

# Piraten der Karibik

Ein Wushu-Piratenabenteuer



## BEISPIELCHARAKTERE

### Käpt'n Haken

- 5 Geborener Anführer
- 4 Mein guter alter Vorderlader
- 3 Polly will Kracker!
- 1 Holzbein

### Schiffsjunge Moses

- 5 Ich bin klein und komme überall hin
- 4 Ich lese heimlich Bücher
- 3 Von hinten!
- 1 Halt noch 'n büschn lütt

### Maat Will der Schreckliche

- 5 Keiner steuert dieses Schiff besser als ich
- 4 Fürchte meine Fäuste!
- 3 Ich bin Pirat – hast du Angst?
- 1 Goldgier

### Smutje Hein

- 5 Beliebt und beleibt
- 4 Kochen und Bauen ist doch ziemlich ähnlich
- 3 Naturliebhaber
- 1 Einfach zu gut für diese Welt

## WAS GESCHIEHT HIER EIGENTLICH?



**A**rrrrrr, ihr Landratten! Willkommen in der Karibik! Wir schreiben das Jahr 1730 und ihr seid Piraten auf Schatzsuche. Die historische Korrektheit schert uns einen Scheiß, denn wir beziehen unser Wissen aus Büchern und Filmen. Wenn du *die Schatzinsel* gelesen hast, ist ei-

gentlich alles Wesentliche gesagt. Wir sind in einem klassischen Piratensetting und so sind hier auch die Regeln: Keine Magie, keine Geister, keine Orks. Wir kämpfen mit Vorderladern und Entermessern, mit Kanonen und Säbeln. Arr, Yohoo und 'ne Buddel voll Rum!

Ich hab euch vier Beispielcharaktere vorbereitet, mit denen ihr spielen könnt, aber es schert mich ehrlich gesagt nen Scheiß, wenn ihr euch neue baut.

Die zweite Sache betrifft diese seltsamen Regeln. Du spielst Wushu und hier ist eine Sache grundlegend anders, als in den anderen Rollenspielen: Hier wird *erst* erzählt und *dann* gewürfelt. Das heißt, alles was du sagst, geschieht genau so in der Rollenspielwelt – solange niemand was dagegen hat. Vielleicht führst du dir erst mal die Regeln zu Gemüte und dann weißt du auch, was ich meine. Ist vermutlich alles ein bisschen viel für den Anfang, aber ich werde versuchen, dich als Spielleiter durch dieses Abenteuer zu führen und dir an der ein oder anderen Stelle einen Tipp zur konkreten Umsetzung zu geben. Viel Spaß also mit dieser kleinen Schatzsuche und lass krachen!

## DER GROBE ABLAUF DIESES ABENTEUERS

Die oben vorgestellten Helden – oder eher Antihelden, wenn man es literarisch betrachtet – sind Piraten auf einer Karavelle namens *Krachende Molly* und hören in einer Spelunke in der schönen Hafenstadt Tortuga von einer Schatzkarte, die ein betrunkenener Seemann gewonnen hat. Durch eine Kneipenschlägerei kommen sie der Karte näher, müssen aber erst noch den Dieb durch die Stadt verfolgen. Die Piraten machen dann ihr

Schiff klar und vertreiben die Männer des fiesen Gouverneurs *Rowan de Fuiñero* von ihrem Schiff. Natürlich geraten sie bei der Suche nach der Schatzinsel in einen Sturm und treffen leicht lädiert auf das angestrebte Eiland – das natürlich nicht unbewohnt ist: Fremdenfeindliche Ureinwohner machen den Piraten das Leben zur Hölle, während sie unter Zeitdruck (Die Galeone des Gouverneurs ist schon am Horizont zu sehen!) nach dem

Schatz suchen. Schließlich gibt es eine Seeschlacht mit anschließendem Enterkampf gegen die Rivalen, den die Piraten hoffentlich für sich entscheiden, und dann wird gefeiert.

Das Abenteuer ist für drei Spieler und zwei Spielabende konzipiert. Oder Genauer: Es ist

vermutlich zu lang für einen Abend. Aber wie es eben so ist: Wie lange ein Abenteuer wirklich dauert hängt eben von so vielem ab. Wenn du also schnell fertig werden willst, dann lass Teile weg und wenn du auf einmal noch Unmengen an Zeit übrig hast, dann füge etwas hinzu.

## 1. EINE SCHATZKARTE



---

**D**ie *Versunkene Spelunke* ist mit Abstand die dreckigste Absteige in dieser schönen Stadt, doch nirgends sonst ist der Rum so billig und die Mädchen so willig. Wahrlich, schön ist die Piratenleben! Doch die Piraten der *Krachenden Molly* sind nicht ohne Grund hier in der finstersten Ecke Tortugas gelandet; sie sind nicht nur vollkommen pleite, sondern sie werden auch von dem fiesen Piratenjäger Gouverneur *Rowan de Fuiñero* gesucht! Im Moment befindet er sich oben in den Straßen und fragt nach euch. Schrecklich! Früher hätte es so was nicht gegeben! Es gibt nur einen Weg aus dieser Sache heraus: Eine Kiste Gold und ein Fass Wind in den Segeln!

Soeben schlürft ihr euer alkoholhaltiges Abwaschwasser, als ihr hört, wie ein betrunkenere Seemann damit prahlt, eine echte Schatzkarte zu besitzen, die zu unerhörtem Reichtum führen soll. Es wird auf einmal sehr still im Raum und alle Köpfe wenden sich dem muskulösen Hünen mit der Narbe auf der Glatze zu, der soeben verkündet, wie er die Karte beim Glücksspiel gewonnen hat. Offenbar seid ihr nicht die einzigen, die sich mit einem Schatzfund den Ausgang aus ihrer Armut erhoffen. Langsam rücken die stinkenden Männer näher auf den die unangenehme Situation auf einmal realisierenden Mann zu...

---

Was jetzt folgt, ist ein in den Regeln beschriebener Mook-Kampf, also ein vergleichsweise leichter Konflikt, der hauptsächlich dazu dient, die Helden gut aussehen zu lassen. Ihr dürft nun fröhlich all eure Kneipenschlägerfantasien ausspielen, Irish Folk hören und schön spinnen. Schlagen, Gläser werfen, Stuhlbeine schwingen, Kopfnüsse geben, drohen, singen, spucken, tanzen, treten, fluchen – alles ist erlaubt. Beschreibt einfach fleißig und werft zum Schluss die Würfel. Es ist nicht erlaubt zu sagen: »Ich versuche...«, sondern das, was ihr tut, geschieht, so wie es gesagt wurde. Und gewürfelt wird nachher, welchen Effekt alles auf den Gesamtkonflikt hat.

Für dich als Spielleiter sind solche Szenen am leichtesten, weil du fast nichts machen musst. Beschreibe hin und wieder, was die anderen machen oder bringe ein neues Element hinein, dann kann nichts schief gehen. Ermuntere deine Spieler auch, die Story ganz nach Gutdünken zu erzählen, sie dürfen die haarsträubendsten Dinge erfinden, Gegner beschreiben, die Umgebung ausmalen und irrwitzige Dialoge zum Besten geben.

---

**I**hr schlagt den letzten der schmierigen Piraten nieder und wischt euch das Blut aus den Augen. Um euch herum winden sich wimmernde Männer am Boden, halten sich diverse Körperteile oder kriechen auf den Ausgang zu. Das hat Spaß gemacht! Aber wo ist die Karte? Da entdeckt ihr auf einmal aus dem Fenster die flattrige Gestalt des Wirts, der sich mit der Karte in der Hand durch die nächtlichen Gassen Tortugas aus dem Staub macht. Das hat er sich so gedacht, hinterher!

---

Diese Szene ist so ähnlich wie die vorherige, nur mit dem Unterschied, dass nicht gekämpft, sondern verfolgt, geblufft, geschlichen, gerannt und gesucht wird. Chi zu verlieren heißt hier abgehängt zu werden, das Spiel von Yin und Yang beschreibt das Aufholen und Zurückfallen der einzelnen Helden,

Ziel: 17, Schwelle: 5, Bedrohung: 1

Anders ausgedrückt: Jeder Spieler muss in jeder Runde mindestens einen Yin-Erfolg (Verteidigungswürfel) erlangen, um kein Chi (hier: Lebenspunkte) zu verlieren. Alle Spieler müssen über die Zeit insgesamt 17 Yang-Erfolge (Angriffswürfel) erlangen, um den Konflikt zu beenden. Jeder Spieler darf in seiner Runde durch das Erzählen von Details 5 Bonuswürfel erhalten. Die in der Beschreibung am häufigsten eingesetzte Fähigkeit (in diesem Falle wahrscheinlich die Kampffähigkeit mit 4) bestimmt die Erfolgsschwelle für jeden Würfel.

Bedenke, dass ein Punkt Bedrohung nicht für einen Gegner steht. Zwei Yang-Erfolge zu würfeln heißt also nicht, zwei Piraten niederzuschlagen. Je nach Geschmack, Spannung und Situation kann ein sehr kleinschrittiger Kampf zwischen zwei Kontrahenten beschrieben werden oder ein Niedermähen von Gegnerhorden. Wenn am Ende der Runde noch Bedrohungspunkte übrig sind, dann lass einfach neue Gegner auftauchen – oder vermeide es, mit Zahlen zu arbeiten.

die Bedrohung entspricht also der Geschwindigkeit des Wirts. Diesmal gibt es ein Zeitlimit, die Konsequenzen sind weiter unten beschrieben.

Ziel: 25, Schwelle: 6, Bedrohung: 1, Zeit: 3

Ermutige auch hier deine Spieler, kreativ und mutig zu sein und sich nicht mit Kleinigkeiten abzugeben. Ihr alle erzählt diese Geschichte und besonders bei einer Verfolgungsjagd kann jeder eine Menge beitragen, in dem er nicht nur erzählt, was sein Charakter tut, sondern auch die Umgebung, die Menschen und den Fliehenden mit einbezieht. Es ist auch euch überlassen, ob das hier eher eine actiongeladene, brutale und laute Jagd wird oder eine geheimnisvolle, leise und überraschende – die deswegen nicht minder aufregend sein muss. Manchmal sind es ge-

rade die mystischen und dunklen Szenen, die an den Nerven zehren.

Je nach erzählter Taktik kommen unterschiedliche Fähigkeiten und damit unterschiedliche Würfelschwellen zum Einsatz. Hier werden die Spieler wahrscheinlich erstmals anfangen, taktisch zu erzählen, also ihre 5er-Fähigkeit zu benutzen. Aber vielleicht werden sie auch oft auf die Schwelle 2 würfeln müssen, weil sie z.B. schleichen wollen, obwohl niemand eine Schleichen-Fähigkeit hat.

---

**G**eschafft! Ihr haltet den keuchenden und sich windenden Wirt der *Versunkenen Spelunke* fest und nehmt ihm die Schatzkarte ab. Das Pergament ist zerknittert und an den Rändern angesengt. Flecken von Schweiß und Rum besudeln die filigranen Linien, doch mithilfe von Breiten- und Höhengrad könnt ihr bestimmen, wo die geheimnisvolle Insel mit dem Namen *Totenkopfinsel* liegen muss.

---

Die Gruppe kann noch entscheiden, was mit dem Wirt geschehen soll, kann sich Drittmeinungen einholen, Karten spielen oder einen Rum kaufen, aber letztendlich werden sie zu ihrem Schiff, der *Krachenden Molly*, zurückkehren und Kurs auf die Schatzinsel nehmen.

Sollten die Helden es wider Erwarten nicht geschafft haben, die Herausforderung zu bestehen, landet die Karte beim Gouverneur selbst, der den Wirt dafür mit einem klim-

pernden Beutel Dukaten belohnt. Die Charaktere sehen von der Ferne dabei zu. Statt selbst nach der Schatzinsel zu suchen, müssen sie nun ihren Rivalen und Erzfeind verfolgen, dem sie natürlich in einer offenen Konfrontation nicht gewachsen sind. Dem unerfahrenen Spielleiter wird nahegelegt, in diesem Fall die Handlung an der Stelle des Sturms wieder an das Abenteuer anzupassen, indem die Galeone einfach ebenfalls vom Kurs abkommt und etwas nach den Piraten auf der Insel ankommt.

## 2. KLAR SCHIFF MACHEN



---

**I**n der Morgendämmerung erblickt ihr euer Schiff, das im brackischen Hafenwasser dümpelt; eine abgerissene Karavelle namens *Krachende Molly* – ein Name, dem euer Dreimaster alle Ehre macht. Als ihr euch nähert, erkennt ihr, dass soeben einige Männer des Gouverneurs *Rowan de Fuiñero* (man erkennt sie an den Rüschenhemden!) dabei sind, Vorräte vom Schiff zu laden, mutwillig die Einrichtung zu zerstören oder in die Ecken zu pinkeln. Ihr Anführer ist nicht dabei, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis er auftaucht. Bis dahin müsst ihr hier verschwunden sein!

---

Was folgt, ist eine in drei Ziele unterteilte Herausforderung, die zu großen Teilen nicht mit Kampf gelöst werden kann. 1. müssen die Schergen Fuiñeros von Bord vertrieben werden, 2. muss die kaputte Einrichtung wiederhergestellt werden und 3. braucht es einige Vorräte, die ohne viel Geld beschafft werden müssen. Da Zeitknappheit herrscht, sollten sich die Spieler in die Aufgaben hineinteilen. Sie haben 5 Runden Zeit, um das Schiff klar

zu machen, ansonsten gibt es Konsequenzen (siehe unten!)

### Herausforderung 1

Die Schergen des Gouverneurs sind fröhlich, leicht angetrunken und in der Überzahl. Sie sind also nicht unbedingt auf Streit aus, lassen sich aber ohne Probleme in ein Scharmützel verwickeln. Am Anfang finden sie es lustig, die Helden zu verspotten, versuchen sie aber daran zu hindern, das Schiff zu be-

treten. Käpt'n Haken könnte es mit Autorität versuchen, der Moses mit seiner Flinkheit und der Smutje mit seiner Beliebtheit. Bedenke hier, dass das Schiff erst frei von Feinden ist, wenn die Gesamte Bedrohung auf 0 verringert ist. Der Grundangriff von 2 pro Runde pro Spieler (!) symbolisiert den Mut, die Kraft und die Überzahl der Schwergen, die schließlich dazu führen könnten, dass die Charaktere mit -1 Chi aufgeben.

Ziel: 20, Schwelle: 6, Bedrohung: 2, Zeit: 5 (für alle Teilherausforderungen!)

### **Herausforderung 2**

Die Männer haben eine Menge kaputt gemacht und schon vom Schiff geschleppt. Lass deinen Spielern freie Wahl dabei, zu erzählen, was genau beschädigt ist und wie sie es wieder ersetzen, reparieren oder wiederbeschaffen. Wenn sie un kreativ sind, dann erzähle ihnen vom abgeschnittenen Anker, von den zertretenen Türen und den gekappten Tauen. Auch hier kann jeder Spieler mit etwas Fantasie seine Leitfähigkeit einsetzen. Bedenke, dass gleichzeitig auch Herausforderung 3 bestritten werden kann. Durch kurze Erzählsequenzen und Kamerawechsel bleibt die Spannung auch bei getrennten Gruppen erhalten.

Ziel: 15, Schwelle: 5, Bedrohung: 0, Zeit: 5 (wie oben!)

### **Herausforderung 3**

So eine Expedition auf eine Schatzinsel möchte schon geplant werden. Leider ist die Kasse so leer wie die Vorratskammer. Pökelfleisch, Rum und Schiffszwieback können erworben, gestohlen, erpresst, erarbeitet oder

gefunden werden. Ein paar Matrosen bräuchte es ebenfalls, die mit wilden Geschichten, Drohungen oder Versprechungen gelockt werden können. Und natürlich sollten Segeltuch, Ersatztaue, Schießpulver und Kanonenkugeln nicht fehlen.

Bedenke auch hier, dass alles geschieht, was die Spieler erzählen. Sie sollen also nicht von »Versuchen« sprechen, sondern einfach erzählen, auf welcher kruden Weise sie an ihr Zeug kommen. Und wenn sie das erzählt haben, dann ist das auch so. Es liegt dann an dir, o Spielleiter, den Konflikt weiterzuspinnen, wenn noch nicht alle Bedrohung beseitigt ist. Lass sie noch mehr Vorräte einsammeln, lass einen korrupten Matrosen mit dem Rum fliehen, lass einige Kisten ins Meer stürzen, erzähle einfach die Geschichte so weiter, dass Spannung und Spaß entstehen.

Ziel: 15, Schwelle: 5, Bedrohung: 0, Zeit: 5 (wie oben!)

Sollten die fünf Runden verstrichen sein und noch nicht alle Herausforderungen beseitigt, dann gibt es Mali für den Rest des Spiels, die Handlung geht aber weiter. Sind noch Gegner auf dem Schiff, verringert sich das Chi eines jeden Charakters auf 2 für den Rest des Abenteuers. Offenbar mussten die letzten Gegner noch während der Fahrt vom Schiff geworfen werden, was nicht ganz schmerzlos ablief. Ist das Schiff noch demoliert, so erzählt es auf alle Navigations- und Schießproben in diesem Abenteuer -1 Würfel. Fehlen noch Vorräte / Besatzung, dann sinkt entweder das Chi oder die Schiffskampfproben.

## IM AUGEN DES STURMS



---

**A**rr, es ist eine Freude, den Gouverneur *Rowan de Fuiñero* dabei zu beobachten, wie er am Kai seinen Dreispitz zertrampelt und seine Fäuste schüttelt. Ihr steht winkend am Heck der *Krachenden Molly* und genießt es, endlich wieder auf See zu sein. Doch bald legt sich eure Euphorie, wisst ihr doch, dass der Gouverneur nichts unversucht lassen wird, euch den Schatz abzunehmen und euch anschließend wegen Piraterie am Galgen baumeln zu lassen. Und seine Galeone *Blutige Marie* ist mindestens eben so schnell und doppelt so gut bewaffnet, wie eure *Krachende Molly*.

Nachdem ihr gut drei Tage lang bei strahlendem Sonnenschein auf azurblauem Meer zwischen Delfinen und Papageien über die Wogen geschossen seid, verdunkelt sich nun der Himmel. Ihr befindet euch auf hoher See und laut der Karte dürfte es nicht mehr all zu weit sein, doch der aufkommende Sturm könnte euch alles verderben – das eigene Leben mit eingeschlossen. Binnen Minuten verwandelt sich der Himmel in einen schwarzen Strudel und beißender Regen zerfetzt die Segel. Schon kracht das Holz, als eure Karavelle von den Wogen hin und her geworfen wird.

---

Dieses Mal gilt es, aus dem Sturm zu entkommen. Es gibt zwar keinen Zeitdruck, aber die Grundbedrohung von 3 wird zu gleichen Teilen auch auf das Schiff aufgeteilt, so dass die Spieler sich sehr genau überlegen müssen, wie viele Würfel sie auf Yin und Yang aufteilen. Das Schiff hat ebenfalls 3 Chi, aber wenn diese verloren sind, dann sieht es düster für die Charaktere aus. Sie finden zwar die Insel, müssen aber irgendwie mit der *Blutigen Marie* entkommen, was in Anbetracht ihrer Unterzahl ein Ding der Unmöglichkeit scheint.

Ziel: 20, Schwelle: 6, Bedrohung: 3

## TREASURE ISLAND!



---

**D**as erste Mal seit eurer Kindheit betet ihr wieder zu Gott. Als ihr aus eurer Ohnmacht aufwacht, liegt der blaue Spiegel vor euch und eure treue Karavelle treibt wie ein verwundeter Hund mit gebrochenen Knochen und blutendem Fell dahin. Zitternd löst ihr die Seile, die euch am Mast gehalten haben und blickt euch um. Der Sturm hat seinen Tribut gefordert, doch ihr lebt. Der blendende Himmel lacht wie ein launisches Kind und nichts deutet auf die Wut hin, die er noch vor wenigen Stunden an euch ausgelassen habt.

Da ertönt auf einmal der Schrei eines Crewmitglieds: Land in Sicht! Vor dem Horizont hebt sich trübe eine Landmasse hin, Papageien umkreisen neugierig euer Schiff. Mit fiebriger Neugier untersucht ihr mit Kompass und Sextant den Himmel und – tatsächlich – dies könnte die Schatzinsel sein!

---

Je nach Laune und Verfassung der Spieler könntest du nun noch eine kurze Sequenz

Hier darfst du dich als Spielleiter ordentlich austoben. Wenn die Spieler es nicht selbst erzählen, dann lass Taue reißen, Rahen schwenken, Kanonen rollen, Seile peitschen, Planken splintern, Masten brechen, Anker fliegen, das Schiff fliegen und die Matrosen kotzen. Wenn bei einem Spieler das Yin nicht reicht, um alle 3 Schaden abzuwehren, denn entscheide je nach Erzählung, ob eher das Schiff oder eher der Spieler geschädigt wird. Sollte es wirklich schlimm aussehen, dann darfst du auch gern kleine Reparaturen erlauben. Du bist schließlich der Spielleiter.

einfordern, in der sie beschreiben, wie sie das lädierte Schiff in die Nähe der Insel

bringen, wie sie die Haie umgehen und wie sie schließlich den Strand betreten. Gib ihnen auch abseits davon die Möglichkeit, ein wenig ihre Schatzinsel zu beschreiben, mit

Palmen, Schlangen, Korallenriffs, Vulkan, Sand, Krebsen usw. Es hat sich bewährt, einfach mal reihum Beschreibungen anzu-  
regen.

---

**E**twas ratlos betrachtet ihr abwechselnd die Karte und die Insel. Die grobe Form stimmt schon einmal, der Berg in der Mitte ebenfalls. Aber was genau bedeutet der Totenschädelfels? Und was der tote Baum? Und der Totenmann? Schließlich beschließt ihr, dass es so schwer doch nicht sein kann, auf dieser verhältnismäßig kleinen Insel einen Schatz zu finden – zumal die Karte ja alles gut beschreibt. Ihr treibt also dem weißen Sand eure schwarzen Stiefel ein und geht forschen Schritts auf das Dschungeldickicht zu. Doch was ist das! Von fern dringt Trommelschlag an euer Ohr und ein ums andere Mal scheint es, als bewege sich da etwas in den Büschen. War das etwa ein Speer? Und zu allem Überfluss tauchen auch noch am Horizont die strahlenden Segel der *Blutigen Marie* auf...

---

Hier ist sie also: Die Schatzsuche auf einer überwucherten Karibikinsel mit aggressiven Ureinwohnern. Wer sich für *Postkolonialismus* interessiert, der muss nun ganz stark sein, denn ohne einen gewissen imperialistisch-rassistischen Unterton geht es hier leider nicht. Die Wilden sind halbnackt, weiß bemalt und schießen mit Pfeil und Bogen. Wenn gewünscht, lässt sich sicherlich auch noch etwas Voodoo einbauen, obwohl das natürlich hier *gar nichts* zu suchen hat.

### 1. Schatzsuche

Wir halten fest: Zum Ersten gilt es den Schatz zu finden. Das ist der Hauptkonflikt und wird erschwert durch undurchdringlichen Dschungel, wilde Tiere und *sehr* unklare Positionsangaben. Ihr dürft eure Beschreibungen auch gern mit Rückschlägen, Herausforderungen und allerlei Widrigkeiten würzen. Mal ganz ehrlich: Ihr habt doch schon Gefallen am Übertreiben gefunden, an dramatischen Erzählungen und heroischen Taten. Dir als Spielleiter steht es hier wieder zu, der Erzählung wahllos Giftschlangen, Abgründe, Riesenschildkröten, Schlingpflanzen,

Dickichte, giftige Sümpfe, Paradiesvögel, Menschenaffen, Kokospalmen, Wasserfälle und Moskitos beifügen. Schatzsucherkliches könnten ein totenschädelförmiger Felsen, ein Skelett, das mit einem Finger weist und ein toter Baum sein. Dreizehn Schritte gehen, einen Stein über die linke Schulter werfen, auf einen Baum klettern, markante Landmarken erkennen usw. Ermutige auch hier deine Spieler, sich haarsträubende Verstecke auszudenken.

Ziel: 25, Schwelle: 6, Bedrohung: 2, Zeit: 5

### 2. Die Wilden (optional!)

Weiterhin werden die Helden parallel von Wilden verfolgt, die sie mit Speeren, Blasrohren, Pfeilen und seltsamen Seilfallen bekämpfen. Hier dürft ihr euch ruhig vom zweiten *Fluch der Karibik*-Teil inspirieren lassen. Die Helden könnten gern auch gefangen werden, in Korbkäfige gesperrt werden, in Kochtöpfe gesteckt oder auf Opferaltäre gespannt. Wenn die Spieler es sich zu einfach machen, dann erzähl die Geschichte ruhig weiter. Glaub mir, es macht viel mehr Spaß, wenn man sich zuerst richtig in die Scheiße

hineinreitet und dann glorreich wieder – in letzter Sekunde – entkommt. Lass die Wilden zuerst nur andeutungsweise auftauchen, als Geräusch, Schemen, Andeutung. Später dürfen sie vereinzelt angreifen und schließlich wird es einige perfide Fallen oder einen Großangriff geben. Lass deinen Spielern die Wahl, in ihren Beschreibungen und Taten auch diese Bedrohung verringern zu lassen – das muss nicht zwangsläufig mit Gewalt geschehen!

Ziel: 15, Schwelle: 6, Bedrohung: 2, Zeit: 5 (siehe oben!)

## Konsequenzen

Falls eine der Bedrohungen nicht abgewehrt wurde, bevor die Zeit abläuft, taucht Gouverneur Rowan de Fuiñero auf. Er hat einige gerüstete und mit Musketen bewaffnete Männer bei sich, die sowohl die Wilden als auch euch wahllos beschießen. Wenn die Helden den Gouverneur jetzt besiegen wollen, so mach es ihnen reichlich schwer und nutze die Werte aus dem folgenden Kapitel. Wollen sie hingegen fliehen, so lass sie einmal reihum beschreiben und die Flucht damit gelingen. Fuiñero wird sie später einholen.

**M**ühsam hebt ihr Schaufel um Schaufel Sand aus dem mittlerweile mannstiefen Loch, als plötzlich das Geräusch von Metall auf Holz ertönt. Ihr haltet inne und starrt gebannt auf das Schimmern im nassen Sand, während eure Herzen den Käfig eurer Brust zu sprengen drohen. Mit beinahe panischer Hektik beseitigt ihr den übrigen Sand und steht keine halbe Stunde später schwitzend vor einer großen, eher schlichten, aber sehr robust verarbeiteten Truhe. Mit zitternden Händen blickt ihr euch an: Dies ist der große Augenblick, auf den ihr alle hingearbeitet habt. All eure Sorgen werden gleich ihr schäbiges Ende finden. Käpt'n Haken tritt vor und öffnet langsam die Verschlüsse...



Anmerkung: Dieses Bild ist ein ironischer Kommentar. In eurer Schatztruhe sind selbstverständlich wirkliche Schätze!

Also, lieber Spielleiter, gönne deinen Spielern das Vergnügen, den Schatz ausgiebig zu beschreiben. Lass sie reihum die Kostbarkeiten

imaginieren, die ihre Charaktere mit feuchten Augen erblicken. Belohnung muss sein – auch für die Spieler!

# ENTERKÄMPFE



---

**E**s ist vollbracht. Ihr habt die schwere Schatztruhe auf die *Krachende Molly* getragen, das Beiboot hochgezogen und die Anker gelichtet. Aus der anfänglichen Euphorie über den neugewonnenen Reichtum ist inzwischen eine gelinde Form der Panik geworden, da nicht nur euer stolzes Schiff mit Schlagseite und zerfetzten Segeln im türkisen Wasser der Bucht liegt, sondern nur wenige hundert Meter entfernt auch die um einiges größere, schnellere, besser bewaffnete und garantiert feindliche gesonnene Galeone des Gouverneurs.

---

Das klingt natürlich jetzt unglaublich dramatisch (und wird es hoffentlich auch), aber sicherlich werden deine Spieler den bösen Gouverneur *Rowan de Fuiñero* bald plattgemacht haben. Es steht jetzt vollkommen offen, wie die Spieler diese Herausforderung bewältigen werden.

## 1. Der Heimlich-Still-und-leise-Weg

Zugegeben nicht der nachhaltigste, aber vielleicht der ungefährlichste Weg. Vielleicht können die Spieler den Gouverneur so lange

hinhalten, bis sie das wichtigste an ihrem Schiff repariert haben, vielleicht locken sie die *Blutige Marie* in ein Riff, vielleicht sabotieren sie auch das feindliche Schiff und humpeln dann durch die seichten Wellen davon. Vielleicht versenken die Charaktere heimlich das gegnerische Schiff, ermeucheln den Anführer oder übernehmen die Galeone.

Bei dieser Methode könnte die Bedrohung das Entdeckt-Werden symbolisieren, das heißt: Jeder Charakter ist entdeckt, eingeker-

kert, getötet, das Schiff wird übernommen. Aber natürlich darfst du dir ganz nach Belieben böse Konsequenzen ausdenken, falls die Spieler entdeckt werden. Wenn die Zeit abgelaufen ist, geht die Sonne auf und alle subversiven Akte der Charaktere werden von der strahlenden Gerechtigkeit des Tages aufgedeckt.

Ziel: 40, Schwelle: 6, Bedrohung: 2, Zeit: 4

## 2. Klassische Piratentaktik

Volle Breitseite, Drehbassen und Kettenkugeln. Vielleicht ein gut gezielter Schuss auf das Munitionslager oder auf den Steueremann. Ihr müsst selbst entscheiden, wie viel historische Unkorrektheit ihr ertragen könnt; Piraten haben sich im Goldenen Zeitalter niemals auf Feuergefechte mit den wesentlich größeren und besser bewaffneten Schiffen eingelassen, sondern sind gleich zum Enterkampf übergegangen. Aber das hier ist ein Spiel und die Wahrscheinlichkeit, ein solches zu gewinnen, ist gegeben. Schließlich habe ich die Werte bewusst knapp gehalten. Geht also danach, was ihr in diesem Moment spannender findet. Du darfst deine Spieler auch gern fragen, was sie tun würden, anstatt die *Blutige Marie* gleich angreifen zu lassen. Auch hier gilt: Die *Krachende Molly* hat 3 Chi und fängt zu gleichen Teilen Schaden auf.

Bedenke, dass niemand der Charaktere schießen kann, jeder also nur zwei Würfel

zur Verfügung hat. Aber die Herausforderung ist auch immer noch anders zu lösen, als durch bloße Gewalt. Beispiel: Während des Feuergefechtes lobt der Smutje die Mannschaft und ruft ihr aufmunternde Kommentare zu (*Beliebt und beleibt*). Der Moses schlüpft während des Enterkampfes flink zwischen den Kämpfern hindurch und löst ein tragendes Tau, worauf eine Rahe freidreht (*Ich bin klein und komme überall hin*). Der Käpt'n macht feindliche Soldaten abtrünnig, in dem er ihnen Teile des Schatzes verspricht (*Geborener Anführer*). Der Erste Maat steuert das Schiff in eine bessere Position und versucht, den Feind auszumanövrieren (*Keiner steuert dieses Schiff besser als ich*).

Im Falle des Enterkampfes kommt zu der normalen Bedrohung auch noch der Gouverneur höchstselbst dazu. Entweder er duelliert sich mit einem Charakter (die anderen haben gewiss noch anderes zu tun) oder alle am Duell beteiligten Spieler dürfen sich nur insgesamt 6 Würfel erzählen.

Ziel: 40, Schwelle: 6, Bedrohung: 2

### Rowan de Fuiñero:

4 Chi, 6 Würfel

5 – Um diese Piraten zu vernichten, ist mir jeder schmutzige Trick Recht!

4 – Mein messerscharf geschliffenes Rapier

3 – Hohe Schule

1 – Papageienfedernallergie

---

**I**hr habt es geschafft! Der fiese, freche und fermaledeite Gouverneur Rowan de Fuiñero ist besiegt und ihr seid im Besitz des wohl größten Piratenschatzes der ganzen Karibik. Arrr! Was werden die tapferen Helden dieser in den Sonnenuntergang segelnden Geschichte wohl damit anstellen? Dies und noch viel mehr werden wir wohl das nächste Mal erfahren, wenn es wieder auf weite See geht.

---