



**Das Schwarze Auge** (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuervettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für den Wolkenturm in den Wettbewerb und erreichte Platz 7.

# Unter dem Totenkopfbanner

von Arne Weber

Kontakt: [arneweber@yahoo.de](mailto:arneweber@yahoo.de)

Für 3–5 Helden der Erfahrungsstufen 7 bis 10  
Ort: Perricum, Perlenmeer  
Zeit: 30 nach Hal

# Unter dem Totenkopfbanner

## Ein DSA Abenteuer für drei bis fünf Helden mittlerer Stufen

Komplexität: (Meister/Spieler): sehr hoch  
Anforderungen: Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, (Zauberei)  
Erfahrungsstufen: 7-10  
Ort und Zeit: Perricum, Perlenmeer, 30 n. Hal  
Ich gehe für [www.wolkenturm.de](http://www.wolkenturm.de) ins Rennen!

### Inhaltsverzeichnis:

Prolog .....	2
Das Abenteuer im Überblick .....	3
I. Mitgegangen .....	5
1. In welchem man nach Perricum gelangt, ein Attentat überlebt und in der Folge einen Magier kennenlernt.....	5
2. In welchem eskortiert, geflohen und gejagt wird bis ein Turm erreicht ist .....	9
3. In welchem ein Buch die Neigung entwickelt, den Leser in seinen Bann zu ziehen.....	13
II. Mitgefangen .....	14
4. In welchem die Helden sich selbst nicht mehr kennen, aber zu sehr beschäftigt sind nach Charypso zu fliehen, um darüber nachzudenken.....	17
4. In welchem die Helden sich selbst nicht mehr kennen, aber zu sehr beschäftigt sind nach Charypso zu fliehen, um darüber nachzudenken.....	18
5. In welchem verschnaufft, nachgedacht, ein Plan gefasst und eine hässliche Begegnung überstanden wird .....	21
6. In welchem Nacht und Nebel eine wichtige Rolle spielen und man nach fliegender Überfahrt in eine feindliche Stadt eindringt, in der ein Magier des Rätsels Lösung weiß .....	24
III. Mitgehangen .....	28
7. In welchem man den strategischen Rückzug antreten muss und ein ungleiches Gefecht Verluste bringt.....	28
8. In welchem man vorgeschriebene Pfade verlässt und mit einer Schlange verhandelt.....	31
9. In welchem sich entscheidet, ob das letzte Gefecht den Zauber zu lösen vermag .....	34
Epilog.....	38
Anhang .....	39
Heldenrollen / Meisterfiguren.....	39
Das Buch des Admirals .....	43
Mast und Schotbruch – Was der Seemann so schnackt .....	45
Die Argonaut .....	47
Die Schiffe des Admirals .....	49
Der Dorn von Thalusa .....	50
Abbildungsnachweis / Literaturhinweise.....	51

DSA Abenteuerwettbewerb  
Arne Weber  
[arneweber@yahoo.de](mailto:arneweber@yahoo.de)

Für Bartholomäus, Armabaro (RIP), Borsus (RIP), Smurf und Francesco Gonzaga (RIP). Lasst uns das Rollenspiel beibehalten, bis wir alte Männer sind.  
Für Volker, der selbst um 5 Uhr morgens sturzbesoffen in Bologna noch von Kampagnen träumen kann.

## Prolog

30 n. Hal, Maraskansund

Er konnte spüren, wie das Schiff unter der Wucht der Einschläge erzitterte. Schuss um Schuss fraß sich durch die Bordwände und pflügte, einen todbringenden Hagel von Holzsplittern mit sich reißend, durch das Zwischen- und über das Hauptdeck. Das Schreien der Männer und Krakonier drang bis auf seinen erhöhten Platz auf dem Achterdeck hinauf. Als er sich nach vorne beugte, sah er das Blut seiner Männer durch die Speigatten an der Bordwand herunterrinnen. Mit einem lauten Krachen brach der Fockmast, schien einen Moment wie eingefroren leicht geneigt in der Luft zu hängen bis er sich gravitatisch nach vorne beugte und schräg über das Schiff stürzte. Für einen Moment senkte sich unter seinem Gewicht das gesamte Schiff nach Backbord und die ‚Maraskan‘ verlor das letzte bisschen Fahrt, trieb hilflos auf den Wellen. Leichte Beute für die verdammten Mittelreicher. Er konnte die tiefe Stimme des Maaten vernehmen: „Klariert die Wuhling da, bringt Äxte herbei und kappt...“ Der Rest ging im hohen Pfeifen der nächsten Breitseite unter, die krachend auf Steuerbord einschlug. Das zweite Schiff war längseits gegangen und er wusste, dass dies das Ende sein würde.

Das schreckensbleiche blutverschmierte Gesicht seines ersten Offiziers tauchte neben ihm auf: „Admiral, wir müssen die Flagge streichen!“ Er warf einen Blick zu der Flagge, die immer noch straff im Top des Großmastes auswehte und jedem verriet, dass die ‚Maraskan‘ der Stolz der Flotte des Protektors Helme Haffax war.

Das Gefecht musste nun schon über zwei Stunden dauern und zum ersten Mal in seiner über dreißigjährigen Laufbahn als Seeoffizier schmeckte er den bitteren Geschmack der Niederlage auf den Lippen.

Er hatte gekämpft wie ein Löwe. Ein Blick auf die ‚Praisstolz‘, die querab trieb, verriet ihm, dass sie sich nur noch mühsam über Wasser halten konnte. Einen Gegner hatte er in Grund und Boden geschossen, aber gegen die Übermacht von drei Schivonen war er machtlos.

Mit einem Mal wünschte er sich nichts sehnlicher als wieder auf der ‚Kaiser Raul‘ zu stehen, so wie

damals als er noch unter der Flagge des Mittelreichs segelte und das südliche Perlenmeer unter seiner eisernen Faust erzitterte. Und mit diesem Gedanken kam die Erinnerung an das Buch. Sein Werk! Sein Meisterstück! War etwas gleichartiges überhaupt schon geschaffen worden? Über drei Jahre hatte er beständig Zauber auf Zauber gewoben, die magische Tinte, die über die Seiten floss, formte mit jedem neuen Wort ein immer komplexer werdendes Muster an Energiefäden, einen Kosmos, eine Welt für sich. Und dann war es vollbracht! Nie würde er vergessen, als er das erste Mal seine Geschichte, seine Erinnerung betrat. Alles war da: die schmeichelnde Wärme des Westwindes, der Geschmack nach Salz in der Luft, die Mannschaft auf dem Deck. Was würde er geben, um noch einmal dorthin zurück zu kehren!

„Sie kommen, sie kommen von allen Seiten!“ Der Ruf endete in einem erstickten Gurgeln und der Anblick seines ersten Offiziers, der sich verwirrt an den Hals griff, als wolle er sich vergewissern, ob der Armbrustbolzen tatsächlich seine Kehle durchschlagen habe, brachte ihn wieder zur Vernunft.

Zeit für das große Finale!

Die Enterkommandos sprangen von beiden Seiten auf die in die Zange genommene ‚Maraskan‘ und fegten den spärlichen Widerstand seiner noch lebenden Männer hinweg. Schon brandete die Meute auf das Achterdeck zu, da breitete er die Arme aus und seine Stimme erhob sich zum Orkan. Wie von selbst sprangen Elmsfeuer um ihn empor, zuckten bläulich knisternd das Deck entlang und zwei Windhosen, nicht mehr als feine, kaum handtellergroße Wirbel erst, bildeten sich unter seinen Handflächen, wuchsen in die Höhe und erreichten bald die Größe zweier junger Bäume. Mit einem Fluch schleuderte er sie auf die entsetzte Menge. Er sah noch wie sie die ersten Mittelreicher erfassten und meterweit in die Luft warfen, dann traf ihn einer harter Schlag an den Hinterkopf.

Sie hatten ihn in die Knie gezwungen, aber ergeben hatte er sich nicht, dachte er, bevor alles in gnädig schwarzer, unendlich tiefer Stille versank.

## Das Abenteuer im Überblick

Geschätzter Meister:

Erinnern Sie sich, wie Sie mit vierzehn Jahren Stevensons 'Schatzinsel' lasen, Seite um Seite geradezu verschlungen und wünschten Sie wären Jim Hawkins und belauschten versteckt in der Apfeltonne Long John Silver und seine Spießgesellen? Es ist auch ein bisschen von diesem Wunschtraum darin, wenn wir heute als Ritter, Elfen oder Zwerge auf Abenteuer ausziehen.

Aber haben Sie ebenso davon geträumt, Long John Silver zu sein? Nicht der Held, sondern sein Gegenspieler, der am Ende gar den Tod findet?

Und was wäre, wenn Ihnen gar keine Wahl bliebe und Sie sich tatsächlich auf wundersame Weise in einem Buch wie der 'Schatzinsel' wiederfänden und Sie erkennen, dass die Rolle des zum Tode verdamnten Antihelden die einzige ist, die Ihnen bleibt...

Das Abenteuer, dessen Verlauf Sie auf den nächsten beiden Seiten zusammengefasst finden, beginnt mit einem Gefangenentransport von Perricum nach Gareth im Jahre 30 n. Hal und springt völlig unvermittelt in ein Seeräuberszenario im Perlenmeer, in dem der eben noch Gefangene die Helden erbarmungslos über die Wellen jagt.

Alles beginnt ganz harmlos, als in einem Husarenstreich der dezimierten Perlenmeerflotte, dessen traurige Reste die meiste Zeit über an den Quais von Perricum verrotten, der zu Helme Haffax übergelaufene Admiral Horatio Filibuster lebendig gefangen genommen wird. Der Magier und Seeoffizier ist nicht nur unter den Seeleuten des Mittelreichs eine Legende, sondern auch dem Adel und der wohlhabenden Bürgerschaft wohl vertraut. Als unerbittlicher Jäger der Piraten des Südens hat er sich vor Jahren einen Namen gemacht und sein von ihm selbst verfasster Tatsachenroman „Klarschiff zum Gefecht“ hat seine Heldentaten bis in die belesten Bürgerstuben und Adelskemenaten des Mittelreiches und des lieblichen Feldes getragen. Keiner jedoch ahnt, dass in dem Original, dass Filibuster schuf, noch ganz andere Qualitäten ruhen, als ein atemloses Lesevergnügen am Kamin...

Just zu dem Zeitpunkt, da Filibuster in die Kerker Perricums geschleift wird, erreichen die Helden die Stadt, in der die neuesten Nachrichten einen wahren Begeisterungssturm ausgelöst haben. Nicht nur, dass Seeleute, die einst unter dem Admiral segelten, für ihre Erinnerungen eine reiche Zuhörerschaft finden, auch sein Buch erfreut sich plötzlich wieder äußerster Beliebtheit. Und dass zumindest ein belester Held ein Exemplar erwirbt, versteht sich fast von selbst.

Doch die schwarzen Lande schlagen bald zurück und ein Attentat auf dem Marktplatz, bei dem die Helden sich bewähren, dämpft die Freude über die Gefangennahme des Verräters beträchtlich. Dank ihres Einsatzes werden die Helden vom Antimagier und Diplomaten Stravos Satorius, der mit dem Verhör des Admirals beauftragt ist, angeworben, den Gefangenen heimlich nach Gareth zu überstellen, wo ihm ein großer Schauprozess bereitet werden soll. Es kommt wie es kommen muss. Kaum zwei Tagesreisen von Perricum entfernt, entkommt ihnen der Verräter.

In wilder Verfolgungsjagd durch nächtliche Wälder und Dünen stellen die Helden dem Admiral nach und entdecken endlich, wohin der Entflohenen entkommen ist. Kaum einen halben Tagesmarsch entfernt erhebt sich jener Turm, in dem Filibuster vor sieben Jahren begann, am Original seines Tatsachenromans zu arbeiten und dabei einen Zauber webte, der den Helden noch zu schaffen machen wird. Bestrebt seine Flucht zu vereiteln, stürmen sie den Turm und hetzen Filibuster bis in das höchste Turmgemach, in dem er sich verbirgt. Als es den Helden gelingt, die Tür aufzubrechen, ist der Admiral verschwunden. Nur das handgeschriebene Original des Buches liegt noch aufgeschlagen in der Mitte des Raumes. Und als der Blick des Mutigsten auf die eng beschriebenen Seiten fällt, erhebt sich ein Wirbelsturm aus ihrer Mitte und zieht die Helden unerbittlich in das Buch hinein, in dem zuvor bereits der Admiral verschwand...

...und plötzlich finden sich die Recken unvermittelt auf einem bewaffneten Kaperschiff wieder. Wie ihnen nach und nach klar werden wird, sind sie mitten in die Handlung des Buches verschlagen worden. Aber nicht nur das: sie sind auch

nicht sie selbst, sondern finden sich in die Rollen handelnder Personen versetzt. Genauer gesagt, in die Figuren des brutalen Kaperkapitäns Fortinbras und seiner Offiziere. Und diesen ist im Buch die Rolle der niederträchtigen Gegenspieler vorbehalten, die vom wahren Helden, dem Admiral Horatio Filibuster über das Perlenmeer gejagt und nach blutiger Seeschlacht ihrem verdienten Ende am Strick zugeführt werden.

So sehen sich ihre Recken für den Rest des Abenteuers mit drei entscheidenden Herausforderungen konfrontiert: ihrer Mannschaft gegenüber ihre neuen Rollen glaubhaft zu verkörpern, den Rotzen des Admirals so lang als möglich zu entkommen und schnell einen Weg zu finden, den Zauber zu beenden bevor sie noch am Strick enden. Ihr einziger Vorteil: dass ihnen die Handlung bereits bekannt ist, denn das Buch wird ja zumindest einer ihrer Helden erworben und fasziniert gelesen haben...

Blutige Seegefechte, schwüle Nächte in verkommenen Piratenspelunken, eine Mannschaft, die nur vom Gedanken an gemeinsame Beute zusammengehalten wird und ein furchteinflößender Gegner, der in seinem Element ist: haben Sie keine Hemmungen im Hauptteil des Abenteuers das Genre lustvoll auszuschlachten und fordern Sie ihre Spieler gleich doppelt. Alrik zu spielen mag manchmal nicht ganz einfach sein, aber wird Alrik auch als Käpt'n Fortinbras überzeugen?

### **Aufbau und Rüstzeug**

Das Abenteuer zerfällt in drei Teile von je drei Kapiteln: In 'Mitgegangen' tragen sich die Ereignisse wie berichtet bis zum Verschwinden der Helden im Buch zu. In 'Mitgefangen' wird es ihnen gelingen eine Lösung zu entwickeln, um dem Zauber zu entkommen und in 'Mitgehangen' werden sie in dem Piraten Dagon Lolonna einen Verbündeten gewinnen müssen, der ihnen hilft, den Admiral im letzten Gefecht doch noch zu besiegen. Erst wenn sich die Handlung nicht wie im Buche vorgesehen erfüllt, löst sich der Bann und sowohl Horatio Filibuster als auch die Helden kehren zurück. Im Epilog bringen die längst vermissten Recken den Admiral ohne weitere Vorkommnisse nach Gareth und ernten das ihnen zustehende Lob. Sollte der Admiral zu Tode

gekommen sein, wird das Unternehmen wohl als Fehlschlag gewertet, denn einem toten Verräter kann kein Schauprozess gemacht werden. Vermeiden Sie, wenn möglich, diesen eher unrühmlichen Ausgang des Abenteuers.

Der recht umfangreich gewordene Anhang umfasst die Rollenprofile, in die ihre Helden schlüpfen werden samt Meisterpersonen, das Buch des Admirals 'Klarschiff zum Gefecht' und detaillierte Beschreibungen der wichtigsten Schiffe. Unter der Überschrift 'Mast und Schotbruch – Was der Seemann so schnackt' sind einige seemännische Begriffe und ihre Bedeutungen erläutert. Glauben Sie mir: Wenn Sie damit um sich werfen, ist das Ihr i-Tüpfelchen für eine stimmungsvolle Atmosphäre.

Der Abbildungsnachweis und ein paar Literaturtipps schließen den Anhang ab.

Folgende DSA Spielhilfen sind leider unerlässlich:

Aus der Box 'Al Anfa und der tiefe Süden' benötigen Sie den Band 'Unter Piraten'. Die dort erläuterten Regeln für Seegefechte haben aus Platzgründen hier nicht noch einmal aufgenommen werden können.

Als Karte reicht völlig die ausfaltbare große Aventurienkarte, auf der alle vorkommenden Orte im Perlenmeer verzeichnet sind. Eine kleine Karte, die als Orientierungshilfe gedacht ist, finden Sie auf Seite 14.

### **Von den Helden**

Ein Wort noch zu den Helden, die Sie ins Abenteuer führen. Von Geweihten (Ausnahmen: Efferd- und Phexgeweihte), insbesondere inquisitorischen Praios- und ehrversessenen Rondrapriestern rate ich Ihnen inständig ab. Die Verstellung, die Sie ihnen im Hauptteil abverlangen müssen, wäre nicht glaubhaft zu verkörpern. Auch ein Elf wird als ungewaschener Pirat bei Salzfleisch und Brackwasser sich irgendwann vor lauter Verzweiflung ins Meer stürzen. Muten Sie das einem elfischen Helden nicht zu.

Ansonsten können Sie willkommen heißen, was da kommt. Übrigens ist Segelerfahrung nicht oder kaum erforderlich, weil ihre Helden auf die Kenntnisse ihrer 'neuen Identität' Fortinbras und Konsorten vertrauen können (s. II Mitgefangen).

# I. Mitgegangen

## 1. In welchem man nach Perricum gelangt, ein Attentat überlebt und in der Folge einen Magier kennenlernt

### Perricum

*Hintergrund: Wie die Helden ins Abenteuer kommen:*

Wenn Sie eine Anstoßmotivation brauchen, um ihre Helden auf den gemeinsamen Weg nach Perricum zu bringen, greifen Sie einfach auf einen nicht weiter ausgespielten Kleinauftrag zurück. Eine Möglichkeit wäre, dass über einen Bekannten eines der Helden der Kontakt zu dem Waffenhändler Antonius Grubenhagen hergestellt wird. Dieser liefert im Auftrag des Statthalters Waffen von ... (wählen sie eine Stadt aus, die für ihre Helden bequem zu erreichen ist) nach Perricum und sucht händeringend nach vertrauenswürdigen Begleitern, die ihm gegebenenfalls einen starken Arm bieten können.

Der dickliche Grubenhagen ist ein wenig schwatzhaft, aber ansonsten ein angenehmer Begleiter, der jeden Helden mit einer halben Dukate pro Reisetag entlohnen wird. Er empfiehlt ihnen auch den großen Gasthof 'Schwert und Schild' am Marktplatz von Perricum als Unterkunft.

*Allgemeine Informationen:*

In weitgeschwungenen sanften Kurven zieht sich die Reichsstraße durch das grüne Hügel-land. Immer wieder nähert sie sich dem trägen breiten Darpat, auf dem schwer beladene Lastkähne ihre Fracht stromauf- und stromabwärts führen. Schon könnt ihr den schwachen Salzgeruch des Meeres riechen, eine letzte Hügelkuppe wartet noch darauf erklommen zu werden, und vor euch erheben sich aus einer flachen Senke die gewaltigen Mauern Perricums, trotzig Bastion gegen das Vordringen der Schwarzen Lande. Hoch über der Stadt aber, auf den Steilklippen vor ihren Toren, liegt der Sitz der Kirche unserer Göttin Rondra, die Löwenburg. Ein Anflug von Stolz durchfährt euch beim Anblick der Dutzenden von ihren Türmen wehenden Fahnen und Wimpeln, die wie zur Herausforderung an die borbaradiani-

schen Potentaten von der ungebrochenen Bereitschaft des Mittelreichs künden, jedem Feind entschlossen die Stirn zu bieten.

*Hintergrund: Perricum*

Perricum ist eine Stadt in ständiger Kriegsbereitschaft. Von hier aus wird das eingeschlossene Beilunk mit Nahrungsmitteln versorgt und von hier aus beginnt so manches Abenteuer in die Schwarzen Lande. Außerdem ist Perricum der Sitz des Rondraordens, der in der Löwenburg residiert, der wehrhaftesten Feste die Aventurien kennt. Dementsprechend ist alles in der Stadt ein wenig mehr als in anderen mittelreichischen Städten. Ein wenig rauher, ein wenig religiöser und sich der ständigen Gefahr ein wenig mehr bewusst.

Umso stärker fällt auch die Ausgelassenheit auf, die jedermann in Perricum erfasst zu haben scheint, wenn die Helden in der Stadt ankommen. Es ist, als sei eine nervöse Anspannung, die sonst die Stadt fest im Griff hielt, für einen Moment abgefallen. Vor zwei Tagen kehrten drei Schiffe der dezimierten Perlenmeerflotte, die gewöhnlich zur Untätigkeit verdammt an den Hafenuais verrottet, von einem Husarenstreich zurück. Sie waren eine Woche zuvor im Schutz der Dunkelheit ausge-  
laufen und hatten in einem Meisterstück das Flaggschiff des Helme Haffax auf offener See niedergekämpft. Dabei war dessen Kapitän, der Admiral Horatio Filibuster, in ihre Hände gefallen. Jener ist im Mittelreich kein Unbekannter. Als Admiral der Perlenmeerflotte hatte der hervorragende Seemann und brillante Elementarmagier sich großen Ruhm erworben, bis er vor zwei Jahren die Seiten wechselte.

Seine Bekanntheit verdankt er aber auch dem von ihm verfassten Tatsachenroman 'Klarschiff zum Gefecht', in dem er seine Erlebnisse im Perlenmeer zum Abenteuerroman verarbeitet hat (s. Anhang).

#### *Meisterinformation:*

Nehmen Sie ihre Helden bis zum Attentat mit auf relativ frei zu gestaltende Streifzüge durch Perricum. Lassen Sie dabei die Helden die Aufbruchstimmung in der Stadt spüren. An allen Ecken und Enden ist der Admiral, der zur zentralen Figur des Abenteuers werden wird, Tagesgespräch. Auf Nachfragen wird jeder gerne bereit sein, ihren Recken von dem harten Gefecht, der Gefangennahme des Admirals und dem triumphalen Einlaufen der Schiffe samt öffentlichem Ehrenempfang zu berichten. Sollte die Helden der Weg in den Hafen führen, können sie auch die drei Schiffe sehen, von denen eines allerdings, die 'Praisstolz', arg zusammen geschossen ist und mehr an ein Wrack erinnert. Im Gasthof 'Schwert und Schild', eine Herberge mit großer, stark besuchter und lauter Gaststube können sie vielleicht auch einen der Seeleute treffen, die dabei gewesen sind. Achten Sie darauf, dass der Admiral insgesamt nicht zu schlecht wegkommt. Als Seemann und furchterregender Magier, der mit Windhosen und Feuerbällen um sich wirft, genießt er die größte Hochachtung, als Überläufer ist er jedoch „nicht mehr als ein elendes Verräterschwein, das seine dreckige Seele verkauft hat...“. Im Gasthaus sollte dem Helden mit dem höchsten Sinnesschärfewert auch der Magier Stravos Satorius auffallen, der hier Ausschau nach Heldengruppen hält. Der Magier will unerkant bleiben, doch der „alte Kerl mit den merkwürdig prüfenden Augen“ entgeht keinem scharfen Heldenauge. Ansprechen lässt er sich nicht. Bevor sich jemand zu ihm durch die Schankstube durchkämpfen kann, ist er verschwunden.

#### *Spezielle Informationen:*

Bauen sie einige Begegnungen ähnlich der beiden unten geschilderten ein, um die Helden auch für die persönliche Geschichte des Admirals zu interessieren. Vergessen Sie ebenfalls nicht, sein Buch immer wieder mit zu erwähnen. Wenn sie dem Ganzen mehr Pfeffer geben wollen, lassen sie einen Langfinger unter der Zuhörerschaft des Geschichtenerzählers die Taschen eines Helden plündern:

Der Sensationsspekulant: Ein buckliges Männchen mit verschlagenem Blick ist plötzlich wie

aus dem Nichts neben euch aufgetaucht. Über seine Schultern ist ein breiter Ledergurt geschlungen, der einen Bauchladen hält, in dem eine Vielzahl von Blättern liegt. Augenscheinlich sind es Zeichnungen, von denen er einige herausgreift und sie Euch unter die Nase hält: „Seht her, edle Herren: -Die Vernichtung der Borbaradianer durch die frommen Seeleute aus Perricum und die Gefangennahme des verräterischen Admirals Filibuster-. Oder hier: -Die Schändung der Frauen von Hot Alem durch den Seeräuber Fortinbras und seine Spießgesellen- und dazu passend -Die blutige Vergeltung des Admirals Filibuster an Fortinbras und seinen Spießgesellen für all ihre götterlästerlichen Taten.“ Offensichtlich will er euch die Zeichnungen verkaufen. Sie sind gar nicht mal schlecht gezeichnet und voller brutaler und pornografischer Details. Und er hat noch mehr...

Der Geschichtenerzähler: Auf einer Gemüsekiste am Straßenrand steht ein alter Mann, der eine Zuhörerschaft von gut 20 Leuten um sich versammelt hat. Seine tiefe Stimme trägt weit über die Straße und seine Ausführungen sind von lebhaften Bewegungen seiner knochigen Hände, ja seines ganzen Körpers begleitet. „Eine Geschichte aus der Zeit, da der schwarze B.... noch nicht den Admiral versucht hatte und dieser mit Heldenmut gegen die Pest, den Abschaum, was sage ich: das Geschwür am Arsche unseres Kontinents kämpfte .... (dramatische Pause) den grausamsten aller Piraten: Fortinbras! Im Jahre 20. n. Hal hat es sich aber zugetragen, dass...“

Ein kleiner Junge, kaum älter als zehn Jahre, sammelt mit einem Hut den Heller der Zuhörer für die Darbietung des Geschichtenerzählers ein.

#### *Hintergrund: Buchdruckergasse*

Auf ihren Streifzügen durch Perricum müssen die Helden auch durch die Buchdruckergasse kommen. Spätestens hier sollte einer der Beleseneren ein Exemplar von 'Klarschiff zum Gefecht' erwerben, das ihm heftigst angepriesen wird. Händigen sie ihm anschließend den Tatsachenroman aus dem Anhang aus. Die Buchdruckergasse ist eine kleine Sensation in Perricum. Seit der Erfindung des Buchdrucks in

Punin sind nur wenige Jahre vergangen und die schweren hölzernen Druckpressen, in denen die Lettern einzeln gesetzt werden müssen, sind eine Revolution für das Schriftwesen. Vier Druckereien sind in der Gasse zu finden, die sich ihre eigene Kundschaft erschlossen haben. In einer ist die Zwergin Hildgard Hügelfels gerade dabei, eine Neuauflage von 'Klarschiff zum Gefecht' zu setzen. Dazwischen gibt es Antiquariate, einen Laden für geografische Karten und jede Menge Schreibstuben, in denen auf Wunsch Liebesbriefe, Rechtsdokumente oder Anschläge verfertigt werden.

#### *Allgemeine Informationen:*

„Oh Verzeihung, mein Herr!“ Ein hochgewachsener Mann in blauer Robe und schwarzer Kappe ist hastigen Schrittes um die Ecke gekommen, die Arme, auf denen er eine Unzahl von Pergament- und Papierrollen balanciert, weit vorgestreckt. Durch den Zusammenprall sind einige Rollen in den Straßendreck gefallen und laut jammernd versucht er sie aufzuheben, während er sich bemüht, mit einer Hand den Rest festzuhalten. Die Gasse, aus der er gekommen ist bietet einen erstaunlichen Anblick. Eine Vielzahl von Schildern über zwei Ladenzeilen rechts und links des schmalen Bürgersteigs locken den belesenen Aventurier. „Dionysios - Liebesbriefe für Sie und Ihn“, „Gebetsbreviere und Erbauungsliteratur - bei Moshe lässt der Rondraorden drucken“, „Antiquariat Eisenbeiss“... Hinter einer offenen Ladenfront sieht ihr zwei Männer in Lederschürzen die an einem Gewinde drehen, das eine Platte auf eine Art hölzernen Tisch absenkt. Eine Zwergin mit Spuren von Druckerschwärze an den dicken Fingern steht dahinter an einem Regal mit vielen kleinen Schubladen, aus denen sie metallene Lettern zusammensucht. Fasziniert seid ihr stehengeblieben, als eine schrille Stimme plötzlich durch die Gasse quieckt. „Die große Schriftversteigerung geht weiter meine Damen und Herren. Aus naheliegendem Anlass bietet Ihnen Vonotar Vulgata jetzt drei Exemplare des Klassikers „Klarschiff zum Gefecht“ des berühmten und verabscheuten Admirals Filibuster. Bieten Sie mit und erwerben sie Bücher zu Kleinstpreisen.“

## **Das Attentat**

#### *Meisterinformationen:*

Die bisher geschilderten Ereignisse werden sich innerhalb des ersten oder der ersten beiden Tage abgespielt haben. Bevor sich in der Runde staubtrockene Schläfrigkeit breit macht, rütteln Sie die Helden mit ein wenig Action auf. Das Attentat hat vor allem das Ziel, die Heldengruppe für den Magier Stravos Sartorius (s. Anhang) interessant zu machen. Außerdem zeigt es den Helden deutlich, dass nicht nur Gruppen aus dem Mittelreich in die schwarzen Lande eindringen können, sondern auch kleine Kommandoeinheiten der Borbaradjünger das Reich infiltrieren. Die Nachricht, dass der Verräter Filibuster nach Perricum überführt wird, ist mittels einer göttlichen Verständigung sofort nach Gareth gelangt. Dort wurde der langjährige Diplomat und Spezialist für Antimagie Stravos Satorius beauftragt, nach Perricum zu reisen, den Gefangen zu verhören und schließlich sicher nach Gareth zu transportieren. In einem triumphalen Prozess will die Kaiserin demonstrieren, dass es gegenüber Verrätern keine Gnade zu erwarten gibt. Satorius fürchtet allerdings, dass es während des Transports zu borbaradianischen Übergriffen kommt und so beschließt er, eine vertrauenswürdige Abenteuergruppe mit der klammheimlichen und geheimen Überführung des Admirals zu betrauen.

#### *Hintergrund: Das Attentat*

Die Attentäter schlagen am späten Vormittag auf dem vielbesuchten Markt zu, auf dem sich möglichst auch ihre Helden aufhalten sollten. Vielleicht verlassen sie gerade nach dem Frühstück das Gasthaus. Während ihr Anführer den Marktplatz im Auge behält, schieben jeweils zwei die auf zwei Handkarren verteilten Hylailer Bomben in Position. Eine soll in der Marktmitte unter möglichst vielen Menschen zur Detonation gebracht, die zweite in etwa gleichzeitig in die Schankstube des „Schwert und Schild“ gerollt werden. Damit erhoffen sie sich, neben der hohen Opferzahl eine Feuersbrunst zu entfachen, die auf die benachbarten Häuser überspringt. Ihren eigenen Tod nehmen sie bereitwillig in Kauf.



#### *Spezielle Informationen (für einen Helden):*

Während du dich auf dem gutbesuchten Marktplatz umsiehst, bleibt dein Blick auf einer gedungenen Gestalt mit braunem Kapuzenumhang haften. Sie lehnt betont lässig an einer Säule auf dem obersten Treppenabsatz zum Gerichtsgebäude, dessen Frontseite zum Markt hin zeigt. Ein ausgezeichnete Platz, um alles auf dem Markt im Auge behalten zu können, denkst du unwillkürlich. Und plötzlich weißt du, warum er dir aufgefallen ist. Die Bewegungen seines Kopfes sprechen der Lässigkeit seiner Haltung Lügen. Ruckartig, ja nervös, schießt sein Blick über den Marktplatz. Du siehst in dieselbe Richtung, kannst aber im Gewimmel der Menschen nichts Auffälliges entdecken. Bloß einen verdeckten Gemüsekarren, der von zwei Männern durch die Menge geschoben wird...

#### *Meisterinformationen:*

Die Gruppe der Attentäter besteht aus einem fünfköpfigen Kommando aus Maraskan, das sich schon länger in Perricum befindet. Es ist in Reaktion auf die Gefangennahme Filibusters kurzfristig aktiviert und mit den Hylailer Bomben versorgt worden. Diese bestehen aus mit Pech und Segeltuch abgedeckten Holzfässern, die mit Hylailer Öl gefüllt wurden. Als Bonbon gewissermaßen schwimmt in dem Öl eine Silberkugel, auf die ein Kulminatio Kugelblitz gewirkt wurde. Erreicht die brennende Zündschnur das Innere eines Fasses entfaltet sich eine Sprengkraft, die in einem Radius von 20 Metern Tote und Verletzte fordern wird. Das Hylailer Öl lässt sich nicht durch Wasser, sondern nur mit Sand löschen.

Geben Sie ihren Helden die Chance, zufällig zu entdecken, was sich anbahnt. Wenn sie hellwach sind, kann es ihnen sogar gelingen, eine Explosion zu verhindern, weil der Karren, der für das „Schwert und Schild“ bestimmt ist, das Gasthaus noch nicht erreicht hat, wenn die erste Bombe hochgeht. In jedem Fall können Sie für einzelne Helden eine ganze Reihe von spannenden Situationen kreieren, die sich in schneller Abfolge, immer wieder den Schauplatz wechselnd, durchspielen lassen:

- Die Verfolgung des Anführers durch die Straßen/über die Dächer, bis dieser sich zum Zweikampf wendet.
- Die Verhinderung des zweiten Anschlags und das anschließende Gefecht mit den beiden Attentätern, während womöglich die Lunte am Fass schon brennt.
- Hilfeleistung bei den Verletzten und zum Teil noch brennenden Opfern in der Marktplatz Mitte.
- Vielleicht hat auch ein Haus Feuer gefangen und muss schleunigst gelöscht werden, bevor sich die Flamme ausbreiten.

#### *Hintergrund: Kontakt mit Sartorius*

Sind die Helden nach erfolgreichem Einsatz wieder beisammen und von der Stadtgarde bedankt, tritt Stravan Sartorius an sie heran und wird sich vorstellen. Er erzählt den Helden, dass er ihren Einsatz beobachtet habe und ihre Dienste gerne in Anspruch nehmen würde. Ob sie schon einmal in der Löwenburg gewesen seien? Nein? Dann würde es höchste Zeit. Alles weitere werden sie dann schon erfahren. Noch am selben Abend nimmt sie Sartorius mit.

#### *Die Werte der Attentäter:*

Der Anführer:

Mu: 13; At: 15; Pa: 14 (links); LE: 43 RS 3 (leichter Hart-holz-harnisch)

TP: 1W+2 WV 4/4 (Langdolch und Hakendolch (links); GST 1; AU: 54; MR 5 (9 für Beherrschung dank Amulett))

Gelegentlich wird der Anführer versuchen, mit dem Hakendolch die Klinge des Helden aufzufangen und zu zerbrechen. Dazu ist eine angesagte gute Parade fällig und anschließend eine KK-Probe. Ist beides erfolgreich, muss der Held einen Bruchtest durchführen. Bleibt die Waffe ganz, kann er nur mit einer KK+5 verhindern, dass sie ihm aus der Hand geprellt wird. Ist der Held waffenlos wird der Attentäter mit dem Hakendolch zustechen (1W+1), auf dessen Spitze ein Waffengift (Beginn W 6 KR, Krämpfe (At/Pa -4; GS/2) aufgetragen ist.

Der Rest:

Mu: 12; At: 13; Pa: 12; LE: 38 RS 2 (Waffenrock)

TP: 1W+4 WV 7/7 (Nachtwind, verborgen unter ihren Umhängen), GST 1, AU: 50; MR 4

## 2. In welchem eskortiert, geflohen und gejagt wird bis ein Turm erreicht ist

### Der Auftrag

#### *Hintergrund: Die Löwenburg*

Die Löwenburg liegt außerhalb Perricums auf den Steilklippen und fällt an ihrer Ostseite dreißig Meter tief zum Meer hin ab. Sie ist eines der wehrhaftesten Bauten, die Aventurien kennt und ihre schiere Größe ist Grund genug, einem den Atem zu rauben. Auf ihr residiert das Oberhaupt der Rondrakirche, das sogenannte Schwert der Schwerter, und selbst für abgebrühte Helden wird dieser Besuch etwas Besonderes sein. Stravan Sartorius wird sie in einer geschlossenen Kutsche hinaufbringen lassen, die direkt vor dem Eingang des roten Turms hält. Während der Fahrt ist ihm kein Wort zu entlocken. An den beiden Rondrageweihten in goldblitzender Rüstung und samtrotenem Umhang vorbei wird er sie in die Kavernen und Kellergewölbe der Burg bringen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Der Gang macht eine scharfe Rechtsbiegung und eine Reihe weiterer Stufen führen in einen hohen Saal, dessen mit rondragefälligen Fresken ausgemaltes Kreuzkuppelgewölbe von Säulen gestützt wird. In seiner Mitte steht ein quadratischer Käfig und auf seinem verschmutzten Boden sitzt ein Mensch. Zumindest soweit ihr das erkennen könnt. Ein breiter Eisengürtel umgibt die Hüften. An Fußgelenken und Unterarmen sind schwere Eisenbänder befestigt, die mit dem Gürtel durch massive kurze Ketten verbunden sind und dem Gefangenen nur die geringste Bewegungsfreiheit erlauben. Sein Kopf wird durch einen eisernen Stirnreif auf die Brust gedrückt. Mühsam hebt er den Kopf, als ihr näher tretet. Das linke Auge ist von einer Augenklappe verdeckt, im Rechten aber brennt Euch ungezügelter Hass entgegen. Ihr blickt in das schmale, von eiserner Strenge geprägte Gesicht des Admirals Horatio Filibuster...

#### *Hintergrund: Der Auftrag*

Der Admiral erweist sich als nicht besonders gesprächig. Die wenigen Worte, die er und Sar-

torius austauschen, sollten aber daraufhin deuten, dass die beiden sich schon lange kennen.

Aus dem Schatten tritt eine Hochgeweihte der Rondra hinzu, die sich mit kühlem Kopfnicken als Ortrun von Hegeling vorstellt (s. Anhang). Sartorius wird anschließend einen Silentium Silentille (CC, S.264) über den Käfig sprechen und die Helden zu einem Tisch in der hinteren Ecke bitten. Dann werden Ortrun und er erläutern, warum sie hier sind. Folgende Elemente gehören dazu...

- Die Geschichte: Für die Geschichte des Admirals greifen Sie auf die Hintergrundinformationen im Anhang zurück. Erzählen sie von seinem Einsatz für das Mittelreich und nennen Sie seine freiwillige Entlassung und das Buch. Sartorius wird sicherlich auch von ihrer persönlichen Bekanntschaft erzählen.

- Die Schilderung: Eine lebhafte Schilderung des Gefechts kann Ortrun beitragen, die auf einem der Schiffe war. Lassen Sie sich vom Prolog inspirieren.

- Die Aufgabe: Die Kaiserin selbst wünscht einen Prozess des Admirals in Gareth. Das Attentat in Perricum hat jedoch Sartorius Befürchtung verstärkt, dass Angriffe auf den Transport nicht ausbleiben werden. Deswegen wird es zwei Transporte geben. Einen offiziellen unter Führung von Ortrun und ihrer Schwadron und einen geheimen, den die Helden mit dem echten Filibuster durchführen sollen.

- Die Reise: Während Ortruns Gruppe auf der Reichsstraße reisen wird, sollen die Helden die wenig befahrene Küstenstraße nach Süden nehmen, um dann nach Westen zwischen Baburin und Perricum zum Rashtulswall durchzustoßen und nordwestwärts nach Gareth zu gelangen. Eine schnell gezeichnete Karte, in der Sie die Ortschaften und Filibusters Turm aus Kapitel 2 und 3 einfügen, könnte für die Helden hilfreich sein.

- Die Belohnung: Jeder Held erhält 100 Dukaten. Gleichzeitig wird sich Sartorius für einen besonderen Wunsch jedes Helden einsetzen. Sei es eine Audienz bei der Kaiserin, ein kleines Landgut oder eine besondere Waffe.

### *Meisterinformationen*

Die Überführung des Admirals fällt formell unter die Zuständigkeit Ortruns. Ihr passt weder die Anwesenheit von Sartorius, die sie als Bevormundung empfindet, noch der phexgefällige Plan, den dieser ausgeheckt hat. Persönlich beleidigt von dem Mangel an Vertrauen, den ihr der Magier entgegenbringt, wie sie meint, hat sie für die Helden nur Verachtung übrig und lässt sie das auch deutlich spüren.

### *Hintergrund: Der Gefangenentransport*

Den Helden wird eine einfache vierspännige Kutsche zur Verfügung gestellt. Das Innere ist dem Admiral vorbehalten. Sartorius empfiehlt den Helden, den Kontakt mit dem Gefangenen auf das Nötigste zu beschränken und diesen nur in Ausnahmefällen aus der Kutsche herauszulassen. Keinesfalls dürfen die Fesseln entfernt werden, denn nur sie verhindern, dass der Admiral seine Zauberei einsetzen kann (s. *Mysteria Arkana* S. 64).

## **Die Reise**

### *Spezielle Informationen:*

Mit Begegnungen wie den beiden folgenden können sie die Helden während der zwei Reisetage bis zur Flucht des Admirals auf Trab halten:

- Es ist nicht mehr weit bis nach Giebelsheim, da nähert sich euch ein Trupp von gut 20 Reitern. In der roten Abendsonne schimmern ihre Kettenpanzer, als seien sie von Blut befleckt. Mit einem Ruck hebt der Anführer die Hand und der Trupp fächert hufeisenförmig über die Straße aus, zügelt die Pferde und erwartet euer Kommen.

Bei der Gruppe handelt es sich um in Perricum stationierte Garethische Reiterei, die von einem Rondrageweiheten geführt wird. Seitdem das Meer nicht mehr sicher ist, patrouillieren regelmäßig Trupps an der Küste. Die Krieger kommen aus Giebelsheim, das in der vorigen Nacht von Wasserleichen, die aus dem Meer auftauchten, heimgesucht wurde. Sie sind sehr misstrauisch und fragen ausgiebig nach dem Wohin und Wieso. Schließlich wollen sie das Innere des Wa-

gens durchsuchen. Der Name Ortrun von Hegeling kann hier Wunder wirken.

- „Halt!“ Keine hundert Schritte vor euch läuft ein Mann vom Wegesrand mitten auf die Straße. „In Tsa's Namen, ich flehe Euch an, halt!“ Mit Mühe kommt die Kutsche zum Stehen. „Meine Frau ist schwanger und jetzt haben die Wehen eingesetzt. In Krähenwinkel gibt es eine Hebamme, aber wir können zu Fuß nicht mehr weiter. Sie hat schreckliche Schmerzen, bitte edle Herren...“

Die Begegnung soll die Helden in die Zwickmühle zwischen Hilfsbereitschaft und Geheimhaltungspflicht zwängen. Auf einem Pferd lässt sich die gebärende Frau natürlich nicht transportieren. Oder ist vielleicht ein erfahrener Medicus unter den Helden?

## **Orte am Wegesrand**

### Sesum und Giebelsheim

...sind beides kleine Fischerdörfer, die unmittelbar am Meer liegen. In Sesum, das die Helden gegen Mittag des ersten Tages durchqueren werden, ist gerade Markttag und die Straße, die zwischen den weißgekalkten Häusern verläuft, ist völlig verstopft von Händler- und Bauernkarren. Eine hervorragende Gelegenheit, frischen Fisch zu erwerben. Giebelsheim erreichen die Helden am ersten Abend. Die Scheiterhaufen, auf denen noch die Wasserleichen brennen, die in der Nacht zuvor über das Dorf herfielen und zwei Bewohner töteten, sind nicht zu übersehen. Der Überfall ist der erste dieser Art und wird von allen als Omen für noch ausstehende, viel schlimmere Geschehnisse, gewertet. Geben Sie den Helden ruhig das Gefühl, diese könnten mit ihnen zu tun haben. Außerdem gibt es hier einen anständigen Gasthof und einen ummauerten Innenhof, der groß genug für die Kutsche ist.

### Krähenwinkel

...ist ein armseliges Nest von wenigen Köhler- und Bauernkaten, das einige Meilen weit ab von der Küste liegt. Die Küstenstraße verläuft hier ein gutes Stück landeinwärts und zwischen den Dünen und dem Dorf liegt ein fünf Meilen breiter Waldstreifen (s. *Flucht*). Die Helden erreichen es am zweiten Abend. Für Reisende auf der Küs-

tenstraße gibt es einen recht dürrtigen Gasthof (Wanzen?) mit einem Stall, der groß genug für die Kutsche ist.

### **Der Ausbruch**

#### *Hintergrund: Ein Trumpf im Auge*

Auch Magier machen Fehler. Obwohl Filibuster bei seiner Gefangennahme gründlich untersucht wurde, entging sowohl seinen Bewachern als auch später Stravos Sartorius der letzte Trumpf des Admirals. In seiner leeren linken Augenhöhle sitzt ein Glasaugen, das eben ein wenig mehr ist, als nur ein Glasaugen. Belegt mit Arcanovi und einem gewaltigen Imperavi Animus (CC S.36) verbirgt sich hinter der weißen Murmel ein veritables Artefakt. Weil Filibuster zudem noch stets die Augenklappe trägt, ist bisher niemand auf die Idee gekommen, Böses zu vermuten. Der Admiral wartet nur auf die passende Gelegenheit, den Zauber einzusetzen. Unabhängig davon, ob er mitbekommt, wohin die Reise geht, schlägt er am zweiten Tag zu, wenn er sich weit entfernt genug von Pericum, aber immer noch nah genug an der Küste glaubt. Wenn er den Kopf beugt und die am Gürtel verketteten Hände hebt, kann er seine Augenklappe gerade so erreichen. Opfer wird der Held sein, der ihm im Laufe des zweiten Tages das Essen bringt oder ihn seine Notdurft verrichten lässt. Der Befehl des Admirals wird lauten, ihn am Abend (die Helden befinden sich dann in Krähenwinkel) zu befreien.

#### *Spezielle Informationen:*

Unter der verrutschten Augenklappe siehst du in das milchigtrübe Weiß eines rund geschliffenen Glasauges, das im vernarbten Krater der linken Augenhöhle schwimmt. Ein Anflug von Ekel erfasst Dich, als der Admiral mit einem schnellen Zucken Wange und Augenbraue zusammenzieht und das liedlose starre Auge für einen Moment unter den Wülsten des zerstörten Fleisches verschwindet. Es dauert nur den Bruchteil einer Sekunde. Dann entspannt sich die Muskulatur und das Auge wird wieder sichtbar. Ein seltsames Licht scheint jetzt von ihm auszugehen: deinem Mund, bereits zum Warnruf geöffnet, entdringt kein Laut, während das Licht sich gleißend hell ausbreitet. Du spürst wie es durch dich hindurch zu deinem Geist vorstößt und an Deinen psychischen Schilden zu kratzen beginnt wie ein Fingernagel der mit aller Gewalt über eine

Schiefertafel gezogen wird. Dein Widerstand bricht in sich zusammen! Und es ist die Stimme eines strengen Gottes, die in dir wiederhallt: „Nach Einbruch der Dunkelheit wirst Du, mein treuer Gefolgsmann, mir unbemerkt meine Fesseln lösen.“ Eine unbändige Freude durchströmt dich und du fühlst dich, als wärest du hinter das Geheimnis der menschlichen Existenz gekommen. Es ist ja so einfach. Es gibt nur das eine Ziel...

#### *Meisterinformationen:*

Der Ausbruch des Admirals ist eine Schlüsselstelle im ersten Teil des Abenteuers. Sie sollten hier besonders gut präpariert sein, schließlich werden ihre Helden bereits im Vorfeld alles dafür tun, um genau das zu verhindern. Der Einfluss des Imperavi Animus, unter dem einer ihrer Helden steht, gibt ihnen allerdings die Möglichkeit, einen großen Teil der Verantwortung auf den entsprechenden Spieler abzuwälzen. Mein Vorschlag ist folgender: Nehmen Sie Ihren Spieler für einen Moment in den Nebenraum mit und beschreiben Sie ihm erst dort, was mit ihm geschieht. Da der Zauber nur subjektiv auf seinen Adressaten wirkt, werden auch Helden, die vielleicht in der Nähe sind, nicht das Geringste mitbekommen. Machen Sie ihm klar, dass er bis zum Abend alles dafür tun wird, damit er den Admiral heimlich und unauffällig befreien kann. Das schließt selbstverständlich Ablenkungsaktionen für die anderen Helden mit ein.

### **Die Flucht**

#### *Hintergrund: Jagd durch Wald und Dünen*

Sobald der unfreiwillige Fluchthelfer wieder bei Sinnen ist und Alarm geschlagen hat, werden die Helden die Verfolgung des Geflüchteten aufnehmen.

Das Ziel Filibusters: Der Geflüchtete hat (wenn er es vorher nicht wusste) von einem Dorfbewohner erfahren, wo er sich befindet und wird versuchen zur Küste zu gelangen. Von dort will er südwärts zu seinem alten Heim: dem Turm Seewacht (s. Karte). Zwischen 21 und 26 Hal hat er hier gelebt und an seinem Buch gewirkt. Sie werden den Namen auch als Entstehungsort des Buches in „Klarschiff zum Gefecht“ finden. Sein

Weg zur Küste wird ihn durch Wald und Dünen bis zum Meer führen:

Wald: Direkt hinter dem Dorf beginnt ein dichter Waldstreifen, der sich gute fünf Meilen bis in die Dünenlandschaft unmittelbar an der Küste hinzieht. Schildern Sie den Wald als teilweise undurchdringliches Buschdickicht, in dem Helden auf Pferden kaum schneller vorankommen als ihre Gefährten zu Fuß (heftige Reitproben). Dornen und spitze Zweige zerreißen die Kleidung und hinterlassen blutige Schrammen im Gesicht. Der Boden ist größtenteils sandig und gute Fährtenleser haben bei Fackelschein wenig Mühe Fußabdrücke zu sehen, wenn sie denn wissen, wo sie suchen müssen.

Dünen: Der Wald läuft langsam in eine Hügelkette von sandigen Dünen aus, die in einem Gürtel von bis zu zwei Meilen der Küste vorgelagert sind. Der tiefe Sand macht die Fortbewegung zu einer schweißtreibenden Tortur. Der Admiral wird in den Dünen einen Visibili Vanitar (CC S. 232) sprechen, damit die Helden ihn nicht sehen.

Meer: Kurz bevor der Flüchtende das Meer erreicht, wird er wieder sichtbar. Die Helden sollten den Nackten und völlig Erschöpften mit dem Rücken zum Meer stellen. Mit einem letzten Kraftakt wird er einen In See und Fluss (CC S. 221) sprechen und sich ins Meer stürzen.

#### *Meisterinformationen:*

.Ziehen sie die Spannungsschraube gewaltig an und inszenieren Sie eine atemlose Jagd auf den Flüchtigen, bei dem die Helden dem Admiral bis auf Tuchfühlung nahe kommen und dieser sich mit deftigen Zaubern zur Wehr setzt.. Denken Sie daran, dass es nur der Dunkelheit, den Zauberkünsten des Admirals und purem Pech der Helden zu verdanken ist, dass er knapp entkommt. Insgesamt sollten die Helden jederzeit das Gefühl haben, als Jäger überlegen zu sein. Nutzen Sie die folgenden Beispiele, um sich weiter anregen zu lassen.

#### *Spezielle Informationen:*

- Ihr bewegt euch in langer Kette langsam durch den Wald. Gerade so weit voneinander entfernt, dass der eine die Fackel des anderen noch sehen kann. Aufmerksam beobachtet Du

die Büsche (Sinneschärfe +5). Ist dort nicht...ja hier hängt ein Fetzen Tuch. Ihr seid auf der richtigen Spur.

- Leise, ganz leise bewegst du dich auf das unterdrückte Keuchen, das von irgendwo dort zwischen den Büschen kommt, zu. Ihr seht euch in etwa gleichzeitig. Wie ein Raubtier (Ge-Probe) springst du auf ihn zu, während du aus voller Kehle brüllst. Deine Hand bekommt eine Schulter zu fassen. Bevor du ihn niederreißen kannst, fällt der Untergrund plötzlich in eine steile Senke ab und ihr rollt ineinander verschlungen in den Matsch eines kleinen Wasserloches, das sich dort gebildet hat. Außer Atem kommt ihr beide wieder auf die Füße, seine Hand zuckt in seltsamer Geste vor und ein stechender Schmerz lässt dich in den Matsch sinken (Gliederschmerzen Nadelstich CC, S. 175). Hinkend humpelt er davon.

- Die Spuren führen zweifellos in das kleine Gehölz. Leise schleicht ihr Euch von verschiedenen Seiten auf das Dickicht zu (Schleichen +3). Jetzt könnt ihr ein leises Murmeln vernehmen, als ob eine Formel gesprochen würde (Zorn der Elemente CC, S. 93). Ein Brausen hebt an, das Dornendickicht beginnt zu zittern, die Wurzeln lösen sich aus dem Boden und wie ein Pfeil, der eben noch verharrend auf der Sehne ruht, mit einem Mal dem Ziel entgegenschneilt, so schießt die Wand aus Dornen auf euch zu und schleudert euch zu Boden. Im Lichtschein der im Gestrüpp liegenden Fackeln seht ihr kurz das bleiche, schweißbedeckte Gesicht des Admirals, als er an euch vorüberhastet. Er hat Angst. Und er ist mit seinen Kräften am Ende. Dort vorne beginnen die Dünen und danach kommt schon das Meer. Wo will er dann noch hin?

#### *Meisterinformationen:*

Nachdem der Admiral im Meer verschwunden ist, werden die Helden überlegen, wohin er geflüchtet sein könnte. Auf Ihrer Karte können Sie einen Hinweis geben, wenn Sie Seewacht, den Turm Filibusters, mit aufnehmen. Dann sollte sich einer der Helden, die des Admirals Buch gelesen haben beim Studieren der Karte daran erinnern, dass ihm der Name Seewacht vertraut vorkommt. Geben Sie ihm nötigenfalls einen Erinnerungsschub. Es ist wichtig, dass die Helden die gedankliche Verbindung von Turm Seewacht als Entstehungsort des Buches hergestellt haben,

wenn sie den Turm betreten. Erst dann ist nachvollziehbar, warum sie ausgerechnet dort auf das

Original stoßen.

### 3. In welchem ein Buch die Neigung entwickelt, den Leser in seinen Bann zu ziehen

#### *Hintergrund: Seewacht*

Der Turm erhebt sich auf einer spärlich bewachsenen, kaum eine Quadratmeile messenden, Felseninsel, die etwa hundert Schritt vor der Küste liegt und bei Ebbe beinahe trockenen Fußes erreicht werden kann. Ein wackliger Holzsteg, in dem sich grüner Tang festgesetzt hat, führt vom Ufer hinüber. Aus mächtigen Basaltblöcken grob zusammengefügt, ragt der zinnenbewehrte Turm gut zwanzig Schritt in die Höhe, dem Arm eines Giganten ähnlich, der seine zusammengeballte Faust jedem Schiff drohend entgegen schüttelt. Neben den Turm duckt sich ein niedriges einstöckiges Steinhaus mit Reetdach und der kleine verzweifelte Versuch eines Gemüsegartens zeugt davon, dass hier noch jemand leben muss. Auf der dem Meer zugewandten Seite der Insel liegt ein kleiner windgeschützter Hafen, in dem ein Fischerboot festgemacht ist.

#### *Meisterinformationen:*

Wenn die Helden die Insel erreichen, ist der Admiral natürlich schon da. Er packt ein paar letzte Sachen zusammen, die er im Fischerboot mitnehmen will. Mit diesem plant er, sich bis nach Maraskan durchzuschlagen. Doch bevor die Helden den Hafen entdecken können, werden die beiden Hunde angeschlagen haben, kräftige Tuzaker, die neben der massiven Eichentür des Turmes angekettet sind und jeden Fremden, der die Insel betritt, mit furchteinflößendem Gebell ankündigen. Wer in den Turm will, muss erst an diesen Prachtexemplaren vorbei. Der alte Jorge, treuergebener Diener seines Herrn, hat in den langen Jahren seiner Abwesenheit das Haus gehütet und kommt den Helden mit einer Sturmlaterne entgegen, um sie aufzuhalten.

Sind die Helden an dem weit über Sechzigjährigen vorbei, können sie so eben noch die Eichentür des Turmes zuschlagen hören, in den sich der Admiral flüchtet. Eigentlich wollte er das Buch nur mitnehmen, doch jetzt wird er nicht anders können, als ins Buch selbst zu fliehen. Während die Helden die steile Wendeltreppe des

Turmes empor laufen, ist ihnen Filibuster nur wenige Treppenabsätze voraus.

#### Der Turm:

Drei Stockwerke sind in den Turm eingezogen, die jeweils von der steinernen Wendeltreppe durchbrochen werden. Im ersten Stock ist eine Studierstube mit massiven Bücherregalen eingerichtet, im zweiten hängen große Seekarten an den Wänden und eine ganze Reihe verstaubter Navigationsinstrumente verteilen sich im Raum. Im dritten aber ruht auf blauem Stoff inmitten einer mit Zauberkreide gezeichneten Windrose das Original von „Klarschiff zum Gefecht“.

#### *Allgemeine Informationen:*

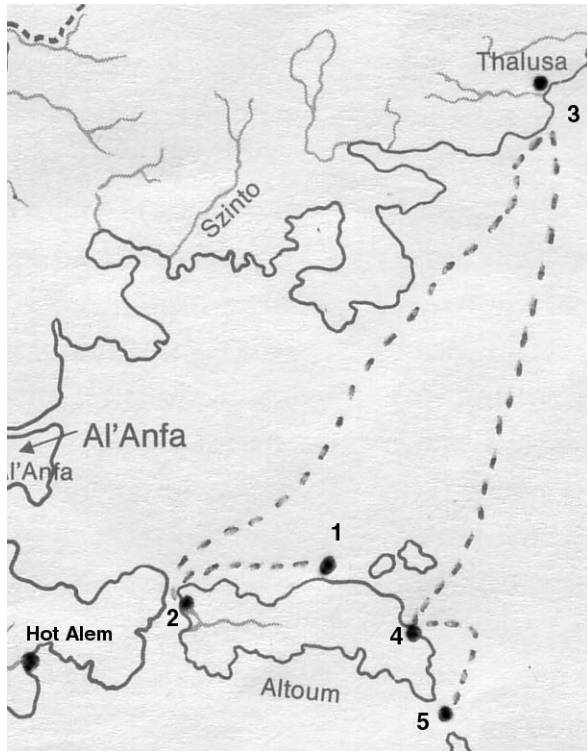
Ihr stürzt die letzten Stufen hinauf, doch zu spät. Mit lautem Krachen wird über Euch eine Luke zugeworfen und der Riegel vorgeschoben. „Narren, die ihr denkt, das Wild sei schon erlegt. Die Jagdsaison ist gerade erst eröffnet!“ Ein schrilles Lachen begleitet seine Worte. Mit aller Kraft werft Ihr Euch gegen die Luke und unter Euren Stößen splittert das ausgetrocknete Holz. Jetzt ist ein seltsames Murmeln über Euch zu vernehmen. Feuchtigkeit dringt durch die halb aus den Scharnieren gedrückte Luke und als sie mit lautem Knall aufbricht, stolpert ihr die letzten zwei Stufen in eine feuchte Nebelwand hinein die alles und jeden im Raum verschluckt. Vorsichtig, die Hände vorgestreckt, tastet ihr euch durch das Turmgemach. Der Admiral bleibt verschwunden. In der Mitte des Raumes aber stoßt ihr auf ein aufgeschlagen auf dem Boden liegendes Buch. Wie zufällig fällt Euer Blick auf den Kapitelanfang: „Und Fortinbras hätt' ich fast an einem Praiostag erwischt. Knapp 100 Seemeilen vor der Straße von Sylla sichtete ich am 10. Travia sein Schiff, die Argonaut.“, steht dort in feingeschwungener Handschrift geschrieben.

Ganz plötzlich tanzt ein Luftwirbel aus schwarzen Lettern auf den Seiten und noch bevor ihr reagieren könnt, wächst er sich zu einer rasend schnell um sich selbst drehenden Windhose aus. Der Sog zerrt an Euren Kleidern, ihr kämpft vergeblich, taumelt dem Zentrum entgegen und einer

nach dem anderen wird in den brodelnden Sturm hineingezogen, verschwindet mit einem letzten

Schrei mitten zwischen den Seiten des Buches...

## II. Mitgefangen



### Geschätzter Meister!

Nun beginnt der Hauptteil des Abenteuers, in dem die Helden in neuer Gestalt als Gefangene des Buches durch das Perlenmeer segeln werden. Damit Sie den Überblick und die Fäden in der Hand behalten, finden Sie auf den nächsten drei Seiten Hilfsmaterialien und Regelvorschläge.

Die nebenstehende Karte zeigt Ihnen die Route und die Stationen, die Ihre Helden auf der Argonaut, dem Schiff des Piratenhauptmanns Fortinbras, durchlaufen werden.

In der Tabelle darunter ist zu jedem mit Nummer versehenem Punkt Ort, Spielhandlung, ungefähre Zeitdauer und die entsprechenden Kapitel, in denen sie alles nötige finden, angegeben. Wenn Sie mögen, legen Sie diese Seite als Orientierungshilfe beim Lesen neben sich.

1.	70 Seemeilen vor Charypso	Die Helden finden sich auf der Argonaut wieder und werden von Admiral Filibuster nach Charypso verfolgt.	1 Tag	⇒ Kapitel 4
2.	Charypso	Die Helden lernen in Charypso den Piraten Dagon Lolonna kennen und kommen zu dem Schluss, dass ihnen der Magier Sartorius in Thalusa helfen könnte. Sie segeln nach Thalusa.	1 Tag 6 Tage	⇒ Kapitel 5 ⇒ Kapitel 6
3.	Thalusa	Die Helden erfahren in Thalusa von Sartorius, dass sie einen Verbündeten brauchen, um den Zauber zu brechen. Sie beschließen Dagon Lolonna aufzusuchen und segeln nach Altoum.	1 Tag 4 Tage	⇒ Kapitel 6 ⇒ Kapitel 7
4.	Dagon Lolonnas Versteck	In Dagon Lolonnas Versteck an der Küste Altoums verhandeln die Helden mit dem Piraten um seine Unterstützung.	1 Tag	⇒ Kapitel 8
5.	Das letzte Gefecht	Im letzten Gefecht mit Admiral Filibuster und seinen Schiffen eilt Dagon den Helden zu Hilfe, der Zauber fällt in sich zusammen und die Gruppe entkommt dem Buch.	1 Tag	⇒ Kapitel 9





## Was Helden im Allgemeinen angeht

### Geschätzter Meister

nun gilt: Von diesem Augenblick an schlüpfen Ihre Helden in neue Rollen. Alrik und seine Kumpanen sind von jetzt an: Kapitän Fortinbras, Leutnant Sandokan, Bootsmann Armabaro, der Medicus Tulinus Löw, genannt 'die Krähe' (bei 4 Spielern) und Schiffskoch Rumold (bei 5 Spielern).

Ihre ganze Kunst wird notwendig sein, um den Rollentausch und all die Schwierigkeiten, die damit auf ihre Gruppe zukommen, überzeugend und Schritt für Schritt darzustellen:

- Eigenschaften:  
Ihre Helden behalten von ihren Ausgangscharakteren alle 'geistigen Eigenschaften': Mu, Kl, Ch, In, sowie die Le und Ae. Von ihren neuen Rollen übernehmen sie alle 'körperlichen' Eigenschaften: Ff, Kk, Ge.
- Talente:  
Ihre Helden behalten alle Talentwerte ihrer Ausgangscharaktere. In ihren neuen Rollen übernehmen sie nur deren Spitzentalente bzw. Berufsfertigkeiten (s. Anhang). Diese haben sie intuitiv verinnerlicht. Nehmen Sie sich die Zeit, Ihren Helden zu schildern, wie sie zu Ihrem eigenen Erstaunen plötzlich genau zu wissen scheinen, wie man einen Kurs setzt, die richtigen Kommandos gibt oder eine Rotze abfeuert.
- Magie:  
Selbige könnte zu einem großen Problem werden. Schließlich wäre ein Fortinbras aus dessen Fingern Flammenstrahlen schießen, schwer zu erklären. Der einzige, dem man den sichtbaren Einsatz von Magie abnehmen würde, wäre Tulinus, dessen magische Fähigkeiten allerdings im Suff verkümmert sind. Einem Magier wird wohl nichts anderes übrig bleiben, als seine Kunst im Verborgenen zu wirken...
- Charakter:  
Konfrontieren sie ihre Helden mit Situationen, in denen sie Gelegenheit bekommen, herauszufinden, welche Charaktereigenschaften für ihre Rollen typisch sind und schildern Sie die Irritation der Mannschaft, wenn sie 'falsch' reagieren. Zur Unterstützung finden Sie im Anhang für jede Rolle vier deutlich herausgehobene Charaktermerkmale.
- s. Verkleiden:  
Fordern Sie gegebenenfalls s. Verkleiden Proben, um den Helden deutlich zu machen, dass es für den stürmischen Alrik ganz schön schwer ist, plötzlich den behäbigen Tulinus zu spielen.
- Anleitung:  
In Diego Cordobal, dem ersten Offizier, haben sie eine Meisterperson, die sie dazu benutzen können, ihren Kapitän anzuleiten. Mit Fragen wie „Kapitän, welchen Kurs sollen wir setzen?“ geben Sie ihm die entscheidenden Stichworte, bis er Kommandostruktur und Routineablauf an Bord verinnerlicht hat. Erfinden sie gegebenenfalls einen Küchenjungen, einen langgedienten Bombadeur usw., damit ihre anderen Spieler ebenfalls lernen, mit ihren neuen Aufgaben zurecht zu kommen.
- Soloausflüge:  
Sie merken schon: Es wird nicht ausbleiben, dass sie sich Zeit für Soloausflüge mit einzelnen Spielern nehmen. Das ist immer problematisch, weil die anderen in der Zwischenzeit nichts zu tun haben. Halten Sie deswegen Einzelaktionen kurz und springen Sie in schnellen Abständen zwischen den einzelnen Helden hin und her. Entscheidend ist, dass Tempo hoch zu halten.
- Heldinnen:  
Dass Sie es mit lauter männlichen Piraten zu tun haben, hat seinen einfachen Grund darin, dass in unsere Gruppe seit Jahren leider keine Frau gefunden hat. Sind Heldinnen mit unterwegs, ändern sie bitte das Geschlecht derjenigen Piraten, deren Rollen sie übernehmen werden, entsprechend. Es mag wohl auf den ersten Blick nach einem Heidenspaß aussehen, eine Heldin in einen Piraten schlüpfen zu lassen oder einen Held in eine Piratin. Dann laufen Sie allerdings Gefahr aus einer spannenden rollenspielerischen Herausforderung im Handumdrehen eine Satire zu machen, die bloß noch albern ist.

## Was Magier im Besonderen angeht

### Filibusters Welt

Ein Begründungsbaukasten für von überschlaun Magiern geplagte Meister!  
Das Folgende müssen Sie nur dann lesen, wenn Sie einen hochstufigen Magier mit sich ins Abenteuer führen:

#### Das Problem:

Sie kennen das: Hochstufige Magier mit einem guten Analüs und einer mindestens meisterhaften Magiekunde können zu wahren Meisternervensägen werden. Ihr Anspruch, alles verstehen zu wollen und zu müssen, mag Sie gerade in diesem magischen Szenario zu Schweißausbrüchen treiben. Hier finden Sie einen kleinen Baukasten, der Ihnen helfen wird:

#### Was zeigt ein **Analüs Arcanstruktur**?

- Die Umgebung:  
Die ganze Welt des Filibuster ist nichts als Schein. Spricht also Ihr Magier einen Analüs entpuppt sich buchstäblich Alles, sprich jeder Gegenstand, jede Person und jede Landschaft als ein transparentes Gebilde aus ineinander verwobenen Kraftfäden. Nehmen wir z.B. einen Seemann: Kennen Sie noch die Abbildungen aus dem Biologie Unterricht, die in einer schematisch gezeichneten Gestalt den Blutkreislauf des Menschen vorführten? So ähnlich wird der Seemann Ihrem Magier erscheinen: Pumpende, golden schimmernde Fäden verknüpfen sich zu pulsierenden Knoten oder laufen in der schwach goldumrissenen Gestalt in feinste Verästelungen aus.
- Der Himmel:  
Lenkt Ihr Magier den Blick nach oben, sieht alles anders aus. Eine feste goldene Kuppel formt das Himmelszelt. Gelegentlich huschen Blitze darüber hinweg, aber insgesamt vermittelt er den Eindruck einer alles umgebenden undurchlässigen Hülle.
- Die Helden:  
Der Anblick der Helden ist ziemlich ernüchternd. Sie sehen genau wie jede andere Person aus, schließlich verfügen sie ja auch nicht über ihre eigenen Körper. Wer genau hinsieht, der wird in ihren Köpfen einen kleinen schwarz pulsierenden Ball finden. Wie ein Parasit beherrschen die Helden ihre Wirtskörper.

#### Was für Rückschlüsse lässt eine **Magiekunde Probe** (TaW mind. 10) zu?

- **(+0)** Zwei Spezialgebiete sind hier meisterhaft vereint: das der Illusion und das der Beherrschung, aber wie das bleibt ein Rätsel.
- **(+5)** Der Himmel ist die Grenze dieser Welt und auch des Buches. Die Massivität der Kuppel weist darauf hin, dass nichts herein und nichts herausgelangen kann.  
Wird damit etwa der ein oder andere Zauber unmöglich?
- **(+10)** Wer die Kuppel zerstören könnte, der käme vielleicht heraus. Doch das ist mit den Mitteln, die der Gruppe bisher zur Verfügung stehen, einfach unmöglich.  
Hah! Beschwörungen könnten schwierig werden, wo soll denn hier ein Dämon herkommen?
- **(+15)** Der Weg, das Buch zu verlassen, kann nicht einer der Zerstörung sein. Soviel Gegenmagie lässt sich von innerhalb des Buches schwerlich auftreiben. Nein, es muss ein Trick her...doch welcher?
- **(+20)** Der Zauber lässt nicht nur von innen knacken, mit seinen eigenen Mitteln schlagen. Wie entlockt man einem Zauber sein Geheimnis? Man muss ihn selbst befragen....

#### Wie wirken **Zauber** in Filibusters Welt?

Das Buch selbst ist ein magisches Werk und das Zaubern bereitet hier keine Probleme, ganz gleich wie viel (Schein)Eisen ihr magiekundiger Held mit sich herumträgt. Aber: diese Welt ist hermetisch von der Realität abgeschlossen. Hier kommt kein Dämon rein und einen Limbus gibt es auch nicht. Deswegen funktionieren die folgenden Zauber nicht:

- |                               |                               |                   |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------|
| • Furor Blut und Sulphurdampf | • Heptagon und Krötenei       | • Pandaemonium    |
| • Tlalucs Odem                | • Weiße Mähne und goldner Huf | • Auge des Limbus |
| • Planastrale Anderwelt       | • Verschwindibus              |                   |

## **In welchem die Helden sich selbst nicht mehr kennen, aber zu sehr beschäftigt sind nach Charypso zu fliehen, um darüber nachzudenken**

### **Der Spieß wird umgedreht**

#### *Hintergrund: 70 Seemeilen vor Charypso*

Ein scharfer Nordostwind treibt die Wellen, die sich wie scharf akzentuierte Rippenbögen über das Perlenmeer spannen, vor sich her. Unter ihren Stößen sich wälzend, liegt die Argonaut begedreht in der See, von ihrem Großmast weht stolz das blutrote Banner mit dem kalkweißen Totenschädel. Aus ihren Geschützpforten ragen drohend die Mündungen der gespannten Rotzen. Sie sind auf einen kleinen Kauffahrer unter arabischer Flagge gerichtet, der keine zweihundert Schritt weitab ebenfalls begedreht auf das Prisenkommando wartet. Soeben ist das große Beiboot längseits gegangen und eine Schar buntgekleideter Piraten entert an Bord...

#### *Meisterinformationen:*

Nachdem das Buch die Helden verschluckt hat, finden Sie sich ohne Umschweife in ihren neuen Rollen just in der Situation wieder, die Filibuster im fünften Absatz seines Buches beschreibt. Nach wochenlanger Jagd auf die Piraten sind von den großen Kaperkapitänen nur noch Fortinbras und Dagon Lolonna übrig. Der Kauffahrer, den die Besatzung der Argonaut gestellt hat, ist die erste große Beute seit Wochen und nach kurzer Gegenwehr, die sich in einem Schüssen aus seiner kleinen schwenkbaren Rotze erschöpfte, hat er seine Flagge gestrichen und wartet auf die Plünderung. In wenigen Augenblicken wird Filibuster über der Kimm auftauchen. Die Helden befinden sich in diesem Szenario jeder in einer für seine Rolle spezifischen Situation. Nehmen Sie sich für jeden Spieler fünf Minuten Zeit, um daraus eine kleine, rollengerechte Szene zu kreieren. Armabaro muss die Männer zum Plündern einteilen, Krähe eine Operation durchführen usw.

#### *Spezielle Situationen:*

##### Fortinbras (auf dem Achterdeck):

Auf dem Achterdeck ist es ruhig. Neben dem Kapitän steht Diego Cordobal und beobachtet mit einem Fernrohr das Handelsschiff. „Sieht nach einem fetten Brocken aus, wahrscheinlich arabischer Seide!“, meint er und reicht dem Kapitän

das Glas. Von Vorschiff dringt das Schnattern der aufgeregten Männer herüber. „Beim Furch des Shruuf, Ruhe an Deck!“, brüllt der erste Offizier...

##### Armabaro (auf dem arabischen Schiff):

Das kurze Entermesser in den Mund geschoben zieht sich Armabaro über die Bordwand des Kauffahrers. Oben steht der Kapitän, um ihn drängt sich ängstlich seine Besatzung. Mit einem Blick zurück vergewissert sich Armabaro, dass die 12 Mann, die den Laderaum des Schiffes Stück für Stück ausräumen sollen, ihm folgen...

##### Sandokan (im Zwischendeck):

Der Leutnant geht im Zwischendeck auf und ab. An den Rotzen der Backbordseite kauern die Geschützbedienungen. Durch die offenen Pforten sieht man den arabischen Kauffahrer und wie das eigene Prisenkommando an Bord entert. Die Stimmung ist gespannt erregt, die Männer flüstern miteinander über die Beute und ob sich nicht doch noch Widerstand regen wird. Aus ihren verstohlenen Blicken, die sie ihm zuwerfen, wird klar, dass sie nur auf seinen Befehl warten, um die Hölle über das andere Schiff hereinbrechen zu lassen...

##### Krähe (im Unterdeck):

Die Schreie des sich windenden Mannes sind ohrenbetäubend. Das Bein ist kurz unterhalb des Kniegelenks völlig zerschmettert. Der ganze Tisch, auf den die beiden Gehilfen den Matrosen abgelegt haben, ist von Blut glitschig geworden. Der einzige Schuss des Kauffahrers war ausgerechnet über das Vordeck gegangen und hatte dabei einen Verwundeten gefordert. Krähe steht über ihn gebeugt, während die Gehilfen den Mann festhalten. Neben dem Tisch liegen Verbände, Salben und eine Säge...

##### Rumold (in der Kombüse):

In dieser Sekunde lässt der Küchenjunge die heiße Pfanne fallen. Mit lautem Scheppern kracht sie auf den Boden und das Öl, in dem das steinharte Salzfleisch schmoren sollte, ergießt sich über die Kombüsenplanken. Ängstlich blickt der Junge in Rumolds Gesicht. Verflucht, der Erbsenbrei riecht angebrannt. Noch ist die Mittagsmahlzeit nicht verloren...

#### *Allgemeine Informationen:*

„Segel über der Kimm!“ Der langgedehnte Ausruf des Ausgucks im Krähenest, gute zwanzig Meter über dem schwankenden Deck, hallt über die Argonaut und unterbricht für einen Moment jegliche Aktivität. „Was für ein Schiff?“, brüllt der erste Offizier zurück. „Kaum auszumachen, aber dem Schnitt der Segel nach könnte es die Kaiser Raul sein. Läuft hart am Wind direkt auf uns zu!“. Diego Cordobal nickt bedächtig. „Dieser verdammte Schweineadmiral. Ausgerechnet jetzt!“ Er schlägt mit der geballten Faust auf die Reling. „Ihr wollt Euch sicher selbst überzeugen, Käpt’n“, sagt er und deutet auf den schwankenden Mast.

#### *Meisterinformationen:*

Filibuster hat den Spieß umgedreht. Jetzt ist er der Jäger! Nun heißt es, blitzschnell zu überlegen. Da ihre Spieler offiziell noch gar nicht wissen, wer von ihnen eigentlich wer ist und sie zudem noch über das ganze Schiff verteilt sind, sollten sie Diskussionen über das gemeinsame Vorgehen gar nicht erst zulassen. Alles hängt an dem Spieler, der Kapitän Fortinbras verkörpert. Geben Sie ihm gegebenenfalls durch Diego Cordobal oder den Steuermann Hilfestellung, um ihm klar zu machen,

- dass ein Kampf hier nicht in Frage kommt.
- dass es bis in den Heimathafen Charypso nur knappe 70 Seemeilen sind (3/4 Tag).
- dass der Admiral die bessere Luvstellung hat und jede Sekunde zählt, damit er der Argonaut nicht den Weg in die Straße von Sylla abschneidet.
- dass die Männer sehr unzufrieden sein werden, wenn ihnen die Beute entgeht.

**(LW!)** Hier kommt zum ersten Mal der Loyalitätswert ins Spiel (s. Kasten nächste Seite). Bricht ihr Spieler die Plünderung sofort ab, wird die Fahrt nicht so dramatisch verlaufen wie im Folgenden geschildert, aber der LW sinkt. Ihr Spieler kann aber auch beschließen, nicht ohne Beute das Weite suchen zu wollen. In dem Fall heben Sie den LW um einen Punkt an. Es bleibt Zeit, um genau eine Bootsladung voll mit Stoffen und dem Bargeld des Handelsschiffskapitäns (100 Dukaten) auf die Argonaut zu bringen. Alles weitere wäre angesichts des Admirals, der immer näher kommt, Wahnsinn. Entfalten Sie einen richtiggehenden Aktionswirbel: da müssen Kommandos gebrüllt und die Männer in die Ra-

hen gescheucht werden. Armabaro muss verladen und wie ein Weltmeister das schwerbeladene Beiboot mit seinen Männern zur Argonaut zurückrudern, während im Hintergrund der weiße Fleck größer und größer wird. Prüfen Sie ihren Kapitän mit ersten Proben auf den Beruf Seeoffizier!

#### *Allgemeine Informationen:*

Mit wuchtigen Bewegungen taucht der Bug tief in die See, als die Argonaut in den Wind dreht und langsam Fahrt aufnimmt. Der Steuermann beobachtet mit scharfem Blick erst die Segel, zieht dann den Wind prüfend durch die Nase und wirft einen beiläufigen Blick auf den Schiffskompass. „Osten liegt an!“ bestätigt er und speit einen Strahl Tabakssaft zielsicher in den auf Deck verschraubten Spucknapf. „Jetzt heißt es warten und sehen wer die Fahrt bis zur Einfahrt für sich entscheidet.“, murmelt Diego.

#### *Meisterinformationen:*

Die Situation ist klar: Beide Schiffe steuern denselben Punkt im Osten an, die Einfahrt in die Straße von Sylla. Allerdings steht Filibuster nördlicher als die Argonaut. Bildlich mag man sich ein Dreieck vorstellen, auf dessen beiden Seiten die Schiffe entlang segeln. Wer zuerst die Spitze des Dreiecks erreicht, hat alle Vorteile auf seiner Seite. Allerdings wird es noch sechs bis sieben Stunden dauern, bis klar ist, wer das Rennen gewinnt.

Nehmen Sie jetzt ein wenig Fahrt raus, gönnen Sie Ihren Recken den Luxus zueinander zu finden und zu einer ersten Besprechung in der Kapitänskajüte zusammen zu kommen. Nun haben die Helden Zeit, ausgiebig die Lage zu analysieren und sich darüber klar zu werden, wohin es sie verschlagen hat. Von all den persönlichen Gegenständen, die Ihre Helden bei sich trugen, ist keiner mit in das Buch gelangt. Auch die Kopie von „Klarschiff zum Gefecht“ nicht, die sie in Perricum erworben hatten. Lassen Sie ihnen trotzdem das Exemplar, das Sie der Gruppe bereits in die Hand drückten. Es beschreibt den Verlauf der weiteren Handlung und gibt den Helden die entscheidenden Stichwörter und Personennamen, damit sie das Abenteuer bestehen.

Hat man sich erst mit der neuen Umgebung und dem neuen Äußeren vertraut gemacht, dann

lassen Sie die Helden zu guter Letzt eine Mütze voll Schlaf nehmen, bevor es noch einmal ernst wird.

#### *Hintergrund: Die Spitze in die Straße von Sylla*

Die Küste der Insel Altoum ist von dichtem grünen Urwald gesäumt. Scharfzackige, hochaufragende Felsen kündigen ihre Nordostspitze an. Zwischen der Ostseite der Insel und dem gegenüberliegenden Festland verläuft die Straße von Sylla. Bis vor kurzem noch wimmelte es hier von Kaperschiffen, die von Charypso, Sylla oder Hot Alem aus ins Perlen- oder ins Südmeer segelten, um reiche Beute zu machen. Heute ist die Gefahr hoch, auf ein schwerbewaffnetes Kriegsschiff seiner kaiserlichen Majestät zu stoßen. Die Durchfahrt ist nicht leicht zu durchsegeln. Insbesondere in Küstennähe wimmelt es von Untiefen.

#### *Meisterinformationen:*

Setzen Sie den vorläufigen Höhepunkt der Hetzjagd, indem sie ein kurzes spannungsgeladenes

Finale bieten. Die beiden Schiffe segeln auf Biegen und Brechen und nähern sich bis auf wenige hundert Schritt an. Tauschen Sie einige Breitseiten auf weite Entfernung aus, dann nach einigen glücklichen Proben schiebt sich die Argonaut vor die Kaiser Raul, segelt nach Süden in die Einfahrt ein und erreicht nach wenigen Seemeilen die schwerbewachte Einfahrt in den Hafen von Charypso.

#### *Allgemeine Informationen:*

Hinter Euch bleibt die Kaiser Raul zurück. Durch das Fernglas seht ihr in der untergehenden Abendsonne den Admiral in prächtiger Uniform stoisch auf dem Achterdeck seines Schiffes stehen, die Hände hinter dem Rücken verschränkt. Wäre es nicht viel zu weit, dann könnte man beinahe vermuten, dass er lächelt, so als wüsste er, dass seine Stunde unwiderruflich kommen wird.

#### **Der Loyalitätswert:**

Auf der Argonaut sind über fünfzig Männer versammelt, die nur von einem Gedanken zusammen gehalten werden: reiche Beute zu machen. Dafür sind sie bereit auf engstem Raum zusammengedrängt zu schlafen, schlechtes Essen zu erdulden und bei jeder Tages- und Nachtzeit aus den Hängematten gejagt zu werden, um Segel zu reffen oder zu trimmen. Aber sie sind eben keine Seeleute auf Schiffen der kaiserlichen Marine, die mit eiserner durchgesetzter Disziplin für absoluten Gehorsam sorgt. Fortinbras und seine Offiziere müssen ihre Autorität immer wieder neu beweisen, um die Mannschaft geschlossen hinter sich zu haben. Was aber passiert, wenn Fortinbras plötzlich Gnade walten lässt, wo er vorher keine gekannt hat? Was, wenn er feige reißt aus nimmt, weil am Horizont Filibuster auftaucht?

Mit dem Loyalitätswert (LW) geben Sie der Mannschaft ein Gesicht und fordern Ihre Helden. Er drückt aus wie treu die Mannschaft zu Ihren Recken steht. Im Verlauf des Abenteuers wird er sich gelegentlich ändern, je nachdem welche Entscheidungen Ihre Helden treffen und wie gut es Ihnen gelingt, ihre Rollen auszufüllen. Zu Beginn des vierten Kapitels hat die Mannschaft einen LW von 11.

#### **Wie verändert sich der LW?**

Wenn Sie im Text auf den Vermerk (**LW!**) stoßen, hat die dort geschilderte Spielsituation Auswirkungen auf die Loyalität. Verhalten sich die Helden hier so, wie es eine Piratenmannschaft von ihren Anführern erwarten darf, heben Sie den LW um 1 bis 2 Punkte an. Verhalten sie sich eigennützig, feige, unverantwortlich oder treffen eine Entscheidung, die ihre Mannschaft nicht verstehen wird, dann ziehen sie 1 bis 2 Punkte ab. Häufig werden sich Spielsituationen ergeben, die im Abenteuer selbst nicht beschrieben sind, in denen es aber darauf ankommt, ob ihre Helden als Fortinbras und Konsorten überzeugen. Belohnen sie hier gutes Rollenspiel mit 1 Punkt, ziehen Sie bei schlechter Darbietung 1 Punkt ab.

#### **Wie wirkt sich der LW aus?**

Orientieren Sie sich an der Tabelle. Beschreiben Sie die Stimmung oder erfinden Sie immer wieder beiläufige kleine Situationen, damit ihre Helden ein Gespür dafür bekommen, wie es um die Moral der Truppe steht.

LW	Stimmung	Boni/Mali
>16	Die Mannschaft folgt ihren Offizieren lachend bis in den Tod	Segelproben-2, Richtschützen-2, At/Pa-2
15-16	Träume von Gold, Kampfbegier, Lachen auf Deck, Seeräubergarn	Segelproben-2, Richtschützen-1, At/Pa-1
13-14	Die Mannschaft ist guter Dinge, Lieder, grobe Scherze	Segelproben-1
11-12	Die Stimmung ist ordentlich	-
9-10	Die Mannschaft ist verunsichert, Flüche, Klagen	Segelproben+1
7-8	Passiver Widerstand, Faustkämpfe auf Deck, Grüppchenbildung	Segelproben+2, Richtschützen+1 At/Pa+1
<7	Offener Widerstand, Zusammenrottungen, Meuterei	Können ihre Helden schwimmen?

## 5. In welchem verschnauft, nachgedacht, ein Plan gefasst und eine hässliche Begegnung überstanden wird

### Charypso:

#### *Meisterinformationen:*

Jetzt können Sie Ihre Spieler so richtig durchatmen lassen. In Charypso haben sie die Möglichkeit in einer wilden Nacht ihre Rollen nach Herzenslust auszukosten und in vollen Zügen die rauen Freuden des Piratenlebens zu genießen. Dabei werden sie Fortinbras ärgsten Rivalen Dagon Lolonna (s. Anhang) kennen lernen, in dem sie später einen Verbündeten gewinnen müssen. Am darauf folgenden Tag bereits segelt der Admiral nach Thalusa und die Helden werden feststellen, dass ihnen nicht anderes übrig bleibt, als ihm zu folgen, um dem Buch zu entkommen. Am nächsten Morgen schon durchbrechen sie mit ihrer verkaterten Mannschaft die Blockade und segeln Filibuster hinterher.

#### *Hintergrund: das Piratennest*

Das Beeindruckendste an Charypso sind wahrscheinlich seine Befestigungsanlagen. Auf den beiden Felsen, die recht und links die Zufahrt in den Hafen begrenzen und verengen, sind massive Steinforts errichtet worden, deren schwere Rotzen jedes Schiff zu Kleinholz verarbeiten, das sich unerwünscht der Einfahrt nähert. Charypso selbst ist eine verkommenes Nest aus vielen zusammengezimmerten Holzhütten und wenigen Steinhäusern, die sich fast willkürlich um den Hafen scharen und so ein verwinkeltes Labyrinth aus dreckigen Wegen und Gassen schaffen. Tagsüber bekommt man hier kaum eine Menschenseele zu sehen, aber vom frühen Abend bis späten Morgen erfüllt das heisere Geschrei Betrunkener, das Gelächter der Glücksspieler und das professionelle Stöhnen der Huren die Straßen. Beinahe jedes zweite Haus ist eine Kaschemme, ein Glücksspieltempel oder ein Bordell, wenn nicht gleich alles drei zusammen. Hier prahlen verwegene Gestalten mit den unglaublichsten Geschichten von Schätzen und Kaperfahrten, zwielichtige Kaufleute und Hehler treffen auf Piraten voller Beute und es gibt mehr Holzbeine, Augenklappen und auf Schultern hockende Papageien als irgendwo sonst auf Dere. Allerdings ist der Würgegriff Filibusters

auch an Charypso nicht spurlos vorbei gegangen. Viele Schiffe liegen schon lange im Hafen fest, die Wut und der zunehmende Konkurrenzkampf haben zu blutigen Auseinandersetzungen der Piraten untereinander geführt. Nicht wenige der Lagerhäuser am Hafen stehen gähmend leer.

#### *Meisterinformationen:*

Bevor Sie die Helden auf Charypso loslassen, nehmen Sie sie noch einmal in die Pflicht. Frisches Wasser und Proviant müssen beschafft werden, eine Deckswache eingeteilt und nicht zuletzt will die Mannschaft ausgezahlt werden. Sie müssen schon auf die Privatschatulle von Fortinbras zurückgreifen, um die Mannschaft in diesen mageren Zeiten zufrieden zu stellen. Insgesamt gibt die Kiste in seiner Kajüte einen Gegenwert von 400 Dukaten her.

**(LW!)** Sollten ihre Helden gar nichts geben, senken Sie den LW, verteilen sie mindestens 4 Dukaten pro Nase, heben Sie den LW an!

Sind Ihre Helden aus dem letzten Kapitel mit Beute hervorgegangen, so lässt sich diese nach entsprechendem Feilschen gegen genug Proviant und Wasser für drei Wochen eintauschen.

#### *Allgemeine Informationen:*

„Heut’ abend feuern wir aus allen Rohren, was?“, lacht Diego Cordobal und greift sich mit der linken Hand in gespielter Verzückung zwischen die Beine, während er die Rechte vertrauensselig um Dich, Armabaro, legt. „Ich hab so eine Ahnung, als wär Marlies heute abend auch im Sargnagel!“, flüstert er Dir verschwörerisch zu. Gröhrendes Gelächter der Umstehenden antwortet ihm. In einer Gruppe mit den übrigen Offizieren und Unteroffizieren durchquert ihr die engen, abfallübersäten Straßen Charypsos und versucht euch nicht anmerken zu lassen, dass ihr schon lange nicht mehr wisst, wo bei allen Klabautern ihr überhaupt seid. „Sieh an, der Sandokan! Lange nicht gesehen, Süßer.“, ein leicht verbraucht aussehendes Mädchen, dessen erschlaffte Brüste durch das schmutzigeblaue Kleid nach oben gedrückt werden, lehnt an einer Hauswand. „Du weißt, ich bin immer für dich offen!“, ruft sie Dir hinterher und spreizt anzüglich ihre Schenkel.

„Wir sind da!“, die unverhohlene Freude des Steuermanns ist nicht zu überhören. „Käpt'n, ihr führt den Trupp.“ Ihr seid vor einem niedrigen, halb in die Erde gebauten Steinhaus angekommen, das fast die Ausmaße eines ansehnlichen Herrenhauses hat. Das Dach ist mit Holzschindeln gedeckt, die in der feuchtheißen Luft vor sich hin schimmeln. Über der Tür, zu der man einige Stufen wie zu einem Keller hinabsteigt, baumelt ein windschiefes Schild mit der verwitterten Aufschrift: Sargnagel. Entschlossen stößt Du die Tür auf.

Der Lärm ist ohrenbetäubend. Allerdings nichts gegen den Qualm der Euch entgegenschlägt. Der Tabakschwadendunst lässt den Küstennebel vor Altoum wie einen strahlendklaren Wintermorgen in den Eiszinnen wirken. Ihr blickt in einen großen Saal, in dem sich an die hundert Menschen drängen mögen. Schwere hölzerne Pfeiler stützen die Decke, von der zwei große kristallene Lüster herabhängen, die sicherlich einmal für den Geldadel des Südens bestimmt gewesen waren. Auf knapp drei Meter Höhe läuft eine schmale hölzerne Galerie einmal um den Saal herum und auf ihr drängt sich allerlei Volk, das meiste Frauenzimmer und junge Burschen in grellfarbener Kleidung, die sich von tätowierten volltrunkenen Kerlen und rapierbewehrten Weibern betatschen lassen und noch mehr. Im Saal sitzen an zu langen Reihen zusammengestellten Tischen raue Gesellen, keiner der nicht unbewaffnet wäre, und leeren gewaltige Krüge voll Rum und Bier. „Fortinbras ist wieder da!“, brüllt eine Stimme. Während ihr euch durch die Menge schiebt, heben immer wieder einige der Gäste grüßend ihre Krüge in Eure Richtung und wer nicht zu besoffen ist, macht Euch respektvoll Platz.

Eine Magd, die Handflächen so groß wie Wagenräder, drängt sich an Euch vorbei und knallt einer Gruppe Spieler die Krüge auf den Tisch. Mit einer Handbewegung schleudert einer der Zocker zwei Krüge vom Tisch: „Sieben Assen, das könnte dir so passen!“ brüllt er seinen Gegenüber an, zieht den Dolch und hämmert ihn in die Mitte des Tisches. „Tatsache! Er bescheißt“, ruft ein zweiter und greift nach seinem Degen. Eine versoffene Hure beugt sich mit gierigen Augen über den Tisch: „Macht ihn kalt, das Schwein!“

Je mehr ihr seht, je mehr ihr von dem ersticken- den Brodem aus Schweiß, Rum, ungewasche-

nen Körpern und Tabaksdunst einatmet, desto sicherer seid ihr, dass dies der Vorhof der Niederhöhlen sein muss. Dagegen gibt es nur ein Mittel: „Rum her!“, kräht Euer alter Steuermann vergnügt!

#### *Meisterinformationen:*

Mit dem Sargnagel haben Sie alles, was Sie für einen ausgedehnten Abend brauchen. Durchbrechen Sie die Anspannung des ständigen Jagens und Gejagt Werdens, um in lockerer Runde Wein, Weib/Mann, Gesang und Spiel zu frönen. Jetzt ist Zeit, um Karten zu spielen, die Würfel rollen zu lassen, zu betrügen, Betrüger zu erwischen, Mutproben zu veranstalten, zu Ringkämpfen herauszufordern, Armdrücken oder Wettzechen zu veranstalten. Armabaro darf sich den Frauen stellen, Sandokan mit einem Nebenbuhler um die schönste Frau sich streiten, Krähe um die Wette saufen, der Kapitän sein letztes Geld verspielen und der kleine Rumold sein großes Ego in Szene setzen.

Besonders neckisch ist es natürlich, wenn Sie einige Personen kreieren, mit denen der echte Fortinbras und seine Offiziere bekannt sind, ihre Helden jedoch nicht. Das lädt zu viel Verwirrung und mancher Situationskomik ein. Zum Höhepunkt des Abends tritt Dagon Lolonna auf den Plan.

#### **Begegnung mit Dagon Lolonna**

##### *Spezielle Informationen:*

„Vor lauter Gelächter verschluckst Du Dich an dem Rum, der schneller von der Magd nachgeschenkt wird, als Du ihn trinken kannst, und ein fürchterlicher Hustenanfall schüttelt Dich so sehr, dass keiner von Euch bemerkt, wie das Gegröle und Geschrei um Euch herum langsam verebbt. Ein Hand klopf Dir hilfreich auf den Rücken: „Ich wusste schon immer, dass Rum nur etwas für richtige Kerle ist!“ Die Stimme ist beinahe leise, aber in ihr schwingt eine solche Schärfe, dass sie bis in die hintersten Winkel des Saales dringt. Ein böartiges Lächeln spielt um die Lippen des ganz in Schwarz gekleideten Mannes, der an Eurem Tisch steht. „Die heimtückische Schlange höchstpersönlich!“ knirscht einer der Seeleute am Nachbartisch zwischen zusammengebissenen Zähnen. Die fließende Bewegung ist für das Auge kaum auszumachen. Zitternd bleibt das

Wurfmesser neben der geballten Faust im Tisch stecken. „Ganz recht. Und sie beißt!“, antwortet der Schwarzgekleidete ohne seinen Blick von Dir und Deinen Gefährten abzuwenden.

#### *Meisterinformationen:*

Auftritt Dagon Lolonna: Der Führer des Bundes der schwarzen Schlange ist Fortinbras größter Rivale, zumal nur noch diese beiden Kaperkapitäne unter den großen Piraten übriggeblieben sind. Repräsentiert Fortinbras die alte aussterbende Garde der Freibeuter, ist Dagon der aufgehende Stern am Piratenhimmel. Er wird in der offiziellen DSA-Historie seinen Platz als der größte und blutrünstigste aller Kaperer einnehmen. Ziel der Begegnung ist vor allem, den Helden die Rivalität der beiden vor Augen zu führen, schließlich wird es später darum gehen, in ihm einen Verbündeten gegen Filibuster zu gewinnen; ein äußerst schwieriges Unterfangen. Dagon hat etwa 20 Männer mitgebracht, ungefähr genauso viele aus der Mannschaft Ihrer Helden sollten anwesend sein. Entfachen Sie einen schneidigen Wortkampf, in dem Dagon, der aus purer Provokation gekommen ist, den Kapitän und seine Offiziere bis aufs Blut mit höhnischen Bemerkungen zu reizen versucht. **(LW!)** Die Menge wird der Auseinandersetzung aufmerksam folgen. Dominieren Ihre Spieler, bzw. Ihr Kapitän das Wortgefecht, erhöhen sie den LW, können sie kein Paroli bieten, senken sie ihn. Sollte Fortinbras nicht zuerst handgreiflich werden, beginnt das Faustgemenge zwischen den Seeleuten. Hauen Sie jetzt ordentlich auf den Putz und inszenieren Sie eine Kneipenschlägerei mit allem, was das Inventar hergibt: Kronleuchtern, Stuhlbeinen und Vorhängen. Dagon wird sich übrigens darauf beschränken Ihren Kapitän mit einer Reitgerte, die er wie einen Säbel einsetzt (das zwirbelt so ordentlich und gibt schön rote Striemen), zu ärgern und sich seinem stürmischen Zugriff ansonsten mit Akrobatik und Körperbeherrschungsproben entziehen.

Der Zuruf von einem hereinplatzenden Seemann: „In der Rahjamuschel sind neue Weibsbilder eingetroffen, halb Charypso steht schon Schlange!“ beendet die Schlägerei mit einem für beide Seiten gesichtswahrenden Unentschieden.

## Der Plan

#### *Meisterinformationen:*

Irgendwann im Laufe des Abends oder des nächsten Tages werden die Helden zu einer Besprechung zusammentreffen wollen, um zu beratschlagen, wie sie dem Buch entkommen können. Lassen Sie viel Platz für Diskussionen. Die Lösung findet sich letzten Endes im Buch selbst: Wer könnte geeigneter sein, Ratschläge zur Beendigung von Zaubern zu geben, als der Diplomat und Antimagier Stravos Sartorius?

Wie schon der echte Fortinbras werden die Helden nach Thalusa segeln müssen. Nur die Motive, die sie Sartorius aufsuchen lässt, sind andere geworden.

#### Der Seemann von der Ragna

Woher die Helden wissen, dass Sartorius sich in Thalusa aufhält, ist natürlich klar: aus dem Buch. Woher aber wusste der echte Fortinbras Bescheid? Hier kommt der Seemann von der Ragna ins Spiel. Es gibt ihn aus zwei Gründen: Damit Ihnen kein logischer Fehler innerhalb der Geschichte unterläuft und als personifizierter Meisterhinweis, wenn bei der Beratung Ihrer Helden partout nichts Gescheites herauskommen will. Er wird im Hafenbecken von einigen Besatzungsmitgliedern der Argonaut aus dem Wasser gefischt und zu den Offizieren geschleift.

#### *Allgemeine Informationen:*

„Claas so heiß ich, Käpt'n, und die Neunschwänzige soll mir die Haut vom Rücken ziehn, wenn ich nich froh bin, Euch zu sehn. Bin Seemann von der Ragna, Käpt'n Hammond, unter Befehl des dreimal verfluchten Admirals Filibuster, dem alten Menschenschinder. Hat uns als Postschiff eingesetzt, Thalusa und zurück. Heut Mittag sind wir vor Charypso eingetroffen. Ich wusste, die Gelegenheit, die gibt's nich wieder. Ich also über Bord und ab dafür. Bin ein guter Schwimmer, Käpt'n, jawoll das bin ich. Würd gern in Eure Mannschaft und hab ne Nachricht für Euch. Ich weiß, was Filibuster vorhat. Der Hammond hat mit seinem 1. Offizier drüber gesprochen, als ich das Deck am Schrubben war. Der Admiral soll ab zum Rapport nach Thalusa. Da wartet ne Gesandtschaft auf ihn, darunter auch ein Magier. Na, Käpt'n, nehmt Ihr mich mit?“



## 6. In welchem Nacht und Nebel eine wichtige Rolle spielen und man nach fliegender Überfahrt in eine feindliche Stadt eindringt, in der ein Magier des Rätsels Lösung weiß

### Untiefen im Nebel

#### *Meisterinformationen:*

Nachdem Filibuster die Segel Richtung Thalusa gesetzt hat, ist am darauffolgenden frühen Morgen die Gelegenheit günstig, sich mit der Argonaut aus dem Hafen zu schleichen....

#### *Allgemeine Informationen:*

„Ich will Euch laufen sehen!“ Mit gedämpfter Stimme macht der Vormann seinen Leuten am Gangspill Beine. Das Rasseln der sich aufwindenden Ankerkette und das Gepolter der über das Deck eilenden nackten Füße dringt klar vernehmbar durch den Morgendunst. „Noch eine Stunde bis Sonnenaufgang, Käpt'n!“, meldet der Steuermann. Unter kleinen Segeln nimmt die Argonaut langsam Fahrt auf. „Seht mal da!“, dringt die Stimme eines der Matrosen aus dem Halbdunkel. „Der Grottenolm von Dagon hat sich schon aus dem Staub gemacht.“ Angestrengt späht ihr hinaus in das Hafenbecken. Tatsächlich! Die Liegeplätze, an denen Dagon Logogan seine Schiffe vertäut hatte, sind leer. Er muss kaum eine Stunde vor euch dasselbe probiert haben, was auch ihr versuchen wollt: Über den Dämonenrachen hinweg das offene Meer erreichen. Schon wachsen vor euch aus dem Schwarz der Nacht die steilen Felsen der Hafeneinfahrt empor und es bleibt keine Zeit mehr, über Dagon nachzudenken. Das Lot muss besetzt werden. Diesmal könnt Ihr Euch nur auf Euer Gefühl und Eure ganze Seemannschaft verlassen.

#### *Hintergrund: Der Dämonenrachen*

Filibuster mag zwar schon fort sein, doch eine schwerbewaffnete Schivone und die als Postschiff eingesetzte Lorch Ragna sind am Vortag für jeden sichtbar vor der Einfahrt zurückgeblieben. Sie garantieren, dass die Blockade des Hafens aufrecht erhalten wird. Wer sich bei Nacht und Nebel unbemerkt an ihnen vorbei schleichen will, der muss schon den Weg über die Untiefen entlang der Küste Richtung Norden wählen. Das wenige Seemeilen weite Riffgebiet,

wartet nur darauf, mit seinen kaum vom Wasser überspülten, rasiermesserscharf geschliffenen Kanten den Bauch jedes Schiffes aufzureißen, das sich in seine Nähe wagt. Nicht umsonst wurde es von den Piraten Charypsos ‚Dämonenrachen‘ getauft. Wer es passiert hat, findet sich weit genug ab vom Hafen Charypsos, als dass die Blockadeschiffe noch eingreifen könnten. Zu ärgerlich nur, dass die flachgehende Ragna genau aus diesem Grund am Rand des Riffes patrouilliert.

#### *Meisterinformationen:*

Der Weg über die Untiefen gibt Ihnen noch einmal Gelegenheit, Ihren Helden die Umkehrung von Jägern zu Gejagten vor Augen zu führen. Wenn Sie aus dem Einstieg in Kapitel 6 mehr heraus holen möchten, als nur ein paar Stimmungsmomente und Würfelproben (was ich Ihnen sehr ans Herz lege), dann machen Sie sich die Mühe und entwerfen eine Seekarte, auf der die Untiefen verzeichnet sind. Zeichnen Sie unterschiedliche Wassertiefen, Fahrtrinnen, immer flacher werdende Sandbänke und deutlich sichtbare Felsen ein. Auch mag es hier Wasserströmungen geben, die in der einen Fahrrinne das Schiff nach Backbord oder Steuerbord versetzen, in der anderen die Fahrt beschleunigen. Wenn Sie jetzt durch den Seemann am Lot immer wieder die Wassertiefen ausrufen lassen, dann geben Sie ihren Helden viel Stoff, um auf der Karte heiß berechnen zu können, wo sie sich gerade befinden müssten. Zusammen mit ein wenig Wind, der Strömung und einem plötzlich aus der Dunkelheit auftauchenden Felsen setzen Sie genug Unsicherheits- und Spannungsmomente. Und wer weiß? Vielleicht dringt sogar aus dem Morgennebel die helle Schiffsglocke der Lorch, die zum Wachwechsel läutet und nichtsahnend irgendwo in Hörweite vor den Untiefen kreuzt.

#### *Allgemeine Informationen:*

„20 Schritte und kein Grund!“ Der langgedehnte, zwischen den Zähnen hervorgepresste Ruf des Seemanns, der immer wieder von neuem die Lotleine über seinen Kopf schwingt und auslau-

fen lässt, bringt ein Lächeln auf das verkrampfte Gesicht Diegos. „Sieht so aus, als seien wir dem alten Boron noch mal von der Schippe gesprungen“, meint er und dreht den Kopf den ersten wärmenden Sonnenstrahlen zu, die sich in diesem Augenblick rotfingrig im Osten über Altoum hinwegtasten. Das Meer bis Thalusa ist frei.

## Die Überfahrt I

### *Allgemeine Informationen:*

Die Sonne brennt heiß vom Himmel herab, während der stete Nordostwind in den letzten Stunden merklich abgeflaut ist. Die meisten der Männer liegen halbnackt unter dem Schatten der Segel des Großmastes oder würfeln träge vorne an der Back, während sie auf die Rumausgabe zum Mittagsfraß warten. Der alte Steuermann kneift misstrauisch die Augen zusammen. „Tut den Jungs nicht gut, den ganzen Tag so rumzuhängen. Dörft die Gehirne aus und bringt sie auf dumme Gedanken!“ murmelt er schmatzend in seinen tabakgelben Bart.

### *Meisterinformationen:*

Die Überfahrt nach Thalusa wird bei guten Windverhältnissen nicht länger als sechs Tage dauern, sechs Tage allerdings, in denen die Helden nicht die Hände in den Schoß legen sollten. So werden sie sich als erstes Gedanken darüber machen müssen, was sie ihrer Mannschaft erzählen. Die erwartet spätestens nach der Passage der Untiefen eine Erklärung, warum der Landurlaub so schnell zu Ende gegangen ist. **(LW!)** Kommen die Helden nicht von sich aus auf die Idee, senken Sie den LW um einen Punkt und schicken eine Abordnung der Seeleute zum Kapitän, die wissen will, wohin es geht. Es bedarf schon einer feurigen Rede und geschickten rhetorischen Auftretens, um die Mannschaft für was auch immer die Helden ihnen erzählen, zu gewinnen. Heben Sie hier den LW nur an, wenn sich die Helden wirklich ins Zeug legen.

### *Hintergrund: Trockenübung*

Einige Klarschiffübungen vertreiben die Langlei und sind für Sie und ihre Helden eine hervorragende Gelegenheit sich für das Finale zu rüsten. Zudem lernen die Recken sich auf ihre ganz spezifischen Aufgaben an Bord während des Gefechts vorzubereiten. Das Kommando:

‘Klarschiff zum Gefecht’ heißt für alle Seemänner ihre vorgeschriebenen Positionen einzunehmen und das Schiff schnellstmöglich in Kampfstand zu versetzen. Dabei sind die Aufgabenbereiche in Stationen unterteilt, die alle den Ehrgeiz haben als erste „Klarschiff“ zu melden. Hier ist viel Platz für ein Wettstreiten der Helden untereinander und für Interaktionen mit der Mannschaft. Am wenigsten zu tun hat übrigens der Kapitän, der nur mit einer Sanduhr streng die Zeit nimmt und beim anschließenden Rundgang penibel inspiert.

## Thalusa

### *Meisterinformationen:*

Zwei Möglichkeiten gibt es nach Thalusa hineinzukommen: über See und über Land. Mit der Argonaut einfach in den Hafen einzulaufen, ist allerdings nicht ratsam. Zum einen können die Helden noch nicht sicher sein, ob der Admiral tatsächlich schon wieder fort ist, zum anderen hat der Sultan, der über Thalusa herrscht, allen Piraten den Krieg erklärt. Wollen die Helden über See in den Stadtstaat gelangen, könne Sie eines der vielen Fischerboote kapern, die zu den Fischgründen oft weit aufs Meer hinausfahren. Für den Landweg bietet sich die Westküste an, an der es zahlreiche große Obstplantagen gibt, in deren Schutz sich bis an die Stadtmauern Thalusas gelangen lässt. Auf jeden Fall wird die Argonaut außer Sichtweite der Stadt zurückbleiben müssen.

### *Hintergrund: Thalusa*

In Mhanadistan, der Wiege der aventurischen Zivilisation gelegen, heißt einen die Hafenstadt Thalsua unter der Herrschaft des despotischen Sultan Dolguruk kaum mit viel Sehens- und Erlebniswertem willkommen. Dicht aneinandergesprengt ducken sich die schmutzigweiß gekalkten Lehm- und Steinhäuser unter der erbarmungslosen Sonne. In den engen Gassen, in denen sich der von vielen Füßen aufgewirbelte Sand unerbittlich in Mund und Nasen drängt, bieten fliegende Händler ihre Waren feil und ab und zu bahnt sich eine Karawane mit schwerbeladenen Lastkamelen ihren Weg zu den Lagerhäusern des Hafens. Von der Sonne verbrannte Tulamiden in ihrer langen Kalabiah, dem hier getragenen bis auf die Füße reichenden Gewand,

hocken entlang der Straßen in Kaffeehäusern und ziehen träge an den Wasserpfeifen. Schreiende, halbnackte Kinder jagen ausgemergelten Hunden nach oder drängen sich um die wenigen Fremden, die sich hierher verirren. Nur vereinzelt sind Frauen zu sehen, dann in größeren Gruppen, nicht selten den Wasserkrug auf dem Kopf, mit dem sie Wasser aus einem der tiefliegenden Brunnen der Stadt schöpfen. Über allem, selbst dem noch geschäftigsten Teil der Stadt, dem Hafen, scheint eine schlaaffe Trägheit zu liegen, unterbrochen nur von den gelegentlichen Gewaltausbrüchen des zu Jähzorn neigenden Sultan Dolguruk.

Der tulamidische Dichter Samat Al Haffi soll einmal über Thalusa gesagt haben: „Wenn Kunchom die duftende Rose, Rashdul der benebelnde Lotus und Fasar die fleischverschlingende Dysdichonda ist, dann bleibt Thalusa nur die dornige Diestel.“ Dem ist nichts hinzuzufügen.

#### *Meisterinformationen:*

Wie auch immer die Helden in die Stadt gelangen wollen, sie werden sich um Verkleidung kümmern müssen. Fremde fallen in Thalusa unweigerlich auf und werden neugierig, aber auch misstrauisch beäugt. Dem entsprechend leicht sollte es ihnen allerdings fallen, die Gesandtschaft aufzuspüren. Für seine Gastfreundschaft und seine Unterstützung der mittelreichischen Mission erwartet der Sultan einige Zuwendungen des Mittelreiches und so sind die Gäste in der besten Karawanserei der Stadt untergekommen. Das ‘Sababa’ ist gleichermaßen Anlaufpunkt für novadische Handelskarawanen und südländische Kaufleute aus dem Seehandel. Mit der Zeit hat sich die Karawanseerei zu einem rege genutzten Umschlagplatz für Waren aus Khom, Tulamindenland und aventurischem Süden entwickelt.

#### Die Karawanserei ‘Sababa’

Das fast quadratische Gebäude liegt nahe des Nordtores und umschließt einen weiträumigen Innenhof, in dessen Mitte ein Brunnen ausgehoben wurde. Die Längs- und Querseiten des Erdgeschosses sind jeweils aus einer Reihe von gemauerten Steinbögen errichtet, über denen aufsitzende Quersteine das obere Stockwerk tragen. Auf drei Seiten sind die Bögen nach au-

ßen hin mit Mauerwerk geschlossen worden, so dass sie vom Innenhof aus Platz für kleine Stallungen bieten. Die Steinbögen auf der Nordseite sind offen gelassen worden. Durch sie gelangen Karawanen und Besucher in den Innenhof. Eine Steintreppe führt dort zu einer umlaufenden Galerie im zweiten Stockwerk, von der aus man zu den Gästekammern gelangt. Die Nordseite über dem Eingang ist der Gesandtschaft vorbehalten.

#### *Meisterinformationen:*

Machen Sie es den Helden nicht zu schwer, an Sartorius heranzukommen. Unter einem aufgespannten Tuch im Innenhof ruhen auf Kissen immer einige Novadis und Kaufleute, die süßen Tee schlürfen und rote und weiße Kamele spielen. Die Helden können hier auf die beiden Mitgesandten von Sartorius treffen, die häufig im Schatten bei einem Pfeifchen beieinander sitzen und wegen ihrer Kleidung sofort als Mittelreicher zu erkennen sind. Sie könnten im Gespräch fallen lassen, dass „Sartorius sich wie immer den ganzen Tag in seiner Kammer eingeschlossen hat“. Ergänzen Sie noch einige Andeutungen von einem abendlichen Empfang beim Sultan und lassen Sie von den freundlichen Mitgesandten einen Diener mit Tee auf sein Zimmer senden, dann sollten Ihre Helden alle erforderlichen Informationen beisammen haben.

#### **Der Magier Sartorius**

#### *Spezielle Informationen:*

Du siehst Dich noch einmal um. Leutnant Sandokan leistet ganze Arbeit. Im Schatten des Baldachins sitzen er und die beiden Gesandten, ganz ins Gespräch vertieft. Vom Eingang her nickt Dir Armabaro unauffällig zu. Er hat die drei mittelreichischen Soldaten im Auge, die der Gesandtschaft zum Schutz mitgegeben wurden. Sie sind dabei, sich um die Pferde zu kümmern und ihr Gelächter über den zotigen Witz ihres Weibels dringt zu Dir herüber. Der Moment ist günstig. Entschlossenem Schrittes eilst Du über den Innenhof, schlängelst Dich durch eine Gruppe blökender Kamele, die von ihren Treibern mit Wasser versorgt werden und eilst die Stufen auf die Galerie hinauf. Oben schließt sich Dir Krähe an, der in den viel zu engen Gewändern eines Kaufmanns aussieht wie zuviel Wurst in eine Pelle gestopft. Endlich steht ihr vor der richtigen

Tür. „Herein!“ ertönt es von drinnen, nachdem Du geklopft hast. Blitzschnell öffnest Du die Tür und huschst herein...

#### *Meisterinformationen:*

Ihren Helden bleiben wahrscheinlich drei Möglichkeiten, sich mit Sartorius in Verbindung zu setzen. Sie können ihn entführen, vorübergehend auf seinem Zimmer festsetzen oder sich ganz offen in einer 'magischen' Angelegenheit um seinen Rat bemühen. Die erste und die dritte Möglichkeit sind sicherlich die am schwierigsten umzusetzenden. Die erste erfordert einen hohen Aufwand, die dritte große Schauspielkunst und Überzeugung. Plant Ihre Gruppe allerdings tatsächlich eine Entführung des Magiers, setzen Sie die richtigen Signale, um Ihnen deutlich zu machen, dass es auch einfacher gehen mag. Haben sie Sartorius indessen erst einmal so weit, zeigt er sich erstaunlich gesprächsbereit, ob bei einer freundlicher Plauderei oder unter der Androhung körperlicher Gewalt.

#### *Hintergrund: des Rätsels Lösung*

Natürlich gehört schon ein wenig Kreativität dazu, die vertrackte Situation überzeugend darzulegen. Den Helden muss klar sein, dass dieser Sartorius nur Bestandteil des Buches ist und als solcher nie ihre Bekanntschaft gemacht haben kann. Lassen Sie uns hoffen, dass Ihre Spieler nicht auf die hirnrissige Idee kommen, ihm klarmachen zu wollen, er sei nichts weiter als eine literarische Figur und nur sie, die Helden, seien reale Personen, die in einem Roman gefangen sind. Der Lachanfall des Magiers wäre selbst bei vorgehaltenem Dolch so laut, dass er sofort einige besorgte Soldaten auf den Plan rief.

Folgendes kann ihnen Sartorius erzählen:

- „Nein, tut mir leid. Kling ja sehr schön, aber völlig unmöglich. Ein Buch zu schreiben, dass einen solch starken Zauber enthält, ist magiepraktisch nicht denkbar. Theoretisch gesprochen, aber nur theoretisch müssten hier die Komponenten Illusion und Beherrschung meisterhaft verwoben werden, das geht so nicht. Aber als Hypothese nicht uninteressant...“
- „Ich will es Euch erklären. Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten einen Beherrschungszauber zu beenden. Zum einen, indem man seine

Wirkungsdauer abwartet. Ist also jemand mit einem Zauber belegt, der ihn dazu zwingt, sagen wir mal, ein Attentat auf seinen Nachbarn zu begehen, ist der Zauber genau dann zu Ende, wenn sein Nachbar tot ist. Auf Euer merkwürdiges Buch übertragen hieße das, einfach abzuwarten bis die Handlung sich auf der letzten Seite erfüllt. Das ist nicht das, was ihr hören wolltet?

- Die zweite Möglichkeit ist schon schwieriger. Ich hatte einmal den Fall eines Grafen, auf den ein Hungerfluch geschleudert war. Da ich den Zauber nicht kannte, konnte ich seine Beherrschung von außen nicht brechen. Also suchte ich im Charakter des Grafen nach etwas, was mir helfen könne. Mir blieb nur wenig Zeit, denn der Graf war vor lauter Essensmangel schon dürr wie eine Birke geworden. Schließlich stieß ich auf eine uner sättliche Lust nach mit Äpfeln gefülltem Rebhuhn; früher die Leibspeise des Grafen. Anstatt den Fluch direkt aufzulösen, verstärkte ich seinen Appetit auf gefülltes Rebhuhn dermaßen, das er den Fluch von innen sprengte. Leider ist der Graf ein Jahr später an seiner eigenen Gefräßigkeit zugrunde gegangen. Was das mit Eurem Problem zu tun hat? Ah ja! Was ich damit sagen will, ist folgendes: Man müsste den Verlauf des Buches gravierend verändern. Sobald die Handlung zu einem anderen Ende kommt als ursprünglich festgeschrieben, hebt das entstandene Paradoxon den Bann auf. Aber dafür bräuchten die im Buch Gefangenen einen Verbündeten, ein mit Äpfeln gefülltes Rebhuhn sozusagen. Wenn ihr versteht was ich meine...

Wenn ihrer Heldengruppe jetzt langsam klar wird, was sich für Sie, geschätzter Meister, bereits abzeichnete, dann haben Sie schon halb gewonnen. Die Helden brauchen einen Verbündeten, der in dem vorbestimmten Kampf mit Filibuster, das Blatt zum Sieg der Kaperer wenden kann. Und dieses Rebhuhn kann nur einer sein: Dagon Lolonna und sein Bund der schwarzen Schlange. Doch bevor sich die Helden noch fragen können, wie sie den Gesuchten ausfindig machen wollen, nehmen die Dinge eine dramatische Wendung...

### III. Mitgehen

#### 7. In welchem man den strategischen Rückzug antreten muss und ein ungleiches Gefecht Verluste bringt

##### Der Rückzug

###### *Allgemeine Informationen:*

Von außen pocht jemand energisch an die Tür. „Meister Sartorius. Eine dringende Nachricht für Euch. Die Argonaut, das Schiff des Seeräubers Fortinbras, ist nur wenige Seemeilen vom Hafen entfernt gesichtet worden. Sie liegt beigedreht, nicht weit vor der Küste Und es deutet einiges daraufhin, dass Fortinbras bereits in Thalusa ist.“

###### *Meisterinformationen:*

Die Situation jetzt gefährlich zuzuspitzen könnte nur dann schwierig werden, wenn es Ihren Helden tatsächlich gelungen ist, den Magier bis zu diesem Zeitpunkt in eine freundliche Plauderei zu verwickeln. Der Bote, der von einem Soldaten zum Zimmer eskortiert worden ist, hat folgende Information für Sartorius:

Wählen Sie einfach die passendere Version aus:

- Sind die Helden über den Landweg gekommen, wurde von einer Anhöhe zufällig beobachtet, wie die Argonaut vor der Küste auftauchte und ihr Beiboot eine Gruppe Leute an Land setzte, die in Richtung Thalusa verschwanden. Bis die Bedeutung dieser Beobachtung erkannt und die Nachricht weitergeleitet wurde, vergingen eben einige Stunden.
- Haben sie den Seeweg genommen, wurde die Argonaut von einem Fischer entdeckt und vor kaum einer Stunde das Fischerboot, das die Helden kaperten, ohne Besatzung im Hafen gefunden.

Obwohl Sartorius den Zusammenhang zwischen ratsuchenden Fremden und den Piraten nicht sofort herstellen kann, wird er misstrauisch genug und spricht einen Sensibar Wahr und Klar, (CC, S. 143) der zum Rüstzeug jedes magiekundigen Diplomaten gehört, auf einen der Helden. Der Einblick in die Gedanken seines Opfers sollte genug enthüllen: die Helden sind entlarvt.

In jedem Fall wird eine kurze Auseinandersetzung mit der Wache ausreichend Lärm verursa-

chen, um den Rest des Begleitschutzes zu alarmieren. Jetzt bleibt nur der schnelle Rückzug.

###### *Hintergrund: Der Rückzug*

Die Nachricht, dass sich Piraten in Thalusa aufhalten könnten, ruft die Gardisten des Sultans auf den Plan, die in kleinen Gruppen, die Stadt durchkämmen und jeden Fremden überprüfen. Natürlich sind die Stadttore verschlossen und gesichert worden. Gleichzeitig sorgt man dafür, dass die kleine Galeere (s. Anhang) bemannt und zum Auslaufen vorbereitet wird.

###### *Meisterinformationen:*

Veranstalten Sie eine kurze, heftige Hatz der Helden durch Thalusa. Die Bevölkerung wird nur geringes Interesse zeigen, sich in die Angelegenheiten ihres Herrschers einzumischen, aber die Gardistentrupps alarmieren sich untereinander, indem sie in ihre Widderhörner stoßen und sich so gegenseitig auf die Flüchtenden aufmerksam machen. Da der Weg durch die Stadttore versperrt ist, bleibt nur der Hafen, in dem die Helden das erstbeste Boot entwenden müssen, um ihren Verfolgern zu entkommen. Bieten Sie viel Abwechslung und lassen Sie die Hatz auf flachen Dächern, in engen vollgepackten Markt-gassen und auf den Stegen zwischen den unzähligen Hausbooten, die im Hafen liegen, stattfinden. Die Galeere darf den Helden in all dem Trubel ruhig entgehen.

##### Die Galeere

###### *Allgemeine Informationen:*

Das kleine Segel des Fischerbootes klatscht träge in den wenigen kurzen Windstößen und während der Hafen hinter Euch zurückbleibt, lässt die drückende Hitze auch den letzten Rest der Brise einschlafen. Ihr greift zu den Rudern und seid froh, als vor euch endlich die vertraut gewordene Argonaut über dem spiegelglatten Meer emporwächst. Ihre Segel hängen lustlos herab und ihr könnt bereits die Kommandos der

Unteroffiziere hören, die Eure Männer immer wieder mit Eimern voller Seewasser die Segel befeuchten lassen, damit sich auch jeder noch so kleine Windhauch in ihnen fängt. Doch es hilft nichts: Dem Ruder nicht mehr gehorchend, wälzt sich das Schiff träge auf der Stelle.

#### *Meisterinformationen:*

Was sich auf der Flucht andeutete, wird traurige Gewissheit. Die Argonaut hängt in einer Flaute fest. Den Helden bleibt nichts übrig als abzuwarten, bis frischer Wind sie weiter von der gefährlichen Küste wegbringt. Allerdings wird ihnen kaum die Zeit vergönnt sein, die Hände in den Schoß zu legen. In Thalusa ist man nämlich so weit...

#### *Spezielle Informationen:*

Du suchst mit dem Fernrohr die spiegelglatte See ab und beobachtest besonders die dünne Küstenlinie. Dort hinter dem Einschnitt, liegt Thalusa. Doch was ist das? Etwas, das anfangs wie ein vielbeiniger Käfer aussieht, kommt hinter dem Einschnitt zum Vorschein und bewegt sich zielstrebig auf die Argonaut zu. Die vielen dünnen Glieder heben und senken sich in vollendeter Präzision und fasziniert beobachtest Du, wie der Käfer beim Näherkommen zu einer Galeere heranwächst. Angesichts ihrer Länge ist sie erstaunlich schmal wie ein langer dünner Dorn, und tatsächlich läuft ihr bullig verstärkter Bug auf Wasserhöhe in einen langen, gefährlich aufblitzenden Dorn aus. Sie fliegt beinahe über das Wasser und selten hast Du etwas gesehen, was so viel lässige Eleganz ausstrahlt. „Galeere voraus!“ Dein Warnruf hallt über das Deck.

#### *Hintergrund: Der Dorn von Thalusa*

An dieser Stelle soll mit einem Vorurteil aufgeräumt werden, zu dem das Regelsystem bei DSA einlädt: Galeeren seien Segelschiffen ebenbürtig. Tatsächlich sind Segelschiffe um vieles seetüchtiger, wendiger, können wochenlang ohne Landberührung auf See zubringen und sind besser bewaffnet. Das einzige, was Segelschiffe brauchen, um all ihre Vorteile ausspielen zu können, ist Wind. Und genau der fehlt Ihren Recken jetzt. Der Dorn von Thalusa ist eine kleine Bireme, an deren Rudern 80 Sklaven sitzen. Da ansonsten die Besatzungsstärke gerade einmal 20 Mann umfasst, folgt sie einer einfachen Taktik. Die

Bireme wird sorgfältig außer Schussweite der Argonaut bleiben, bis sie in ihrem Rücken steht. Dann schickt sie mit ihrer schweren Rotze im Bug einen heißen Gruß von achtern durch die ganze Länge des Schiffes bis zum Bug. Das Heck der Argonaut ist ihr verletzlichster Teil. Sie dürfen hier gerne noch einige Trefferpunkte Rumpfschaden extra hinzuzählen. Anschließend wendet die Galeere und fährt einen erneuten Angriff, ohne dass die Argonaut sich wehren könnte...

#### *Allgemeine Informationen:*

Dichtgedrängt steht ihr auf dem Pupphütendeck und seht nach achtern. Selbst jetzt noch, während sie in voller Fahrt wie ein von der Sehne gelassener Pfeil auf Euch zuschießt, könnt ihr nicht anders als ihre tödliche Schönheit zu bewundern. Dreihundert Schritt, Zweihundert Schritt, jetzt sind es schon unter hundert. „Und segne, was Du uns bescheret hast.“, murmelt Diego und schlägt götterlästerlich das Praios-Zeichen über der Brust. Ein spitzes Pfeifen ist in plötzlich in der Luft, das sich zu einem tieferen Orgelton herabsenkt und mit einem Schlag bricht unter Euch das Heck des Schiffes mit einem reißende Geräusch auf. Ein scharfzackiges Loch ist auf Höhe des Zwischendecks zu sehen und unter Euch hört ihr das Geschrei der verwundenen Männer. „Sie hat gewendet und greift erneut an!“, die Stimme von Diego ist ausdruckslos. Doch plötzlich wird er aufgeregt und presst das Fernrohr noch dichter ans Auge: „Efferd steh uns bei! Die zielen jetzt auf uns, direkt aufs Pupphütendeck. Alle Mann in Deckung!“

#### *Meisterinformationen:*

Jetzt bewahrheitet sich, was Filibuster schon etwas ungenau mit „Und sein Rückzug kostete ihn eine Menge Holz und guter Leute“ beschrieb. Wieder und wieder pflügen Kugeln durch das Deck und es gibt nichts, was ihre Helden tun können (außer in Deckung zu gehen). Es sei denn... Lassen Sie irgendwann den Blick eines Helden auf die Jolle fallen, die immer noch unbeschädigt am Heck der Argonaut in ihren Klampen hängt. Ja, ganz recht. Es wird Zeit für echte Heldentaten!

Übrigens finden Sie die Werte der Galeere und ihrer Besatzung im Anhang.

### *Hintergrund: die Heldentat*

Es bleibt nicht die Zeit, die Barkasse auszu-schwingen und dreißig Mann hinein zu schicken. Sie wäre auch viel zu langsam, für das, was sich im Lauf der nächsten Minuten entwickelt: Die Helden werden die Jolle aussetzen, bemannen (es passen sechs hinein) und nach einem weiteren Angriff der Galeere hinter ihr her rudern, als säße ihnen Filibuster im Nacken. Ein geschickter Wurf mit Wurffleine und Haken von achtern in die Kapitänskajüte und das Boot hängt fest im Schlepp. Jetzt Hand über Hand hinaufgeentert und hinein in die niedrige Kajüte. Sechs gegen zwanzig? Der Überraschungsvorteil überwiegt. Mit Schnelligkeit, Glück und ein wenig Vorsicht hat sie niemand heranrudern sehen. Also: es gilt die Mannschaft zu überwältigen!

### *Meisterinformationen:*

Der Hälfte der Besatzung wird sich vorn beim Geschütz aufhalten. Alleine sechs sind nötig, um die Rotze zu bedienen. Weitere vier beobachten das Geschehen von der Back der Bireme aus. Auf dem Achterdeck stehen der Kapitän, vier Offiziere und vier Soldaten beisammen, ein weiterer hält vor dem Niedergang zur Kajüte Wache.

### *Spezielle Informationen:*

Einige Versatzstücke geben Ihnen eine Idee, wie die Auseinandersetzung verlaufen könnte:

- Vorsichtig ziehst Du Dich die Leine zur Kajüte hinauf (Körperbeherrschung +2). Schon lehnt sich ein erster Tulamide mit Armbrust aus dem zerbrochenen Fenster und legt auf Euch an. Ein gezielter Wurdolch aus der Jolle und er sinkt zusammen. Die andern folgen Dir nach.
- Inzwischen sind schon drei von Euch in der Kajüte angekommen. Da wird die Tür zum Deck aufgerissen und zwei Soldaten stürmen auf Euch zu. Die Enge lässt einen echten Kampf kaum zu. Wer einen Dolch besitzt, der ist hier schneller als mit Rapier und Degen (für diesen Kampf: Dolch WV 8/8)
- Krachend stößt Du Dir den Kopf an der niedrigen Decke. Sie ist hier kaum 1,60 hoch und benommen taumelst Du ins Sonnenlicht aufs Deck hinaus. Eine schmale Planke, keine Mannslänge breit, läuft mittschiffs über die gesamte Länge der Galeere und verbindet

achtern und die Back. Zu beiden Seiten von ihr sind die Köpfe der Ruderer zu sehen. Alles oder nichts! „Zu mir!“, brüllst Du und stürmst aufs Achterdeck hinauf, wo sieben Mann nervös an ihren Waffen fignern.

- Du bist der letzte. Über Dir auf dem Achterdeck hörst Du die Waffen klirren. Als Du aus der Kajüte kommst, siehst Du wie von vorn drei Mann über die schmale Planke zur Verstärkung nach achtern auf Dich zulaufen. Dein Blick fällt auf die schwenkbare Hornisse, die rechts an der Reling aufgestellt ist.

### *Meisterinformationen:*

Hat sich der Rest der Besatzung ergeben und ist die Bireme erobert, stellt sich schnell die Frage: Was tun mit der Beute und den Sklaven? Enttäuschen Sie findige Helden sogleich: die Bireme ist nicht hochseetauglich und kann dementsprechend nicht mitgeführt werden. Einer der Sklaven wird sich zum Sprecher erklären und die Helden bitten, ihnen das Schiff zu überlassen. Sie wollen an Land und werden das Schiff auf Grund setzen. **(LWI)** Belohnen Sie die Helden auf jeden Fall dadurch, dass sie den LW um ein bis zwei Punkte anheben.

### **Wo ist Dagon Lolonna?**

### *Meisterinformationen:*

Einige Stunden nachdem die Galeere erobert wurde, kommt wieder Wind auf und trägt zudem die Frage an die Helden heran, wo Dagon Lolonna zu finden ist. In Charypso offensichtlich nicht, schließlich lagen die Liegeplätze seiner Schiffe bereits verlassen, als die Argonaut den Anker lichtete. Es ist wohl geraten, sich an die Mannschaft zu wenden und ein wenig nachzuforschen. Schließlich weiß der alte Steuermann mehr. Er wird den Helden von einem Flusslauf berichten, der sich von einer versteckten Bucht kurz vor der Nordostspitze Altoums aus ins Inselinnere zieht. Dort irgendwo sei das, was Dagon ganz bescheiden sein 'Königreich' nennt. Es wird Zeit, aufzubrechen.

## 8. In welchem man vorgeschriebene Pfade verlässt und mit einer Schlange verhandelt

### Die Überfahrt II

#### *Allgemeine Informationen:*

Der steife Südwestwind harft singend durch die Takelage, während ihr Euch unter vollen Segeln hart überliegend in Richtung Altoum vorkämpft. Immer wieder taucht der Bugsprit der Argonaut so tief in die unter ihr laufenden Seen, das ein Schwall Wasser über das Deck bricht und gurgelnd durch die Speigatten wieder abläuft.

#### *Meisterinformationen*

Anders als bisher haben sich die Helden auf dieser etwa viertägigen Überfahrt mit scharfen Winden und steilem Seegang auseinander zu setzen. Der beständige Südwestwind jagt sie geradezu der Südostküste Altoums entgegen und nur unter Mühen sollte es Ihnen gelingen, nicht einfach an der schmalen Bucht vorbei gedrückt zu werden, in der die kleine Flussmündung zum Reich der schwarzen Schlange führt. Geben Sie den Helden das Gefühl, dass ihnen die Flotte des Admirals dicht auf den Fersen ist, indem sie gelegentlich Segel am Horizont auftauchen lassen, die aber wegen des stürmischen Wetters jedes Mal bald wieder verschwunden sind.

### Das Versteck des Dagon Lolonna

#### *Allgemeine Informationen:*

Wie eine vielfingerige, verkrüppelte Hand streckt sich die versumpfte Flussmündung dem Meer entgegen, so als versuche sie aus dem sie erstickendenden, alles bedrängenden Dschungel zu den offenen Wassern des Perlenmeeres herauszugreifen. Sehnsüchtig blickt ihr zu der vor Anker liegenden Argonaut zurück, während sich über der träge durch das flache Wasser gleitenden Barkasse das Dach des immergrünen Waldes schließt. Das durch die Bäume fallende Licht wirft ein unruhiges Schattenspiel auf Eure Gesichter und in der feuchtheißen, schwülen Luft liegt ein Gestank nach Fäulnis und Verwesung. Der immer wieder in versickernde Seitenarme ausufernde Fluss macht eine weite Biegung nach Backbord und mit einem Mal, einer undurch-

dringlichen Wand gleich, schiebt sich das erstickende Grün des Dschungels zwischen Euch und den Strand. Ihr seid allein. Einer der Männer an den Schlagriemen reißt den Kopf hoch: „Was ist das?“ entfährt es ihm. Der Klang von Trommeln rollt dumpf über das Wasser, ein immer schneller werdender, peitschender Rhythmus, ekstatische Verzückung und Kriegsruf zugleich. In engen Windungen schlängelt sich der Fluss tiefer in die Insel hinein. Da plötzlich zweigt an Steuerbord ein breiter Seitenarm ab, der sich zu einem flachen, halbrunden See hin öffnet: das Versteck der Schlange!

#### *Hintergrund: Die Schädelstätte*

Dagon Lolonna ist es gelungen, die nahe des Meeres lebenden Mohas für sich zu gewinnen und damit diesen Rückzugsort für sich und seine Männer zu schaffen. Hier ist er der unangefochtene König und seine Grausamkeit und sein unbeugsamer Wille haben diesen Ort zu einem grauenhaften Tempel der Rücksichtslosigkeit und Herrschsucht gemacht. Wenige halbverfallene Hütten säumen das Ufer des Sees, in dessen Mitte seine beiden flachgehenden Thalukken verankert sind. Im Süden erhebt sich eine festgebaute Lagerhalle und rechts davon befindet sich ein erhöht liegendes Haus, das von einer Handvoll Pfähle umstanden ist. Am Ufer verteilt haben sich in etwa sechzig, siebzig Männer und Frauen gesammelt, viele von ihnen zu den Trommeln tanzend, die hier ganz nah scheinen. Piraten, in deren Augen der Wahnsinn irrlüchert, nackte Mohas, ihre Speere gegen die weiß bemalten Schilde schlagend, schreiende Kinder, die den Strand entlang laufen, der ganze Ort atmet den Brodem des Untergangs. Und sein Dirigent ist niemand anderes als Dagon Lolonna selbst, Führer des Bundes der schwarzen Schlange.

#### *Meisterinformationen:*

Natürlich sind die Helden schon lange bemerkt worden. Einige Kanus rudern ihnen entgegen, wenn sie langsam auf die Anlegestelle nicht weit vom Lagerhaus zuhalten. Dort werden sie von einem breitschultrigen Norbarden in Empfang



genommen, der sich wer weiß wie in den tiefen Süden verirrt hat. In seinen Ohren klimpern gut ein Dutzend Ringe und seine nackter Oberkörper ist bedeckt von Säbelnarben. Wortlos winkt er den Helden ihm zu folgen und führt sie zu dem Haus auf dem Hügel. Lassen Sie die Menge ruhig bedrohlich auftreten. Immer wieder springen einzelne überraschend aus der Masse heraus und stechen mit ihre Speeren dicht an den Helden vorbei.

#### *Spezielle Informationen:*

Folgende Beobachtungen können die Helden auf dem Weg zum ‚Thron‘ des Dagon machen:

- Während Ihr auf die Anhöhe zustrebt, bleibt Dein Blick an den Pfählen hängen, die in einem Umkreis von zehn Metern um das Haus in den Boden gerammt sind. Erschrocken prallst Du zurück, als Du erkennst, dass das, was Du für Verzierungen gehalten hast keine runden Holzkugeln sind, sondern auf die Pfähle gespießte Köpfe! Entsetzt und Fasziniert zugleich bleibst Du vor dem ersten stehen: Da ist er also, schwarz, vertrocknet, eingesunken, mit geschlossenen Augenlidern – ein Kopf, der auf der Spitze des Zaunpfahls zu schlafen und da die verschrumpften Lippen die weißen Zähne entblößen, auch zu lächeln scheint, ein unaufhörliches Lächeln über einen endlos heiteren Traum, der den ewigen Schlummer durchzieht.
- Die Menge schließt sich dicht um Euch, als ihr am Lagerhaus vorbei zu dem nebenstehenden Haus geleitet werdet. Gerade in diesem Moment öffnet sich die festgebaute Tür, ein alter Mann schaut neugierig auf die Prozession und Du kannst einen schnellen Blick an ihm vorbei in die Halle werfen: Sie ist beinahe leer: eine Handvoll Kisten, einige Ballen Stoff, wenige Säcke Reis. Auch Dagon Lolonna spürt den Würgegriff des Admirals.

#### *Meisterinformationen:*

Dagon Lolonna ist verwirrt. Er kann sich nicht erklären, warum Fortinbras ihn aufsuchen sollte. Umso mehr wird er seine wahren Empfindungen hinter einer Maske aus eiskalter Ruhe und lauernder Gefährlichkeit verbergen. Wenn ihm die Helden das Angebot unterbreiten zusammen zu arbeiten, fängt er sofort an zu kalkulieren, wie er

das zu seinem persönlichen Vorteil nutzen kann. Sollte er wittern, dass er die einzige Chance für die Helden ist, haben sie schon verloren. Sollten Sie ihm leichtsinnig anvertrauen, dass Filibuster angewiesen ist, ihm ein Angebot zu unterbreiten, haben sie ebenfalls verloren. Worüber sie ihn ködern können, ist die ‚wirtschaftliche‘ Zwangslage, die auch ihm das Leben schwer macht. Alles Gerede von Gemeinsamkeit verlacht er innerlich. Deswegen könnte die Beobachtung, dass seine Lager leer sind und das Argument, dass seine Mannschaft unter Kontrolle gehalten werden muss, sehr hilfreich sein. Er wird in jedem Fall hart verhandeln und die Helden sollten im Verlauf der Unterredung das Gefühl bekommen, sie schließen vielleicht gerade den Pakt mit einem Dämon.

#### Die Herausforderung:

Wenn sich ihre Helden wirklich um Kopf und Kragen redeten, gäbe es keinen Grund für Dagon auf das Angebot einzugehen. Es wäre allerdings ein bisschen schade, daraufhin die Helden ihrem sicheren Tod zuzuführen.

Weil Dagon in dem Fall genauso gnädiger Stimmung wie Sie sind, geschätzter Meister, wird er dem Kapitän eine Herausforderung anbieten, nach der er entscheidet, ob er Ihre Spieler unterstützt. In einer primitiven Sandarena wird Fortinbras zur Belustigung von Dagon's Leuten unbewaffnet gegen eine zwei Schritt große Fischerspinne antreten müssen (für DSA Regelfüchse: ja, sie ist von Mhanadistan nach Altoum in einer Bananenkiste gekommen). Viel Spaß!

*Die Fischerspinne:* (s. Bestiarium S. 198).

Mu: 20; At: 14/20\*; Pa: 5/0\* Le: 35;  
RS: 4; TP: 0/1W SP\*; GS: 7; MR: 10

\*Werfen des Fangnetzes/Aussaugen (letzteres kann nicht pariert werden). Im Netz gefangen kann sich das Opfer nur befreien, wenn in zwei aufeinander folgenden KR jeweils eine Ge und ein Ff-Probe gelingen.

Letzten Endes wird Dagon sich bereit erklären, die Helden zu unterstützen. Aber er stellt eine Bedingung: Die Helden sollen den Lockvogel spielen und den Admiral auf sich ziehen. Dagon wird mit seinen beiden Thalukken in Küstennähe verborgen liegen und erst im letzten Moment heransiegeln und angreifen. Insgesamt verfügen

Ihre Recken jetzt über 160 Mann! Es wird Zeit für | die entscheidende Schlacht...

## 9. In welchem sich entscheidet, ob das letzte Gefecht den Zauber zu lösen vermag

### Feind in Sicht

#### *Allgemeine Informationen:*

Unter dicht gerefften Segeln liegt ihr hart am Wind knapp zwanzig Seemeilen vor der Durchfahrt zwischen Altoum und Nikkali. Der Ausguck ist doppelt besetzt und schärfstens angewiesen, jeden Fetzen Leinwand, das sich über der Kimm zeigen sollte, sofort zu melden. Mühsam unterdrückte Unruhe hat sich unter der Besatzung breit gemacht und für heute sind die Proviantrationen verdoppelt worden. Euer Blick gleitet über die Argonaut. Die alte Dame hat sich für das letzte Gefecht herausgeputzt. Die Schusslöcher sind so gut es geht abgedichtet, die Decks mit Sand blankgescheuert. Wenn Lolonna Wort gehalten hat, dürfte er inzwischen mit seinen Thalukken den vereinbarten Standpunkt erreicht haben. Die Angel ist ausgeworfen und der Köder seid ihr. Fehlt nur noch der Hai zum Anbeißen! „Segel über der Kimm auf Nordnordwest. Zwei, nein drei Schiffe!“ Es ist soweit, der Tanz kann beginnen.

#### *Meisterinformationen:*

Die Taktik Filibusters folgt präzise der des Romans. Sein schnellstes Schiff, die Schivone Eurydike, segelt die Argonaut aus und verwickelt sie in ein Feuergefecht. In der Zwischenzeit schließen die beiden anderen Schiffe auf. Was der Kapitän der Eurydike nicht weiß, dass es die Helden gar nicht darauf anlegen zu entkommen. In der kurzen Zeit bis die Einfahrt in Sicht und die mit Dagon abgesprochene Höhe der Insel Altoum erreicht ist, bleibt genug Luft für eine letzte feurige Ansprache an die Mannschaft, die das letzte Quentchen Motivation aus allen heraus holen kann. **(LW!)** Hier werden die Helden nicht verlieren, nur gewinnen. Ist die Einstimmung überzeugend, heben Sie den LW ein letztes Mal an. Das entscheidende Gefecht zerfällt in drei Angriffe...

### Angriff I - Hoffnung

#### *Spezielle Informationen (Kapitän Fortinbras):*

„Leutnant Sandokan lässt melden: Rotzen an Steuerbord geladen und noch nicht ausgerannt. Wie befohlen!“, keucht der Schiffsjunge atmelos. Du blickst in das Gesicht des kaum dreizehnjährigen Burschen. Seine Hände zittern vor Aufregung. Immer wieder hältst Du Dir vor, dass die Männer und Frauen an Bord nichts weiter als Figuren in einem Roman sind und trotzdem: bei dem Gedanken, wie viele Menschen in den nächsten Stunden sterben werden, überläuft Dich ein heimlicher Schauer. Mit einem grimmi-gen Kopfnicken schüttelst Du alles ab. Die Eurydike liegt zweihundert Schritt an Steuerbord und nur noch fünfhundert Schritt hinter Euch. Es ist Zeit. „Klar bei Vorschoten!“ (Armaboro: Boote fahren +5), du wartest noch einen winzigen Moment. „Halsen!“ (Fortinbras: Seeoffizier +5). Blitzschnell dreht die Argonaut aus dem Wind und liegt plötzlich auf Gegenkurs, rauscht auf die völlig überraschte Eurydike zu. „Geschütze ausrennen! Befehl an Sandokan: Hol ihm die Take-lage runter.“ Mit schrillum Pfeifen entladen sich die Rotzen.

#### *Meisterinformationen:*

Gestalten Sie den ersten Angriff als Passiergefecht, in dem die beiden Schiffe durch geschickte Segelmanöver versuchen, sich in die bessere Position zu bringen, um dann die Geschütze zum Tragen zu bringen. Ein Enterangriff wäre genau das, was Filibuster will, denn der würde hohe Verluste fordern und ihm die Zeit verschaffen, die anderen Schiffe heranzuführen. Ziel der Helden muss sein, die Eurydike so weit wie möglich außer Gefecht zu setzen, so dass sie am Hauptkampf nicht mehr teilnehmen kann. Die Werte der Eurydike finden Sie im Anhang.

Natürlich wird auch diese Begegnung nicht ohne Gegentreffer verlaufen. Arbeiten Sie hier am Besten mit zwei Modellen und einem Stück Papier, auf dem großflächige Felder eingezeichnet sind. Entscheidend ist nicht, dass Sie vorher detaillierte Seestrategiespiele studiert haben, sondern den Helden Anschauungsmaterial liefern können. Zeichnen Sie die Windrichtung ein und geben Sie Ihren Spielern Raum zum Diskutieren (auch wenn ihre Helden alle auf verschie-

denen Stationen sind). Die Grundstimmung des Angriffs I ist Hoffnung und Ihren Helden sollte Erfolg beschieden sein. Es wird noch hart genug!

### **Angriff II – Verzweiflung**

#### *Spezielle Informationen (Armabaro):*

Dreißig Mann haben sich auf dem Vordeck und in den Wanten versammelt. Der Rest wird an den Rotzen oder auf dem Schiff gebraucht. Zehn gute Leute hast Du mit Leinen und Enterhaken ganz vorn an der Reling postiert. Noch zwanzig Meter! Die beiden Schiffe treiben langsam aufeinander zu. Das Deck erzittert immer wieder unter den Einschlägen, während sich die Argonaut und die Orpheus Breitseite um Breitseite in die Decks jagen. Noch zehn Meter. In das hohe Heulen der Rotzen mischt sich jetzt das böartige Sirren der Hornissen. Dicht neben dir schlägt dumpf ein Bolzen in den Hauptmast. Noch zehn Meter! „Was soll unser letztes Wort sein, Männer?“ brüllst Du mit der ganzen Lungenkraft Deines unwirklichen Körpers über das Schiff. „Freiheit oder Tod!“ schreit es aus ihnen heraus. Deine Stimme versagt beinahe, aber es gibt kein zurück (Mu +2): „Angriff! Macht sie nieder!“ Wurfhaken krallen sich in die Reling des gegnerischen Schiffs und die ersten überspringen die letzten drei Schritt. Du betest, dass der Blut- rausch Dir die Angst nimmt!

#### *Hintergrund: der zweite Angriff*

Wollen wir hoffen, dass die Eurydike zu erschossen ist, um noch in den Kampf einzugreifen. Jetzt rauscht nämlich die Karavelle Orpheus heran, dicht gefolgt von der Kaiser Raul, auf der die kerzengerade Gestalt des Admirals hasserfüllt zum Schiff Ihrer Helden hinüberstarrt. Querab von der Argonaut dreht die Orpheus in den Wind und nutzt das Fahrtmoment, um die letzten fünfzig Meter auf das Piratenschiff zuzutreiben. Krachend verhaken sich die Schiffe ineinander und ein aberwitziges Entergefecht beginnt. Währenddessen spannen im Zwischendeck die Bombardeure immer wieder von neuem ihre Rotzen. Das Feuern geht beständig weiter und wenn auf dem Deck die Hölle los ist, dann ist man im Zwischendeck mitten in ihr. Etwa zwei bis drei Spielrunden nach dem Angriff geht an der anderen Seite die Kaiser Raul längseits. Die Argonaut ist in die Zange genommen und ein Schwall frischer Kämpfer ergießt sich auf ihre Decks. Spätestens

jetzt sollte das vereinbarte Signal für Lolonna gegeben werden. Immer mehr schreiende Verwundete und verstümmelte Tote pflastern die Decks und Ihre Helden werden samt den Resten der Mannschaft aufs eigene Achterdeck zurückgedrängt. Wo bleibt Lolonna?

#### *Meisterinformationen:*

Sie merken schon: Es wird hektisch. Ich werde Ihnen im Folgenden einige Hinweise zur Steuerung des Geschehens und zum Umgang mit Verlusten und Massengefechten geben. Zuvor aber noch einige Bemerkungen zur Grundstimmung: Angriff I begann mit Nervosität, die zu Hoffnung anstieg. Angriff II sollte mit Hoffnung beginnen und zu Verzweiflung absteigen. Zaubern Sie aus dem ersten Enterangriff eine Hurrah-Aktion im Stile des 'Roten Korsar' (Wenn Ihnen das nichts sagt: Sofort nachsitzen und ansehen!). Da wird an Seilen geschwungen, aus lichter Höhe auf Gegner herabgestürzt und über Geländer gelaufen. Mischen Sie ruhig eine Prise Komik darunter. Es soll Spaß machen! Aber dann: Sobald die Kaiser Raul längseits gegangen ist, kippen Sie das: der Waffenarm wird schwer, die kleinen Wunden schmerzen, Männer und Frauen sterben qualvoll überall an Deck. Die Zahl der kampffähigen Männer und Frauen wirkt immer schmaler. Die Irgendwie sickert jetzt in die Köpfe: das Wort Schlacht kommt von Schlachten. Wo bleibt Lolonna?

#### *Hinweise:*

- Der Band 'Unter Piraten' schlägt für Massengefechte vor, dass sie der eigenen und der gegnerischen Gruppe Attacke-, Parade- und einen Mutwert zuweisen. Das ist nicht verkehrt, allerdings geraten Sie leicht unter den Druck, dass Ihnen die Verlustzahlen über den Kopf wachsen (das gilt auch für die in der Schadenstabelle angegebene Besatzungstreffer durch Rotzenschüsse). Mischen Sie das mit Heldenaktionen, um deutlich zu machen, wo sie gebraucht werden und lassen Sie sich das Heft nicht aus der Hand nehmen.
- Wenn Sie auf einem Zettel die Verlustzahlen notieren, behalten Sie im Auge wie die Mannschaften schrumpfen.
- Führen Sie Helden zusammen, wenn die Kaiser Raul zum Entern ansetzt. Sandokan kann dann nichts mehr unter Deck bewirken und auch Krähe wird im Gefecht gebraucht.

Der Vorteil: Sie haben nicht ständig zwischen drei bis fünf Einzelaktionen hin und her zu springen.

- Es mag sein, dass die Magier unter Ihren Helden jetzt auf Vorsicht pfeifen und brüllende Flammenlanzen aus Armabaros Fingerspitzen schießen. Das richtet mehr Schaden als Nutzen an! Seeleute sind abergläubisch, aber ob beeindruckte Gegner den Verlust der Befehlsautorität bei den eigenen Leuten aufwiegt, ist sehr fraglich.

Übrigens finden Sie die Kampfwerte der Seeleute, -soldaten und Offiziere im Anhang.

### Angriff III - Sieg oder Untergang

#### *Allgemeine Informationen:*

Verzweifelt sammelt ihr Euch auf dem Achterdeck. Nur mühsam gelingt es Euch den nächsten Angriff, der Euch entgegenbrandet, abzuwehren. Erst jetzt fällt Euch auf, dass die Argonaut ein gutes Stück tiefer liegt, als die beiden feindlichen Schiffe, die sie in ihre Mitte genommen haben. „Sie sinkt!“ Das Gesicht des Matrosen ist schreckensbleich. Seine Augen liegen tief in den Höhlen und aus einem klaffenden Schnitt in seiner Wange quillt das Blut. Die Lippen sind aufgeplatzt und über die gelben Zähne gerollt, was ihm das Aussehen eines tollwütigen Köters verleiht, der zähnefletschend auf den Gnadenstoß der ihn jagenden Menge wartet. Seht Ihr etwa auch so aus? Seid Ihr das noch oder nur ein zuckendes Bündel aus Nerven und Reflexen, das immer weiter um sich schlägt? Mit einem Mal wird es still! Vor Euch teilt sich die unübersehbare Menge der Feinde und eine hochgewachsene, hager Gestalt kommt langsamen Schrittes auf Euch zu: Filibuster! „Erinnert Ihr euch noch an meine Worte im Turm? Die Jagdsaison sei eröffnet? Schade! Sie geht in diesem Augenblick zu Ende!“ Elmsfeuer springen um ihn herum empor, zucken bläulich knisternd das Deck entlang, während er ruckartig die Arme hebt.

„Freiheit oder Tod!“ Der Ruf brandet plötzlich von rechts und links Euch entgegen. Der Admiral sieht sich verwirrt um. Über die Seiten der Kaiser Raul und der Orpheus entern Männer an Bord, Entermesser und Rapiere in den Fäusten. Dagon Lolonna, er ist da!

*Hintergrund: der dritte Angriff*

Im allgemeinen Kampfgetümmel ist das Näherkommen des Bunds der schwarzen Schlange unbemerkt geblieben. Die beiden Thalukken, völlig überladen mit jeweils fünfzig Mann an Bord, gehen längseits, die eine an der Außenseite der Kaiser Raul, die andere an der Orpheus, so dass sich ein Pulk von fünf aneinander festhängender Schiffe gebildet hat. Von zwei Seiten stürmen sie unter der Führung von Dagon und seinem norbardischen Leutnant auf die Mittelreicher zu, die sich auf der langsam sinkenden Argonaut gesammelt haben. Mit frischer Kraft fallen jetzt Eure restlichen Männer vom Achterdeck über sie her, so dass sie von drei Seiten eingekesselt sind. Plötzlich hat sich das Kampfgeschehen verlagert, nur Ihr bleibt zurück und zwischen Euch und der Menge steht Filibuster. Zeit für den Schlussakkord.

#### *Meisterinformationen:*

Wenn Sie es dramaturgisch für besser halten, lassen Sie die Helden noch kurz an dem Umschwung mit einigen Hieben teilhaben, dann aber steht die letzte Auseinandersetzung mit Filibuster an. Ich hoffe, Ihre Helden denken daran, dass der Admiral lebend gebraucht wird. Auf jeden Fall wird er sich teuer verkaufen. Ziehen Sie vorher den Codex Cantiones zu Rate und wählen Sie zusätzliche Zauber (die Sie immer schon gerne mal ausprobieren wollten) aus, Borbarad-Zauber inklusive. Der Mann ist ein potenter Gegner, auch gegen drei bis fünf (geschwächte) Helden gleichzeitig. Wenn er aussichts- oder bewusstlos zu Boden geht, endet das neunte Kapitel mit dem letzten Absatz:

#### *Allgemeine Informationen:*

Ein Brausen hebt an wie von einem Sturm. Die Wellen schlagen hoch und das Meer beginnt zu kochen. Ein Strudel bildet sich im Wasser und die ineinander verkeilten Schiffe beginnen zu schwanken und sich sanft zu drehen, so wie ein Papierschiffchen sich in der Wanne drehen mag, wenn man den Stöpsel herauszieht: erst langsam, dann immer schneller, während es mit dem ablaufenden Wasser in den Abfluss hineingezogen wird. Haltsuchend greift ihr nach der Reling, doch da ist nichts. Mit einem Dröhnen werdet ihr ein in sich zusammenfallendes Kaleidoskop aus Farben und Tönen gesogen, rasend schnell in die Tiefe gesaugt: die Welt stürzt ein!



## Epilog

### *Allgemeine Informationen:*

Um Euch tobt ein Chaos aus Lichtern, Farben, Bildern. Immer wieder formen sich Gestalten und Eindrücke vor Euren Augen, verweilen einen Moment und lösen sich im nächsten wieder auf. Ein wutentbrannter Lolonna stürmt auf Euch zu, das blutige Rapier in der Faust, sein Gesicht von Hass und Blutrausch entstellt. Sartorius, kalt lächelnd, blickt zu Euch auf: „Sucht nach dem Rebhuhn!“, flüstern seine Lippen und aus dem halbgeöffneten Mund ergießt sich eine Flut an schwarzen Lettern, die einen Tanz aufführen, ein stummer Reigen, der sich immer enger um Euch schnürt. Dann, als die Schwärze ganz vollkommen ist, ein Licht. Anfangs nicht mehr als ein Punkt in der Finsternis beginnt es größer und größer zu werden. Es rast auf Euch zu, bis ihr bemerkt, dass ihr es seid, die sich bewegen. Gähmend groß, gleißend hell taucht es vor Euch auf. Schon seid ihr hindurch, ein angsterfüllter Blick zurück: Und ihr seht in den dunklen Krater, in dem einstmal das linke Auge von Filibuster saß. Höhnisch starrt es Euch nach.

Dann ist es vorbei.

Als ihr wieder zu Euch kommt, liegt ihr auf dem kalten Steinboden desselben Turmzimmers, von dem aus Eure Reise ihren Anfang nahm. Kleidung, Ausrüstung, alles ist unversehrt. Und wäre da nicht die regungslose Gestalt Filibusters neben Euch, man könnte meinen, es sei nicht mehr als bloß ein Traum gewesen. Dann fällt Euer Blick auf das Buch. Die letzte Seite ist aufgeschlagen. Doch kein Buchstabe ist mehr zu erkennen. Die Tinte ist zu einem blassen Muster zerlaufen.

### **Ausklang**

Es ist vollbracht. Die Helden sind wieder zurück und den Rest können Sie im Zeitraffer abhandeln. Ohne weitere Zwischenfälle gelangt die Gruppe nach Gareth. Admiral Filibuster, sofern er lebt, ist ein gebrochener Mann. Beim Anblick der Zerstörung seines Meisterwerks, fällt auch sein Geist in sich zusammen. Selbst wenn Ihre Helden meinen, ihn erneut in Ketten legen zu

müssen, sein Wille sich zur Wehr zu setzen, ist dahin. Die Kutsche kann in Krähenwinkel abgeholt werden, allerdings verlangt der Wirt der Herberge einen gesalzenen Preis für die knapp zwei Wochen, in denen sein Stall belegt gewesen ist. In Gareth werden die Helden erleichtert empfangen. Man war schon drauf und dran sie aufzugeben und insbesondere der vor Schlafmangel ganz graue Stravos Sartorius wird einen Seufzer der Erlösung von sich geben, der noch in Perrium zu hören ist. Ist Filibuster tot, dann wird aus der Sorge allerdings keine Erleichterung, sondern Bestürzung und danach Enttäuschung. Da mögen die Helden sich noch so sehr rechtfertigen, eine Entschuldigung gibt es nicht. Sie erhalten das Geld wie angekündigt, ansonsten weist man ihnen kalt die Tür. Dass sie damit auch das Ende der Karriere des Antimagiers besiegelt haben, versteht sich von selbst.

Ortrun und ihr Scheintransport sind wie erwartet angegriffen worden. Zantim, drei an der Zahl, und eine Gruppe Maraskaner fielen nicht weit von Perrium über sie her. Obwohl die Rondrageweihten den Sieg davon trugen, war der Preis hoch: Von fünfzig Reitern ließen beinahe zwanzig ihr Leben.

Verteilen Sie pauschal zwischen 400 und 500 Abenteuerpunkte, je nachdem wie ihre Helden sich geschlagen haben. Da das Abenteuer hohe rollenspielerische Herausforderungen an Ihre Spieler gestellt hat, belohnen Sie gutes Rollenspiel mit saftigen Zuschlägen.

Freiwürfe gibt es wie folgt:

- für alle: Berufsfertigkeit Seemann auf 3, und 3x Verkleiden
- Fortinbras: 2x Orientierung, 1x Mut
- Sandokan: 2x Betören, 1x Geschick
- Amabaro: 2x Boote fahren, 1x Körperkraft
- Krähe: 2x Zechen, 1x Fingerfertigkeit
- Rumold: 2x Kochen, 1x Intuition

## Anhang

### Heldenrollen / Meisterfiguren

#### Kapitän Fortinbras

##### Aussehen:

Die Gestalt von Fortinbras ist unübersehbar. Jede Bewegung des kräftigen Körpers, dessen mächtiger Brustkorb einen gewaltigen Stimmumfang vermuten lässt, verlangt unbedingten Gehorsam. Der kantige Schädel wirkt wie aus einem Stein herausgemeißelt und die furchterregende Narbe auf der rechten Wange, die kurz vor Wutanfällen zu pochen beginnt, ist halb verdeckt von dem wilden schwarzen Bart, der sein Gesicht einrahmt wie eine alte Löwenmähne. Er trägt stets einen blutroten Gehrock mit goldenen Knöpfen auf der Brust, auf dem Kopf sitzt ein ausgebleichter Dreispitz.

##### Hintergrund:

Schon der junge Fortinbras war als knochenharter Hund verschrien, bis er in einer Hafenkneipe an Käpt'n Flint geriet. Der berühmte Kaperkapitän prügelte Fortinbras grün und blau und lehrte ihn dann seine Intelligenz zu gebrauchen. Als Flint ums Leben kam und seine Nachfolge einen mittleren Krieg unter seinen Offizieren auslöste, setzte sich Fortinbras brutal durch. Er genießt den absoluten Respekt aller Kapitäne, aber seit den Erfolgen Filibusters beginnen die ersten nach jungem Blut zu rufen.

##### Aufgaben an Bord:

Sein Wort ist Gesetz. Zumindest solange er seine Autorität wahrt. Fortinbras berechnet den Kurs, gibt ihn vor, und erteilt die Kommandos. Bei Segelmanövern entscheidet sein Talentwert Seeoffizier. Für alles, was an Bord geschieht, steht er in der Verantwortung. Sein Platz ist das Achterdeck, von wo aus er über Offiziere und Mannschaft gebietet.

Größe: 1,80 / Gew. 80

Alter: 44

Eigenschaften: Ff: 13, Ge: 13, Kk: 16

Beruf/Talent: Seeoffizier: 11 / Orientierung: 12

Charakter: • aufbrausend • gerecht  
• unnahbar • gnadenlos

#### Leutnant Sandokan

##### Aussehen:

Ein dünnes Oberlippenbärtchen ziert das dunkelgebräunte Gesicht des Leutnants, dessen schwarze Locken, die ihm bis zu den Schultern herabfallen, seine blendendweißen Raubtierzähne erst richtig zur Geltung bringen. In den kohlrabenschwarzen Augen funkelt stets eine Spur von Hochmut und wenn er sein charmantes Lächeln aufsetzt, lächeln seine Augen nie mit. Er kleidet sich gern in enganliegende Hosen, Seidenhemden von neuestem Al Anfaner Schnitt und trägt dazu einen breitkrepigen Hut mit walldem Federbusch.

##### Hintergrund:

Sandokan entstammt einer Grandenfamilie aus Al Anfa und genoss dort eine hervorragende Erziehung. Als er im Alter von 14 Jahren seinen eigenen Bruder vergiften ließ, wurde er verbannt. Auf dem Weg nach Port Corrad fiel er Piraten in die Hände, denen sein Schneid genug imponierte, um ihn als Schiffsjungen mitzunehmen. Die Artillerie wurde sein liebstes Spielzeug, gleich nach seiner Zunge, die ob ihrer Schärfe bei Gegnern gefürchtet, ob ihrer Geschmeidigkeit bei den Damen Charypsos äußerst beliebt ist.

##### Aufgaben an Bord:

Sandokan ist Geschützoffizier und für die Rotzen im Zwischendeck verantwortlich. Wenn er den Befehl zum Feuern gibt, wird geschossen. Bei einer Breitseite feuern alle Geschütze gleichzeitig (eine Probe), bei Einzelfeuer nacheinander (Einzelpuben). Sein Talentwert Richtschütze entscheidet alle Würfelproben. Zu seinen Aufgaben gehören auch Wartung der Rotzen, sowie Ausbildung der Bombadeure.

Größe: 1,78 / Gew. 70

Alter: 29

Eigenschaften: Ff: 11, Ge: 15, Kk: 14

Beruf/Talent: Richtschütze: 10 / Betören: 13

Charakter: • eitel • boshaft  
• draufgängerisch • Weiberheld



## Bootsmann Armaboro

### Aussehen:

Ein Hüne von gut zwei Schritt mit Oberarmen die dicker als anderer Leute Unterschenkel sind, scheint der Bootsman für ein Schiff wie die Argonaut zu groß. Unter Deck sieht man ihn mit tiefebeugtem Rücken, den Kopf mit dem zitternden Walrossschnurrbart vorgestreckt, ruhig seine Anweisungen erteilen. Das Gesicht ist von Pockennarben zerfurcht und Dutzende von Tätowierungen ziehen sich von seinem Hals den Torso herab. Eine weiße Leinenhose, zusammengehalten von einem Strick, reicht ihm an Kleidung.

### Hintergrund:

An seine Kindheit denkt der Bootsman ungern zurück, so wie er sowieso für das Denken ein bisschen mehr Zeit braucht. Seine Eltern verkauften ihn in die Sklaverei und zehn Jahre am Ruder einer Galeere haben seinen Körper gestählt. Dann floh er, nicht ohne vorher seinem Aufseher sämtliche Zähne und ein Auge ausgeschlagen zu haben, langsam und methodisch wie das seine Art ist. Er ist einer der längsten Weggefährten von Fortinbras und diesem auf Leben und Tod ergeben. Seine Leute wissen, dass er ein guter Seeman ist und gelästert wird nur sehr, sehr leise. Noch im dichtesten Schusswechsel zuckt er mit keiner Wimper und außer Frauen gibt es nichts, was ihn nervös macht

### Aufgaben an Bord:

Armabaro ist Unteroffizier und leitet die Mannschaft bei Segelmanövern. Er jagt die Männer auf die Rahen, führt die Mannschaft beim Entern und ist außerdem der beste Bootsführer des Beibootes. Kleinere Streitigkeiten regelt er persönlich, öffentliche Bestrafungen bei schweren Vergehen kann nur der Kapitän ansetzen, werden von ihm aber durchgeführt.

Größe: 2,05 / Gew. 98

Alter: 36

Ff: 10, Ge: 11, Kk: 19

Beruf/Talent: Seemann: 11 / Boote Fahren: 15

Charakter: • begriffsstutzig • todesmutig  
• verlegen (Frauen) • seelenruhig

## Medicus Tulinus Löw, genannt die 'Krähe'

### Aussehen:

Nie sieht man die Krähe ohne ihr Federkleid. In Tulinus Fall eine braune Kutte, deren Ärmel an den Handgelenken weiter werden und Platz für das ein oder andere zusätzliche Ass lassen. Die Hände faltet er gern über den spitzen Bauch, der prall über den Gürtel ragt, was ihm beinahe ein feierlich geweihtenhaftes Aussehen verleiht. Den flinken Äuglein und der beweglichen schnabelartigen Nase, die ihm seinen Beinamen verliehen, entgeht keine Flasche Rum, wo immer sie sich auch verstecken möge.

### Hintergrund:

Die Krähe ist in Wahrheit ein schillernder Paradiesvogel. Gebürtig aus der Gegend um Grangor wurde er nach einem Jahr aus der dortigen Magierakademie wegen ungebührliche Benehmens hinausgeworfen. Er hatte über das Zimmer des Akademieleiters die Illusion einer stinkenden Latrine gelegt und dessen Schreibtisch gleich selbst als Abort benutzt. Seitdem ist er ständig südwärts gezogen, hat alles ausprobiert und kann davon neben dem Schnapsbrauen das Leute-Zusammenflicken immer noch am Besten. Seine Sauferei hat seinen magischen Fähigkeiten ein Ende gesetzt und sein Spiel- und Wetttrieb kennt keine Grenzen. Wie er bei Fortinbras gelandet ist, weiß er noch immer nicht, aber er war wohl betrunken...

### Aufgaben an Bord:

Krähe näht offene Wunden, schient Brüche und renkt ausgerenkte Unterkiefer wieder ein. Im Gefecht ist sein Platz im Unterdeck, knapp unterhalb der Wasserlinie, wo er mit einem Gehilfen die Verwundeten versorgt. Verletzungen durch Rotzenkugeln enden übrigens meistens mit Amputationen, die er nicht selten ohne Betäubung durchführen muss.

Größe: 1,83 / Gew. 88

Alter: 41

Ff: 16, Ge: 10, Kk: 12

Beruf/Talent: Schnapsbrenner: 6 / Heilkunde Wunden: 11

Charakter: • gutmütig • pfiffig  
• Glücksspieler • versoffen

## Schiffskoch Rumold

### Aussehen:

Die speckige Schürze, auf der sich das Bratfett der letzten zehn Jahre mit undefinierbaren Speiseresten ein fröhliches Stelldichein gibt, legt er nur ab, wenn er an Land geht. Dann trägt der gerade 1,60 große Rumold ein festes Wams in schreienden Farben, das seiner ganzer Stolz ist. Ob in der Küche oder Kneipe, seine schmale Gestalt ist ständig in nervöser Bewegung, die Hände unterstreichen jedes Wort und der breite Mund mit dem zahnлückigen Grinsen steht selten still. Das Haar ist kurzgeschnitten und aus dem linken Ohr hat ein Zornbrecher vor Jahre die Hälfte herausgebissen.

### Hintergrund:

Rumold erblickte das Licht der Welt auf dem Fischmarkt in Tuzak. Im Gestank der Fischabfälle und mitten auf einem mit silbrigen Schuppen bedeckten Auslagetisch war er fröhlich krähend aus dem Leib seiner Mutter herausgerutscht und hatte sein Schicksal damit selbst vorherbestimmt. Mit 10 Jahren fuhr er als Küchenjunge bereits um Kap Brabak und mit 16 schnitt er mit seinem Küchenmesser im Streit einem Seemann die Nase ab. Er ist in jedem Hafen gewesen, kennt jeden Trick und verbrüdet sich gern mit der Mannschaft gegen die ‚hohen Tiere‘ auf dem Achterdeck. Trotz seiner Verschlagenheit ist er bei der Besatzung beliebt, nur für seine Küchenjungen bleibt er ein kleinlicher Tyrann.

### Aufgaben an Bord:

Eine lange Erfahrung lehrt: Die Stimmung an Bord ist gleich der Qualität des Essens. Spielen Sie zu fünft, ist Rumold der Mann, der am dichtesten an der Mannschaft dran ist. Er ist beliebt, die Leute teilen sich ihm mit und er hat eine Menge Einfluss auf die Mannschaft. Übrigens ist tägliches Kochen für sechzig Mann eine Höllen Aufgabe. In seine Verantwortung fällt auch die Organisation von Proviant, Wasser und Rum.

Größe: 1,60 / Gew. 54

Alter: 30

Ff: 14, Ge: 14, Kk: 11

Beruf/Talente: Koch: 8 / Feilschen: 14

Charakter: • verschlagen • gewieft  
• geschäftstüchtig • pedantisch

## Meisterfiguren

### Dagon Lolonna, (Rivale von Fortinbras)

#### Aussehen:

Das Auffälligste an Dagon sind seine Augen: hinter den zu schmalen Schlitz zusammengezogenen Lidern wirken seine starren Pupillen wie die einer böartigen Schlange. Seine Stimme ist stets leise und beherrscht und doch durchdringt sie in ihrer Schärfe jeden Raum genauso gut wie das Brüllen des zornigen Fortinbras. Von seiner schwarzen Kleidung setzt sich nur der aus ineinandergreifenden silbernen Schlangen geschmiedete Gürtel ab, der das Wehrgehänge des schweren Rapiers an seiner Seite hält.

#### Hintergrund/Charakter:

Woher er kommt, weiß niemand. Eines Tages war er einfach da. Ein junger, ehrgeiziger Mann voller Ambitionen, der sich gegen die alten Oligarchen (darunter auch Fortinbras), aufzulehnen begann. Inzwischen hat er fast 100 Mann zum Bund der schwarzen Schlange um sich gesammelt, und es werden täglich mehr. Dass er dem Admiral bisher aus dem Weg gehen konnte, verdankt er der Vielzahl kleiner Unterschlüpfte entlang der Küste Altoums, die er vorausschauend angelegt hat. Mit seinen beiden schnellen Thaklücken, die wenig Tiefgang haben, schleicht er sich nachts über die Riffe von Versteck zu Versteck. Da er über ein im gesamten Süden verteiltes Netzwerk von Informanten verfügt, ist er stets über Schiffsrouten und Einzelfahrer bestens informiert. Seine Skrupellosigkeit, seine Grausamkeit und sein Machtwillen kennen keine Grenzen.

Stufe 9

Größe: 1,77 / Gew. 68

Alter: 28

Mu: 15; Kl: 14; Ch: 13; Ff: 11; Kk: 11; Ge: 13; In: 10

At/Pa: 15/15; Tp: 1W+5 WV 7/6 (schw. Rapiert); RS: 2;

MR: 7

Le: 59

Beruf/Talente: Seeoffizier: 9 / Wurfmesser: 14 / Körperbeherrschung 12 / Lügen: 10 / Menschenkenntnis: 9

### Admiral Filibuster (Gegner der Helden)

#### Aussehen:

Der Admiral ist von hochgewachsener, hagerer Gestalt mit zurückgenommenen Schultern und kerzengerader Haltung, die von einem spartanischen Leben und eiserner Disziplin zeugt. In

seinem gesunden rechten Auge glüht der fanatischen Hass, mit dem er die Helden verfolgen wird. Das Linke ist eine vernarbte Ruine, in der leeren Höhle sitzt ein blindes Glasauge, das jedoch immer von der schwarzen Augenklappe verdeckt ist.

#### *Hintergrund:*

In der Halle des Windes zu Olport entdeckte Horatio die einzigen beiden Leidenschaften, die er sich gestatten sollte: die Magie und das Meer. Gemäß alter Familientradition trat er nach seiner Ausbildung der kaiserlichen Marine bei. Das Kapitänspatent ließ nicht lange auf sich warten und seine gnadenloser Kampf gegen die Piraten des Perlenmeeres 20 Hal ließ ihn zur Legende werden. Danach reichte der Admiral seinen Abschied ein und zog sich für fünf Jahre nach Seewacht zurück, wo er seine Erlebnisse niederschrieb und dabei sich selbst sein eigenes magisch gewirktes Reich erschreiben sollte. Die Veröffentlichung seines Buches 25 Hal machte ihn weithin bekannt. Zwei Jahre später wurde er angesichts der Bedrohung durch Borbarad aus dem Ruhestand gerufen, lief aber 28 Hal zu Helme Haffax über. Das Original seines Tatsachenromans „Klarschiff zum Gefecht“ liegt immer noch auf Seewacht und wartet darauf, geöffnet zu werden...

#### *Charakter:*

Mit jeder Faser seines Körpers ist Filibuster Soldat: Disziplin, Unnachgiebigkeit, Härte gegenüber anderen, aber auch sich selbst sind seine Kardinaltugenden. Wer verhandelt ist schwach. Und er hasst jedes Zeichen von Schwäche. Wahrscheinlich ist es genau das, was ihn zu Haffax hingezogen hat. Filibuster sehnt sich nach Ordnung und nach klaren Strukturen. Ob er sie auf Dauer bei Haffax gefunden hätte, wer weiß. Aber das schwächelnde Mittelreich mit seinem unentschlossenen Gehabe und dem kriecherischen Herrscherhaus hat ihn am Ende nur noch angewidert.

Stufe 16	Größe: 1,89 / 78	Alter: 58
Mu: 17; Kl: 15; Ch: 13; Ff: 13; Kk: 11; Ge: 11; In: 12		
At/Pa: 14/14; Tp: 1W+3 WV 6/6 (Stockdegen); RS: 5		
(magischer Uniformrock); MR: 16		
Le: 50; Ae: 84		
Alle Elementarzauber Luft 10+ / Wasser 6+		
Imperavi Animus: 13, Wand aus... 8, Ignisphaero Feuerball (als Ventusphaero Donnersturm 14), Analüs 14		

### **Diego Cordobal (1. Offizier von Fortinbras)**

#### *Aussehen:*

Das kühne Profil mit den ausgeprägten Wangenknochen wäre makellos zu nennen, wenn nicht der Hieb mit dem Korb eines Rapiers vor langer Zeit die Nase doppelt gebrochen hätte. Dass mohisches Blut in den Adern Diegos fließt, ist nicht nur an der bronzenen Tönung seiner Haut, sondern auch an dem blauschwarzem Haar zu erkennen, das aber meist von einem Tuch, das über den Kopf geschlungen ist, verdeckt wird.

#### *Hintergrund/Charakter:*

Als blinder Passagier nach Hot Alem gekommen, machte der Bastard eines Plantagenbesitzers von Chorchop und einer Mohasklavin bald als 'Moha-Diego' Karriere. Mit einer Gruppe von fast dreißig entlaufenen Sklaven verbarg er sich im unzugänglichen Küstengebiet um Hot Alem und lief von dort aus mit zwei Fischerbooten in die Straße von Sylla aus, um kleinere Küstenfahrer bei Nacht zu entern. Es wird gemunkelt, dass er seine Leute im Stich gelassen habe, als die Soldaten ihn holen wollten. Diego träumt davon, Fortinbras zu beerben und wird nicht zögern, sich an die Spitze einer Meuterei zu setzen.

### **Stravos Sartorius (Auftraggeber der Helden)**

#### *Aussehen:*

Der Magier hält sich ein wenig vornüber gebeugt, was wohl auf seine Kurzsichtigkeit zurückzuführen ist. Auf der Nase sitzt stets ein Kneifer, dessen dicke Gläser seine Augen ins Bizarre vergrößern. Das lange Haar ist mit der Brennschere sorgfältig in Locken gedreht und man sieht ihn nie ohne seine Tabakpfeife.

#### *Hintergrund/Charakter:*

Sartorius ist ein erfahrener Diplomat, der in vielen Aufträgen die außenpolitischen Belange der kaiserlichen Krone vertreten hat. Seine Ausbildung in der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth schloss er als Bester seines Jahrgangs ab. Er ist unbedingt reichstreu, zählt aber zu dem immer kleiner werdenden Grüppchen der Reformer in Gareth, die eine zentrale Verwaltung fordern und die Unabhängigkeit der Grafen und Herzöge beschneiden wollen. Er gilt als brillanter Analytiker und Taktierer, der stets zwei Züge voraus gedacht hat, bevor er einen eigenen macht.

## Das Buch des Admirals

### Klarschiff zum Gefecht

**Der abenteuerliche Bericht von der heldenhaften Niederkämpfung der mörderische Piratenbrut um Kapitän Fortinbras und seine Spießgesellen durch den Admiral zur See**

**Horatio Filibuster**

**Aufgezeichnet und Bezeugt von diesem selbst**

gegeben zu Seewacht, 25 Hal

#### **...Jetzt**

will ich euch berichten, wie ich zu meinem heiklen Auftrag kam. Als Magier und Seemann in der Perlenmeerflotte galt ich immer schon als seltsames Exemplar und dass der Hof auf mich aufmerksam wurde, verdanke ich wohl auch diesem Umstand. Am 15. Rahja im Jahre 20 Hal ließ mich jedenfalls der Reichskanzler zu sich rufen. Ihr erinnert euch sicher. Gerade erst war der Orkensturm mit Müh und Not zurückgeschlagen und das Reich in immer schlechterer Verfassung. Ich habe nie verstanden, wie uns Aranien aus den Händen gleiten konnte und der Widerstand auf Maraskan nicht schon im Keim erstickt worden ist. Ein Diplomat und Süßholzraspler bin ich nie gewesen, ein Soldat dagegen immer.

#### **Und**

genau den sollten sie bekommen! In den letzten sechs Monaten hatten wir im Perlenmeer acht Schiffe verloren. Alles Kauffahrer, beladen mit Gewürzen, Edelhölzern und Halbedelsteinen. Und als wärs ein Zufall erschien vor einem Mond ein Abgesandter aus Al Anfa vor dem Kaiser und bot ihm schlangenzüngig ein Handelsabkommen zu gesalzenen Konditionen an. Unsere Informanten aus Al Anfa brachten uns schließlich auf die richtige Spur. Der Patriarch, die schwarze Natter, hatte Kaperbriefe an jeden Halunken mit eigenem Schiff ausstellen lassen und für die Versenkung unserer Schiffe Zuflucht in Al Anfas Städten und eine Prämie obendrein versprochen. Die Schlange aus dem Süden beißt nur den Mann, der bereits wankt. Nicht um ihn gleich zu Fall zu bringen, nein, um ihn langsam auszusaugen!

#### **Sie**

machten mich zum Admiral und gaben mir freie Hand. Mein Auftrag: Durch die Straße von Sylla vorzustößen, die einst mittelreichische Kolonie Hot Alem mit Waffengewalt zu befreien und als Protektorat zur meiner Basis zu machen. Von dort aus würde ich das Perlenmeer durchkämmen und mit meinen Breitseiten blutige Ernte unter allen Freibeutern halten. Es galt, einen mittelreichischen Fuß zwischen die Tür zum Süden zu bekommen. Und bei den Zwölfen, sie sollten meine Fahne fürchten lernen.

#### **Was**

für ein Kampf! Ein Haufen Mischlinge, die ihre Rotzen kaum zu laden wussten, als wir frühmorgens in den Hafen von Hot Alem einliefen. Wir aber feuerten aus allen Rohren und legten ihre Batterie im Küstenfort in Schutt und Asche. Die Kaiser Raul, mein Flaggschiff, ebnete den Weg, es folgten die zwei Schivonen und die beiden Karavellen, den Schluss machte das schwächste Schiff des Verbandes, die kleine Lorcha Ragna. Nach wenigen Stunden gehörte die Stadt uns! Am Abend aber baumelten ihre Führer bereits von der höchsten Rahnock. Ich wusste, dass mein Vorgehen in Hot Alem schon bald die Runde machen würde. Je erbarmungsloser ich dreinschlug, desto eher würden sie in den Hafenkneipen von Charypso bis nach Port Corrad beim Klänge meines Namens zittern. Sie waren grausam, ich würde grausamer sein. Aus Jägern sollten nur allzu bald Gejagte werden.

#### **Zwei**

Monde später gab es sie nicht mehr. Der rote Korsar, aufgehängt! Die blutige Nell, versenkt mit Mann und Maus. Dazu ein Haufen Küstenkaper, die ich den aufgebrachten Moha Stämmen auf den Inseln in die Arme trieb. Nur zwei der großen Banden blieben noch: Fortinbras und seine verabscheuungswürdige Mannschaft und ein ehrgeiziger Jungspund, Erzfeind des alten

Fortinbras und bekannt unter dem Namen: Dagon Lolonna. Die beiden hatte ich mir bis zuletzt aufgespart. Und Fortinbras hätt' ich fast an einem Praiostag erwischt. Knapp 100 Seemeilen von der Straße von Sylla sichtete ich am 10. Travia sein Schiff, die Argonaut. Der Schurke war gerade dabei einen Kauffahrer auszunehmen, als ich aus guter Luv Stellung hart am Wind heranrauschte. Doch der Abschaum war schlauer als ich vermutet hatte. Er ließ die fette Beute sich entgehen und setzte sofort alle Segel, Kurs auf Charypso. Es wurde ein hartes Rennen und lange Zeit war nicht klar, ob es ihm gelingen würde, die Spitze in die Straße von Sylla zu runden, bevor ich ihm den Weg abschnitt. Ich ließ die besten Bombadeure ihre Rotzen feuern, doch einen schweren Treffer auf die Entfernung konnte ich nicht erwarten. Er entkam in den geschützten Hafen, der zu gut verteidigt ist, als dass ich mit Gewalt hinein könnt.

### Also

wartete ich wie die Katze vor dem Mauseloch und kreuzte mit zwei Schiffen vor dem Hafen. Am nächsten Tag erreichte mich die Lorcha Ragna, die ich als Postschiff mit Berichten nach Thalusa gesandt. Sie brachte Nachricht, dass in der Hafenstadt eine Gesandtschaft mit neuen Instruktionen für mich eingetroffen sei. Zu meinem Ärger musste ich fort. Am selben Tag noch segelte ich nach Thalusa.

### Dort

traf ich auf zwei feiste Diplomaten und einen redegewandten Magier, dessen Name mir schon zu Ohren gekommen war: Stravos Satorius, ein Spezialist für Antimagie. Nachdem ich vernommen, was sie zu sagen hatten, war mir klar, weswegen sie persönlich kommen mussten. Sie wollten mir befehlen, mir, dass ich ein Bündnis mit dem Piraten Dagon Lolonna eingehen sollte, nachdem ich Fortinbras aus dem Wasser geblasen hatte. Ein Diplomatenwinkelzug, ein Rotzenschuss, der nur nach hinten losgehen konnte. Für gutes Gold sollt er die Finger von unseren Schiffen lassen und garantieren, dass keine neuen Kaperkapitäne aus dem Boden sprießen. Ich aber könnte danach heimkehren. Wutentbrannt setzte ich noch am selben Tag die Segel und wusste wer für meinen Ärger bluten sollte. Fortinbras, wenigstens du gehörst noch mir.

### Doch

die Ratte ist tollkühn, dass muss ich ihm schon lassen. Praios weiß wie ihm zu Ohren kam, dass eine mittelreichische Gesandtschaft in Thalusa weilte. Wie ich viel später erst erfuhr, entwischte er noch in derselben Nacht, nachdem ich absegelt, aus Charypso und kam mir nach. Kaum war ich aus Thalusa wieder fort, da gelangte er verkleidet mit einigen Getreuen in die Stadt, spürte die Gesandtschaft auf und verschleppte Satorius. Er wollte wohl mit dem Magier als Unterpand gleich mit dem ganzen Mittelreich verhandeln. Doch ging die Sache schief. Und sein Rückzug kostete ihn eine Menge Holz und guter Leute. Das Blatt hatte sich endgültig gewendet.

### Mit

allen Schiffen, zu einer Kette weit auseinandergezogen, patrouillierte ich durchs Perlenmeer. Ein Netz, durch dessen Maschen keiner kam, auch er nicht. Ich trieb ihn ab nach Osten, an Altoum entlang. Sein Plan war klar: Er hoffte zwischen Nikkali und Altoum ins Südmeer zu entkommen, von Süden wieder in die Straße von Sylla und zurück nach Charypso. Doch diesmal nicht! Die Schivone Eurydike, mein schnellstes Schiff, sollte ihm den Weg abschneiden, ihn im Gefecht solange binden, bis ich mit der langsameren Kaiser Raul und der Karavelle Orpheus in Schlagdistanz gekommen war. Und so geschah es. Dicht unter der Ostküste Altoums gerieten wir aneinander. Die Tristan machte ihre Sache gut und Blut floss reichlich auf beiden Seiten. Dann waren wir heran. Wir schossen sie in Grund und Boden, darauf enterten wir und hieben alles, was noch lebte, nieder. Seine Offiziere, die nicht durch Rotzenkugeln starben und er selbst, sie waren mein. Halbtot von Säbelhieben ließ ich sie in die Bilge werfen, in Ketten legen und am nächsten Morgen meine Mannschaft antreten. Dann holte ich sie herauf und vor ihren Augen schossen auf meinen Befehl die Bombadeure solange auf die Reste ihres Schiffes, bis nur noch ein paar Planken auf dem Wasser trieben. Unser Priester verlas ein letztes Gebet. Fortinbras aber spuckte nur, als unseres Herren Namen, Praios, fiel. Dann knüpften wir sie endlich auf. Sie zuckten noch ein letztes Mal und

ihre Seelen flohen in die Niederhöhlen, da, wo sie | hingehören.

## Mast und Schotbruch – Was der Seemann so schnackt

- **Abdrift:** Sie können noch so genau ihren Kurs halten: Strömungen (vor allem in Küstennähe), und Wind werden die Position des Schiffes immer leicht verschieben. Wollen Sie den Einstieg in Kapitel 6 ausbauen, dann sollte Ihr Kapitän bei der Fahrt über die Untiefen auch die Abdrift mit einkalkulieren.
- **abfallen:** Sie geben dem Wind nach und ändern den Kurs in Windrichtung. Das Kommando „Fallen Sie um 3 Strich ab“ bedeutet also, dass der Kurs um 3 Strich in Windrichtung geändert wird.
- **achtern:** auf einem Schiff gleich hinten
- **Back:** das erhöhte Vordeck
- **Backbord:** Die linke Seite des Schiffes
- **Barkasse:** Ein großes Beiboot. Die Barkasse der Argonaut fasst 30 Männer und wird mit Hebekränen vom Großdeck angehoben, ausgeschwungen und zu Wasser gelassen.
- **Brassen:** Die Brassen sind die Taue, mit denen sich die Stellung der Rahen je nach Windrichtung und Fahrt des Schiffes ändern lassen. Schicken Sie die Männer an die Brassen, wenn es Kursänderungen gibt oder der Wind dreht.
- **entern:** 1) ein feindliches Schiff stürmen 2) in die Segel hinaufsteigen
- **Gangspill:** Schicken Sie die Männer an das Gangspill, eine große Winde, um den Anker aufzuwinden.
- **halsen:** Beim Halsen drehen Sie vom Wind (nach Lee) weg und legen das Schiff auf den anderen Bug. Sie vollziehen also eine 90 Grad Drehung.
- **Jolle:** Ein kleines Beiboot. Die Jolle der Argonaut fasst sechs Leute und hängt achtern unter der Galerie des Kommandanten. Sie werden sie in Kapitel 7 brauchen.
- **Klarschiff:** 1) Gefechtsbereitschaft 2) den Befehl sie herzustellen
- **Kreuzen:** um nach Luv zu kommen, arbeitet man sich gegen die Windrichtung abwechselnd über Steuerbord und Backbordbug vor. Man kreuzt also im Zickzackkurs.
- **Loten:** Wie viel Wasser ist noch unter dem Kiel? Gerade bei Untiefen und fremden Küsten sollten Sie loten lassen. Dazu postiert sich ein Matrose mit einer langen Leine am Bug des Schiffes, schwingt diese über seinem Kopf, wirft sie vor das Schiff und lässt sie auslaufen bis sie Grund berührt. Die Leine ist mit Markierungen versehen und ihr Ende ist mit einem Bleigewicht beschwert. In dem Moment, in dem das Schiff über die Leine läuft, liest der Matrose die Markierung ab und 'singt sie aus', d.h. er gibt die Tiefe in einem langgezogenen Ruf an das Achterdeck weiter. „Geraaaaade fünf“, bedeutet also, dass es vom Grund bis zur Wasseroberfläche 5 Schritt sind. Da die Argonaut einen 3 Schritt langen Kiel hat, bleiben nur noch 2 Schritt Wasser... Nicht viel!
- **Luv und Lee:** Der Seemann orientiert sich grundsätzlich nach der Windrichtung, nach der Linie von Luv nach Lee, die immer den Drehpunkt seines Schiffes schneidet. Luv ist die Seite, aus der der Wind kommt, Lee diejenige, in die er weht. Nach Lee 'abzufallen' ist einfach, denn nach Lee kommt man von selbst, treibt man, 'versackt' man. Luv zu 'gewinnen', d.h. Fahrt in Windrichtung zu machen, ist äußerst schwer, schließlich bläst einem der Wind (fast) entgegen. Luv muss man sich erlisten, es erfordert hohe Segelkunst, ist deswegen das Vornehmere, das Überlegenerere, Lee das Schlechtere, ja manchmal auch das Gefährlichere. Entscheidend wird das bei Seegefechten. Das Schiff, das in Luv steht hat die viel besseren taktischen Möglichkeiten: Es kann leichter fliehen, denn das gegnerische Schiff kann sich ihm nur sehr mühsam nähern. Es kann auch leichter angreifen, denn es ist viel schneller beim Gegner.
- **Passiergefecht:** Bei einem Passiergefecht bringen zwei Schiffe ihre Geschütze zum Tragen, während sie aneinander vorbeisegeln.
- **Rah:** Die Rahen sind die Querbäume, an denen die Segel festgemacht sind. Lassen Sie die Männer in die Rahen entern, um Segel festzuzurren oder zu 'setzen' (loszumachen).
- **reffen:** Beim Reffen werden die Segel gekürzt. Reffen Sie die Segel bei zu starkem Wind oder wenn Sie Fahrt wegnehmen wollen (zum Beispiel beim Einlaufen in den Hafen).
- **Schlag:** die einzelnen Abschnitte des Zickzackkurses, mit dem man sich beim Kreuzen nach Luv arbeitet, heißen Schläge
- **Steuerbord:** Die rechte Seite des Schiffes
- **Strich:** Der Kompass ist in Striche eingeteilt. Ein Strich beträgt 11 1/4 Grad
- **Takelage:** Alles, was die Masten tragen
- **wenden:** Beim Wenden drehen Sie in den Wind (nach Luv) und nutzen den übriggebliebenen Schwung, um ihr Schiff auf den anderen Bug zu legen. Wendemannöver werden mit dem Kommando „Reel!“ eingeleitet.

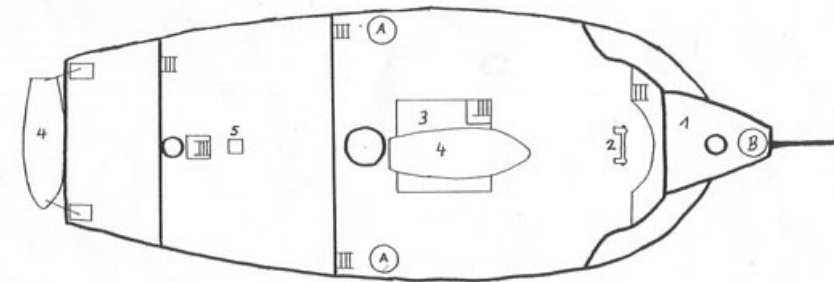


## Die Argonaut

### Kapitän Fortinbras:

„Die Argonaut ist eine feine hochseegängige Karavelle mit untypisch schwerer Bestückung. Etwas größer als ihre Schwestern, die gängigen Schnellseglerkaravellen, hat sie eine Verdrängung von 230 Tonnen und eine Besatzung von rund 60 Mann. Komfort? So was gibt's nicht an Bord. Sie ist eine Dame, wenn ihr versteht was ich meine, und so muss sie auch behandelt werden. Hat ihre Launen und kann bei Zeiten recht heimtückisch sein. Vorm Wind läuft sie ziemlich gut, mit dem Kreuzen hat sie so ihre Schwierigkeiten, vor allen Dingen hart am Wind. Ist wichtig, dass sie gut getrimmt wird.“

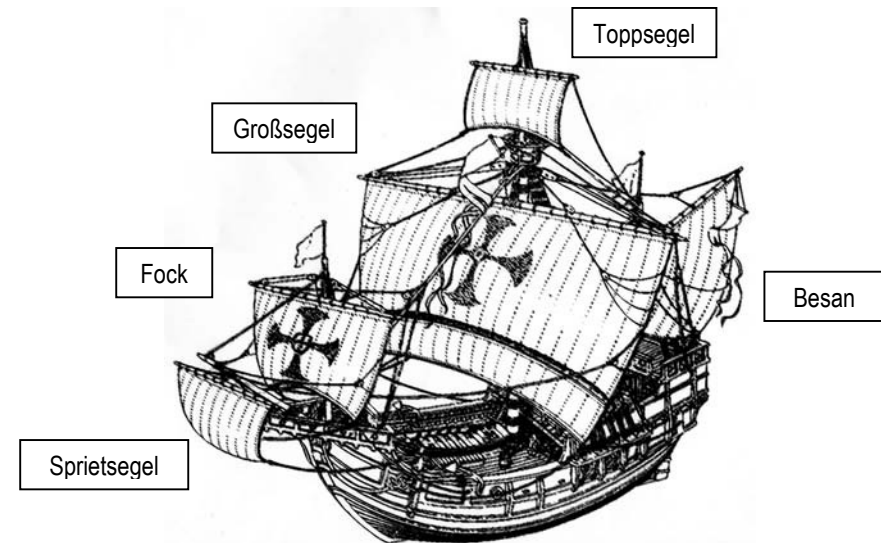
Länge (über alles): 35 Schritt / Breite (mittschiffs): 8 Schritt  
 Höhe (Unterkante Kiel bis Masttop: 31 Meter / Segelfläche: 330qm<sup>2</sup>  
 Tiefgang: 3 Schritt



- 1) die Back
- 2) Ankerwinde
- 3) große Ladeluke
- 4) die Beiboote, die kleine Jolle für 6 Mann am Heck und die Barkasse für bis zu 30 Mann
- 5) Ruder
- A) Hornissen / B) schw. Aal vorn

### Die spielerischen Werte<sup>1</sup>

Takelage: III, R1, R2, H1; Schiffsraum 230 Tonnen, Besatzung: ca. 60 Mann;  
 Bewegl: mittel; Struktur: 4; Waffen: je 3 mittl. Rotzen auf jeder Seite im Zwischendeck, 1 l. Rotze voraus, 2 Hornissen auf dem Vordeck



Aktionswert: Mu/KI/Ch : 6

Reaktionswert: Mu/KI/Ch : 6

(+ Taw des kommandierenden Seeoffiziers, +3 Bewegl. des Schiffs)

**Rumpfgößenwert: +1** (zum Verständnis: - ist immer Erleichterung, + Erschwernis)

(bei Bew. niedrig: -1/ sehr niedrig: -4/ unbeweglich -5)

**Segelgröße: -3**

**Rumpfpunkte: 230\***

**Takelagepunkte: 180**

(Beweglichkeitsverlust niedrig: 135/ sehr niedrig: 90/ unbeweglich: 45)

\*ab 5 Rumpfpunkten sinkt das Schiff, bei 0 oder weniger in W6 Minuten.

<sup>1</sup> zum Verständnis siehe: Unter Piraten, in: Al Anfa und der tiefe Süden.



## Waffen und Innenräume der Argonaut

Seitenriss:

Die Pupphütte (1) ist dem Kapitän vorbehalten. Das Pupphüttendeck darüber darf nur von Offiziere betreten werden.

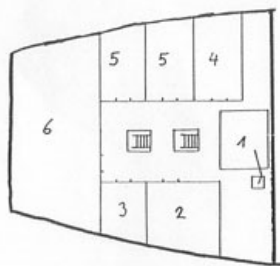
Im Halbdeck (2) sind einige Kammern der Offiziere und die Offiziersmesse untergebracht, in der Mahlzeiten eingenommen werden und die Offiziere in ihrer freien Zeit zusammen kommen. Über dem Halbdeck liegt das Achterdeck, der eigentliche Befehlsstand des Schiffes. Hier befindet sich auch das Ruder.

Vor dem Achterdeck liegt das Vordeck oder auch die Kuhl genannt (3), der eigentliche Platz für die einfachen Matrosen.

Im Zwischendeck (4) ist achtern Platz für Unteroffiziere und mittschiffs schläft die Mannschaft in übereinander und nebeneinander aufgehängten Hängematten. Dort stehen auch die Rotzen.

Das Unterdeck (5) ist unterhalb der Wasserlinie und voll mit Proviant und Wasserfässern. Im Gefecht geht hier der Schiffsarzt seinem grausigen Handwerk nach.

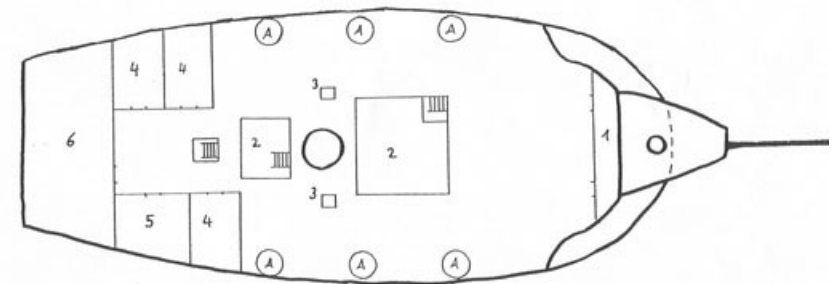
Aufsicht auf das Halbdeck:



- 1) kleines Ladeluk mit Hebebaum
- 2) Waffenkammer
- 3) Laboratorium von Krähen
- 4) Kartenraum (mit Seekarten)
- 5) Kammern mit jeweils zwei Kojen
- 6) Offiziersmesse

Aufsicht auf das Zwischendeck:

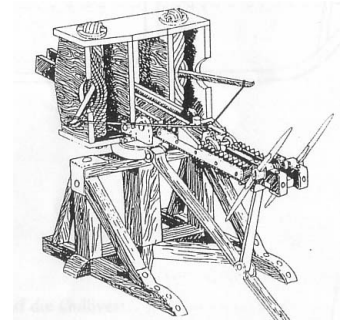
- 1) Munitionskammer
- 2) Ladeluken ins Unterdeck
- 3) Pumpen
- 4) Kammern mit jeweils zwei Kojen
- 5) Unteroffiziersmesse
- 6) Kombüse
- A) Rotzen



## Die Rotzen der Argonaut

Entfernungstabelle

Waffentyp	Nahzone bis 50 Schritt	Normalzone bis 300 Schritt	Fernzone bis 500 Schritt
Rotzen/Aale	0 (+2 Tp)	+5	+15 (-2 Tp)
schwere R/A	0 (+2 Tp)	+5	-



Schadenstabelle

Geschütz	Rumpf	Takelage	Besatzung	Einzelner
I. Rotze	1W+4	1W	1W-1	4W+6
m. Rotze	1W+5	1W+1	1W	5W+8
s. Rotze	1W+7	1W+1	1W+1	7W+10
I. Aal	1W-2	1W+3	1W-2	4W+4
s. Aal	1W-1	1W+5	1W-1	6W+10

## Die Schiffe des Admirals

### Die Karracke Kaiser Raul

#### Werte:

Takelage: III, R2, R2, H1; Schiffsraum 400 Quader, Besatzung: 130 Mann, 60 M + 50 B + 20 S; Bewegl: niedrig; Struktur: 4; Waffen: je 5 mittl. Rotzen auf jeder Seite im Zwischendeck, 1 schw. Rotze voraus, 4 Hornissen

Aktionswert: 17  
Reaktionswert: 15  
Admiral Filibuster: Seeoffizier 14;  
Mu: 17; Kl: 15; Ch; 13  
Geschützoffizierin Donna Esmalda:  
Richtschütze: 21



Rumpfgrößenwert: -4

(bei Bew. sehr niedrig: -6/ unbeweglich -8)

Segelgröße: -8

Rumpfpunkte: 400*
-------------------

Takelagepunkte: 240
---------------------

(Beweglichkeitsverlust sehr niedrig: 160/ unbeweglich: 80)

\*ab 5 Rumpfpunkten sinkt das Schiff, bei 0 oder weniger in W6 Minuten.

### Die Schivone Eurydike

#### Werte:

Takelage: III, R1, R2, H1; Schiffsraum 230 Quader, Besatzung: 60 Mann, 32 M + 28 B; Bewegl: hoch; Struktur: 4; Waffen: je 2 schw. Rotzen auf jeder Seite im Zwischendeck, 1 schw. Aal voraus, 2 Hornissen

Aktionswert: 14  
Reaktionswert: 12  
Kapitän Rombon: Seeoffizier 9;  
Mu: 14; Kl: 12; Ch; 11  
Geschützoffizier Gundolf Pfeifenton:  
Richtschütze: 16

Rumpfgrößenwert: +3

(bei Bew. mittel: +1/ niedrig: -1/ sehr niedrig: -3/ unbeweglich -5)

Segelgröße: -2

Rumpfpunkte: 230*
-------------------

Takelagepunkte: 200
---------------------

(Beweglichkeitsverlust mittel: 160/ niedrig: 120/ sehr niedrig: 80/ unbeweglich: 40)

\*ab 5 Rumpfpunkten sinkt das Schiff, bei 0 oder weniger in W6 Minuten.



## Die Karavelle Orpheus

### Werte:

Takelage: III, R1, R1, H1; Schiffsraum 200 Quader, Besatzung: 50 Mann, 30 M + 20 B; Bewegl: mittel; Struktur: 5; Waffen: je 2 l. Rotzen auf jeder Seite im 2 Hornissen

Aktionswert: 12

Reaktionswert: 12

Kapitänin Nele Lisandra: Seeoffizier 7; Mu: 13; Kl: 13; Ch; 10

Geschützoffizier Ruben Hammerstiel: Richtschütze: 19

Rumpfgrößenwert: +2

(bei Bew. niedrig: +0/ sehr niedrig: -2/ unbeweglich -4)

Segelgröße: -2

Rumpfpunkte: 200\*

Takelagepunkte: 160

(Beweglichkeitsverlust niedrig: 120/ sehr niedrig: 80/ unbeweglich: 40)

\*ab 5 Rumpfpunkten sinkt das Schiff, bei 0 oder weniger in W6 Minuten.

## Der Dorn von Thalusa

Typus: Bireme

*Die Werte der Besatzungen der drei Schiffe:*

Offizier:

Mu: 14; At 15; Pa 14; LE 52; RS 3 (Lederrüstung)

TP 1W+3 WV 6/6 (Rapier); GST 1; AU: 58; MR 5

Seesöldner:

Mu 12; At 13; Pa: 13; LE 40; RS 3 (Lederrüstung)

TP 1W+3 WV 7/7 (Säbel); GST 1; AU: 54; MR: 3

Schusswaffen: 15; TP: 2W+2 (l. Armbrust)

Matrose:

Mu: 12; At: 11; Pa: 11; LE 35, RS 1

TP: 1W+3 WV 6/5 (Entermesser); GST 1; AU 48; MR -2

Wurfaffen: 13; TP: 1W+1 (Wurfdolch)

### Werte:

Takelage: -; Schiffsraum 50 Quader, Besatzung: 20 Mann + 80 Ruderer; Bewegl: mittel; Struktur: 6; Waffen: schw. Rotze am Bug, 2 Hornissen

Aktionswert: 11

Reaktionswert: 11

Kapitän Al Haffi: Seeoffizier 5; Mu: 14; Kl: 10; Ch; 12

Geschützoffizier Bashir El Sadai: Richtschütze: 16

Rumpfgrößenwert: +5

(bei Bew. niedrig: +3/ sehr niedrig: +1/ unbeweglich -1)

Rumpfpunkte: 50\*

\*ab 5 Rumpfpunkten sinkt das Schiff, bei 0 oder weniger in W6 Minuten.

*Die Werte der Besatzung:*

Offizier:

Mu: 13; At 15; Pa 12; LE 45; RS 4 (Thaluser Lamellar)

TP 1W+4 WV 7/5 (Khunchomer); GST 1; AU: 58; MR 4

Seesöldner:

Mu 12; At 13; Pa: 13; LE 39; RS 3 (Kettenhemd)

TP 1W+4 WV 7/5 (Streitkolben); GST 1; AU: 51; MR: 3

Schusswaffen: 16; TP: 2W+2 (l. Armbrust)

## Abbildungsnachweis / Literaturhinweise

### Abbildungsnachweis:

Die Abbildung der Argonaut ist entnommen:

Mondfeld, Wolfram zu: Die Schiffe des Christoforo Colombo 1492: Santa Maria, Nina, Pinta, Herford 1991.

Die Kaiser Raul ist in Wirklichkeit eine Galeone, die ich mir von folgender Seite im Netz geklaut habe:

[www.phantomcastle.it/phantom/mistery\\_file/GALEONE.jpg](http://www.phantomcastle.it/phantom/mistery_file/GALEONE.jpg)

Die Schivone Eurydike ist in Wirklichkeit ein Foto des Nachbaus der Nina. Sie findet sich auf der Seite:

[www.ulster.net/~hrmm/museum/replica/nina.jpg](http://www.ulster.net/~hrmm/museum/replica/nina.jpg)

Die etwas wackeligen Decksansichten der Argonaut sind vom Autor.

### Literatur / Filmtipps:

Gute Piratenfilme und Seeabenteuer sind leider rar gesät und meistens ganz schön alt! Aber das Genre ist wieder im Kommen...

Zwei absolute Spitzenfilme sind:

- |                          |  |
|--------------------------|--|
| -Meuterei auf der Bounty | USA 1935 / Regie: Frank Lloyd, mit Clark Gable       |
| -Der rote Pirat          | USA 1952 / Regie: Robert Siodmak, mit Burt Lancaster |

Vielsprechend sind zwei Filme, die bald in die Kinos kommen: Augen offen halten!:

- |                      |   |
|----------------------|---|
| Fluch der Karibik    | USA 2003 / Regie: Gore Verbinsky, mit Johnny Depp |
| Master and Commander | USA 2003 / Regie: Peter Weir, mit Russell Crowe   |

Wer lieber ein bisschen schmökern möchte und von Seehelden, die in Diensten der britischen Marine gegen Napoleon kämpfen, nicht abgeschreckt wird, der hat die Wahl zwischen drei Autoren. Selbst gelesen habe ich nur die Romane um Hornblower, aber nach dem, was ich gehört habe, bemüht sich jeder der genannten Autoren um Detailtreue und bietet einen leicht lesbaren, spannenden Einblick in die britische Seekriegsgeschichte an der Wende zum 19. Jahrhundert. Das hat auf den ersten Blick nicht viel mit Seeräubern zu tun, bietet aber ein unerschöpfliches Reservoir an Spielideen und gibt einem das Gefühl, wie ein Seeabenteuer bei DSA lebendig gestaltet werden kann:

- Forrester, C.S.: 11 Romane um Horatio Hornblower
- Kent, Alexander: 28 Romane um Richard und Adam Bolitho
- O'Brian, Patrick: 22 Romane um Captain Aubrey und Schiffsarzt Stephen Maturin

Wer es ganz genau wissen will, bekommt bei dem britischen Seehistoriker David Cordingly einen historischen Einblick in die tatsächlichen Piraten und Freibeuter, ihr Leben und ihre Schiffe. Das ist leicht lesbar und man muss weder Historiker, noch Experte sein, um daran Spaß zu haben:

- Cordingly, David: Piraten: Furcht und Schrecken auf den Weltmeeren, Köln 1997.
- Cordingly, David: Piraten: Unter schwarzer Flagge, Legende und Wirklichkeit des Piratenlebens, Köln 2001.