualität, das meiste ist aber billig, alt und gebraucht.

Und, wie etwa eine halbe Stunde Suche und eine gelungene Probe auf WN ergibt, auch eine hinreichend große Glasflasche. Gut, sie ist etwas bauchiger als das Original und nicht ganz so klar, das leicht grünliche Glas hat viele Einschlüsse und Blasen, aber passen müsste das Schiff. Miekos verlangt erst einmal 1 Gulden für die Flasche, lässt sich aber recht leicht auf 10 Taler herunterhandeln, mit gelungener Konfliktprobe auf Verhandeln maximal auf 8 Taler. Sollten die SC erkennen lassen, dass sie die Flasche dringend brauchen, setzt er den Preis mit 2 Gulden an und lässt sich nicht unter 1 Gulden handeln. Bei sehr hartem Feilschen legt er lieber noch irgendwas drauf (kleinere Flaschen, Wurfmesser, Munition, Leinenhemd mit ausgebleichtem Blutfleck um das Einschussloch) als mit dem Preis runter zu gehen. Falls die SC noch andere Ausrüstung minderer Qualität brauchen, hat er sicher das Richtige im Angebot.

Ist die Flasche endlich organisiert und das Schiffchen hineinpraktiziert (am besten ohne den Papageil), kann man das fertige Buddelschiff beim Wirt abliefern. Der nörgelt zwar etwas und zeigt sich wenig begeistert, akzeptiert dann aber die Flasche. Mit den liebevollen Abschiedsworten „Nehmt euren Müll und lasst euch nie wieder hier sehen!“ entlässt er sie samt ihren Seekisten in die Freiheit des Piratenlebens.

**Tipps für den Spielleiter:** Bei dieser Szene kann eigentlich nicht so viel schief gehen, außer die SC meinen, sie müssten unbedingt Geld sparen und die Flasche klauen oder zu scharf verhandeln. Zur Not gibt es noch 1 oder 2 andere Flaschen zu höheren Preisen in der Stadt. Wenn sie bei einem Diebstahl erwischt werden und nicht sofort üppigen Schadensersatz leisten, werden sie, wie üblich, von den Wachen je nach Verteidigung übel zusammengeschlagen und ausgeplündert oder gleich den Krabben vor die Scheren geworfen. Sollte ihnen noch wichtige Ausrüstung fehlen, können sie sie hier günstig besorgen.

**Flasche gefunden: 5 MOT.**

### Szene 3: Ein Schiff muss her!

Um zur Schatzinsel zu gelangen ist ein kleines Schiff nötig. Ruderboote gibt es reichlich und billig, wie auch selbst gebaute Flöße sind sie aber kaum für längere Fahrten auf offener See geeignet. Zwar könnte man sich Insel für Insel voran tasten, aber die Reise würde so deutlich

länger dauern und schon kleine Stürme stellen in einer Nussschale eine echte Gefahr dar. Wenn die Spieler meinen, sie müssten es so versuchen und nicht auf Warnungen erfahrener Piraten-NSC hören, sollte der SC sie aber nicht aufhalten. Sie schleichen dann wenigstens 5 bis 10 Tage vor sich hin, rudern sich die Hände blutig oder legen pro Tag wenigstens 2 Proben auf *Segeln* ab, da schon leichter Seegang von der Seite die SC ordentlich durchschüttelt. Sie müssen dauernd Wasser schöpfen, ihre Ausrüstung wird nass und Seekrankheit stellt sich deutlich heftiger ein: Nicht seefeste SC mit weniger als ES 3 in *Segeln* oder *Boote fahren* müssen täglich eine Probe auf WK ablegen, bei Fehlschlägen leiden sie an Übelkeit, haben -5 auf alle Proben (-2 auf größeren Schiffen) und können keine Nahrung bei sich behalten.

Wie die SC sich ein vernünftiges Schiff organisieren sei ihnen überlassen. Mögliche Optionen sind unter anderem Folgende:

**Ein Schiff bauen:** Im Hafen gibt es reichlich marode Schiffe, die sich jeder Pirat nehmen und ausschlachten kann. Aus dem Material ein kleines Schiffchen (Schaluppe oder Pinasse) zu bauen würde Werkzeug erfordern und wenigstens 4 bzw. 6 Wochen dauern, dazu sind noch einmal Pech und anderes Material für 5 Gulden fällig sowie natürlich eine Probe auf *Handwerk: Schiffszimmermann* oder *Zimmermann* -2 oder *Heimwerker* -5 des Bauleiters. Misslingen verlängert die Bauzeit um wenigstens 50%.

**Ein Wrack überholen:** Schneller geht es, wenn einfach ein Wrack geborgen und geflickt wird. Mit reichlich Pech abgedichtet sollte es noch einige Wochen schwimmen, und bei nach wie vor 5 Gulden Materialkosten und 2 bis 3 Wochen Arbeitszeit sind die selben Proben fällig. So ein Schiff hätte aber nur 50% der normalen SP, -2 auf alle Manöver und 1 Knoten weniger Fahrt als ein vernünftiges Schiff. Außerdem würden die anderen Piraten darüber lachen...

**Ein Schiff leihen:** Piraten verleihen höchst selten ihre Schiffe. Auch wenn im Hafen über 20 kleinere Schiffe liegen, die man leihen könnte, dürfte es den SC reichlich schwer fallen ein Schiff zu mieten oder gar kostenlos nutzen zu dürfen, wenn sie nicht einen sehr guten Ruf, einen wertvollen Pfand oder eine verdammt gute Story haben. Ein Anteil am Schatz könnte schon den einen oder anderen Piraten verlocken. Geraten sie aber an den falschen, wächst der Anteil auf 50% oder sie werden im Schlaf überwältigt und zur Erlangung der „Schatzkarte“ gefoltert, danach natürlich ermordet. Piraten sind nicht nett.



**Ein Schiff stehlen:** Tatsächlich ist es sogar recht einfach, sich ein Schiff zu stehlen und aus dem Hafen zu segeln. Die Schiffe sind weder angekettet noch bewacht, am Hafen ist ständig was los und täglich fahren kleine Schiffe aus, um Fisch zu fangen, die Gegend zu erkunden, Handel mit den umliegenden Inseln zu treiben oder einfach mal wieder die See unter den morschen alten Knochen zu spüren. Allerdings wird danach sehr schnell klar werden, wer das Schiff gestohlen hat. Und das heißt, dass die SC nie wieder nach Port Raptore zurückkehren können und bei den meisten Piraten als Verräter und Abschaum gelten werden. Im schlimmsten Fall wird der Besitzer des Schiffes, der vermutlich gute Kontakte zu einer größeren Piratengruppe hat, eine regelrechte Jagd auf die SC organisieren, Attentäter ausschicken oder zumindest ein Kopfgeld aussetzen.

**Ein Schiff kaufen:** Wenn die SC schon länger Spielen oder Geld aus ihrem Hintergrund haben, stellt ein Kauf kein Problem dar. Gebrauchte Schiffe kosten in Port Raptore normalerweise nur die Hälfte des Normalpreises, allerdings nach der Beutesaison. Derzeit sind aber wenige frische Prisen im Hafen, die meisten vorhandenen Schiffe haben feste Besitzer und eine Schaluppe oder Pinasse kostet wenigstens 50 bis 100 Gulden +10 bis 20 Gulden für die nötigste Ausrüstung. Wenn die SC also klamm sind oder einfach keine Ausrüstung versetzen wollen, wird es eng. Ein wirklich billiges Schiff gibt es nur beim einzigen Händler für gebrauchte Schiffe:

„**Der ehrliche Piet**“ ist spezialisiert auf den Ankauf von Beuteschiffen, die er reparieren, umbauen und umstreichen lässt, bevor er sie in den kleineren Häfen der Kolonien verkauft - oft an die ursprünglichen Besitzer, die ja gerade ein günstiges neues Schiff genau dieser Größe suchen... Nebenbei hat er noch einige Schiffe auf Lager, die er an Piraten verkauft, zumeist schon mit dem typischen „Piratenumbau“ (weniger Tiefgang und Laderaum, größere Segelfläche, mehr Kanonen) angepasst. Allerdings ist auch sein Lager ziemlich leer, die meisten Piraten sind ja derzeit auf See, und so hat er nur 4 Schiffe an seinem Anleger. Zwei Karavellen sind viel zu groß und teuer für die SC, eine Pinasse und eine sehr schicke und nagelneu aussehende Schaluppe hingegen wären für die SC geeignet.

Wenn die SC sich an Piet wenden, wird der sofort sein ganzes Handelsgeschick auffahren, seine Schiffe anpreisen, ihre Stabilität und leichte Bedienbarkeit loben und beschwören, dass sie bislang nur von einer älteren Dame benutzt

wurden, um einmal im Monat von ihrer Plantage zum Markt zu segeln. Die restliche Zeit lagen sie in einem Bootshaus, wurden natürlich tiptopp gepflegt... Sobald er aber merkt, dass die SC kein Geld haben, lässt sein Interesse schlagartig nach. Bis er kurz nachdenkt und ein listiges Blitzen in seine Augen steigt. Weil die SC ihm dermaßen sympathisch sind, er junge Piraten fördern will und außerdem den Anlegeplatz braucht, wenn die neuen Beuteschiffe kommen, geht er mit dem Preis für die „**Black Dragon**“, die schöne neue Schaluppe aus Edelholz mit Schnitzereien an der Reling und glänzend polierten Messingteilen, herunter. Deutlich. Von anfänglich angemessenen 120 Gulden geht er erstaunlich schnell auf 60, lässt sich nach und nach bis auf 30 herunterhandeln. Er betont, dass das Schiff in bestem Zustand und frisch überholt ist. Wenn die SC diesen Preis zahlen, lässt er sie sofort einen einfachen Kaufvertrag unterzeichnen und gratuliert ihnen zu ihrem Kauf.

Wenn die SC bei diesem Preisverfall Lunte riechen, können sie entweder noch härter handeln (und Piet würde zur Not bis auf 1 Gulden gehen!) oder scharf nachfragen. Piet gerät dann ins Schwitzen, wird aber die Wahrheit nicht ans Licht lassen sondern irgendwelche Phrasen von wegen „Zu schön für Piraten“ oder „Einfach ein nicht zu erklärender Ladenhüter“ von sich geben. Wenn die SC sich bei anderen Piraten erkundigen, stoßen sie schnell auf Gerüchte: Piet hat das Schiffchen seit einigen Monaten, aber niemand will es kaufen. Er selbst hat es von irgendeinem Piraten für nur 1 Gulden gekauft. Die meisten halten das Schiff für verflucht.

Der Hintergrund des Schnäppchens ist folgender: Das Schiff hat einen Klabautermann. Das an sich ist eigentlich kein Hinderungsgrund, im Gegenteil, die meisten Seeleute mögen es, einen Klabautermann an Bord zu haben, da dieser „sein“ Schiff magisch vor vielen Gefahren schützt, vor allem Seeungeheuer, versteckte Riffe und Materialfehler kann der Kobold mit seiner Magie entdecken und so meiden. Dafür wird der Klabautermann von der Besatzung mit Essen und vor allem Rum versorgt.

Dieser spezielle Klabautermann aber ist ein überzeugter Antialkoholiker und sehr... gewissenhaft. Und ordentlich. Um nicht zu sagen pedantisch. Er hasst es, wenn sein Schiff nicht perfekt in Ordnung ist, nicht täglich gereinigt wird und auch kleinste Schäden nicht umgehend gründlich repariert werden. Wenn die Besatzung dies verweigert, lockt er zur Abschreckung und Strafe Seeungeheuer an oder lenkt das Schiff

auf Riffe, um sie zu bestrafen. Er selbst kann bei solchen Unglücken nicht sterben sondern wird in die Feenwelt befördert, wo er sich dann einfach ein neues Schiff sucht. Piet weiß, dass er das Schiff an keinen echten Piraten verkaufen kann, da er dessen Rache fürchtet. Die SC haben aber keinen Anhang, und weil die Unterhaltskosten ihm die Haare vom Kopf fressen, will er das Schiff auf jeden Fall los werden. Und wenn er es billig abgibt, dürfen sich die SC ja wohl kaum darüber beschweren!

Falls die SC das Schiff kaufen, wird sich der Klabautermann förmlich beim Eigner vorstellen (schon etwas merkwürdig) und auf eine gute Zusammenarbeit hoffen. Dann zieht er sich wieder in seine kleine Kammer am Bug zurück. Erst später, auf See, wenn die SC sich durch misslungene oder verpatzte Proben blamieren oder gar das Schiff beschädigen, wird er sich melden und eine gründliche Reparatur erzwingen. Bleibt das Schiff heil, wird er sich mit täglicher Reinigung des Decks begnügen, die eigentlich für gut geführte Schiffe obligatorisch ist. Dafür wird er seemannische Fehler der Besatzung kompensieren (im letzten Augenblick, meist durch eine plötzlich aufkommende Strömung oder Welle) und die für kleine Schiffe gefährlichen Seeungeheuer, Wale und Drachenhaie wirksam fernhalten.

Wie auch immer die SC an ihr Schiff kommen, ohne geht es nicht weiter. Also Leinen los, Anker lichten, Segel setzen und in See stechen!

**Tipps für den Spielleiter:** Auch hier können sich die SC umbringen, wenn sie den einfachen Weg wählen. Ansonsten kostet sie der Bau eines Schiffes höchstens Zeit oder der Kauf Geld. Das Schiff mit dem Klabautermann ist ein gutes und schönes kleines Schiff, nicht groß genug für eine echte Piratenmannschaft, zur Not aber ideal als großes Bei- oder Schleppboot für Passagiere und Erkundungsfahrten.

**Schiff gebaut/Repariert: 10 MOT.**

**Schiff geliehen: 10 MOT.**

**Schiff gekauft: 5 MOT.**

**Piet auf 30 G heruntergehandelt: 5 MOT.**

**Piet auf 10 G heruntergehandelt: 10 MOT.**

**Piet auf 1 G heruntergehandelt: 20 MOT.**

## Kapitel 2: Schatzsuche

### Szene 1: Auf hoher See

Endlich haben die SC ein Schiff unter ihren Füßen und salzigen Wind im Gesicht, es geht also auf große Fahrt. Zunächst aber muss der Hafen von Port Raptore verlassen werden. Hierfür kann der SL entweder die Regeln aus dem Kompendium benutzen oder folgende vereinfachte Regeln:

Zunächst sind zwei Proben erforderlich, eine auf *Orientierung* um den richtigen Weg durch die tückischen Riffe um die Insel zu finden und eine auf *Segeln*, um das Schiff auch richtig zu manövrieren. Auf die erste Probe erhält der verantwortliche Navigator einen Bonus von +2, wenn er sich vorher noch einmal von ansässigen Piraten die genauen Gegebenheiten erklären lässt, +5 wenn er die Route selbst schon häufiger gefahren ist. Auf die zweite Probe gibt es +2 für jeden kompetenten Helfer (*Segeln* 10+) bis maximal +6, -5 wenn nicht wenigstens einer der Matrosen einen FW von 8+ hat. Fehler bei der Orientierung oder beim Segeln bringen die SC gefährlich nah an die Riffe, eine zweite Probe kann sie noch retten. Misslingt auch diese, läuft das Schiff auf und bekommt ein Leck - und das in Sichtweite der anderen Piraten...

Auf hoher See sind dann keine Proben mehr erforderlich, das Wetter ist gut und die Strecke genau genug beschrieben. Dabei wird davon ausgegangen, dass die SC ruhig segeln und nachts an einer Insel anlegen, was eine Reisezeit von 3 Tagen bedeutet. Wollen sie auch nachts segeln ist dafür je eine Probe auf Navigation und WN -5 fällig, um Untiefen zu vermeiden - immerhin fährt man durch ein flaches inselreiches Meer. SC mit Nachtsicht erleiden keine Abzüge auf WN. Die Dauer der Reise verkürzt sich so auf 2 Tage.

Am 2. Reisetag oder, wenn die SC auch in der Nacht fahren, in der Nacht, können die SC einen Verfolger entdecken, wenn sie aufmerksam sind und einem von ihnen eine Probe auf WN gelingt, +5 wenn sie explizit vorsichtig sind, -5 wenn sie es ziemlich lax angehen lassen. Zu sehen ist nur eine Segelspitze am Horizont (oder genauer im fernen Lichtdunst, der aber auf Orbis einfach als Horizont bezeichnet wird). Wenn den SC kein besonderer Trick einfällt (per Magie fliegen) oder sie ein gutes Teleskop haben, werden sie auch nicht mehr als die Segelspitze erkennen. Nach einigen Stunden wird dann klar, dass das Schiff ihnen offenkundig folgt - in der Gegend gibt es nur wenige Schiffe, und Schmuggler fahren in andere Richtungen. Es dürfte sich also um Piraten handeln...

Um die Verfolger abzuhängen ist schon einiges an Aufwand fällig: Die SC können besonders schnell und riskant segeln, was eine Probe -5 auf Segeln erfordert und bei Misslingen das Schiff beschädigt. Oder sie löschen ihre Lichter und fahren in der Nacht mit vollen statt reduzierten Segeln. Noch besser ist der Trick, die eigene Hecklaterne auf ein Floß zu setzen und dann den Kurs zu wechseln. Oder sie verstecken ihr Schiff hinter einer Insel, streichen die Segel und hoffen, dass sie nicht entdeckt werden. Wie auch immer, wenn ihnen etwas Gutes einfällt können sie die Verfolger abschütteln - vorerst... Denn die Verfolger kennen sich in der Gegend ebenso gut aus wie mit der Verfolgung von Prisen, und sie werden nicht so einfach aufgeben. Verlieren sie die SC, kreuzen sie so lange, bis sie das Schiff wiederfinden, und suchen dabei auch die Inseln der Umgebung ab. Im besten Fall gewinnen die SC einen Vorsprung von 2 bis 6 Stunden.

Bei besonders riskanten, dummen oder misslungenen Manövern kann das Schiff beschädigt werden, was auf der *Black Dragon* den Klabautermann auf den Plan ruft. Er wird die SC so lange bedrängen und bei Bedarf sogar einen Drachenhai herbeirufen, bis die SC nachgeben und das Schiff gründlich reparieren. Ansonsten mischt er sich nicht in die Verfolgung ein.

**Tipps für den Spielleiter:** Während das Auslaufen und die eventuellen Segelmanöver die seemännischen Charaktere fordern, sollen die Segel am Horizont vor allem eine gewisse Spannung und Bedrohung aufbauen. Auch können sich die Spieler ihre Köpfe darüber zerbrechen, wie sie die Verfolger abhängen.

**Aus dem Hafen gekommen: 5 MOT.**  
**Die Verfolger bemerkt: 5 MOT.**  
**Gute Idee um sie abzuhängen: 10 MOT.**

### Szene 2: Die Schatzinsel

Am 2. oder 3. Tag finden die SC dann endlich die gesuchte Insel (**Handout 3**) und suchen sich einen Platz zum Ankern. Wieder sind Proben auf *Orientierung* und *Segeln* fällig. Wenn die SC erst einmal ein Ruderboot aussenden oder die Passagen anders ausloten, entfällt die Probe auf *Orientierung*. Auch die zweite Probe kann man sich sparen, wenn man stattdessen das Schiff rudert oder mit einem Ruderboot schleppt.

Der SL sollte auch fragen, wo genau die Spieler ankern wollen. Ob außen oder innen und an welcher der 3 Teilinseln, kann durchaus einen

Unterschied machen, wenn die Verfolger doch noch herankommen. Die brauchen nämlich nur 2 Stunden, wenn den Spielern Mittel eingefallen sind, um sie abzuhängen, verlängert sich diese Zeit um 2 bis 6 Stunden. Vielleicht treffen die SC auch weitere Maßnahmen, um sich gegen einen eventuellen Angriff zu schützen, vielleicht wollen sie Fallen oder Barrikaden bauen, schwere Waffen an Land aufstellen oder einfach einige SC mit dem Schiff weitersegeln lassen, während der Rest den Schatz sucht.

Das Wrack war einst ein großes Ruderboot, wie es von größeren Schiffen als Beiboot benutzt wird. Es ist seit sicher 10 bis 20 Jahren ein Wrack und hat keine größere Bedeutung für das Abenteuer, außer als Stimmungsmittel. Bei der Meuterei ist es beschädigt worden und die Piraten wollten es nicht mehr reparieren, sondern haben die Insel auf den restlichen Booten verlassen - immerhin zappelte und schrie zu diesem Zeitpunkt ihr Kapitän immer noch in seiner Kiste... Nehmen sich die SC wenigstens eine halbe Stunde Zeit, es zu untersuchen, finden sie (Probe auf WN) einige völlig verrostete Waffen und verstreute Gebeine von 3 Menschen (treue Anhänger von Silberauge, die die Meuterei nicht mitmachten und daher getötet wurden).

In der Zwischenzeit werden die SC nach dem Schatz suchen wollen. Leider gibt es, wie die Karte zeigt, mehr als eine doppelte Palme auf dem winzigen unbewohnten Atoll. Es ist übrigens die Doppelpalme auf der kleinsten Teilinsel. Oder eine andere, wenn der SL einen Endkampf will, dass kann er flexibel entscheiden. Spätestens wenn unter der letzten Doppelpalme gegraben wird, haben die SC den Schatz. Eine Probe auf *Pflanzenkunde* oder ein anderer guter Einfall kann 2 Doppelpalmen eliminieren, die zu jung oder sonst wie unwahrscheinlich sind.

Bleiben also mindestens noch 4. Um unter einer Doppelpalme gründlich zu suchen, sind 4 Stunden Arbeit nötig, wenn die SC geeignetes Werkzeug haben und sich beeilen. Bis zu 2 Mann können unter einer Palme graben, und sie verlieren dadurch 2 AP pro Stunde (immerhin ist es ja auch heiß, und kein Pirat kann nach einem Schatz gemächlich graben). Besonders starke SC reduzieren die Zeit von 4 auf 3 Stunden, und mit geeigneten Zaubern kann man natürlich die Sache noch weiter beschleunigen. Sprengungen sind eine Option, aber keine gute - immerhin könnten zum Schatz auch zerbrechliche Kunstschätze von hohem Wert gehören! Je näher die Verfolger kommen und je mehr die SC schufteten, desto müder werden sie also...

Haben sie Glück, genügend Vorsprung, einen gnädigen SL oder Schnellbuddelmagie, werden sie vor Ankunft der Verfolger endlich, verschwitzt und zittrig vor Goldfieber, auf dumpf klingendes Holz mit rostigen Eisenbändern stoßen - eine Truhe! Und zwar keine kleine, massive, wie sie normalerweise für Geldtransporte benutzt wird, sondern eine große Reisetruhe, in der man eigentlich eher Kleider und Gepäck wohlhabender Passagiere findet... aber egal, dafür ist viel mehr Platz für Schätze drin! Eifrig scharren sie mit bloßen Händen den Sand vom Deckel, legen ihn frei, einige derbe Schläge mit Hacke oder Spaten zerbrechen das verrostete Schloss und vor Salz und Schwielen brennende Hände legen sich auf das rissige Holz des Deckels, reißen ihn in die Höhe, gierige Augen starren blinzeln in den Schatten der Truhe herab, und wohligh kühl blitzt ihnen Silber entgegen - und bewegt sich!

Aus der Truhe erhebt sich, ausgedörnt und von Untotsein und Meersalz konserviert, die hagere und in zerfetzte Klamotten gehüllte Leiche von Kapitän Silberauge, die namengebende 4-Taler-Münze in der einen Augenhöhle, die andere leer und tot starrend - ein Untoter! Wenn die SC nicht gleich panisch die Flucht ergreifen oder zuschlagen, wird der untote Pirat wohligh seine morschen Knochen strecken und sich erheben. Falls die SC Polly mitgebracht haben (der SC sollte explizit danach fragen, „immerhin könnte der Papagei ja noch Geheimnisse kennen“) wird der freudig schnattern und seinem Herrn auf die Schulter hüpfen. Ohne sonderliche Aggression wendet Silberauge sich an die SC:

*„Ay, danke Jungs, wurd auch Zeit, verdammt eng da unten! Hey, habt ihr was von meinen verdammt meuternden Verrätern von Crew gehört? Schimmeln hoffentlich alle in soldalischen Kerkern vor sich hin, Verräterpack, dreckiges... Wollten den Schatz für sich! Ich sag noch, Jungs, den vergraben wir, dann haben wir was für später, aber nein, die feinen Herren meinen, sie würden das Geld lieber ausgeben! Haben mich dann einfach hier eingesperrt und verflucht. Na warte, mein Rachefluch war auch nicht von schlechten Eltern... Also, seid ihr aus Port Raptore? Muss ja nun irgendwo hin, und da unten bei den Krabben, da treiben sich noch etliche meiner alten Freunde rum, hab selbst einige da hin geschickt, haha, ihr wisst schon. Also? Habt ihr noch Platz an Bord?“*

So oder so ähnlich klärt Silberauge die Sache auf. Kein Schatz also. Die Reaktionen der SC auf

diese Enttäuschung können vielfältig ausfallen, von einfacher Resignation über energisches Nachfragen und Suchen nach dem Schatz bis zu einem offenen Angriff auf den Untoten. Allerdings ist nicht der ganze Schatz weg: Wenn die SC zustimmen, Silberauge nach Port Raptore zu bringen und dort in den Hafen zu werfen, oder zumindest hinreichend nach dem Schatz jammern, wird sich Silberauge ihrer erbarmen. Grinsend (na gut, ohne Lippen grinst man irgendwie immer) zieht er seinen abgebrochenen Säbel aus der Scheide und rammt ihn sich selbst in den Bauch, reißt die Bauchlappen auseinander und lässt, zwischen verwesenen Eingeweiden, einen Strom von blitzenden Edelsteinen auf den Sand prasseln.

*Ay, hab noch Lunte gerochen, die Verräter waren nich so schlau wie sie dachten! Hab noch was von dem Schatz geschluckt, und in meinem Bauch haben die Weicheier nicht gesucht! Brauch ich jetzt nich mehr, könnt ihr alles haben, wenn ihr mich nach Hause bringt.“*

Die SC haben ihren Schatz, Silberauge kommt zu seinen anderen untoten Freunden und bevor die Verfolger heran sind kann man die Insel verlassen. Auch wenn man Silberauge angreift, werden die Edelsteine früher oder später aus seinem Bauch prasseln. Finden die SC den Schatz erst nach dem Kampf, sind sie eben entsprechend blutig und verbunden. Den genauen Wert der Edelsteine bestimmt der SL je nach Anzahl der SC und Geldbedarf der Gruppe. Hat sie z.B. vor, sich ein richtiges Schiff zuzulegen oder waren die letzten Abenteuer wenig lukrativ, können bis zu 500 Gulden pro Person herauspringen, sonst sind 50 bis 100 Gulden pro SC sinnvoll. Immerhin ist es ein Schatz!

**Tipps für den Spielleiter:** Die Suche nach dem Schatz ist im besten Fall anstrengend und nervenaufreibend. Während das Segel der Verfolger immer größer wird und die Schwielen an ihren Händen platzen, schaufeln sie Tonnen von Sand sinnlos über die Insel. Das Auftauchen des untoten Silberauge könnte dann ein netter kleiner Schock sein - wenn Polly sie nicht schon auf derartiges vorbereitet hat.

**Sinnvolle Taktik bei der Suche: 5 MOT.**

**Schatz gefunden: 5 MOT.**

**Silberauge mitgenommen: 20 MOT.**

**Den Verfolgern entkommen: 50 MOT.**

**Szene 3: Das finale Gemetzel**

Wenn die SC nicht schnell oder clever genug sind oder wenn sie einfach harte Kämpfe lieben, können die Verfolger aber doch noch die Insel erreichen, bevor die SC den Schatz gefunden haben. Diese brauchen einige Zeit, um die Insel zu beobachten und einen guten Ankerplatz zu finden, je nach Lage der SC in der Lagune oder außerhalb. Es handelt sich natürlich um Grünzahn und seine Piraten, die jetzt (fast) nüchtern und ziemlich kampfeslustig sind. Nach der Prügelei waren sie in ihrem Stolz gekränkt und haben die SC beobachtet. Auch wenn sie von dem Schatz nichts wissen, sind sie den SC gefolgt um sie fertig zu machen, auszuplündern und sich damit zu amüsieren.

Je nach Kampfkraft, Ausrüstung, Vorbereitung und Taktik der SC kann der Kampf in ein ziemliches Gemetzel ausarten. Die Piraten sind gut bewaffnet und nüchtern echte Gegner. Ohne kleine Hilfsmittel wie Artillerie, Granaten oder eine befestigte Stellung werden die SC viel Blut lassen und vielleicht den Kampf verlieren. Siegen sie aber, gewinnen sie erheblich an Ruhm und ein komplettes kleines Schiff mit Ausrüstung und Beute im Wert von noch einmal 100 bis 300 Gulden. Genug, um in der unteren Liga der echten Piraten, Freibeuter und Schmuggler eine eigene Flagge führen zu dürfen!

Die Gegner sind angriffslustig, aber durchaus vorsichtig. Sie werden ersteinmal aus der Deckung ihres Schiffes oder einer anderen Teilinsel heraus die SC mit einem Kugelhaagel belegen, eventuell auch Granaten werfen und allerlei Drohungen und Versprechungen nutzen, wenn die SC darauf eingehen. Haben sie die SC genug geschwächt, greifen sie endlich mit der bloßen Klinge an. Haben sie wenigstens die Hälfte ihrer Leute verloren (tot oder schwer verletzt) und scheinen die SC nicht klar unterlegen, werden sie lieber den Rückzug antreten.

**Tipps für den Spielleiter:** Ob es überhaupt zu einem Endkampf kommt, sollte der SL sich gut überlegen. Die Verfolger sind den SC eigentlich überlegen und bestenfalls richtig harte Gegner. Fern der Zivilisation, ohne eigenen Chirurgen, gute Heilmittel oder Magie kann es leicht zu permanenten Schäden oder Verlusten kommen!

**Gegner in die Flucht geschlagen: 20 MOT.**  
**Gegner besiegt: 50 MOT.**

**Kapitel 3: Nichtspielercharaktere****Grotz der Wirt**

**Wichtige Fähigkeiten:** Schusswaffen 12, Bewaffneter Kampf 14, Hauswirtschaft 8.

**Beschreibung:** Der fette glatzköpfige Wirt ist nicht gerade ein Meister der Bewirtung und schon gar nicht der gepflegten Konversation, er hat aber gelernt sich in der Piratenstadt durchzusetzen.

**Rolle:** Wirt der SC und sauer, weil die sein Lieblingsbuddelschiff kaputt machen.

**Ausrüstung:** Die Kaschemme samt Einrichtung, eine geladene Donnerbüchse unter dem Tresen und einen derben Knüppel am Gürtel.

**Stummel**

**Wichtige Fähigkeiten:** Seemannsgarn 14, weiß fast alles über Port Raptore und die Piraten des Korallenmeeres, was man wissen muss.

**Beschreibung:** Ein fröhlicher dürrer alter Pirat mit schütterem Bart, der beide Beine und den rechten Arm verloren hat.

**Rolle:** Wichtige und ergiebige Quelle für alle Arten von Informationen über die Piraten. Leider nicht immer ganz ehrlich, er bauscht seine Geschichten gerne etwas auf.

**Ausrüstung:** Stamplatz in der Kaschemme, zerlumpte Kleidung, eigenen Zinnkrug für Grog.

**Grünzahn (Grad 1)**

**STR:** 12 **GES:** 12 **INT:** 10 **CHR:** 9

**WK:** 12 **WN:** 11 **VT:** 11 **LP/AP:** 20

**Angriffe:**

Waffenlos 15 (2 x W6 B)

Säbel 14 (W6+2/4)

2 Pistolen 12 (W6+2 P)

**Abwehr 8 (14 PW 4)**

**Wichtige Fähigkeiten:** Einschüchtern 13, Segeln 12, Navigation 9, Führung 9.

**Beschreibung:** Grünzahn ist etwas reicher gekleidet als der typische Pirat, doch weder seine geraubte Kleidung noch seine Waffen können über den üblen Gestank hinweg täuschen, den sein dank ständigem Kauen von Zuckerrohr zerfressenes Gebiss ausströmt. Einer der Zähne, tatsächlich grün, steht deutlich hervor.

**Rolle:** Der Vertreter von Roglat soll eigentlich nur „die Flagge hochhalten“ und dabei helfen, die Stadt zu verteidigen. Nachdem er aber bei der Keilerei in seinem Stolz verletzt wurde, will er sich an den SC rächen und nebenbei vielleicht noch einen Schatz abgreifen.

**Ausrüstung:** Guter Säbel, 2 Pistolen, Kettenhemd, Dolch, Schmuck und Bargeld im Wert von 45 Gulden, protzige Brokatweste, breiter Hut mit sehr bunten Federn, die Pinasse „Seerabe“ als Wachboot.

#### Grünzahns Piratentruppe (Grad 1)

**STR:** 12 **GES:** 11 **INT:** 9 **CHR:** 8

**WK:** 12 **WN:** 9 **VT:** 11 **LP/AP:** 15

#### Angriffe:

Waffenlos 13 (2 x W6 B) oder  
Bewaffneter Kampf 12 (je nach Waffe +1) oder  
Schusswaffe 10 (je nach Waffe) oder  
Wurfwaffe 10 (je nach Waffe)

**Abwehr** 7 (13 PW 4)

**Wichtige Fähigkeiten:** Segeln 10, Boote fahren 8, Klettern 10, Heimwerker 8, Zechen +5, Glückspiel 12, Einschüchtern 12, Geschütze 7.

**Beschreibung:** Piraten sind ein verkommener Haufen von übelriechendem Abschaum, gekleidet in eine wüste Mischung aus Lumpen, selbstvernähtem Segeltuch und erbeuteter Seidenkleidung nach neuester Mode, dazu tragen sie immer mehrere Waffen und protzigen Schmuck und sind zumeist vernarbt und angetrunken. Ihr Verhalten ist sehr wechselhaft, mal sind sie reizbar und grausam, dann wieder großzügig und kumpelhaft.

**Rolle:** Gegner der SC.

**Ausrüstung:** Chaotische Kleidung, breiter Gürtel, Kopftuch, W6 Messer und Dolche, Säbel oder Degen oder Kurzsword, 2 Pistolen oder Arkebuse oder Armbrust oder Donnerbüchse, Wurfmesser oder Wurfbeil oder Granaten, Enterspieß oder Beil, Kettenhemd oder Brigantine oder Lederpanzer, protziger Schmuck und Bargeld im Wert von 3W6 Gulden, Dreck und Parasiten.

#### Der ehrliche Piet

**Wichtige Fähigkeiten:** Verhandeln 16, Einschmeicheln 14, Verhören 12, Handelskunde 12, Gassenwissen 14.

**Beschreibung:** Ein geschniegelter und gut angezogener Mann mit wohl geölter Perücke. Nur die Vielzahl an Waffen, das Kettenhemd unter dem Wams und die beiden dezenten Leibwächter in seiner Nähe zeigen, dass er es oft mit Piraten zu tun hat.

**Rolle:** Der typische ölige Gebrauchschiffhändler, stets freundlich, aufdringlich und auf ein gutes Geschäft aus. Lügt wie gedruckt, wenn er etwas verkaufen will.

**Ausrüstung:** Eigene kleine aber luxuriös eingerichtete Bude für die Saison, derzeit 4 Schiffe auf Lager, wenigstens 2000 Gulden Betriebskapital.

#### Kapitän Silberauge (untot)

**Wichtige Fähigkeiten:** Ehemals erfolgreicher Piratenkapitän, derzeit freier verfluchter Zombie.

**Beschreibung:** Eine salzgegerbte Leiche mit zerfetzten Lumpen und einem abgebrochenen Säbel.

**Rolle:** Überraschung am Ende.

**Ausrüstung:** Kaputter Säbel, untoter Papagei, Edelsteine im Bauch.

## Kapitel 4: Handouts und Karten

### Handout 2


„Yarrk, der Schatz, Yarrk, der Schatz von Kapitän Silberauge! Yark!“

„Westwärts, Yark, westwärts sieben Inseln weit, Yarrk. Dann Nördlich bis zum Roten Riff, Yarrkk! Die Insel, Yark, mit den 3 Passagen!“

„Die doppelte Palme, Yark, unter der doppelten Palme liegt mein Schatz! Yarrkk! Gold, Juwelen und Edelsteine, Yark!“

„Yark! Polly will Finger!“

# Handout 1

-  Dinge zum Werfen
-  Spucknapf + Kautabak
-  Seekiste
-  Hocker
-  Stuhl
-  Fass
-  Kronleuchter
-  Seil
-  Winde
-  Bordwand
-  Fenster

