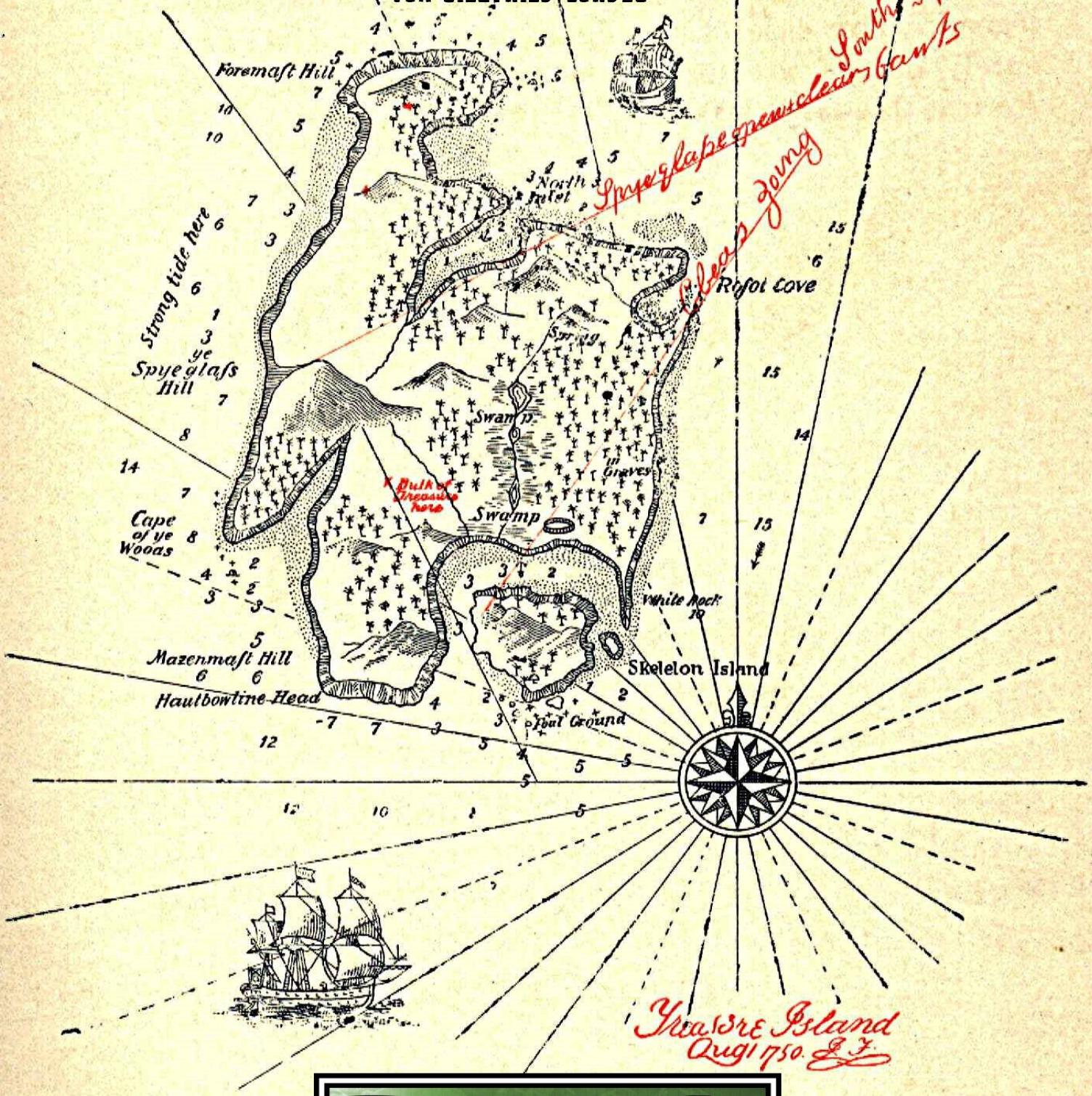
DIE SCHATZINSEL

EIN ABENTEUER NACH DEM ROMAN VON ROBERT L. STEVENSON

VON SIEGFRIED CORDES



DUNGEONSLAYERS

FANWERK

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort: PIRATEN 3

Was bisher geschah 4

TEIL I: DAS GASTHAUS 4

Der Schwarze Fleck 4
Die Seemannskiste 5
Das Buch 6

TEIL II: BRISTOL 7

Karte von Bristol 7
Das Haus von Dr. Livesey 7
Reederei des Squire Trelawny 7
Rathaus/Garnison 8
Warendepot Watson 8
Gasthaus „Zum Fernrohr“ 8
Schmiede „Strong Hammer“ 8
Der Hafen 9
Gerüchte in Bristol 9

TEIL III: DIE ÜBERFAHRT 10

Getuschel der Mannschaft 10

TEIL IV: DIE SCHATZINSEL 11

Die Schatzsuche 11
Ankunft bei der Insel 11
Die weiße Klippe 11
Karte der Schatzinsel 12
Der Strand am Ankerplatz 13
Ben Gunn 13
Das Blockhaus 13
Der Besanmast-Berg 14
Die Gräber 14
Der Sumpf 14
Der Kompass 14
Flints Schatzversteck 15
Die Quelle 15
Die Skelettinsel 15
Die Nordbucht 15
Der Fernrohrhügel 15
Die Klapperschlangen 16
Bones Schatzhöhle 16

TEIL V: SEEMANNSGARN 17

TEIL VI: WAFFEN 18

Nahkampfwaffentabelle 18
Fernkampfwaffen 18
Patzer bei Schusswaffen 18
Nachladen 18
Zwei Pistolen gleichz. Abfeuern 18
Alle Läufe gleichz. Abfeuern 18
Nasses Pulver 18
Tabelle Fernkampfwaffen 19
Optionale Regeln Nachladen 19

TEIL VII: HEILUNG UND TOD 20

Bewusstlosigkeit 20
Verschnaufen 20
Natürliche Heilrate 20

TEIL VIII: NEUE TALENTE 21

Erste Hilfe 21
Arztkunde 21
Kräuterheiler 21
Charismatisch 21
Schatzsucher 21
Seefahrer 21
Navigator 21

TEIL IX: NSC`S 22

Ben Gunn 22
Dr. Livesey 22
John Silver 22
Matrose 23
Pirat 23
Kapitän Smollett 23

TEIL X: HANDOUTS 24

Der Schwarze Fleck/ Die Schatzkarte 24
Impressum 26

PIRATEN!

Dieser Ruf lies in den vergangen Jahrhunderten (und vielleicht auch heute wieder) Seeleuten und Passagieren den Schreck in die Glieder fahren. Diese raubeinigen Gesellen verbreiteten Angst und Schrecken auf den sieben Weltmeeren. Oft bedeutet es den sicheren Tod, wenn der Jolly Roger, die Totenkopfflagge der Piraten, in Sicht kam.

Viele Legenden und Sagen ranken sich um die kostbaren Schätze die sie erbeuteten. Manch ein Schatz liegt noch heute im Sand einer Südseeinsel vergraben und die einzige Möglichkeit ihn zu finden ist eine alte vergilbte Schatzkarte. Und genau darum geht es auf den folgenden Seiten.

Als Kind stellte ich mir oft vor, als Jim Hawkins den Schatz des alten Kapitän Flint zu entdecken. Dies soll euch jetzt möglich sein. Da es sich hierbei aber um die Umsetzung des historischen Romans „Die Schatzinsel“ von Robert Louis Stevenson handelt, kann das ganze etwas „bahnschienenhaft“ wirken. Lasst euch davon nicht abschrecken. Spielt das Abenteuer entweder in der Reihenfolge des Romans, oder lasst der Handlung einfach freien Lauf. Sucht euch passende Szenen für euer eigenes Abenteuer heraus, oder schmückt die Handlung weiter aus. Es gibt genug Ansatzpunkte für Nebenquesten. Des weiteren finden sich im Anhang einige Zusatzregeln für Schusswaffen, sowie für die Heilung ohne Wunder und Heiltränke.

Die Geschichte kann im 18. Jahrhundert unserer Zeitrechnung spielen, oder in abgewandelter Form auf Caera, in den säure verseuchten Ozeanen der Gammaslayer, vor der afrikanischen Küste mit einer Mannschaft von DS-X-lern, die hinter einem Schatz her sind.

Ich habe die originalen Orte und Namen übernommen. Bristol kann aber genauso gut Sturmklippe sein und der „Admiral Benbow“ eine kleine Kneipe auf einem entlegenen Planeten, irgendwo in einer weit entfernten Galaxie.

Natürlich könnt ihr auch die bösen Piraten sein. Mit ein bisschen Arbeit lassen sich die Begegnungen leicht abändern und schon jagt ihr Jim Hawkins, seinen Freunden und der Schatzkarte hinterher.

Auf jeden Fall geht es darum viel Spaß zu haben.

Also schnallt das Holzbein um, und wetzt die Entermesser - Leinen Los, und auf zum Entern!

2. Dezember 2013

Siggi „sico72“ Cordes

WAS BISHER GESCHAH

Vor einigen Monaten kam der alte Seemann William „Billy“ Bones mit einer Seemannskiste im Gepäck in das Gasthaus „Admiral Benbow“ und quartierte sich bei den Wirtsleuten ein. Er bezahlte seine Zeche im Voraus, doch das Geld war bald verbraucht und der Wirt traute sich nicht, ihn um mehr Geld zu bitten. Von den Gästen und den Wirtsleuten lässt Bones sich mit Kätp`tn anreden. Jeden Tag geht er raus auf die Klippen, um mit seinem Fernrohr nach Schiffen Ausschau zu halten. Jim Hwakins, der Sohn der Wirtsleute, soll für ihn die Augen offen halten, falls ihm ein einbeiniger Seemann auffällt.

Bones war der Steuermann des blutrünstigen Piratenkapitän Flint.

Kurz vor Flints Tod bekam er von ihm die Schatzkarte, die zu seinem sagenumwobenen Schatz führt. Seit dem sind seine alten Schiffskameraden hinter ihm her.

Vor einigen Wochen, Anfang Dezember, starb der Gastwirt. Kurz darauf bekam Billy Bones von einer zwielichtigen Gestalt namens „Black Dog“ Besuch. „Black Dog“ ist auch einer von Flints Männern, der nun Bones aufgespürt hat. Es kam zum Streit und Bones vertrieb den Eindringling. Von diesem Ereignis sichtlich mitgenommen, ging es Bones jeden Tag gesundheitlich etwas schlechter.

Hier beginnt nun die Geschichte.....

TEIL I: DAS GASTHAUS

Der „Admiral Benbow“ liegt in der Nähe des kleinen Dorfes Weston an der Straße nach Bristol oberhalb der Schwarzhügel Bucht. Es ist eine abgelegene Gegend. In diesen bewaldeten Hügeln sind Seeleute, Vagabunden und jede Art von Abenteurern willkommen, solange sie etwas Geld bei sich haben, das sie hier ausgeben.
Der „Admiral Benbow“ ist eine Seemannsspelunke, wie sie im Buche steht. Hier gibt es Rum, Bier, einfaches Essen (s. GRW S. 78) und einen Platz am warmen Feuer. Die nette Wirtsfrau und ihr hilfsbereiter Sohn Jim Hawkins haben alle Hände voll zu tun, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen.

DER SCHWARZE FLECK

Die SC sind vor kurzem in der

Gastwirtschaft eingetroffen und befinden sich in der Schankstube. In einer Ecke nahe am Feuer sitzt Billy Bones. Er sieht krank aus. Er spricht die SC gleich an, ihm einen Rum auszugeben. Ob sie es tun oder nicht ist egal, Bones beleidigt und beschimpft sie. (Die Wirtsfrau wird aber beschwichtigend einwirken, bevor es zu einem Kampf kommt). Bones wird die SC mit seinem unflätigen Benehmen „nerven“ und zwischendurch immer wieder DAS LIED singen:

....fünfzehn Mann auf des Toten Mannes Kiste, joho und ne Buddel voll Rum....

Kurz bevor die Situation eskaliert, geht die Tür auf, und ein blinder Mann (Pew) tappt in die Gaststube. Er hat einen Blindenstock, trägt eine Tuchhose, einen alten Seemannsmantel und einen schäbigen Hut.

Laut ruft er nach Bones. Dieser erschrickt sichtlich beim Anblick des Blinden, sodass ihm sogar der Rum aus dem Mund kommt. Seine Gesichtszüge erstarren und er wird kreidebleich. Der Blinde bahnt sich mit seinem Blindenstock einen Weg durch die Gaststube, drückt Bones einen Zettel in die Hand und verlässt das Wirtshaus ebenso schnell wieder, wie er gekommen ist.

Bones starrt auf den Zettel und bricht plötzlich zusammen. Seine letzten Worte kann er nur noch röcheln :

“*Ich war Flint`s Steuermann, ... Ich allein weiß wo es ist..... Sie bekommen es nicht.... Flint gab mir die Karte, mir allein als er starb.....“.*

Dann stirbt er.

Bones hat 4 KM, einen Fingerhut, etwas Nähfaden, ein paar große Nadeln, ein Stück Kautabak, der an dem einen Ende abgebissen ist, ein Schiffermesser mit gekrümmten Heft, einen Taschenkompaß, eine Zunderdose und den Zettel den der Blinde ihm gegeben hat (**Handout 1**)bei sich. Bei einer genaueren Durchsuchung (**GEI+VE-2**) findet man an einem Band um seinen Hals den Schlüssel zu seiner Seemannskiste.

Aus Angst, dass der unheimliche Gast wiederkommt, verriegelt die Wirtin sofort alle Türen.

DIE SEEMANNSKISTE

Die Kiste steht in Billy Bones Zimmer. Die Gastwirtin Frau Hawkins wird sich aus der Kiste nur den Teil erbeten, der ihr für die Zeche von Billy Bones zusteht. Sollten die SC den Schlüssel nicht finden, werden Jim oder seine Mutter sie darauf stoßen, dass Bones in seinem Zimmer eine Kiste hat.

Die Kiste sieht von außen genau wie jede andere Seemannskiste aus; auf dem Deckel ist mit einem glühenden Eisen der Buchstabe B eingebrannt; die Ecken sind etwas zerstoßen, als ob sie lange Dienste getan hätte und viel herumgeworfen wurde. Die Kiste lässt sich mit dem Schlüssel öffnen, den Bones um den Hals trägt, oder mit einer Probe auf Schlösser öffnen (**GEI+GE-4**)

Ein starker Geruch nach Tabak und Teer kommt aus der Truhe. Obenauf ist nichts zu sehen als ein sehr guter Tuchanzug, der sauber gebürstet und sorgfältig zusammengelegt ist. Darunter liegt ein Haufen von Gerümpel: ein Quadrant, ein Zinnkännchen, mehrere Stücke Tabak, zwei Paar sehr schöne Pistolen, ein Silberbarren (10 GM), eine spanische Taschenuhr und einige andere Schmucksachen von geringem Wert und meistens von ausländischer Herkunft, ein Paar Kompasse in Messinggehäusen und fünf oder sechs seltene westindische Muscheln. Unterhalb dieses Gerümpels befindet sich ein alter Schiffermantel, der in mancher Sturmnacht von Salz weiß geworden war. Außerdem ein Bündel, das in Wachstuch eingewickelt ist.

Der Inhalt ist eine Karte (**Handout 2**) und ein Buch (s. Kasten), sowie ein Leinenbeutel mit 20 Goldstücken.

DAS BUCH

Auf der ersten Seite befinden sich nur ein paar Kritzeleien. Die folgenden Eintragungen sind belanglos und lauten z.B.:

Billy Bones sein Liebchen, Mister W. Bones, Steuermann, Kein Rum mehr, Vor Palm Key kriegte er's.

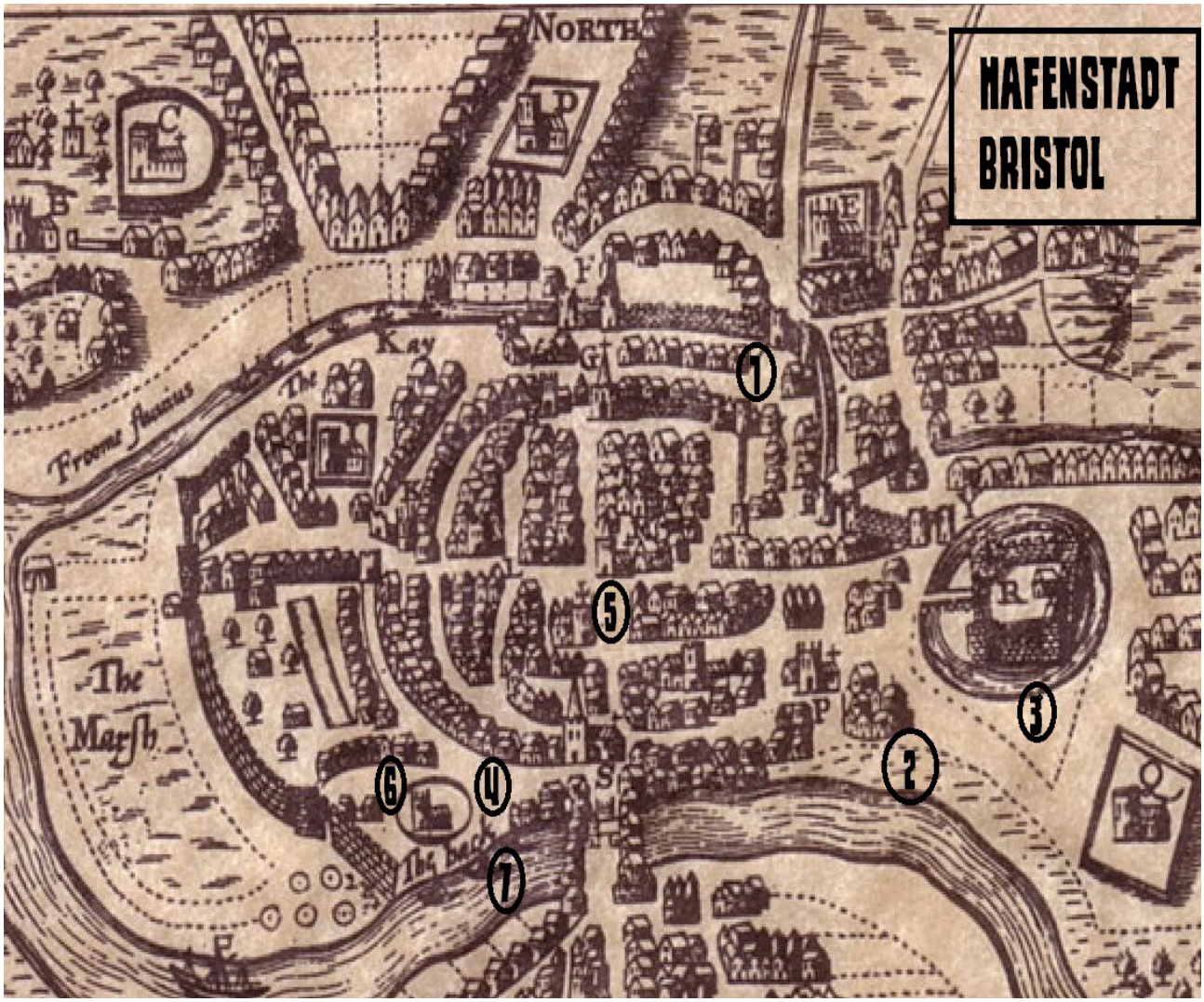
Außerdem allerlei Schnörkel und einzelne Wörter, die zum größten Teil unverständlich sind. Die nächsten zehn oder zwölf Seiten enthalten eine merkwürdige Reihenfolge von Eintragungen. Am einen Ende der Zeile steht ein Datum und an dem anderen eine Geldsumme, wie in einem gewöhnlichen Kontobuch; aber statt geschriebener Erklärungen steht zwischen den beiden Aufzeichnungen nur eine verschieden große Anzahl von Kreuzen. In einigen wenigen Fällen ist eine Ortsbestimmung beigefügt, zum Beispiel: »Höhe von Caracas«, oder es war auch nur Länge und Breite eingetragen, zum Beispiel: 62° 17' 29", 19° 2' 40". Die Eintragungen erstreckten sich über beinahe zwanzig Jahre; die einzelnen Beträge werden immer größer, und zum Schluss ist nach fünf- oder sechsmaligem falschem Zusammenzählen eine Endsumme hingeschrieben, und dieser sind die Worte beigefügt: „Bones sein Anteil“.

«Dies ist das Kassenbuch des schwarzherzigen Schurken. Die Kreuze stehen an Stelle der Namen von Schiffen oder Städten, die die Piraten versenkten oder plünderten. Die Geldbeträge sind Bones Anteile an der Beute. Wo er fürchtete, es könnte eine Zweideutigkeit entstehen, fügte er etwas zur Erklärung wie „vor Caracas“ hinzu. Am Ende des Bandes befindet sich eine Tabelle, um französisches, englisches und spanisches Geld umzurechnen.

Sobald die SC sich mit der Karte und dem Buch etwas vertraut gemacht haben passiert folgendes:

In der stillen, kalten Winterluft ist ein Geräusch zu Hören. Das Tap-tap vom Stock des Blinden auf der gefrorenen Landstraße. Es kommt immer näher. Dann gibt es einen scharfen Schlag gegen die Haustür, man hört, wie die Klinke gedreht wird und wie der Riegel klirrt. (Einer der Piraten versucht ins Haus zu kommen) Dann ist es einige Zeit totenstill. Schließlich hört man wieder das Tap-tap, dass sich entfernt.
Gegen Zehn Uhr hört man einen kurzen, leisen Pfiff, in ziemlich weiter Entfernung vom Meer her. Aus dem Fenster kann man ein Licht erkennen, das hin und her schwankt und schnell näher kommt. Es scheint dass einer eine Laterne trägt.

Die Piratenbande (SC + 5) des alten Flint liegt mit einem Segelboot in der Bucht vor Anker. Sie haben den blinden Pew zum Gasthaus geschickt um den schwarzen Fleck zu überbringen. Mit dem Überbringen des schwarze Flecks wollen sie Bones eine letzte Chance geben die Schatzkarte zu übergeben, die er von Flint bekommen hat. Die Piraten lassen nicht mit sich verhandeln und werden ohne Zögern jeden töten, der sich ihnen in den Weg stellt. Unterliegen die Piraten im Kampf, werden einige von ihnen flüchten. Sollten Sie gewinnen, kommt den Gasthausbewohnern eine herbeieilende berittene Miliz zur Hilfe, mit deren Hilfe die Piraten in die Flucht geschlagen werden können. Die Miliz wurde von einem Dorfbewohner alarmiert, der das Schiff in der Bucht entdeckt hatte. (Sollten die SC aus der Gaststube flüchten, werden die Piraten sie in jedem Fall aufspüren und ihnen überall hin folgen).



TEIL II: BRISTOL

Die Hafenstadt Bristol liegt im Südwesten von England am Fluss Avon. Sie ist Ausgangspunkt vieler Erkundungsreisen und Zentrum des kolonialen Sklavenhandels. Hier leben etwa 12.000 Menschen.

1. HAUS VON DR. DAVID LIVESEY

Livesey ist Arzt und für die Gegend um die Schwarzhügel Bucht zuständig. Er ist der Hausarzt der Familie Hawkins und ein guter Freund des Squire Trelawny. Er gilt als äußerst besonnen und vorsichtig.

2. REEDEREI DES SQUIRE JOHN TRELAWNY

Trelawny ist ein reicher Reeder. Er ist äußerst gesellig und abenteuerlustig, allerdings auch sehr gutmütig und geschwätzig. Sollten die SC jemanden suchen, der ein Schiff bereitstellt und die Schatzsuche finanziert, sind sie hier genau richtig. Nachdem man Trelawny die Schatzkarte offenbart hat, ist er sofort bereit, die Kosten einer Expedition zur Schatzinsel zu übernehmen. Durch seine Geschwätzigkeit spricht es sich in Bristol schnell herum, dass die Reise zu einer Schatzinsel gehen soll. Der Squire wird den Gastwirt John Silver beauftragen die Besatzung auszuwählen, da er viele Seeleute kennt. In Gefahr zeigt der Squire sich von einer anderen Seite, beweist ausgezeichnete

Führungsqualitäten, Disziplin und entpuppt sich als guter Schütze.

3. RATHAUS/GARNISON

Hier amtiert Master Henry McPherson, ein schottischer Offizier, der für die englische Krone die Stadt verwaltet. Er ist nicht bereit Männer für die Schatzsuche abzustellen oder ein Schiff für solche Hirngespinste bereitzustellen. Die Stadtwache untersteht McPherson und bringt 500 Soldaten auf die Beine. Von hier aus kommt auch die Hilfe beim Angriff der Piraten auf die Wirtsleute im Admiral Benbow.

4. WARENDEPOT WATSON

Der Händler William Watson handelt mit Nahrungsmitteln, Kleidung und Alltagszubehör. Hier gibt es alles, um eine Expedition auszustatten. Zu verschenken hat Watson nichts und wird keinen Penny in eine Expedition investieren.

5. DAS GASTHAUS „ZUM FERNROHR“

Das „Fernrohr“ ist eine recht saubere Wirtschaft. Schon weit von außen kann man das große Messingfernrohr sehen, nachdem die Gastwirtschaft benannt ist. Vor den Fenstern hängen hübsche, rote Gardinen; der Fußboden ist mit reinem weißem Sand bestreut. Die Schenke liegt zwischen zwei Straßen und hat einen Eingang von jeder der beiden Seiten, so dass es in dem großen, niedrigen Schankzimmer trotz der dichten Wolken von Tabakqualm ziemlich hell ist. Die meisten Gäste sind Seeleute, und sind so laut, dass man Angst haben könnte, einzutreten. Der Inhaber John Silver ist ein ehemaliges Mitglied der Besatzung um Flint. Laut eigener Aussage ist er der Einzige, vor dem sich Flint je gefürchtet hat. (Dies wird Bones aber nie äußern, der er sich sonst als Pirat verrrät.) Er verlor als junger Mann ein Bein, was ihn an eine Krücke fesselt. Bill Bones fürchtet sich am meisten vor ihm. Im Gegensatz zu seinen Kameraden ist er äußerst intelligent. Nach Bones' Absetzung wird er zum Kapitän der Crew vom alten Flint ernannt. Gegebenenfalls hilft John Silver dem Squire die Besatzung auszuwählen. Die Leute, die Silver auswählt, sind allesamt ehemalige Mitglieder der Besatzung des Kapitän Flint. Sollten die SC genug Geld haben, um selbst eine Expedition zur Insel auszurüsten, ist hier der richtige Ort um Seeleute anzuheuern. Der charismatische Silver wird ihnen dabei helfen, um „seine“ eigenen Leute mit an Bord zu bringen.
Sollten beim Überfall auf den „Admiral Benbow“ irgendwelche Piraten überlebt haben, werden die SC einen oder mehrere hier antreffen. Kommt es zu einem Kampf, wird Silver den SC helfen, sollten die SC (inkl. Flint) in der Überzahl sein, fliehen die Piraten und tauchen im Getümmel der Straßen unter.

6. SCHMIEDE „STRONG HAMMER“

Der Schmied Henry Smith verkauft und repariert alle Arten von Waffen. Smith ist ein redseliger Mann der immer die neusten Gerüchte weiß. (s. Gerüchtetabelle)

7. DER HAFEN

Im Hafen liegen viele Schiffe verschiedener Nationen vor Anker. Es herrscht ein starker Geruch von Salz und Teer. Hier endet das Gesetz, und die Seefahrt mit ihren eigenen Gesetzen beginnt. Viele Seeleute verschiedener Herkunft arbeiten hier. Da dies ein englischer Hafen ist, werden alle SC, die keine Engländer sind, mit einer Steuer von 5 GM belegt (Franzosen sogar mit 15 GM). Wer das Geld nicht hat, wird in den Kerker der Garnison geworfen. Trelawny (oder Silver - wenn die SC ihn schon kennen) zahlen die Steuer, bevor es zu einer Gerichtsverhandlung kommt.

GERÜCHTE IN BRISTOL

Wenn die SC mit Leuten in Bristol sprechen, können sie folgende Gerüchte hören. (W20)

01. Der Squire Trelawny hat eine Reederei und ist ein sehr reicher Mann. (w)

02. Der gefürchtete Pirat Kapitän Flint ist noch am Leben. (f)

03. Piraten haben das Gasthaus „Admiral Benbow“ niedergebrannt.(f)

04. Die besten Waffen gibt bei Henry Smith im „Strong Hammer“. (w)

05. Die Garnison rekrutiert derzeit Soldaten.(f)

06. Im Hafen liegt ein schwarzen Schiff mit Pest an Bord (f)

07. Das Schiff des „fliegenden Holländers“ wurde vor der Küste gesehen (f/w)

08. Im Wirtshaus „Zum Fernrohr“ gibt es den besten Rum.(w)

09. Dr. Livesey ist der beste Arzt in der Stadt (w)

10. Morgen werden auf dem Marktplatz drei Piraten gehenkt. (w)

11. Der Fischer Pete hat eine Meerjungfrau gefangen (f)

12. Francis Drake, der berühmte Freibeuter, legt morgen mit seinem Schiff im Hafen an. (f)

13. Die Spanier haben mehrere Schiffe der englischen Krone versenkt. (w/f)

14. Der Klabautermann geht in Bristol um. (w/f)

15. Ein Zirkus kommt in der nächsten Woche in die Stadt (w)

16. Die Franzosen planen einen Angriff auf England. (f)

17. Die Flut wird diesen Winter die halbe Stadt unter Wasser setzen. (w/f)

18. Einige von Kapitän Flints Leuten sollen sich in der Stadt aufhalten. (w)

19. Im Hafen wurde eine Wasserleiche angespült. (w)

20. Das Schiff „Hispagnola“ ist für eine große Expedition geeignet. (w)

TEIL III: DIE ÜBERFAHRT

Wenn das Schiff ausgestattet ist und alle Mann (19 Piraten, 6 Matrosen) an Deck sind, kann die Überfahrt losgehen. Idealerweise mit dem Squire, Dr. Livesey und John Silver als Schiffskoch an Bord. (Wenn nicht, übernehmen andere NSC ihren Part). Der Kapitän heißt Abraham Smollett. Die Reise verläuft ruhig und andere Schiffe sind kaum zu sehen. Folgende Begebenheiten können ausgespielt werden.

Nach einigen Tagen auf See nimmt Kptn. Smollet euch beiseite und erklärt euch, das die Matrosen von der Schatzkarte wissen und äußerste Vorsicht geboten ist und er eine Meuterei vermutet. Er beauftragt euch die Waffen vom Vorderschiff in den hinteren Bereich, in der Nähe der Kaptänskajüte, zu bringen. Eine Inventur der Waffen ergibt, das einige fehlen (die Piraten unter den Matrosen haben sich schon bedient).
Nachdem die restlichen Waffen verlegt wurden ist die Stimmung an Deck sehr gereizt. Der Kapitän befiehlt den Matrosen ein Lied zu singen. John Silver fängt an:

15 Mann auf des Toten Mannes Kiste.....

Die Matrosen antworten:

...joho und `ne Buddel voll Rum...

Wird ein Matrose gefragt, woher er das Lied kennt, reagiert er sichtlich nervös und entgegnet, das es sich um ein altes Matrosenlied handelt. Offensichtlich ist es das Lieblingslied der Piratenmannschaft.

Die Reise geht bei guten Winden und ruhiger See gut voran. Dann und wann taucht das Schiff in die See und eine Brise Meerwasser schlägt euch entgegen. Das ständige Klatschen der Wellen und der ewige Wind sind die täglichen Begleiter der Überfahrt.

Jeder SC kann eine Probe auf **GEI+VE** ablegen. Wenn sie gelingt kann auf folgender Tabelle gewürfelt werden, welche Anzeichen es für eine Meuterei gibt.

DAS GETUSCHEL DER MANNSCHAFT

01-03	„...neuer Käpt`n wird John Silver...“
04-06	„...2/3 der Mannschaft sind dabei...“
07-10	„...der neue Käpt`n war auch in Flint`s Mannschaft....“
11-13	„...Niemand fängt an, bevor Silver es befiehlt....“
16-18	„...der Einzige den Flint jemals fürchtete, war Silver...“
19-20	„...was wir mit den anderen der Mannschaft machen? Tote reden nicht....“

Spätestens jetzt sollte den SC klar werden, das sie es mit Flints alter Mannschaft zu tun haben.

Dann kommt der Ruf aus dem Ausguck.....

LAND IN SIGHT !!!!

TEIL IV - DIE SCHATZINSEL

Das Ziel der Reise ist endlich erreicht. Auf der Insel kann alles passieren. Jeder will den Schatz, und besonders die Piraten werden alles daran setzen, ihn auch zu bekommen, notfalls gehen sie auch über Leichen. Die folgenden Ereignisse können den SC auf der Insel begegnen. Dabei sollte aber beachtet werden, das eine „logische Reihenfolge“ (s. Nummerierung) eingehalten wird.

DIE SCHATZSUCHE

Die Angaben zur Schatzsuche sind in der Romanvorlage sehr vage gehalten und daher gibt es auch nicht viele Anhaltspunkte dazu. Die SC sollten schon ein bisschen suchen müssen, selbst wenn sie die Schatzkarte haben. Einige Verirrungen auf der Insel erhöhen die Spannung und bieten außerdem Raum für zusätzliche Abenteuer und Begegnungen. Hier sind nun Flints Eintragungen auf der Schatzkarte:

»Großer Baum, Staffel des Fernrohrs, Nord-Nordost bei Nord.
»Skelettinsel Ost-Südost bei Ost.
»Zehn Fuß.
»Das Barrensilber ist in der nördlichen Grube; du findest es am Abhang des östlichen Gipfels, zehn Faden südlich von der schwarzen Klippe, dieser gegenüber.
»Die Waffen sind gleich in dem Sandhügel zu finden, Nord-Nordost bei Nord vom Vorsprung an der Flussmündung, dann östlich und ein viertel nördlich. J. F.«

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF DER INSEL

W20 (jede Begegnung ist einmalig)

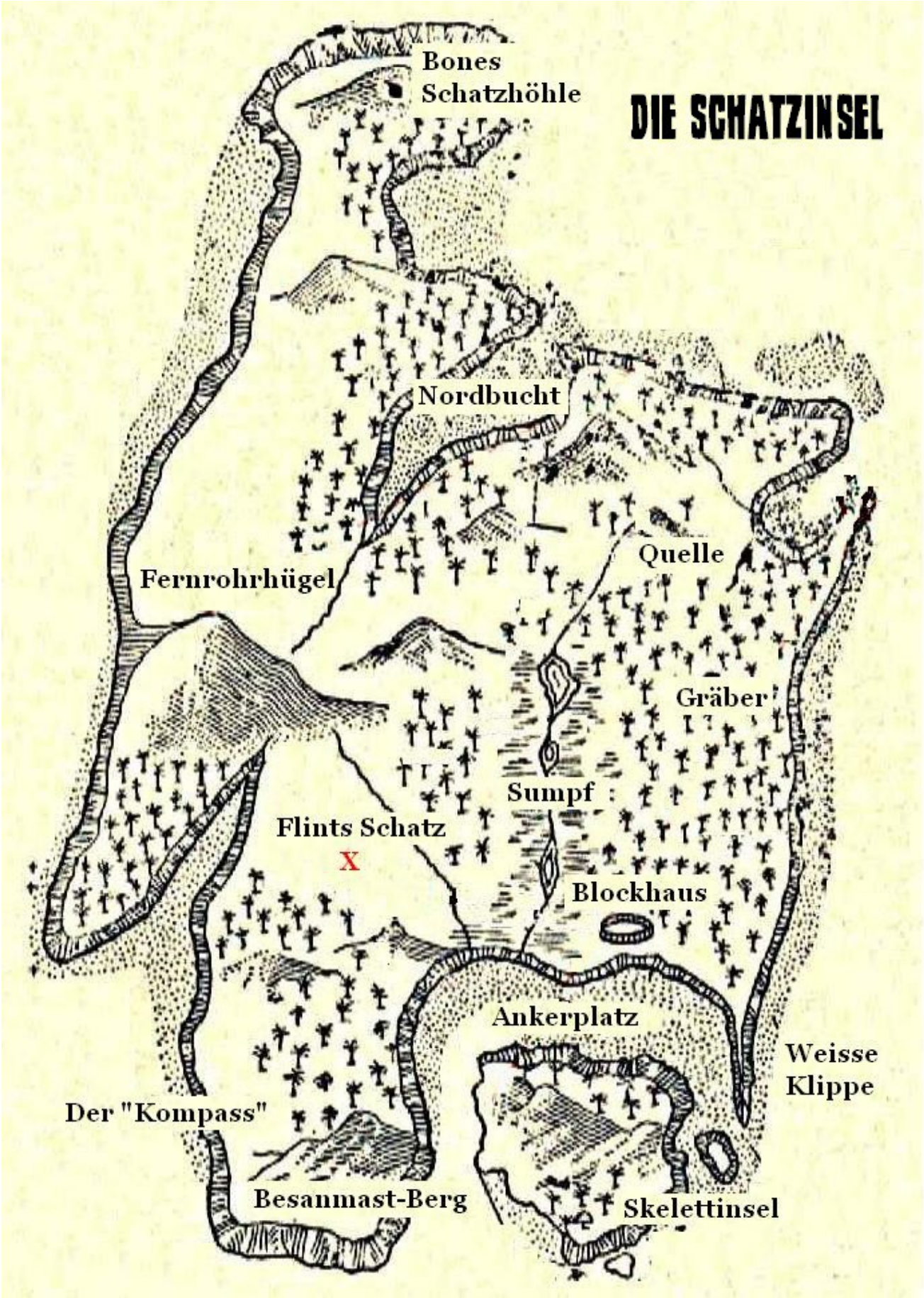
01-02	W20/3 spanische Golddublonen im Sand
03-06	ein verwundeter Meuterer (GEI+AU-2) um ihn auf eure Seite zu ziehen
07-10	Benn Gun taucht auf (s. S. 13)
11-13	ein Alligator (GRW S. 106) greift an
14-16	Klapperschlangen (s. S. 16)
17-20	W20/4 betrunkene Meuterer (alle Proben -2)

ANKUNFT BEI DER INSEL

Am nächsten Morgen erreicht ihr die Insel. Graugrüne Wälder bedecken einen großen Teil des Bodens. Diese gleichmäßige Färbung wird allerdings durch Streifen gelben Sandes in dem niedrigen Teil der Insel unterbrochen, sowie durch viele große Bäume, dem Anschein nach Nadelholz, die über die Wälder emporragten – manche einzeln, manche in kleinen Gruppen; aber die allgemeine Färbung ist eintönig und trübe. Über den Wäldern erheben sich die Berge als nackte Felsen. Alle sind von seltsamer Form, und das »Fernrohr«, das um drei- oder vierhundert Fuß über die anderen emporragt, ist zugleich (auch in Bezug auf die Gestalt) am sonderbarsten; denn der Berg fällt beinahe auf allen Seiten steil ab und ist an der Spitze plötzlich scharf abgebrochen, wie ein Sockel für ein Denkmal. Da es vollkommen windstill ist, werden Boote ausgesetzt, um das Schiff drei oder vier Meilen weit um die Ecke der Insel herumzuschleppen, bis es in dem engen Sund hinter der Skelettinsel ist. Die Boote sind zu 2/3 mit Meuterern unter dem Kommando von John Silver besetzt.

DER BESANMAST-BERG

Dieser Hügel hat für das Abenteuer eigentlich keine Bedeutung. Was wäre aber, wenn sich auf seinem Gipfel eine Bodenluke aus Metall befinden würde, die sich augenscheinlich nur von innen öffnen lässt.


DIE SCHATZINSEL
Bones
Schatzhöhle
Nordbucht
Quelle
Fernrohrhügel
Gräber
Sumpf
Flints Schatz
X
Blockhaus
Ankerplatz
Weisse
Klippe
Der "Kompass"
Besanmast-Berg
Skelettinsel

DIE WEISSE KLIPPE

Die weiße Klippe steht weit draußen auf der Landzunge. Unmittelbar unterhalb der Klippe befindet sich das Boot von Ben Gunn. Es ist aus einem Holzrahmen gebaut, der mit Ziegenhäuten bespannt ist. Das Boot ist in einer kleinen, grünen Rasenmulde versteckt, deren Ränder von etwa knietiefem Unterholz bedeckt sind. Wenn die SC das Versteck nicht kennen, ist eine Probe auf **GEI+VE-4** nötig, um es zu entdecken.

(1) DER STRAND AM ANKERPLATZ

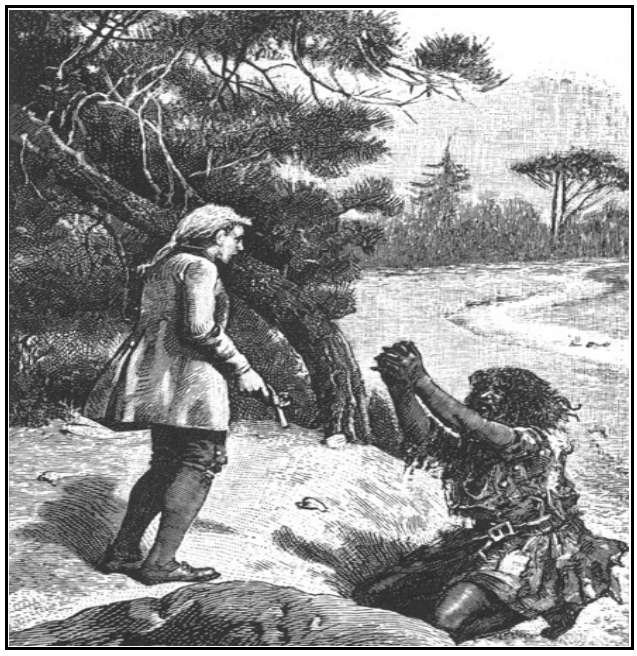
Der Strand ist auf allen Seiten von Land umschlossen und liegt förmlich in den Wäldern vergraben, deren Bäume bis unmittelbar an die Hochwassermarke herankommen; er ist beinahe ganz flach, und die Berggipfel stehen in der Ferne wie ein Amphitheater, einer hier, einer dort. Zwei kleine Flüsse, oder besser gesagt zwei Sümpfe, ergießen sich in diesen Teich, wie man das Gewässer nennen konnte; und das Laubwerk an diesem Teil des Strandes hat eine Art giftgrüne Farbe. Hier haben die Meuterer ihr Lager aufgeschlagen.

Bei einer Probe auf **GEI+VE** wird deutlich, das die ganze Insel mit Malaria verseucht ist. Jeder SC muss einmal am Tag eine Probe auf Krankheiten trotzen (**KÖR+HÄ-2**) machen. Misslingt die Probe sind alle Probenergebnisse um 1 reduziert bis ein Doktor (Heiler) ihn versorgt (s. Heilung)
.

(2) BEN GUNN

Während ihr die Insel erforscht, seht ihr eine Gestalt, die mit großer Schnelligkeit hinter den Stamm einer Fichte springt. Was es ist – ein Bär oder ein Mensch oder ein Affe, das könnt ihr nicht sagen. Es scheint etwas Dunkles und Zottiges zu sein. Das Geschöpf huscht mit der Schnelligkeit eines Hirsches von Baum zu Baum. Wie ein Mensch auf zwei Beinen, aber doch ganz anders. Plötzlich bleibt es stehen und kommt auf euch zu....

Ben Gunn war Mitglied in Flints Mannschaft und auch an dem Tag mit an Bord, an dem Flint den Schatz mit sechs Mann seiner Besatzung auf der Insel versteckte. Keiner der sechs kam wieder mit an Bord. Nach Flints Tod wurde die Mannschaft in alle Winde zerstreut. Gunn kam mit einem anderen Schiff an der Insel vorbei und überredete die Mannschaft den Schatz auf der Insel zu suchen. Ohne Karte hatten sie aber keine Chance und suchten mehrere Wochen ohne Erfolg danach. Dafür gaben sie Ben Gunn die Schuld und ließen ihn vor drei Jahren auf der Insel mit nur einer Muskete und einer Spitzhacke zurück. Seit dem lebt Gunn von der Jagd und dem, was die Insel an Naturalien zu bieten hat. Wenn die SC ihm versprechen, ihn von der Insel mitzunehmen, wird er ihnen Helfen, sich der Gruppe aber nicht anschließen. Außerdem verrät er, dass er sein Boot in der nähe des weißen Klippe an der Ostküste versteckt hat.



DAS BLOCKHAUS

Vor euch ist ein weites Dickicht von eichenartigen Bäumen. Sie wachsen auf dem Sand wie Brombeersträucher. Dicht hinter dem Gipfel eines kleinen Hügels erkennt ihr ein wuchtiges Blockhaus, das mit einer 2 Meter hohen Palisade aus Baumstämmen umzäunt ist.

Das Blockhaus wurde von Flints Leuten erbaut. Im inneren entspringt eine Quelle. Es ist so groß, dass im Notfall ungefähr vierzig Mann Platz haben, und außerdem ist es auf allen Seiten mit Schießscharten für Musketen versehen. Rund um das Blockhaus herum ist ein großer Platz abgeholzt, der durch eine Befestigung aus sechs Fuß hohem Pfahlwerk umzäunt ist. Eine Tür, oder sonstige Öffnungen gibt es nicht.

DIE GRÄBER

Auf einem kleinen Hügel befinden sich fünf Gräber. Hier liegen die von Kptn. Flint erschlagenen Mannschaftsmitglieder. Ein guter Ort für eine Nebenquest. Vielleicht muss ein Seemann ausgegraben werden, um einen bestimmten Gegenstand zu finden oder die toten Seemänner gehen bei Vollmond auf der Insel um....

DER SUMPF

In dieser morastigen Gegend kann man sich leicht verirren. Die allgegenwärtigen Insekten sind die reinste Plage. Außerdem ist der Sumpf ein guter Platz für Abenteuer. Bei einer nächtlichen Durchquerung könnten auf geheimnisvolle Weise Mitglieder der Gruppe verschwinden. Gibt es vielleicht Geister oder unbekannte Raubtiere (Raptoren) auf der Insel?

(3) DER KOMPASS

Nachdem ihr schwere, sumpfige Morastböden hinter euch gelassen habt, finden eure Füße im nun folgenden steinigen Boden besseren Halt. Ihr seit eine halbe Meile vorwärts gekommen und betretet den Rand einer Hochebene. Als ihr am Fuße einer gewaltigen Fichte ein von grünen Ranken überwuchertes menschliches Gerippe findet, an welchem noch ein paar Kleidungsfetzen hängen. Das Skelett liegt vollkommen gerade ausgestreckt. Seine Füße zeigen in eine Richtung, seine Hände, die über seinen Kopf zusammengefügt sind, zeigen genau in die entgegengesetzte Richtung.

Flint, der mit 6 Leuten seiner Besatzung an Land ging, legte den letzten seiner Männer als Wegweiser hier hin, nachdem er zuvor alle anderen getötet hatte. Der Wegweiser zeigt den Weg zu Flints Schatzversteck.

(4) FLINTS SCHATZVERSTECK

Ihr erreicht den ersten der großen Bäume, der sich aber nach Feststellung mit dem Kompass als der falsche erweist. Ebenso der zweite. Der dritte Baum erhebt sich fast zweihundert Fuß hoch über einem Klumpen Unterholz in die Luft: Ein Riese unter den Bäumen, mit einem roten runden Stamm von dem Umfang einer kleinen Hütte. Im Angrenzenden Dickicht findet ihr eine tiefe Grube, die offenbar vor längerer Zeit ausgehöhlt wurde. Die Ränder sind schon eingesunken, und auf dem Boden ist Gras gewachsen. In dieser Grube liegen der zerbrochene Schaft einer Picke und die Bretter von mehreren zerschlagenen Kisten herum. Auf einem dieser Bretter seht ihr das Wort »Walross« (Flints Schiff) mit einem glühenden Eisen eingebrannt.

Ben Gunn hat hier ganze Arbeit geleistet und den Schatz fortgeschafft. Eine Bemerkenprobe offenbart eine einzelne Goldmünze.

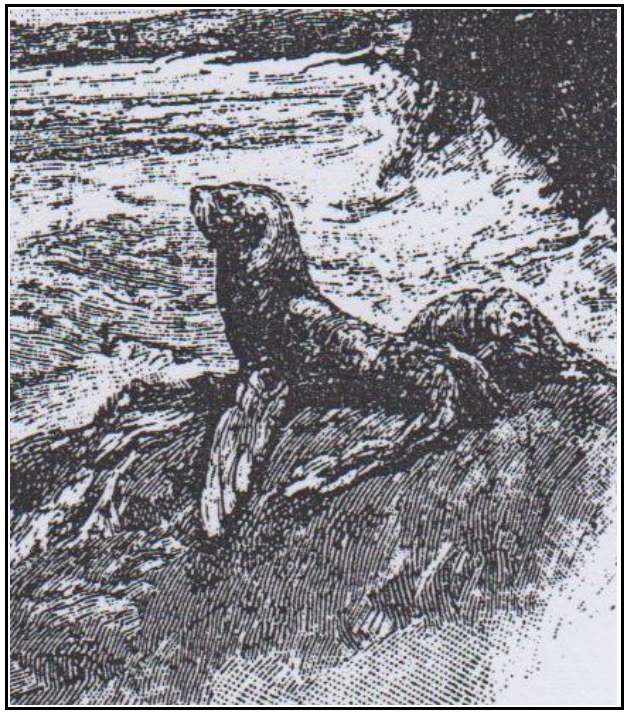
DIE QUELLE

An dieser Stelle entspringt eine Quelle, dessen Bachlauf direkt beim Ankerplatz ins Meer mündet. Um das Inselabenteuer etwas „spooky“ zu gestalten, kann die Quelle nachts leuchten und ein Treffpunkt der sechs toten Piraten sein, die sich nachts hier versammeln und ihr LIED singen.

....fünfzehn Mann auf des Totenmannes Kiste.....

DIE SKELETTINSEL

Diese der Ankerbucht vorgelagerte Insel bietet viel Platz für eigene Ideen und Abenteuer. Ist hier ein zweiter Schatz versetckt? Gibt es hier Ruinen einer längst vergessenen Kultur, oder wird dieser Ort regelmäßig von Menschenfressern besucht?



DIE NORDBUCHT

Hier ist eine weitere Möglichkeit, mit dem Schiff vor Anker zu gehen. Vielleicht sind aber schon andere Abenteurer an dieser Seite der Insel gelandet, um den Schatz zu finden.

DER FERNROHRHÜGEL

Der einhundert Meter hohe Berg fällt beinahe auf allen Seiten steil ab und ist an der Spitze plötzlich scharf abgebrochen, wie ein Sockel für ein Denkmal. Auf der Westseite reichen die steilen Felswände fast bis ins Meer. An den anderen Seiten wechseln sich schwarze Schluchten mit hohen Fichtenbäumen ab. Seinen Namen hat der Berg daher, weil die Piraten hier ihren Ausguck hatten. Ein Trampelpfad führt auf den Gipfel. Auch hier könnten sich ungeahnte Gefahren in den Schluchten aufhalten...

DIE KLAPPERSCHLANGEN

Ihr kommt über eine sumpfige Wiese, die von Binsen, Weiden und seltsamen, ausländischen Sumpfgewächsen eingefasst wird. Vor euch seht ihr den Saum eines welligen Sandstriches, der sich ungefähr eine Meile weit hinzieht. Hier wachsen ein paar Fichten und zahlreiche, knorrige Bäume, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Eichen haben. Jenseits dieses offenen Landes erhebt sich einer der Berge mit zwei zackigen Felsspitzen, die in der Sonne strahlen.

Hier gibt es viele Klapperschlangen. Der SL ermittelt mit einer Probe, ob die SC attackiert werden. Bei einer 1-10 auf dem W20 werden die SC von W 20 Schlangen angegriffen.

KLAPPERSCHLANGE					
KÖR:	**3**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	4	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
5	5	11	6,5	6	0
Bewaffnung			Panzerung		
Biss WB+1/GA-1			Schuppen PA+1		

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

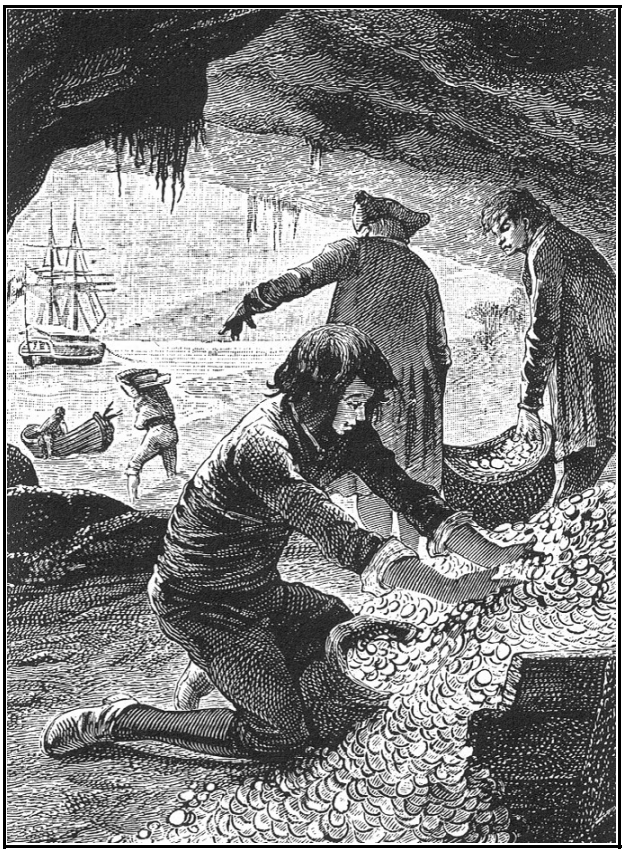
GH:	1	GK:	wi	EP:	45

(5) BONES SCHATZHÖHLE

Dieses Versteck kann nur mit Hilfe von Ben Gunn gefunden werden.

Die Höhle ist ein großer, luftiger Raum mit einer kleinen Quelle, die von einem mit Gebüschen eingefassten Weiher verdeckt wird. Der Boden besteht aus reinem Sand. In einer Ecke erkennt man einen großen Haufen von Münzen und würfelförmig aufgeschichteten Goldbarren. Es gibt englische, französische, spanische und portugiesische Goldmünzen, mit den Bildnissen der Könige George und Louis, Dublonen, Doppelguineen, Moidore und Zechinen mit den Köpfen aller europäischen Könige, die in den letzten hundert Jahren geherrscht haben. Außerdem seltsame morgenländische Münzen mit Stempeln, wie wenn sie mit einem Spinngewebe überzogen wären, runde und viereckige Münzen, sowie Münzen mit einem Loch in der Mitte, wie wenn sie um den Hals getragen werden sollten.

Insgesamt hat der Schatz einen Wert von ..... eigentlich 70.000 GM. Es liegt aber im Ermessen des Spielleiters den Wert des Schatzes und die Erfahrungspunkte festzulegen.



TEIL V: SEEMANNSGARN

Achterdeck: Der hintere Teil eines Schiffes, früher ein erhöhtes burgähnliches Deck (Kastel) im hintern Teil des Schiffes.

Achterkajüte: Kajüte über dem Hauptdeck im hinteren Teil des Schiffes

Backbord: Die linke Seite des Schiffes in Fahrtrichtung gesehen.

Besanmast: Der dritte Mast eines Schiffes mit drei oder mehr Masten.

Bootsmann: Gehilfe des Deckoffiziers, der für die Segel, die Takelage, die Anker und andere Ausrüstungsgegenstände verant-wortlich ist.

Breitseite: Salve aller von der Längsseite eines Schiffes aus in dieselbe Richtung feuernden Geschütze.

Brigg: Zweimastiges Segelschiff mit Rahsegeln

Brücke: Über dem Schiffsrumpf angebrachter Aufbau für den Kapitän und den kommandierenden Offizier.

Deck: Waagerechte Schiffsbedeckung aus Planken

Dingi: Kleinstes Beiboot

Enterhaken: Haken an einem Tau, der auf ein Schiff geschleudert wird.

Entern: Ein feindliches Schiff stürmen

Flaggschiff: Kriegsschiff mit der Fahne des kommandierenden Offiziers

Flottille: Kleine Flotte oder Flotte aus kleinen Schiffen.

Fregatte: Leichtes, schnelles Segelschiff

Galeere: Großes, seetüchtiges Schiff, das mit Riemen und Segeln bewegt wurde.

Galeone: Großes, bewaffnetes Segelschiff, von den Spaniern und anderen Seefahrernationen

Kaperschiff: Bewaffnetes Schiff, das während eines Krieges im Dienste einer Regierung feindliche Handelsschiffe angriff.

Karavelle: Kleines spanisches Segelschiff des 14./16. Jahrhundert mit drei Masten.

Karracke: Handelsschiff, manchmal auch im Krieg verwendet.

Kreuzen: Im spitzen Winkel gegen den Wind segeln.

Kreuzstab: Navigationsinstrument zur Höhenbestimmung der Sonne oder eines Sterns.

Luv: Die dem Wind zugekehrte Seite des Bootes

Lee: Die dem Wind abgekehrte Seite des Bootes

Maat: Unteroffizier der Kriegsmarine

Pinasse: Kleines Segelschiff

Rahe: Waagerechtes Rundholz am Mast zum Halten des Rahsegels

Riemen: Seemännische Bezeichnung für das Ruder, mit dem man pullt (rudert)

Ruder: Steuereinrichtung eines Schiffes

Schaluppe: Kleines, einmastiges Segelschiff

Steuerbord: die rechte Seite des Schiffes in Fahrtrichtung gesehen.

Takelung: Sammelbegriff für alle Teile eines Segelschiffs, die der Ausnutzung der Windkraft dienen.

Topp: Das äußerste Ende eines Mastes

Untiefe: Gewässer, das für Schiffe nicht ausreichend tief ist.

TEIL VI: WAFFEN

NAHKAMPFWAFFEN

Dolch / Kampfmesser	WB+0 In+1
Haumesser / Machete	WB+1 In+1
Entermesser	WB+1 In+1
Enteraxt / Axt	WB+1
Degen	WB+1
Rapier	WB+2
Säbel	WB+1 GA-1
Schwert	WB+1 GA-2
Enterhaken / Pike	WB+0 In+1
Keule / Belegnagel	WB+1 GA-1
Keule, groß	WB+2 GA-1

FERNKAMPFWAFFEN

PATZER MIT PULVERWAFFEN W20

01-14 Der Schuss ging daneben

15-17 Die Waffe hat aus irgendeinem Grund nicht gefeuert und muss erst ganz neu geladen werden.

18-19 Die Waffe feuert nicht gleich, sondern erst W20/5 Kampfrunden später. Dem Spieler sollte nicht verraten werden, was los ist. Hoffentlich lässt er seinen Charakter nicht in den Lauf schielen, um nachzusehen...

-20 Der Charakter würfelt die Schießen Probe erneut. Gelingt sie, war zu wenig Pulver in der Waffe und es gibt nur ein Zischen. Kurz darauf rollt die Kugel gemächlich aus dem Lauf. Misslingt die Probe aber, war zuviel Pulver in den Lauf. Der Spieler legt eine zweite Probe ab. Gelingt diese, ist nur der Rückstoß deutlich kräftiger und die Kugel erzielt sogar +3 zusätzlichen Schaden. Misslingt auch die zweite Probe, explodiert die Waffe. Der Charakter erhält eine dramatische Verletzung (z.B. Verlust des Augenlichts. Hand abgerissen).

Die Schwarzpulverwaffen der Zeit waren unzuverlässig, umständlich handzuhaben und zum Teil sehr sperrig. Dafür ist die Wirkung dann umso beeindruckender. Schwarzpulverwaffen haben bei einem Patzer eine Fehlfunktion. Die Auswirkung wird mit W20 ermittelt (siehe Kasten links).

NACHLADEN

Feuerwaffen müssen nach jedem Schuss nachgeladen werden (verbraucht 1 Aktion pro Lauf). Bestimmte Situationen (Schießen-Patzer, feuchtes Pulver usw.) können es auch erfordern, dass die Waffe vom Spieler mit **GEI+GE** erst wieder funktionstüchtig gemacht werden muss, was ebenfalls eine ganze Aktion kostet.

ZWEI PISTOLEN GLEICHZEITIG ABFEUERN

Wer zwei Pistolen gleichzeitig abfeuert (mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig angreift), würfelt für jede Waffe einen separaten Angriff, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird. Dabei werden Schießen/Schlagen und die Abwehr allerdings um 10 gemindert (es sei denn, man verfügt über das Talent Zwei Waffen), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

ALLE LÄUFE GLEICHZEITIG ABFEUERN

Bei mehrläufigen Waffen können alle Läufe gleichzeitig abgefeuert werden, wobei nur eine einzige Schießen-Probe gewürfelt wird, bei der die WB aller Läufe addiert werden.

NASSES PULVER

Fällt eine Feuerwaffe ins Wasser oder ist starkem Regen ausgesetzt, wird ihr Pulver nass. Dadurch muss die Waffe zunächst erst W20/2 Kampfrunden gereinigt werden (**GEI+GE**), bevor man sie neu laden kann.

WAFFE	WB	GA / IN	SCHÜSSE
Luntenschloßpistole	WB+3	GA-4	1 I 15 (12)
Steinschloßpistole	WB+3	GA-4	1 I 10 (8)
Luntenschloßmuskete	WB+3	GA-5	1 I 15 (12)
Steinschloßmuskete	WB+3	GA-5	1 I 10 (8)
1Pfünder / Drehbasse	WB+3	GA-5	1 I 20 (10)
3Pfünder Kanone	WB+3	GA-6	1 I 30 (10)
6Pfünder Kanone	WB+3	GA-6	1 I 30 (10)
9Pfünder Kanone	WB+3	GA-8	1 I 30 (10)
12Pfünder Kanone	WB+3	GA-8	1 I 30 (10)
Armbrust (schwer)	WB+3	IN+1 / GA-2	1 I 8 (6)
Bogen	WB+2	IN+1	1 I 6 (4)
Harpune Werfen	WB+1		1 I 5 (3)
Granate Werfen	WB+6	Radius 5 m; Gegner keine Abwehr	

Optional kann man die Problematik des Nachladens mit ins Spiel bringen. Nachladen war kaum unter einer Minute möglich und damit inmitten eines Kampfgeschehens meist nicht empfehlenswert. Die Angabe 1/15 bedeutet z.B., dass man alle 15 Kampfrunden einen Schuss abgeben kann. Charaktere mit einem Wert von mind. 15 auf **AGI+GE** schaffen den in Klammern angegebenen Wert.

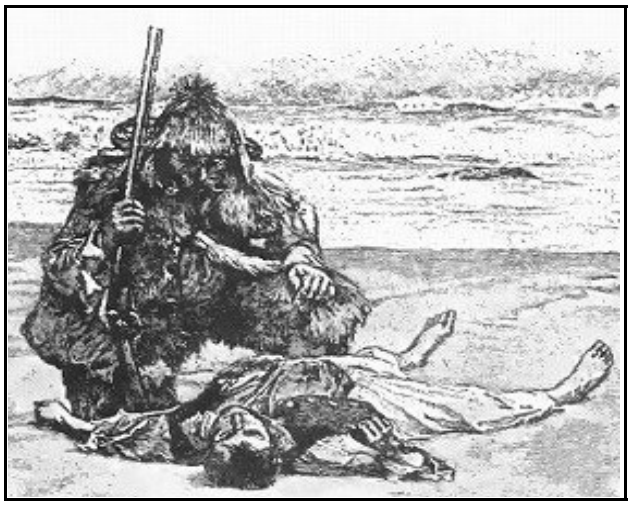
TEIL VII. HEILUNG UND TOD

Da es hier magische oder übernatürliche Heilung nicht gibt, sollten die Charaktere vorsichtig sein, ob sie sich in jeden Kampf stürzen wollen. Sollte es trotzdem passieren, hier ein paar Anmerkung zum Thema Heilen und Tod.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf Null oder niedriger sinkt, werden bewusstlos und erwachen erst nach W20 Stunden mit 1 LK. Alternativ kann man einen Bewusstlosen wecken, in dem man ihn rüttelt, schüttelt, ohrfeigt oder Wasser ins Gesicht spritzt. Gelingt ihm dabei **KÖR+HÄ**, erwacht er mit 1 LK, kann aber nicht mehr "verschnaufen" (siehe unten).

Beispiel:
Ein Kadett der Krone verpasst dem Maat Jim (28 LK) 30 Schaden, der Matrose verpatzt seine Abwehr und geht mit -2 LK bewusstlos zu Boden.



VERSCHNAUFEN

Charaktere, die noch über mindestens 1 LK verfügen könne verschnaufen, um sich nach einem Kampf ein paar Minuten auszuruhen, neue Kräfte zu tanken und ihre Wunden zu versorgen, Sie erhalten die Hälfte ihrer soeben verlorenen LK zurück (1 LK pro Minute).

Beispiel:
Soeben hat Maat Jim den letzten einer Gruppe engl. Kadetten niedergestreckt. Ganze 12 LK hat er durch sie verloren und verschnauft erst mal, wodurch er 6 LK regeneriert.

NATÜRLICHE HEILRATE

Verletzte Charaktere, die noch über mindestens 1 LK verfügen, regenerieren alle 24 Stunden W20/2 LK. Pro 4 h Bettruhe in dieser Zeit gibt es einen Bonus von +1 auf das Ergebnis.

TEIL VIII: NEUE TALENTE

ERSTE HILFE

Alle Klassen 1 III, Heiler 1 V

Der Charakter versteht es die Wunden seiner Mitstreiter schnell, notdürftig zu versorgen. Ein SC der nicht mehr aktuell attackiert wird kann versorgt werden. Dazu legt der versorgende SC eine **GEI+GE (+1 pro Talentrang) (+2 pro Talentrang in Arztkunde)** Probe ab. Bei einer bestandenen Probe wird der versorgte Charakter so geheilt, als ob er verschnaufen würde (der Bonus durch Verbandszeug, Heilkräuter etc... Wird hinzu addiert). Nach einer weiteren verstrichenen Kampfrunde ist der Charakter wieder einsatzbereit. Falls der versorgte SC jedoch einen Patzer bei Angriff oder Abwehr würfelt, brechen die Wunden auf und die geheilte LK geht wieder verloren

ARZTKUNDE

Kri 8 III Spä 6 III Zaw 6 III Hei 4 V

Der Charakter hat die Grundausbildung eines Arztes absolviert und weiß wie man Wunden vernäht, Brüche versorgt und Krankheiten kuriert. Pro Talentrang erhält der SC +3 auf jede Probe bei der es darum geht Symptome zu analysieren. Außerdem kennt er sich mit Giften und anderen Tränken aus, wodurch er diese ebenfalls analysieren kann (+2 pro Talentrang). Der SC kann mit Hilfe dieses Talentes die Symptome eines Kranken analysieren (**GEI+VE+Talentrang x3**) und diese dann entsprechend behandeln (**GEI+GE + Talentrang**). Außerdem wird die Wirkung jeder "Erste Hilfe" Probe um VE des Arztes erhöht.

KRÄUTERHEILER

Kri 8 III Späh 4 V Zaw 6 III Hei 4 V

Ein Kräuterheiler kennt sich gut mit den unterschiedlichsten Heilpflanzen und Kräutern aus. So wird die Heilung durch von ihm verabreichte Heilpflanzen und Kräuter um VE pro Talentrang erhöht, auch Tränke und Salben können von einem SC mit diesem Talent genau analysiert werden (**GEI+VE+2 pro Talentrang**) (Jedoch keine Gifte) und ihre Wirkung durch optimierte Anwendung um +2 pro Talentrang verbessert.

CHARISMATISCH

Alle Klassen 1 III

Auf sämtliche Proben sozialer Interaktionen, bei denen es darum geht, jemand anderen zu überzeugen oder zu überreden, erhält der Charakter einen Bonus von +3 pro Talentrang.

SCHATZSUCHER

Alle Klassen 1 III

Der Charakter erhält +2 auf alle Proben, in denen es darum geht, Karten zu entziffern oder das Versteck von Wertgegenständen ausfindig zu machen.

SEEFAHRER

Alle Klassen 1 (III)

Der Charakter erhält +2 auf alle Proben an Bord eines Schiffes, die irgendwas mit Bewegung zu tun haben.

NAVIGATOR

Alle Klassen 1 (III)

Der Charakter erhält +3 auf alle Proben, die mit Orientierung zu tun haben.

TEIL IX: NSC`S

Jeder dieser NSC hat ein Gratistalent erhalten. Eine Bewaffnung wurde nicht berücksichtigt.

BEN GUNN					KRI X
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	3
ST:	6	BE:	3	VE:	0
HÄ:	5	GE:	3	AU:	1
21	13	10	5	10	11

Bewaffnung	Panzerung

Talente: Kämpfer III; WG-Schatzinsel III; Schütze I; EinsteckerII; HeimlichkeitI; FlinkI; JägerII

Modifizierung: Durch die lange Zeit auf der Insel ist Ben Gunn wahnsinnig geworden(GEI-1), jedoch kennt er sich auf jener besser aus(WG-Insel+I).

GH:		GK:		EP:	

DR. LIVESEY					HEI X
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	1	BE:	0	VE:	6
HÄ:	1	GE:	4	AU:	4
17	7	6	4	7	10

Bewaffnung	Panzerung

Talente: 1.Hilfe V; Arztkunde IV;WG-Krankheiten I; Bildung I; Kräuterheiler I

Altersstufe I

GH:		GK:		EP:	

JOHN SILVER					KRI XIV
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	2	BE:	0	VE:	6
HÄ:	2	GE:	4	AU:	7
22	8	6	5,5	8	11

Bewaffnung	Panzerung

Talente: Beute schätzen II; Schütze I; Charismatisch II; Schlitzohr III; Schatzsucher I; WG-CptnFlint III; WG-Kochen I; Flink II; Einstecker I

Modifizierung: Trotz Flinkheit erhält Silver durch seine Krücken einen Malus von 0,5 auf Laufen; Altersstufe I

GH:		GK:		EP:	

KAPITÄN SMOLLETT					KRI X
KÖR:	**6**	**AGI:**	7	**GEI:**	7
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	6	AU:	4

27	8	7	4,5	9	15

Bewaffnung	Panzerung

Talente: WG-Seefahrt III; Einstecker I; Schütze II; Bildung I; Navigator II; Schwimmen I; Charismatisch II

GH:	GK:	EP:

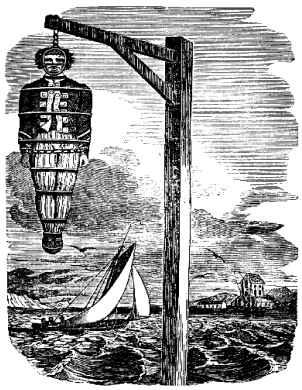
PIRAT					KRI III
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	2	BE:	3	VE:	1
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0

20	10	13	5	11	13

Bewaffnung	Panzerung

Talente: SchützeI; KämpferI; SchwimmenI; Schnelle ReflexeI; WG-Capt`n FlintI

GH:	GK:	EP:



MATROSE					KRI IV
KÖR:	**8**	**AGI:**	7	**GEI:**	**5**
ST:	2	BE:	3	VE:	1
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0

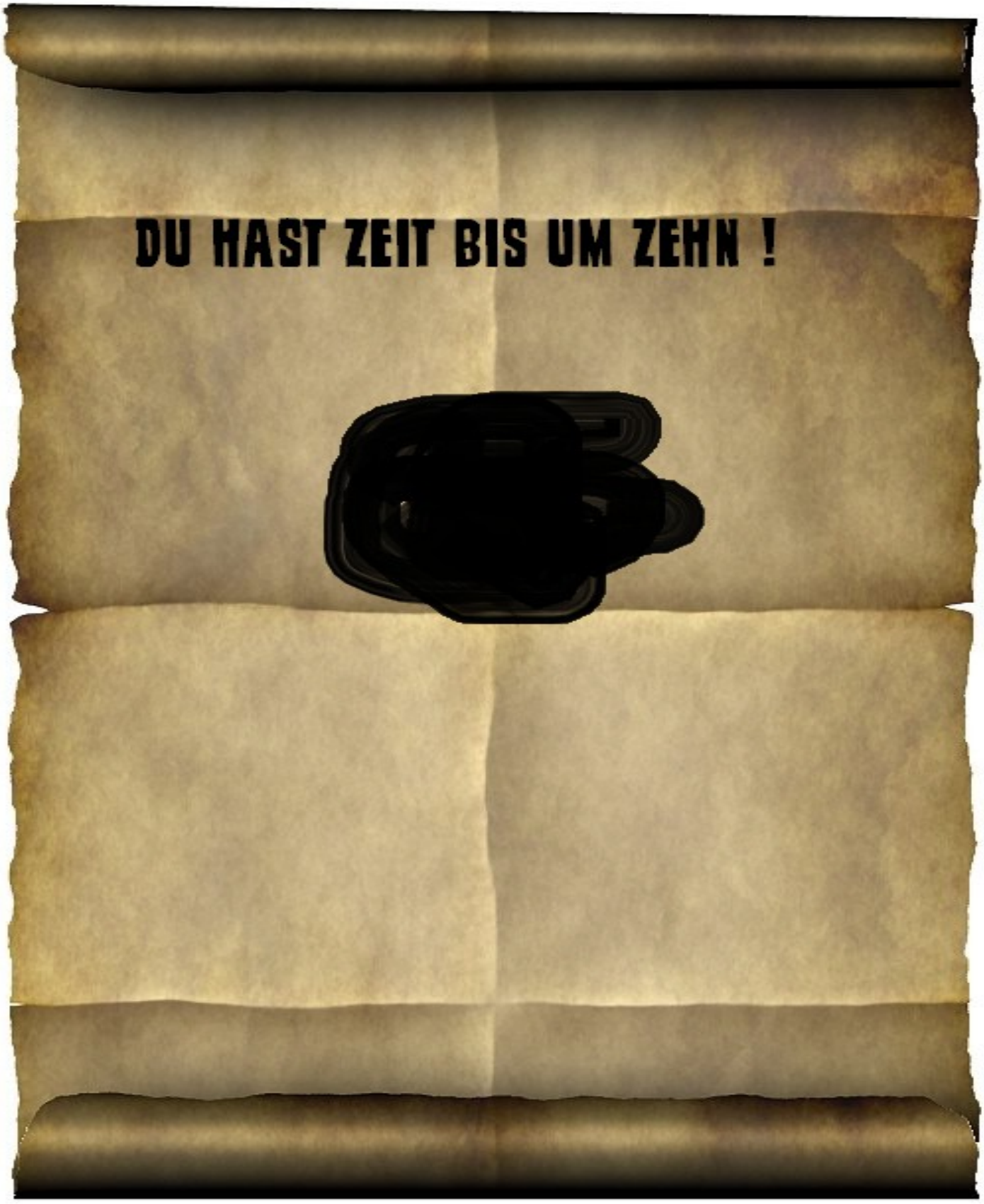
27	11	10	4,5	10	11

Bewaffnung	Panzerung

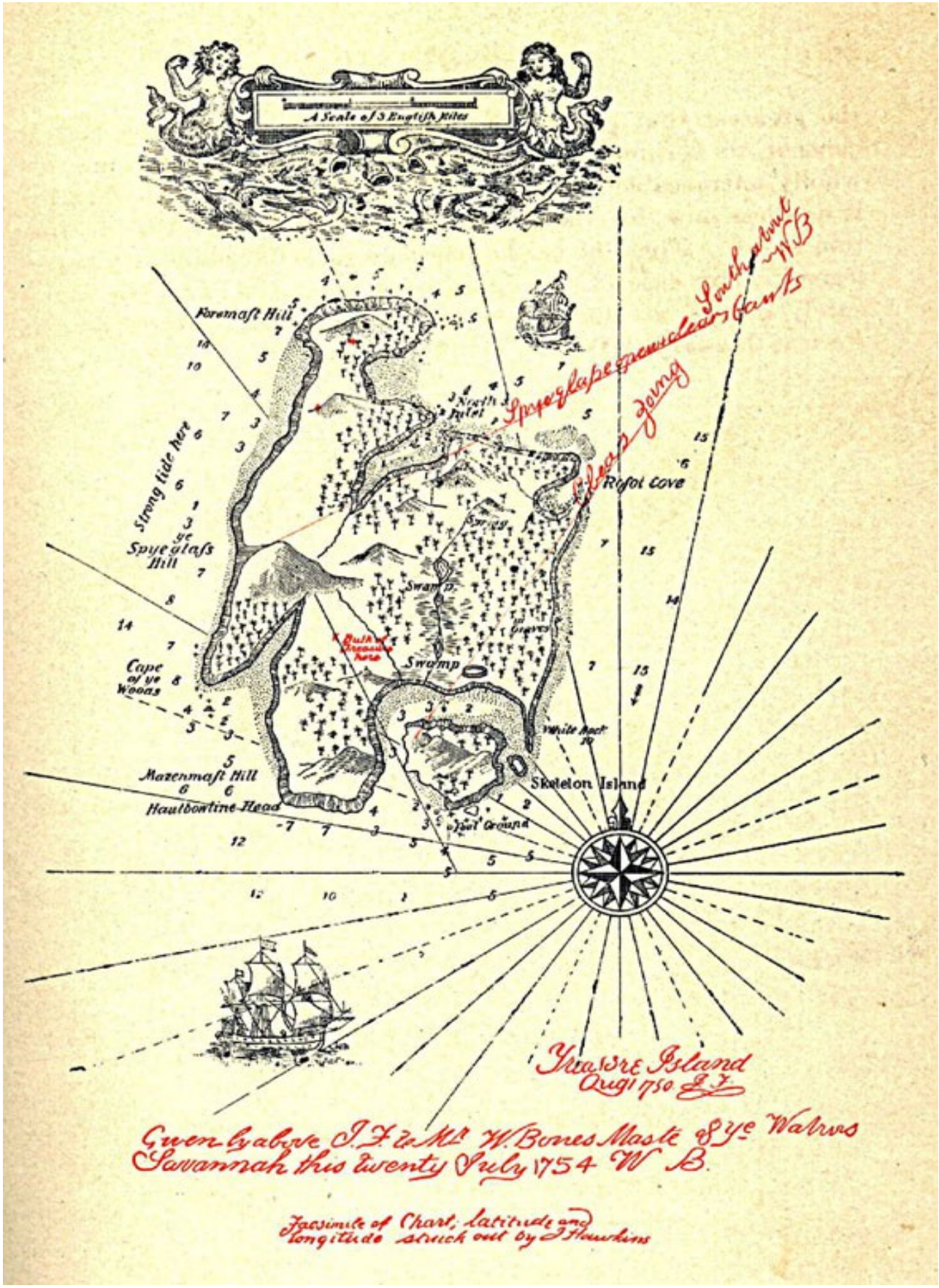
Talente: WG-SeefahrtII; SchwimmenII; SchützeII

GH:	GK:	EP:

HANDOUT 1



HANDOUT 2


A Scale of 3 English Miles
Foremast Hill
Strong tide here
Spyeglass Hill
Cape of ye Woods
Mazenmast Hill
Hautbowline Head
North Inlet
Rofol Cove
Swamp
Skeleton Island
White Rock
Spyeglass
Treasure Island
Aug 1750 J.F.
Given by above J.F. to Mr W. Bones Maste of Ye Walrus
Savannah this twenty July 1754 W B.
Facsimile of Chart, latitude and longitude struck out by J Hawkins

IMPRESSUM

Dieses Werk basiert auf **Dungeonslayers © Christian Kennig** und steht unter CC BY-NC-SA 3.0 DE Lizenz

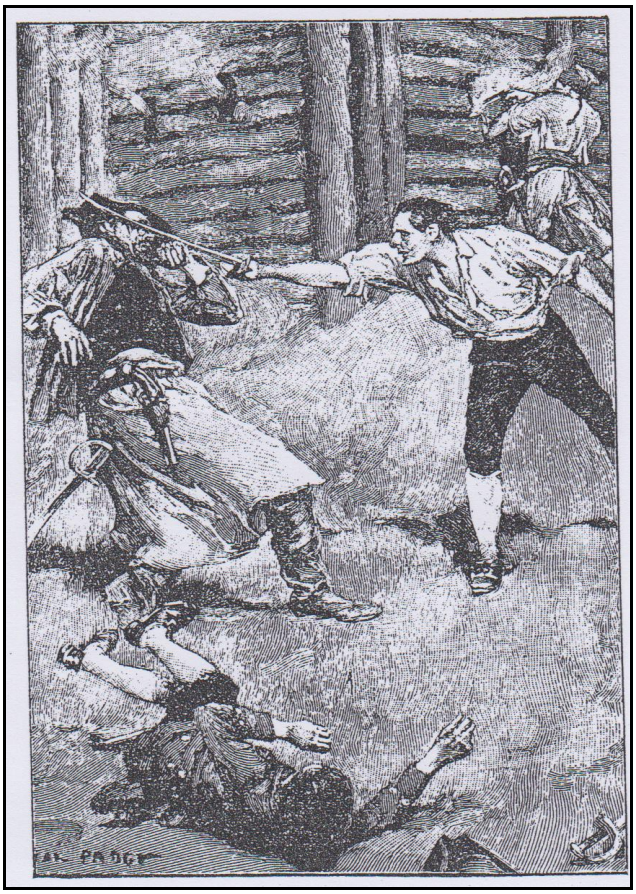
Ich danke Felix „Thorwald“ Lilje für die NSCs, Talente und das Lektorat, Timon „Timon99“ Cordes für die Playtests und das Lektorat. Außerdem Christian Kennig für dieses großartige Rollenspiel und natürlich der besten und kreativsten Community der Welt.

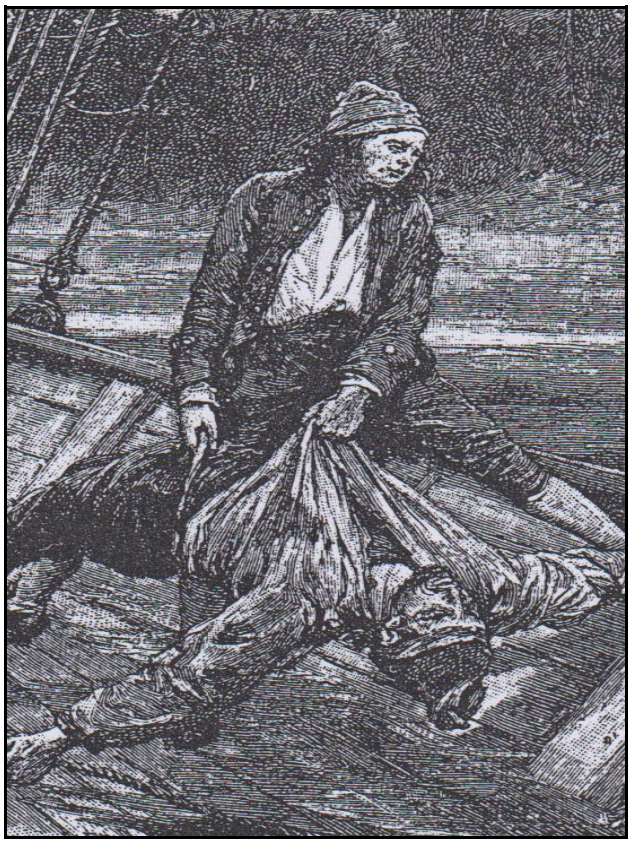
BILDER:

George Roux, Walter Paget, From old Books (alle Bilder sind von Wikipedia und damit gemeinfrei).

ANREGUNGEN UND TEXTE:

Die Schatzinsel von Robert Louis Stevenson
Buccaniers& burried Gold von Matt Demille





KAPITEL FEUERWAFFEN

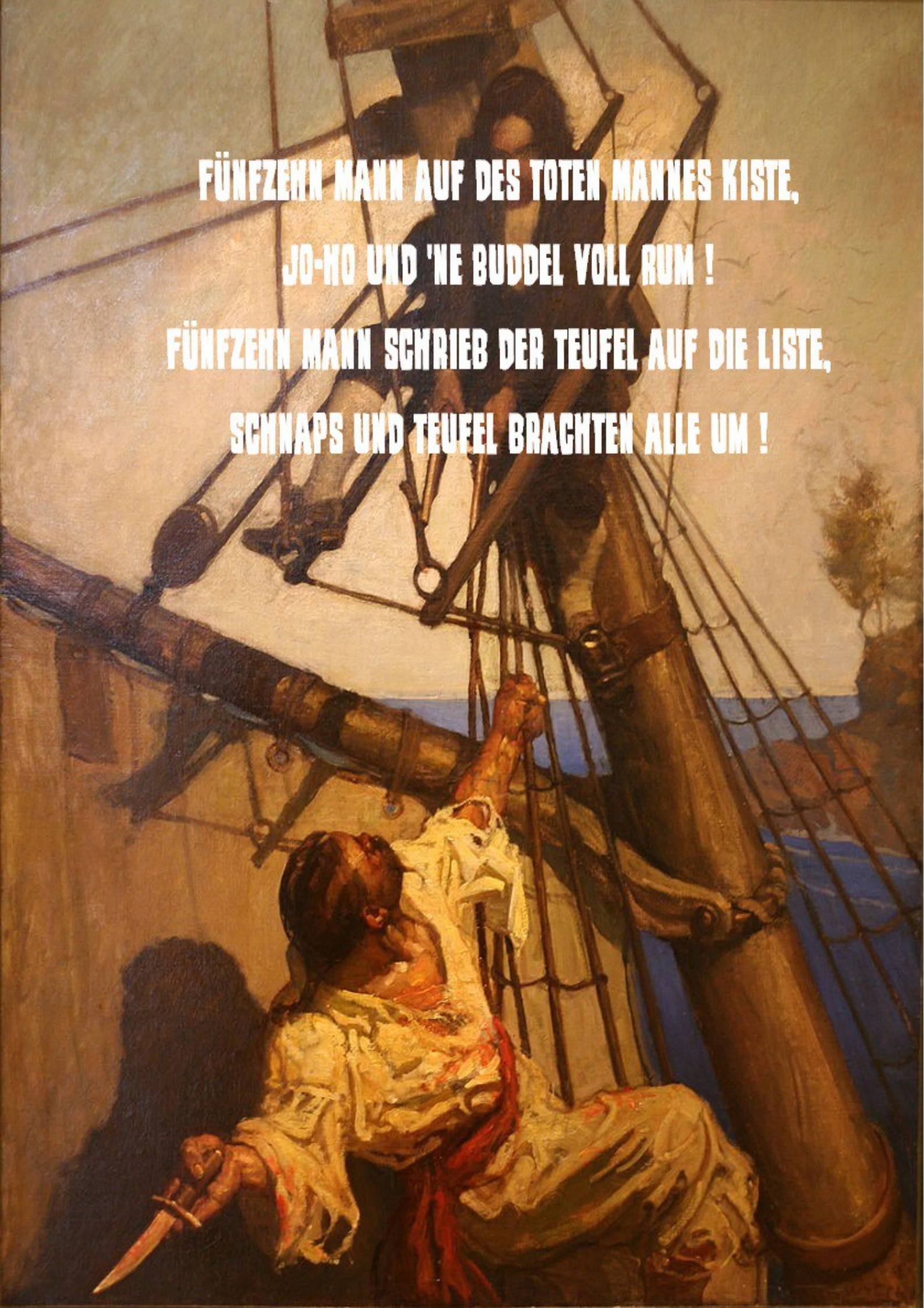
Entnommen aus DS4.0 von Michael „Stargazer“ Wolf,
Piraten – Call of Cthulhu in der Karibischen See von Frank Heller.

KAPITEL HEILUNG UND TOD

Entnommen aus DS-X von Tim „Deep Impact“ Charzinski

KAPITEL NEUE TALENTE

Entnommen aus dem DS Forumbeitrag: Der Heiler nervt – Beitrag von KATO


FÜNFZEHN MANN AUF DES TOTEN MANNES KISTE,
JO-HO UND 'NE BUDDEL VOLL RUM !
FÜNFZEHN MANN SCHRIEB DER TEUFEL AUF DIE LISTE,
SCHNAPS UND TEUFEL BRACHTEN ALLE UM !