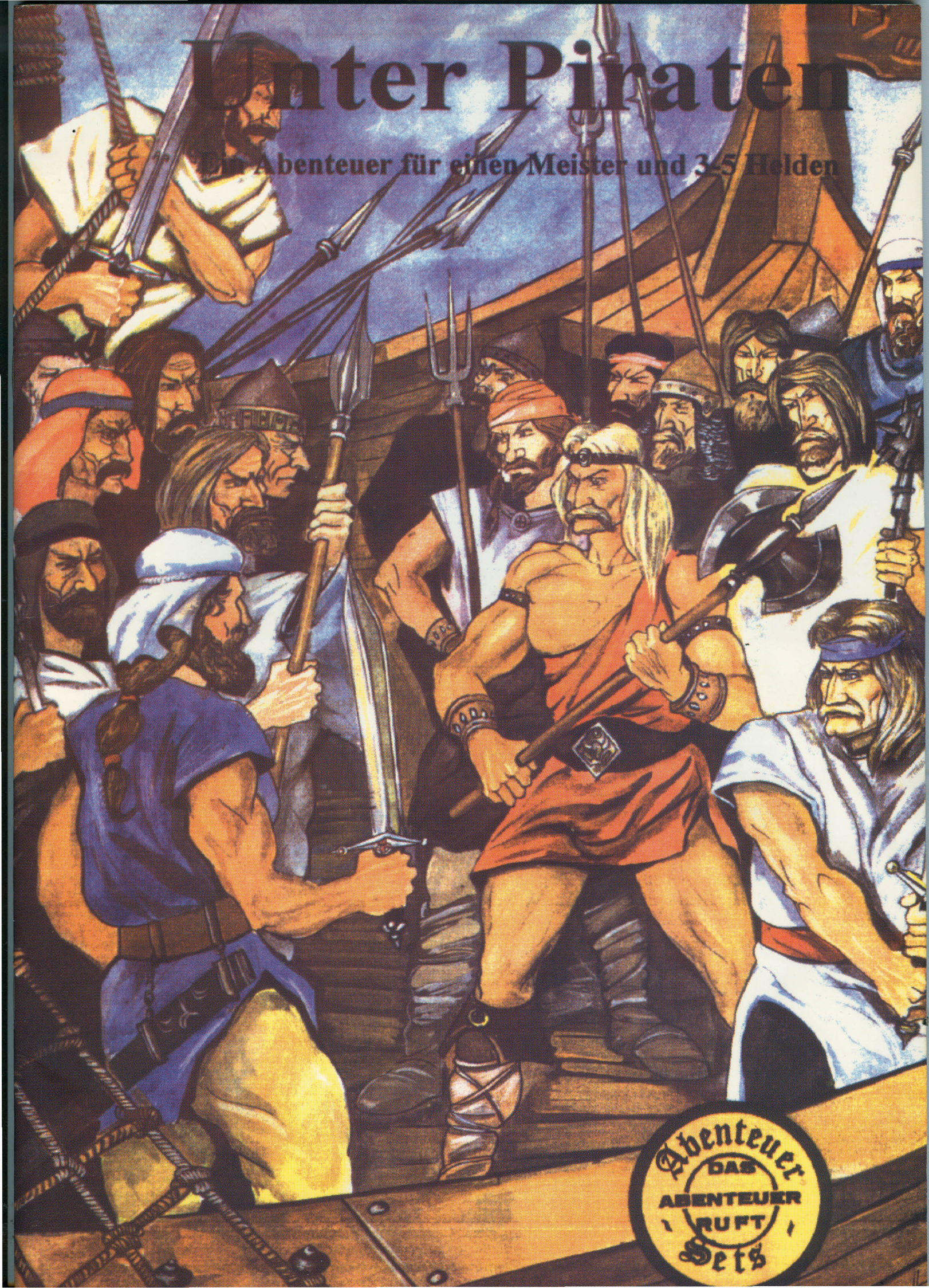


Unter Piraten

Das Abenteuer für einen Meister und 3-5 Helden





Neu!

Traktatum Unum

der Zauberspaß der SAGA-Klasse:
ein Magie-Regelsupplement, wie es bisher
noch keins gegeben hat! Ein »Originaldokument«
aus Adramil erläutert die Verfahrensweisen der Herstellung von ma-
gischen Gegenständen! Witzig, unterhaltsam, liebevoll hergestellt,
mit vielen rollenspieltechnischen Tips, die nicht nur für das SAGA-
SYSTEM Bedeutung haben! Dieses Büchlein erscheint in einer auf
500 Stück limitierten, nummerierten und handsignierten Ausgabe!
Zum *saga-haften* Preis von nur fünf schlappen Märkern!

Das SAGA-Programm:

SAGA 1:	
Rätsel für Rollenspieler	6,00 DM
SAGA 2/3:	
Adramil - eine Welt für alle Rollenspiele	8,00 DM
SAGA 4:	
Der Palast der 3x7 Fallen	8,00 DM
SAGA 5:	
Lormir - eine Stadtbeschreibung	9,80 DM
SAGA 6:	
Rudegars Kräuterbüchlein	8,00 DM
SAGA 7:	
Neues aus Adramil	8,00 DM
SAGA 8:	
Die Waffenkammer	8,00 DM
SAGA 9:	
Zauberei - Magieregeln für Rollenspiele	9,80 DM
SAGA 10:	
Saga-System - universelles RPG-System	12,80 DM
SAGA 11:	
Rätsel 2 - weiter geht's	8,00 DM
SAGA 12: (erscheint Ende 1992)	
Raebecker für Adramil: Abenteuer-Reiseführer	12,80 DM
Traktatum Unum:	
De Arte Faschiamo Artefakti Magici	5,00 DM
SAGA-ABENTEUERPLAN:	
Südöstliches Kalenera	5,80 DM

Der Vertrieb für SAGA:
GAMES-IN - Kartstr. 43 (Atrium-Laden-Zentrum) - 8000 München
Lieferung auf dem schnellsten Weg: per Brieftaube, Luftschiff, Flaschenpost,
Materietransmitter - und manchmal auch per Post.
Rufen Sie einfach an: 089 - 5 234 666

Gruppenabenteuer

Unter Piraten

von

Jens Dreyer

mit Zeichnungen von

**Nikolai Efremov, Walter Grau
und Dirk Lohwasser**

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 5 - 10 für den Meister und 3-5 Helden

Spieltests und Beratung:

Dirk Hartmann, Oliver Junghans, Lars Kettler, Nicole Pickerd, Markus Trenkner.

Inhalt:

Vorgeschichte	5
Der Hintergrund	5
Die "Dicke Marie"	7
Die Mannschaft	9
Der erste Seetag	11
Der zweite Seetag	13
Ankunft in Tjanset	15
Ein neuer Kurs	18
In der Verbannung	24
Die Insel Gandar	25
Orte auf Gandar	25
Bewegungen auf der Insel	30
Personen auf Gandar	31
Fluchtmöglichkeiten	33
Die Olport-Steine	34
Das Ende des Abenteuers	36
Anhang: Die Antworten der Verbannten	36
In der Heftmitte: Karten und Pläne für den Spielleiter	

Impressum:

Abenteurer-Luxus-Set aus der Reihe **Abenteurer-Sets** (geschützter Titel). 1. Auflage: 1000 Exemplare Frühjahr 93

Herausgegeben von: Jens Dreyer, Redaktion **Abenteurer-Sets** (geschützter Titel)

Idee & Ausarbeitung: Jens Dreyer

Titelbild: Nikolai Efremov

Satz & Layout: Redaktion **Abenteurer-Sets**, Hannover

Illustrationen: Nikolai Efremov (S.1, 12, 14, 16), Walter Grau (15, 26, 28, Randillu), Dirk Lohwasser (27, 32). Pläne: J.D.

Preis: DM 19,80 (incl.Porto) (unverbindliche Preisempfehlung)

Bankverbindung: SSK Hannover, Ltd. Jens Dreyer, BLZ: 250 501 80 KTO: 27 601 323

Bezug & Kontakt: Redaktion **Abenteurer-Sets**, c/o Jens Dreyer, Ferdinand-Wallbrecht-Str.30, 3000 Hannover 1, Deutschland.

Telefon und FAX bitte schriftlich erfragen !

Alle Rechte vorbehalten 1993 by Redaktion **Abenteurer-Sets**

Printed in Germany

Dies ist kein offizielles Rollenspielmaterial. Die Verwendung von eingetragenen Warenzeichen im Rahmen dieser Reihe stellt keine Verletzung des Copyrights dar. Jeder Teil dieses Heftes darf nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung der Redaktion **Abenteurer-Sets** vervielfältigt oder sonstwie weiterverarbeitet werden.

Rezensionen in anderen Publikationen nur mit Absprache. Leserbriefe und Anzeigenanfragen sind ausdrücklich erwünscht.

Folgende Abenteuer-Sets sind derzeit lieferbar

: #3 Hexenverbrennung DM 7,80, #8 Die Drachenreiter DM 7,80, #9 Ork-Invasion DM 7,80, #10 Den Tod am Hals DM 7,80,
#11 Der Tempel des Echsenkönig DM 7,80, #12 Wiland und der Wert des Erzes DM 7,80, Luxus-Set: Unter Piraten DM 19,80.



...UND DIE SUCHEREI NACH EUREN LIEBLINGSSPIELEN HAT EIN ENDE !

- Das Spezialgeschäft in Kennerkreisen
- Riesige Auswahl an Rollenspielen, Brettspielen und Zubehör
- Wir warten auf Sie! Schauen Sie doch einmal bei uns herein oder fordern Sie einfach unseren Katalog gegen 1,80 DM an.

Sie finden uns in:

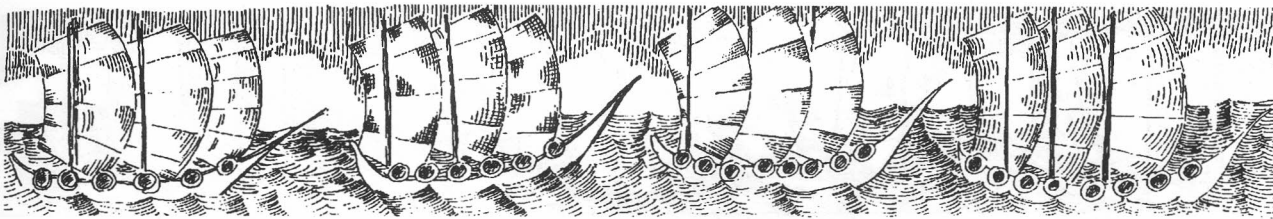
Hauptgeschäft
4300 **Essen** 1
Holsterhauser Str.95
Tel.: 0201/733704
FAX: 0201/734887
Mo-Fr: 13.00-18.30
Sa: 10.00-14.00

Niederlassung
4600 **Dortmund** 1
Rheinische Str.30
Tel.: 0331/144389
Mo-Fr: 13.00-18.30
Sa: 10.00-14.00

Niederlassung
4100 **Duisburg**
Neudorfer Str.141
Tel: 0203/377553

Niederlassung
5600 **Wuppertal**
Berliner Str.207
Tel.: 0202/664789

Niederlassung
4630 **Bochum** 1
Universitätsstr.24
Tel:0234/309414



Unter Piraten

Ein Abenteuer für 3-5 Helden der Erfahrungsstufen 5-10

Vorgeschichte:

Allgemeine Informationen:

Nur von einem Hafen aus sind alle Orte der Welt erreichbar. Und in diesem Hafen kann man förmlich spüren, daß dies der Fall ist. Die Luft ist erfüllt vom Gekreische der Möven, die von weither kommen, von dem Gebrüll der Lademeister, die dafür sorgen, daß die Waren aus fernen Ländern in andere ferne Länder gebracht werden und jener Flair von Weltoffenheit ist allgegenwärtig, wenn man nur die verschiedenen und zum Teil ungewöhnlichen Leute beobachtet, die hier in den zahlreichen Kneipen einkehren und sich den leichten Mädchen hingeben oder, wenn man die Vielfalt der Schiffstypen, die hier angelegt haben, betrachtet. Ja, bei einem Spaziergang durch den großen Seehafen von Havena könnte einen schon einmal die Sehnsucht packen - nach fernen Ländern...

Doch da fällt Euch auf, daß Ihr verfolgt werdet! Ja, der Mann mit dem Bart und der Pfeife verfolgt Euch schon die ganze Zeit. Jetzt mustert er Euch mit einem kritischen und sehr ernsten Blick (ob ihm Eure auffällige Bewaffnung auffällt?).

Meisterinformationen:

Der Mann, der die Helden schon die ganze Zeit genau unter die Lupe nimmt, ist Hagen Babek, der Bootsmann der havenischen Kogge "Dicke Marie", als der er sich auch vorstellt, sobald dies notwendig wird.

Er fragt die Helden, ob sie nicht daran interessiert wären, eine Handelsfahrt zu begleiten - nach seiner Musterung seien die Helden wahrscheinlich dazu geeignet. Wenn die Helden sich interessiert zeigen, sagt er ihnen, daß die Helden als bewaffnete Eskorte - also als Seesoldaten zum Schutze der Güter das Schiff begleiten sollen. Je nach dem, wonach die Helden fragen, verspricht der Bootsmann ihnen 1 Silbertaler (nach gelungener Probe auf Feilschen +3) 2 S pro Mann und Tag auf See, sowie eventuelle Prämien nach Laune des Kapitäns. Die Ladung bestehe aus Lebensmitteln - Korn aus Albarnia, Bier aus Albarnia, Wein aus dem Yaquiertal und Reis aus dem Süden. All das soll in der Fahrt von Havena nach Tjanset transportiert werden, einem Ort im Norden des Thorwal-

Gebietes. Bezahlte sei die Ware bereits und danach gehe die Fahrt mit wenigen Gütern zurück nach Havena.

Nehmen die Helden das Angebot an, so müssen sie ihre Namen auf ein Formular schreiben und ihr Kreuz dahinter machen. Sie sollen sich dann morgen früh vor der "Dickie Marie" einfinden, welche etwas weiter nördlich in dem Hafenviertel Nallenhof festgemacht hat (nur wenige 100 Schritt Kai-aufwärts).

Die Zeit bis zum nächsten Morgen können Sie, wenn Sie wollen, natürlich ausspielen, wobei die Helden sich vielleicht noch das eine oder andere Ausrüstungsstück besorgen (beim Einkauf Feilschen!) oder aber schon einmal einen Blick auf die "Dicke Marie" werfen werden.

Allgemeine Informationen:

Nicht lange müßt Ihr gehen, bis Ihr die "Dicke Marie" erreicht habt. Es handelt sich um eine große, dickbäuchige Kogge nach havenischer Bauart. Es ist ein stolzes Schiff mit enormem Tiefgang, einem Ladekran, zwei Ladeluken, zwei Rettungsbooten, einer Vorder- und einer Achtertrutz. An Deck ist nicht viel los, dafür stehen vier havenische Gardisten vor dem Schiff und sorgen dafür, daß keiner es betritt.

Meisterinformationen:

Normalerweise werden Handelsschiffe, die im Hafen liegen, nicht von Gardisten, allenfalls von Söldnern oder schiffseigenen Seesoldaten, bewacht. Dies kann die Helden stutzig machen, muß es aber nicht. Wenn die Helden die Gardisten fragen (Probe auf Etikette -2, um den richtigen Ton zu treffen, sonst antworten sie nicht), so sagen sie, sie seien hierfür abkommandiert worden und das sei nichts besonderes (sie kennen den Hintergrund tatsächlich nicht). Auf keinen Fall lassen sie irgendjemanden an Bord. Ihre Werte:

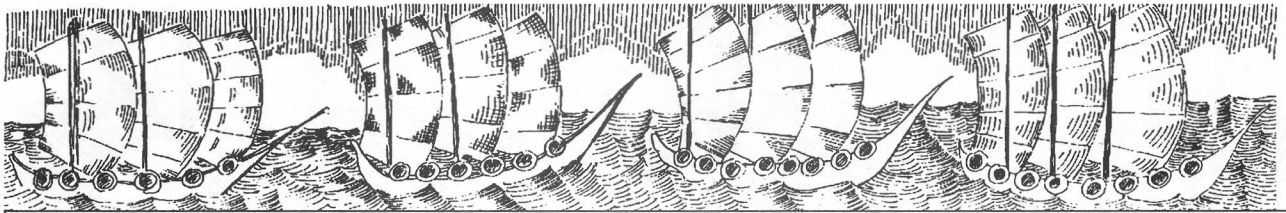
MU:12 GE:10 KK:11 LE:40 RS:3 AT:12 PA:10
Schwert:1W+4 WV 7/7 TAW-Selbstbeherrschung:3 **MK:20**

Für die Nacht werden die Helden wohl in einer der vielen Herbergen unterkommen, wenn sie nicht auf der Straße überfallen werden wollen. Unterdessen soll der Meister erfahren, was es mit der Fahrt auf sich hat, die die Helden morgen antreten werden.

Der Hintergrund

Bei der Fahrt der "Dickie Marie" von Havena nach Tjanset handelt es sich nicht nur um einen gewöhnlichen Transport von Gütern. Der Kapitän des Schiffes hat hier einen Auftrag von recht ungewöhnlicher Art angenommen. Unter Deck sind

nämlich zahlreiche Gefangene untergebracht, Thorwal-Piraten, die in Havena gefangengenommen wurden (wegen Mord, Totschlag, Raubüberfall usw.) und nun, da sie dem Volk der Thorwaler abstammen, in das Land der Thorwaler im Norden



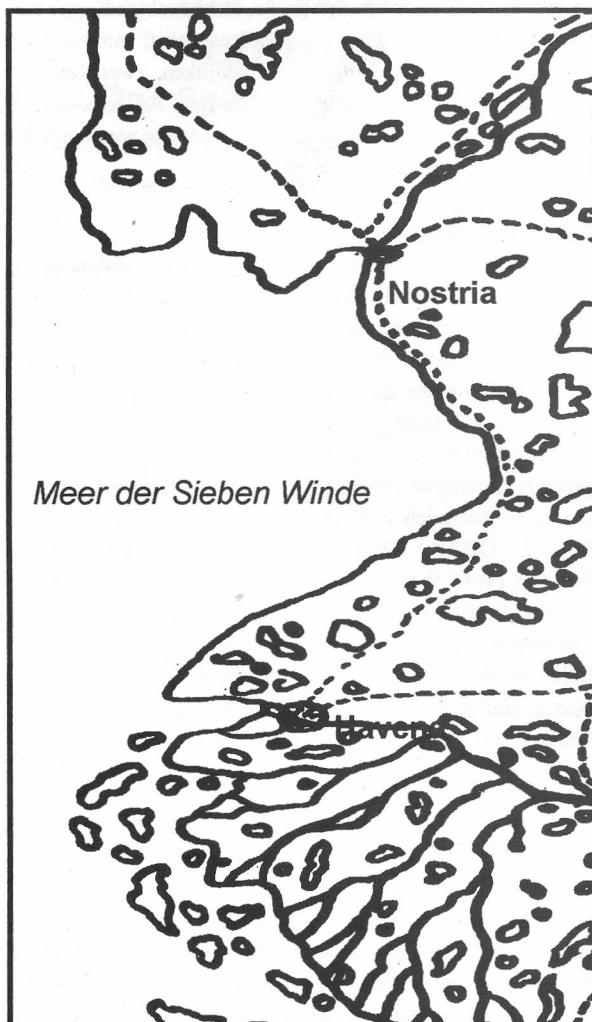
überführt werden sollen. Der Fürst von Albernia hat dem Kapitän diesen Auftrag übergeben (mit einer hohen Prämie, schließlich will man die Piraten sicher loswerden). Zwischen dem Fürsten und Machthabern der Thorwaler besteht eine Vereinbarung für eine gerechte Strafe, wenn diese Piraten an die Thorwaler überführt werden. Zunächst sollen sie nach Tjanset, einen unscheinbaren Fischerort, in dem nicht viel Aufsehen erregt wird, gebracht werden - dort sieht man dann weiter. Natürlich befürchtet man, daß andere Piraten die Gefangenen befreien wollten, wenn sie von der Aktion wüßten, daher auch die Geheimhaltung und die Anheuerung der Helden. Von alledem wird den Helden und auch dem allergrößten Teil der Mannschaft nichts gesagt - es könnten Verräter unter

ihnen sein, oder sie würden zu hohe Prämien verlangen - ihnen wird lediglich vorgegaukelt, daß es sich um eine ganz normale Handelsfahrt mit "wertvollen Lebensmitteln" handelt. Tatsächlich gibt es aber unter den wenigen Eingeweihten schon einen Verräter, der während der ganzen Zeit die Befreiung der Gefangenen plant. Doch dazu soll auch der Meister erst später mehr erfahren...

Die Helden können auf diesem Schiff im Prinzip niemanden trauen. Die Eingeweihten verheimlichen ihnen etwas, der Verräter zieht daraus seinen Nutzen und die übrige Mannschaft ist ein zusammengewürfelter Haufen, da sie, wie die Helden, erst kurz vor der Fahrt angeheuert wurde. Doch als Unwissende sind die Helden somit nicht allein.

Allgemeine Informationen:

Als Ihr früh am Morgen die Stelle erreicht, an der die "Dicke Marie" angelegt hat, ist dort schon geschäftiges Treiben. Überall sind an Bord Matrosen zugange, die das Schiff offensichtlich seeklar machen. Eine lange Planke ist vom Kai auf das Hauptdeck gelegt, so daß man darüber das Schiff betreten kann. Sogleich trifft Ihr auf den Bootsmann, der Euch mit



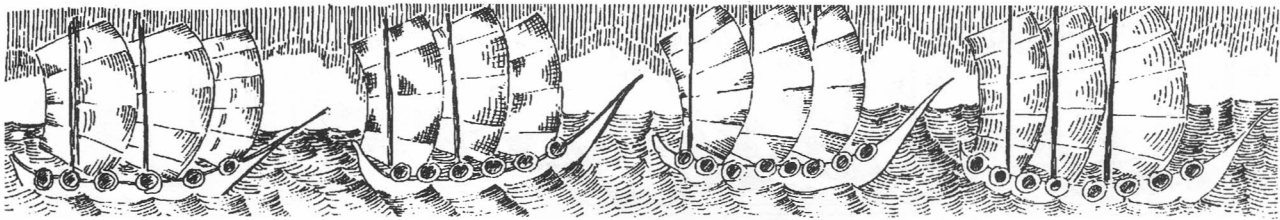
Handsclag begrüßt und Eure Anwesenheit auf seiner Liste abhakt. Ihr sollt Euch sogleich an Deck und auf den Trutzen verteilen, das Schiff und die Mannschaft will er Euch, sobald das Schiff die offene See erreicht hat, vorstellen und zeigen. "Und steht den Matrosen nicht im Weg herum, die Fahrt aus dem Hafen ist das komplizierteste!", ruft er Euch zu, bevor er sich den Matrosen zuwendet und den Befehl zum Auslaufen gibt.

Nun werden die Taue am Kai gelöst, ein paar Segel gesetzt, das Ruder quergestellt, die Planke eingezogen und langsam setzt sich das Schiff in Bewegung. Ein paar havenische Flußlotsen fahren vorweg, um das Schiff sicher durch den großen Fluß in das Meer der Sieben Winde zu geleiten, und als das Delta hinter Euch liegt, wird auch das Großsegel gehisst, so daß die "Dicke Marie" richtig Fahrt bekommt. der Wind ist günstig, das Wetter freundlich und der Kurs lautet Nord-Nord-West. Ein paar weitere Handelsschiffe laufen in etwa im selben Kurs aus, drehen bald aber nach Süden, sowie Nord-Ost (Nostria) ab, so daß Euer Schiff bald allein auf diesem Kurs fährt.

Meisterinformationen:

Nun wird bald der Bootsmann "Hagen Babek" zu den Helden treten, um ihnen Schiff und Mannschaft zu zeigen. Zunächst stellt er die Helden dem Kapitän in seiner Kajüte vor. Dieser sitzt dort an seinem Schreibtisch und klappt das Logbuch in dem Moment zu, in dem die Helden und der Bootsmann eintreten. Der Kapitän begrüßt die Helden und mit den Worten "macht Eure Arbeit gut, Ihr werdet auch gut bezahlt" entläßt er sie auch schon wieder.

Dann zeigt der Bootsmann den Helden ihre Kajüten. Jeder Held, und das betont der Bootsmann, erhält den Luxus von einer eigenen Kajüte (es sei denn, es sind mehr als 4 Helden vorhanden). Zwei von ihnen werden in der Vordertrutz auf dem Hauptdeck untergebracht, einer in der kleinen Kajüte auf dem Vordeck, einer in einer kleinen Kajüte auf dem Hauptdeck in der Achtertrutz und nur der Rest muß entweder bei der Mannschaft (Mannschaftsdeck) unterkommen oder aber sich mit den anderen abwechseln, schließlich müssen die Helden ja immer ein Auge auf das Schiff haben. Dann zeigt der Bootsmann



den Helden noch das Mannschaftsdeck (s. auch Schiffsbeschreibung unten), die Kombüse (Essen fassen) und gewährt ihnen einen Blick in den Frachtraum (ganz unten). Hier hätten die Helden aber gewöhnlich nichts zu suchen, ebenso wie in dem Zwischendeck zum Frachtdeck, das nur im Durchgang betreten werden darf, um das Frachtdeck zu erreichen. Hier seien teure Lebensmittel untergebracht, die unter

Verschuß gelagert werden und der Mannschaft - auch den Helden - nicht zugänglich sind. In den übrigen Bereichen können sich die Helden allerdings frei bewegen, wenn dies der Sicherheit dient.

Für den Meister folgt nun eine genauere Beschreibung des Schiffes:

Die Dicke Marie

Die "Dicke Marie" ist eine Kogge havenischer Bauart mit drei Masten. Sie ist hervorragend geeignet für den Transport von Gütern und Personen. Bis auf die größeren Trutzen, der besseren Bewaffnung, der schieren Größe und den drei Masten, handelt es sich bei diesem Schiff um eine typische Kogge mit steilem Achter- und stark gekrümmten Vordersteven.

Takelage: III:rah 2, havenisch 1 (Drei Masten, 2 Segel quer, ein längs) **Länge:** 34 Schritt **Breite:** 15 Schritt **Tiefgang:** 5-6 Schritt **Besatzung:** ca. 40 Matrosen u.a. **Beweglichkeit:** niedrig **Geschwindigkeit:**

Vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde mit raumen Wind: 12 Meilen/Stunde am Wind: 1 Meile/Stunde **Bewaffnung:** 1 Harpun-Aal, 3 Armbrust-Hornissen.

Die Decks und Kajüten:

Auf den Grundrißplänen sind Zahlen, zu denen hier die Beschreibungen und Bemerkungen folgen.

Hauptdeck und Trutzen:

1) **Poopdeck.** Der hintere Mast (rah) steht direkt vor dem Steuer - ein Rad mit einer modernen von Zwergen entwickelten Zahnrad-Übertragung zum Ruder. Zwei drehbare Hornissen (Art Schnellfeuer-Armbrust mit Magazin 6 Bolzen/Minute) sind an den Achterflanken befestigt. Tagsüber halten sich hier meistens der Steuermann, der Navigator und einige Matrosen auf, die für das Segel am Mast zuständig sind und die im Ernstfall auch die Hornissen bedienen.

2) **Stufentruzdeck.** Von diesem "Balkon" sind die Kajüten Nr. 3 & 4 erreichbar. Treppen führen auf das Poopdeck und auf das Hauptdeck. Eine Hornisse (s.oben) ist auf das Hauptdeck gerichtet.

3) **Kajüte.** Während dieser Fahrt ist hier der Navigator untergebracht, der tagsüber auf dem gesamten Deck unterwegs ist und der hier nächtigt, wenn das Schiff vor Anker liegt. In der Kommode sind persönliche Dinge, wie Schnupftabak usw. untergebracht, im Schreibtisch sind Schreib- und Zeichenutensilien, in den Regalen sind Navigationsbücher und vor allem zahlreiche Karten (Meer der Sieben Winde, Firuns Ozean, Küstenregionen, Großhäfen, Sternenhimmel). Der Schlüssel zur Kajüte wurde irgendwann verloren, so daß die Tür immer offen ist.

4) **Kajüte.** Hier könnte einer der Helden untergebracht wer-

den. Der Schlüssel steckt innen und kann herausgenommen werden.

5) **Vordertrutz.** Von hier kann man am besten sehen, wie sich das Schiff zwischen die Wellen schiebt (nein, dieses Schiff zerschneidet die Wellen nicht!). Am Bug ist ein schwerer Aal (Harpune) postiert, der sowohl dem Fischfang, als auch der Verteidigung gegen andere Schiffe dient. Hier hält sich zu meist (70%) der einzige Zwerg an Bord auf, der zugleich auch der einzige Schiffsschütze ist, der angeheuert wurde. Er bedient im Notfall den Aal.

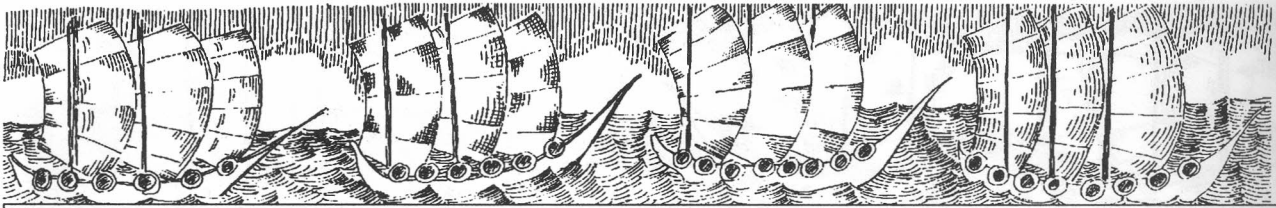
6) **Kajüte in der Vordertrutz.** Normalerweise werden in solchen Kajüten Passagiere untergebracht. Bei dieser Fahrt könnte einer der Helden hier unterkommen. Der Schlüssel zur Kajütentür ist in einer Schublade im Schreibtisch untergebracht.

7.) **Kajüte in der Vordertrutz.** (s.6)) Der Schlüssel für die Tür der Kajüte ist nirgends auffindbar und keiner weiß, wo dieser sein könnte.

8.) **Kapitänskajüte.** Sie ist nicht viel größer als die übrigen Kajüten, das Mobiliar ist jedoch von besserer Qualität. Der Kapitän ist häufig hier (40%), um zu schlafen, Eintragungen ins Logbuch zu machen oder um Gespräche zu führen. Ansonsten hält sich der Kapitän an jeder erdenklichen anderen Stelle auf dem Schiff auf. Im Schrank sind Klamotten untergebracht (unter anderem eine Kapitäns-Uniform, die nie getragen wird). In dem Regal sind verschiedene Stichwaffen (Florett, Degen, Entermesser, Langdolch) und ein paar Sachbücher untergebracht. Das Logbuch befindet sich in der Truhe neben dem Bett hinter dem Vorhang. Die Truhe ist nicht abgeschlossen. Über das Logbuch könnten die Helden theoretisch herausfinden, daß Gefangene an Bord sind. Den Schlüssel zur Kajüte hat der Kapitän immer bei sich, er hat jedoch nur zu 80%iger Wahrscheinlichkeit abgeschlossen, wenn er abwesend ist, da er recht vergesslich ist und auch keinen für so dreist hält, daß er in seine Kajüte eindringt.

9.) **Flur.** Eine Tür führt aufs Deck, drei zu den kleinen Kajüten.

10) **Kajüte des Schiffskochs.** Der Koch ist nur Nachts anwesend und hält sich sonst in der Kombüse auf. Wenn er nicht anwesend ist, ist die Kajüte verschlossen und der Koch hat den Schlüssel bei sich. In der Kajüte sind nur die persönlichen Besitzgegenstände des Kochs untergebracht (Klamotten, Silbertaler, kleine Sammlung seltener Messer).



11) **Kajüte.** Hier könnte einer der Helden untergebracht werden. Der Schlüssel steckt innen in der Tür. Schrank und Schreibtisch sind leer.

12) **Kajüte des Steuermanns.** In dieser Kajüte nächtigt der Hauptsteuermann, der Liebling des Kapitäns. Die Tür ist nie abgeschlossen, da der Schlüssel fehlt. Im Schrank sind wenige Klamotten und ein kleines Flaschenschiff (persönliches Besitztum) untergebracht.

13) **Lastenkran.** Am Hauptmast in der Mitte des Schiffes ist ein Lastenkran angebracht, der von mehreren Matrosen bedient werden muß. Durch Schwenken erreicht der Kran beide Ladeluken, durch die die Ladung tief ins Innere des Schiffes versenkt werden kann.

14) **Mannschaftstreppe.** Diese Treppe benutzen die Matrosen um unter Deck in den Mannschaftsraum oder umgekehrt zu gelangen.

15) **Kombüsentreppe.** Diese Treppe führt hinunter in die Kombüse. Sie wird vom Koch und zu den Essenszeiten auch von den anderen Mannschaftsmitgliedern benutzt.)

16) **Beiboote.** Können als Rettungs- oder Landungsboote verwendet werden. Jedes Boot ist für 13 Leute geeignet.

Mannschaft und Kombüse:

17) **Ladeluke 1.** Über diese Luke wird der Lagerraum beladen (ganz unten).

18) **Ladeluke 2.** Über diese Luke wird der Frachtraum über dem Lagerdeck beladen (mittleres Unterdeck).

Mannschaftsdeck und Kombüse:

1.) **Gang.** In der Mitte des Ganges kann der Ladevorgang für den Lagerraum durch die Ladeluke 1 beaufsichtigt werden. An dieser Seite führt die Treppe nach unten ins Mannschaftsunterdeck und zum Frachtraum, sowie später zum Lagerraum. Die Tür auf dieser Seite führt in eine Art Flur.

2.) **Gang.** Die Treppe an dieser Stelle des Ganges führt hoch auf das Hauptdeck, die Tür in den Mannschaftsraum.

3.) **Mannschaftsraum.** Der große fast schlauchartige Gang erstreckt sich fast um den ganzen Bug. An allen Wänden sind Kojen eingebaut, in denen die Matrosen und der gesamte Rest der Mannschaft übernachtet, die keine Kajüten haben. Der Mannschaftsraum ist niemals abgeschlossen und es gibt ein ständiges Kommen und Gehen (Abwechslung beim Schlafen). Die Helden haben freien Zugang.

4.) Dieser **Flur** wird in erster Linie aufgesucht, um jenes Örtchen zu erreichen, auf das jeder mal muß, will er nicht das Schiff unnötig verschmutzen. Verlassen kann man den Flur durch eine Tür, die zu einem Gang mit Treppen führt und niemals abgeschlossen ist (1). Neben der Klosettür gibt es dann noch drei weitere Türen, eine in die Kombüse (nie abgeschlossen aber nur Zugang für den Schiffskoch), eine in die Vorratskammer (6, abgeschlossen - den Schlüssel hat der Kapitän) und eine zur Ladeluke 2. Diese Tür ist abgeschlossen (Schlüssel beim Kapitän), damit keiner über die Luke ins Frachtdeck eindringt. In dem Schrank sind Waffen gelagert (10 Entermesser, 5 Degen, 2 Säbel, 10 Wurfmesser, 2 Armbrüste, 50 Hornissenbolzen, 10 Armbrustbolzen, 1 Harpune), die an die

Matrosen verteilt werden, sobald ein Verteidigungsfall eintritt. Im Ernstfall kommen die Matrosen, die in der Regel unbewaffnet sind, viel zu spät an diese Waffen (der Bootsmann besitzt den Schlüssel, läßt den Schrank aber tagsüber zumeist offen stehen und schließt ihn abends ab).

5.) **Kloset.**

6.) **Vorratsraum.** Dieser Raum ist für gewöhnlich abgeschlossen (Kapitän hat den Schlüssel). Nicht etwa die Schiffskasse, sondern alles andere ist hier gelagert: Werkzeug, Taue, Segel, Flickzeug usw. aber auch zwei Kurzschwerter und in der Truhe sind eine Holzfälleraxt und verschieden große Messer verstaut.

7.) **Kontrollraum.** Von hier aus kann normalerweise der Ladevorgang durch die Ladeluke 2 beobachtet und kontrolliert werden. Dieser Raum ist jedoch während der gesamten Fahrt abgeschlossen (Kapitän hat den Schlüssel). Auf der Luke liegt eine mit einem weiteren Schloß versehene Abdeckung, so daß auch vom Hauptdeck aus kein Sichtkontakt durch die Luftlöcher zum Frachtdeck besteht.

8.) **Kombüse.** Hier hält sich den gesamten Tag lang der Schiffskoch auf und kocht für die ganze Mannschaft. Zu den normalen Essenszeiten gibt es das bessere Menü für den Kapitän, den Bootsmann, den Navigator und die Helden, zu anderen Zeiten wird für die anderen gekocht, welche schichtweise zu Tisch gehen. Die Kombüse läßt sich nicht abschließen, es ist aber strengstens untersagt sie ohne Grund zu betreten, oder gar Lebensmittel zu entwenden (harte Bestrafung). Im Schrank ist versteckt eine Falltür zu entdecken, über die man das Deck ein Stockwerk tiefer erreichen kann - allerdings nur einen Raum davon.

9.) **Vorratskammer.** Hier werden zusätzlich zur Kombüse weitere Lebensmittel aufbewahrt. Vor allem lagert hier auch der Weinverrat, der nur Privilegierten ausgeschenkt wird (die Wasservorräte befinden sich ganz unten im Lagerraum).

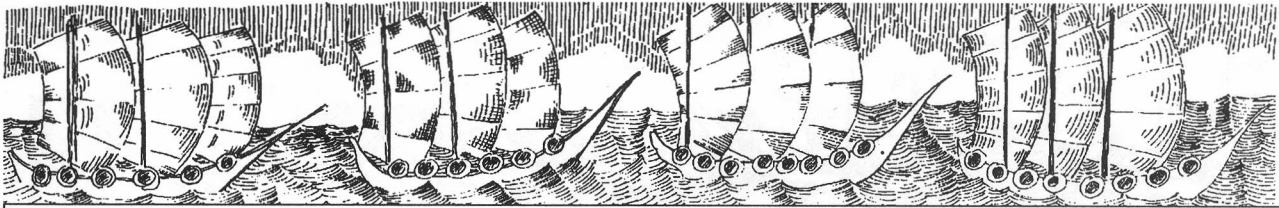
10) **Speiseraum.** Hier finden alle Gelage statt - zuerst immer der Kapitän und die Privilegierten, dann nach und nach der Rest der Mannschaft. Natürlich darf sich niemand - außer dem Kapitän selbst - auf den Chef-Sessel setzen.

Mannschafts- und Frachtraum:

1.) **Gang.** An dieser Stelle führt die Treppe nach oben. In der Mitte des Ganges kann der Ladevorgang durch die Ladeluke 1 beaufsichtigt werden. Die Helden haben hier eigentlich nichts zu suchen, es sei denn sie wollen aus irgendeinem Grund hinunter in den Lagerraum.

2.) **Gang.** An dieser Stelle führt die Treppe hinunter ins unterste Deck. Die Tür ist immer zu, aber nicht abgeschlossen.

3.) **Arbeitszimmer des Bootsmanns.** Dieser ist jedoch nur zu 30%iger Wahrscheinlichkeit anwesend (Werte s. unten). Auf jeden Fall aber ist immer "Klaasen", ein Vollmatrose, anwesend. Dieser gilt als Handlanger und Treudiener von Hagen Babek, dem Bootsmann. Er läßt keinen eintreten und fordert die Helden gegebenenfalls auf, das Deck wieder zu verlassen. Klaasen verteidigt das Deck mit seinem Leben, wie es ihm aufgetragen wurde und keinesfalls läßt er jemanden an die Tür



zu Raum 5. Seine Werte:

MU:14 GE:10 KK:16 LE:62 RS:2 AT:17 PA:14
Langdolch:1W+2 WV 3/4 TAW-Selbstbeherrschung:7
MK:50

Klaasen kämpft grundsätzlich mit angesagten Attacken +4 (AT+ 4), um höhere Treffer zu erzielen. Er kann wegen der Enge des Raumes immer nur von einer Person angegriffen werden. Wer mit Waffen kämpft, die länger als 90 cm sind, hat AT/PA Abzug von -3. Klaasen ist ein alter Seebär, der ebenso breit wie hoch ist - aber dafür ist er sehr agil und sportlich, außerdem im Kampfe mit dem Dolche sehr erfahren. Die Schlüssel zu der mehrfach verriegelten Tür in Raum 5 hat der Bootsmann bei sich und nicht Klaasen.

4.) **Schlafkoje des Bootsmanns.** Der Bootsmann befindet sich hier zu 20%iger Wahrscheinlichkeit. Er hat, außer ein paar Klamotten zum wechseln unter dem Bett, keine persönlichen Besitztümer an Bord. Die Tür zu der Koje kann durch einen Riegel von innen verschlossen werden, sie ist es aber nur, wenn der Bootsmann anwesend ist.

5.) **Mannschaftsraum.** In diesem Raum werden normalerweise Matrosen untergebracht, jetzt liegen in den Betten gefangene Thorwal-Piraten (15 Männer und Frauen), die jeweils mit einer Kette am Fuß an der Koje festgemacht sind. Den Universalschlüssel für die Ketten hat einmal der Bootsmann und einmal der Kapitän. Die Gefangenen sind wohl auf, denn sie werden regelmäßig mit Wasser und Brot versorgt, was Klaasen besorgt, wenn der Bootsmann in Raum 3 anwesend ist.

6.) **Viehfrachtraum.** Hier wird, wie auch in den Ställen 7, normalerweise Getier untergebracht, das bei Handelsfahrten

trotz großer Verluste oft ein gutes Geschäft einbringt. Bei dieser Fahrt ist hier jedoch gar nichts untergebracht. Die Kiste ist leer und in der Ecke liegt etwas Stroh. Die beiden Türen (zu 7) sind von hier aus verriegelt. Dies reicht aus, da die Gefangenen von innen (oder aus Raum 5) ja nicht an die Riegel herankommen. Von hier lassen sich die Riegel leicht beiseite schieben. Unten gibt es an den Türen sogar einen Spalt, durch den Essen und Trinken geschoben werden kann.

7.) **Ställe.** In diesen Räumen sind nochmals jeweils 5 Gefangene untergebracht, ebenfalls in - den Umständen entsprechend - gutem Zustand.

8.) **Kleine Schatzkammer.** Hier werden tatsächlich in der Truhe (die nicht abgeschlossen ist) die Finanzen des Schiffes untergebracht (es handelt sich während der Fahrt um 52 Golddukat, 10 Silbertaler und 129 Heller). Der Raum ist nur vom Schrank der Kombüse ein Deck höher aus zu erreichen. Lagerraum:

1.) **Lageraum.** Hier sind die gesamten Güter gelagert, die das Schiff zum Handel mitführt, sowie die Wasservorräte. Allerdings wird von öffentlicher Seite beteuert, daß viele Güter auch ein Deck darüber gelagert sind, was nicht der Wahrheit entspricht, denn dort sind die Gefangenen. Tatsächlich sind aber hier nicht einmal alle Kisten gefüllt. Ansonsten gibt es Korn, Reis, Bier, Wein und viele Fässer mit Wasser.

2.) **Arrestkoje.** Hier werden Matrosen und andere Mannschaftsmitglieder unter Arrest gesetzt (keine oder schlechte Kost auf bestimmte Zeit), wenn sie straffällig geworden sind. Es gibt nur einen Hocker und eine Hängematte.

Die Mannschaft

Während der Fahrt werden die Helden Gelegenheit haben, den einen oder die andere der Mannschaft kennenzulernen. Dabei stelle ich Ihnen hier einige Mitglieder der Mannschaft, in erster Linie die wichtigeren Personen, vor. Natürlich können die Helden auch Kontakt zu gewöhnlichen Matrosen aufnehmen, dabei müssen Sie als Spielleiter jedoch improvisieren, oder aber, Sie arbeiten schon vor dem Spiel ein paar weitere Charaktere aus. Gesagt sei nur, daß keiner der übrigen Matrosen etwas über den Gefangenentransport weiß. Die meisten sind dem Kapitän (zumindest zu Beginn) gern treu, oder fühlen sich mehr dem Bootsmann zugehörig (was sich zu Beginn ja nicht widerspricht). Ihre Werte lauten im Durchschnitt wie folgt:

MU:9 KL:8 IN:9 CH:8 FF:12 GE:12 KK:13 AG:4
LE:28 TP: je nach Waffe (waffenlos 1W) **AT:9 PA:8**
Klettern:4 Schwimmen:5 Zeichnen:4 Boote Fahren:5 Selbstbeherrschung:2 u.m. **MK:25**

Nun die wichtigeren Personen:

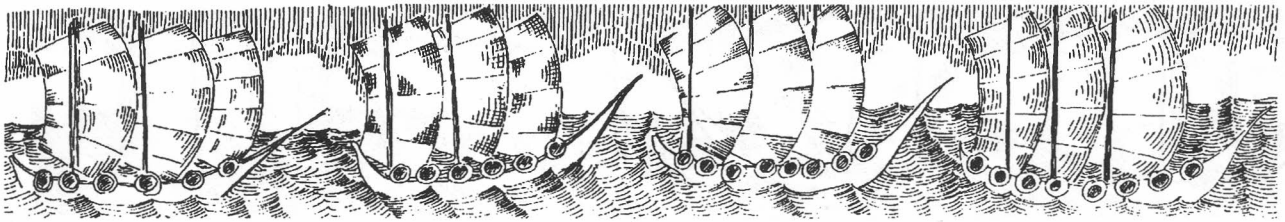
Kapitän Torben Öström

Mehr ein Geschäftsmann, denn ein Kapitän denkt man, wenn

man Kapitän Öström zum ersten mal begegnet - und tatsächlich, seine Geschäfte sind ihm wichtiger, als ein guter Kapitän zu sein. Die Kapitänsaufgaben überläßt er mehr und mehr seinem Bootsmann, mit dem er schon seit drei Jahren das Meer der Sieben Winde unsicher macht. Die Gewinne streicht Öström fast vollständig selbst ein - Prämien sind bei ihm sehr selten. Wenn er diese Fahrt hinter sich hat, dann will er sich in Havena ein Haus kaufen, um selbst einen Händlerladen aufzumachen. Seinen treuen Bootsmann hat er dabei nicht eingepalant, lästige Fragen auf Heuererhöhungen oder Prämien von seitens des Bootsmanns wußte Öström immer energisch zurückzuweisen. Öström ist unauffällig gekleidet, lediglich seine Kapitänsmütze zeichnet ihn aus.

Sein Ziel: Er will mit möglichst wenig Geldaufwand den Auftrag des Fürsten erledigen, um dann seine Pläne zu verwirklichen. Er will dabei kein Risiko eingehen und weicht somit nur einen geringen Teil seiner Mannschaft in das Geheimnis um den Gefangenentransport ein.

Verhalten gegenüber den Helden: Er ist freundlich und erwartet von ihnen, daß sie ihre Aufgabe gut machen. Im Ernstfall würde er die Helden dafür verantwortlich machen, wenn etwas



schief geht und ein Mangel an Sicherheit bestanden hat.

Seine Werte: MU:12 KL:14 IN:14 CH:8 FF:10 GE:8
KK:13 AG:2 GG:7 LE:58 Degen:1W+3 WV:6/6 AT:14
PA:12 RS:2 Schwimmen:2 Selbstbeherrschung:8 Feil-
schen:12 Schätzen:8 Lesen/Schreiben:5 Rechnen:7 See-
fahrt:14 MK:50

Bootsmann Hagen Babek

Eine Autoritätsperson ist auch der Bootsmann, der fast immer mit ernster Minie dreinschaut und seine Pfeife raucht. Häufig muß er diese jedoch aus dem Mund nehmen, um Befehle zu erteilen oder jemanden ob seines Verhaltens zu ermahnen. Auf dem Schiff hat er die Fäden in der Hand. Er muß dafür sorgen, daß sich die Mannschaft verträgt und, daß Vergehen bestraft werden. Außerdem muß er die Befehle des Kapitäns umsetzen und an die Mannschaft weitergeben (bei dieser Fahrt lautete der Befehl: Fahrt von Havena bis Tjanset mit Zwischenstopp in Salzerhaven). Der Kapitän übernimmt nur noch selten seine Aufgaben, zumeist muß Babek ran. Babek genießt das Vertrauen des Kapitäns und weiß um den Gefangenentransport.

Sein Ziel: Er hat genug davon, von Öström ausgenutzt zu werden. Die Gelegenheit des Gefangenentransports will er nutzen, um eine Meuterei einzuleiten. Bereits in Havena wurde er von anderen Thorwal-Piraten bestochen (was ihm schon einige Golddukatn einbrachte), in Salzerhaven wird er Waffen an Bord schmuggeln und gegen Ende der Fahrt wird er die Gefangenen mit seinem Gehilfen (s. Mannschafts- und Frachtraum:3) befreien und die Meuterei in Gang setzen. Am Ende möchte er Herr über die "Dicke Marie" sein - notfalls auch als Kapitän von Piraten.

Sein Verhalten gegenüber den Helden: Er läßt sich in kein persönliches Gespräch verwickeln (verschlossen), ist aber offen und freundlich für alle sachlichen Fragen. Einen Fehler der Helden (z.B. Neugier) könnte er ihnen schnell übel nehmen.

Seine Werte: MU:14 KL:10 IN:9 CH:11 FF:10 GE:13
KK:14 AG:0 GG:9 LE:62 Rapier:1W+3 WV:7/6 AT:16
PA:15 RS:2 Schwimmen:6 Selbstbeherrschung:8 Zechen:5
Seefahrt:10 MK:50

Schiffsschütze Nortgram

Der einzige Zwerg an Bord ist der Schiffsschütze Nortgram, der sich mit den komplizierten Geschützen auskennt und der im Falle eines Gefechtes abgebrüht und ruhig genug ist, ein Geschütz zu bedienen, wenn Piraten schon auf dem ganzen Deck herumlaufen. Um den Kopf hat er ein Tuch gebunden. Nortgram wurde gerade vor der Fahrt angeheuert und genießt nicht das Vertrauen des Kapitäns. Er weiß nichts von dem Gefangenentransport.

Sein Ziel: Er möchte einmal auf einem großen Kriegsschiff eingesetzt werden. Wenn dies gut bezahlt werden würde, würde er sich in den Bergen zur Ruhe setzen.

Sein Verhalten gegenüber den Helden: Sehr verschlossen. Wenn sich die Helden für die Geschütze interessieren, so taut

er auf und erzählt den Helden übereifrig alles, was sie über die Geschütze wissen wollen.

Seine Werte: MU:14 FF:13 KK:13 GG:5 LE:48
waffenlos:1W RS:4 Fernkampfwaffen (Richtschieße):16
Schwimmen:4 Zechen:6 MK:45

Steuermann Arnim

Der Steuermann, der zu 80% das Steuer hält, ist ein blonder Jüngling mit einer guten Haltung. Leider ist er etwas dümmlich aber dennoch der absolute Liebling des Kapitäns. Er weiß, daß noch Gefangene an Bord sind, denn der Kapitän hat es ihm bei einer vertraulichen Sitzung gesagt. Doch niemals würde er irgendjemanden davon erzählen - eher beißt er sich die Zunge ab.

Sein Ziel: Dem Kapitän ein guter Steuermann sein.

Sein Verhalten gegenüber den Helden: Arrogant und von oben herab. Erst wenn die Helden ihm schmeicheln, wird er freundlicher und ist bestrebt, auch den Helden ein guter Freund zu sein.

Seine Werte: MU:13 KL:8 CH:13 FF:11 GE:10 KK:13
GG:1 LE:34 waffenlos:1W AT:14 PA:8 RS:1 Schwim-
men:8 Selbstbeherrschung:-1 Boote Fahren:6 Seefahrt:3
MK:30

Ausguck-Frau Finja

Oben im "Vogelnest" sitzt den ganzen Tag eine Matrosin, die für ihr scharfes Auge bekannt ist. Abgesehen davon ist diese dunkelhaarige Frau auch sehr hübsch und es ist vielleicht besser, daß sie den ganzen Tag auf dem Ausguck sitzt, was nicht bedeutet, daß sie sich den übrigen Matrosen nicht erwehren könnte. Auf dem Schiff hat sich bereits das Gerücht breit gemacht, ihr Blick durchdringe alles - also auch Kleidung... Das Vertrauen des Kapitäns genießt die frisch in Havena Angeheuerte nicht, sie weiß also nichts vom Gefangenentransport.

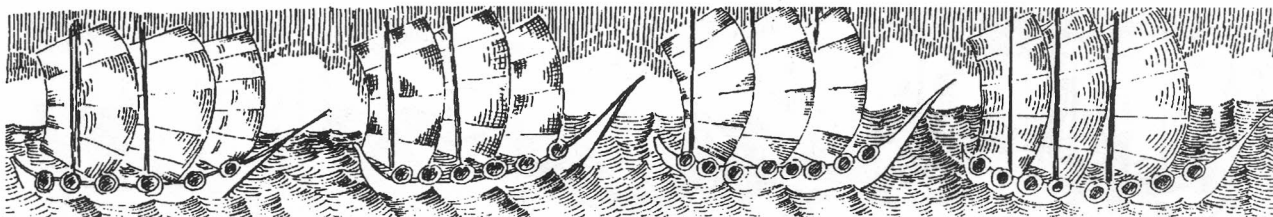
Ihr Ziel: Auf der Suche nach Abenteuern schlägt sie sich durchs Leben.

Ihr Verhalten gegenüber den Helden: Wenn die Helden überhaupt an sie heran kommen (sie ist ja die meiste Zeit im Vogelnest), so ist sie den Helden gegenüber sehr freundlich. Sie interessiert sich jedoch nur für die etwas zivilisierteren unter den Helden näher, rüpelhafte Matrosen hat sie auf dem Schiff ja sonst genug.

Ihre Werte: MU:14 KL:12 IN:13 CH:15 FF:12 GE:13
KK:12 AG:2 HA:0 NG:7 GG:2 LE:38 Dolch:1W+1
WV:2/1 AT:10 PA:15 RS:1 Schwimmen:6 Selbstbeherr-
schung:8 Sinnenschärfe:15 MK:40

Schiffskoch Smule Hagedorn

Smule, der Schiffskoch, ist eine recht hagere Gestalt in einem bereits stolzen Alter. Sein dratiges Gesicht wird von einem Ziegenbart teilweise verdeckt. Von dem Essen, das er kocht, ist er selbst nicht begeistert, doch dem Kapitän schmeckts und außerdem ist er in der Lage, Reste zu verarbeiten und auch aus



ungenießbaren Dingen etwas zu machen. Der Schiffskoch ist eingeweiht. Schließlich kennt er ja auch das Geheimnis um die Schiffsfinanzen, die unterhalb der Kombüse untergebracht sind. Er war von Beginn an mit Öström unterwegs und er würde niemals etwas tun, was dem Kapitän schaden könnte, somit verrät er auch niemanden eines der Geheimnisse.

Sein Ziel: Smule Hagedorn macht sich in seinem hohen Alter keine Gedanken mehr.

Seine Werte: MU:8 KL:12 IN:11 CH:8 FF:11 KK:7 LE:30
Messer:1W WV:1/0 AT:9 PA:7 RS:1 Schwimmen:1
Kochen:2 MK:25

Dies soll an Meisterpersonen genügen, andere Matrosen können vom Meister leicht improvisiert werden. Damit kann die Fahrt ja jetzt weitergehen.

Der erste Seetag

Allgemeine Informationen:

Auch nach dem Rundgang unter Deck ist das Wetter, wie Ihr sehen könnt, gut und der Wind günstig. Die "Dicke Marie" macht richtig Fahrt. Einer der Matrosen weist Euch darauf hin, daß wir jetzt nostrisches Hoheitsgewässer erreichen und kurz darauf kreuzt die "Banner von Nostria", eine moderne Karavelle, den Kurs der Kogge.

Auf dem eigenen Schiff wird die Reichsflagge und darunter die albernische Flagge gehißt und ein paar Fahnenzeichen eines Matrosen zeigen der nostrischen Karavelle an, daß man nicht in Nostria festmachen will, so erklärt es Euch einer der Matrosen. Bald dreht die Karavelle ab und die Fahrt geht ungestört weiter.

Meisterinformationen:

Da es zunächst keine Zwischenfälle gibt, können an Bord Gesellschaftsspiele gemacht werden. Bald tritt jedoch der Kapitän zu den Helden und erklärt ihnen, daß nun in Kürze in Salzerhaven festgemacht werden würde, um neues Frischwasser aufzuladen. Die Helden müßten während des Aufenthaltes im Hafen besonders auf die Sicherheit achten.

Allgemeine Informationen:

Jetzt sieht man bereits wieder die Küste und den Hafen von Salza. Ein kleines mit einem Aal (Geschütz) ausgerüstetes Fischerboot kommt der Kogge entgegen. Es ist ein nostrisches Boot, das nun festmacht und aus dem kurz darauf 2 königlich-nostrische Zöllner an Bord kommen. Diese möchten offensichtlich kassieren, doch Kapitän Öström versucht zu erklären, daß er in Salzerhaven keine Ware ab- oder aufladen möchte, lediglich Trinkwasser. Daraufhin wollen die Zöllner das Schiff durchsuchen, doch der Kapitän lädt die Zöllner in seine Kajüte ein, aus der sie nach einigen Minuten alle zufrieden und die Hände schüttelnd rauskommen. Man sagt sich noch nette Dinge, verabschiedet sich und geht dann von Bord. Dann geben sie den Weg frei.

Meisterinformationen:

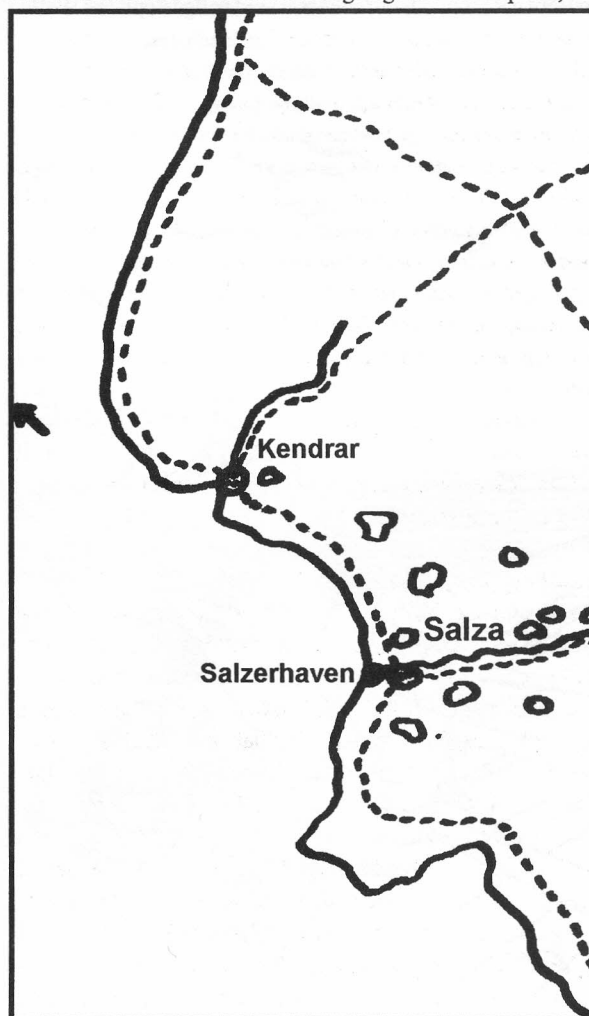
Wenn die Helden den Kapitän fragen, wie er das gemacht habe, so sagt dieser, er habe das geregelt (Bestechungsgelder). Die Helden können sich dazu ihren Teil denken, warum der Kapitän solche Angst hatte, daß sein Schiff durchsucht wird. Schmuggelware? Der Kapitän wird den Helden dazu nur sagen, daß er die Umstände vermeiden wollte.

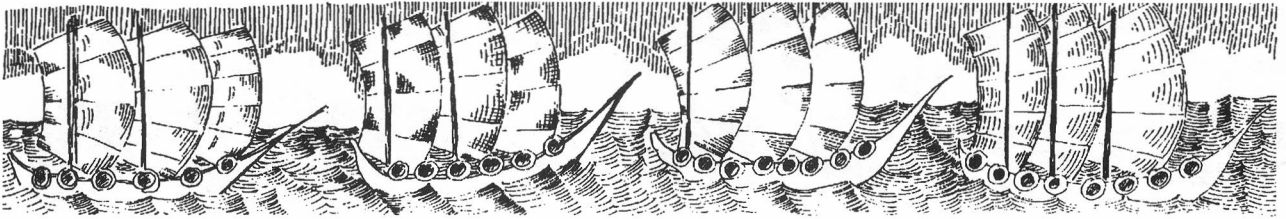
Allgemeine Informationen:

Das Schiff fährt nun weiter nach Salzerhafen, wo es an einer Stelle des langen Kais festmacht. Der Hafen liegt direkt am Meer, so daß auch andere große Schiffe aus Grangor, Havena und Thorwal hier festmachen. An der einen Seite der langen Kaimauer mündet der Ingval, ein großer Fluß, der mittelgroßen und kleinen Booten auch das Einfahren nach Salza erlaubt, an der anderen Seite ist Strand, an dem zahlreiche Fischerboote liegen, deren Besitzer von Zeit zur Zeit die Küste abfahren, um die berühmten Salzarenen zu fangen.

Meisterinformationen:

Die "Dicke Marie" wird an dem großen Kai festmachen, eine Planke wird vom Schiff auf den Kai gelegt und der Kapitän, der





Schiffskoch und der Steuermann werden von Bord gehen, um gleich gegenüber in einer der Schenken einzukehren. Der Bootsmann wird indessen den Ladevorgang einleiten. Einige Matrosen werden von Bord gehen, um bei einem Lagerhaus in der Nähe Wasserfässer zu kaufen und diese dann aufs Schiff transportieren. Der Bootsmann begleitet sie dabei und die Helden müssen indessen aufpassen, daß das Schiff sicher ist. Lassen Sie doch ein paar zwielichtige Gestalten auftauchen (Thorwal-Piraten), die das Schiff eine Weile in Augenschein nehmen und dann erst weitergehen. Danach könnte eine Dame kommen, die glaubt, dies sei ihre Fährlinie nach Havena. Unterdessen versucht ein Junge das Schiff zu erklettern (blinder Passagier), den ein Held, der auf dem Poopdeck steht nur mit einer Probe auf Sinnenschärfe +4 entdecken kann, sonst wird dieser Junge eben später als Schiffsjunge eingesetzt. Dann versuchen noch drei Ratten das Schiff über die Planke zu erreichen (ja, die gibt es selbst in dem neuen und sauberen "Salzer" Hafen), was die Helden natürlich auch als gutes Zeichen werten können, obgleich der Schiffskoch nicht beglückt über die Tierchen sein wird.

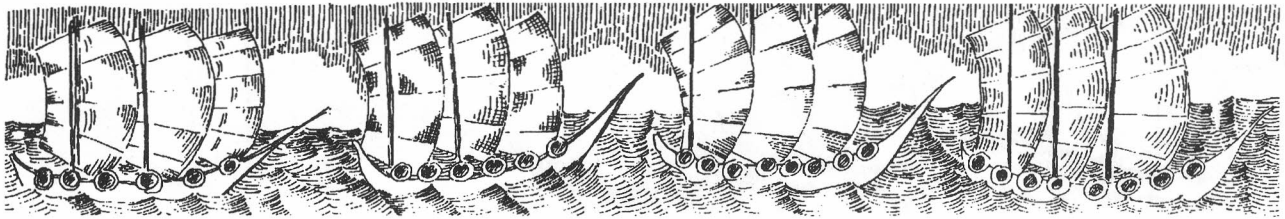
Bald werden dann die Fässer mit dem Wasser durch die Matrosen und unter Aufsicht des Bootsmanns über die Planke an Bord gebracht. Zwei der Fässer sind vollgestopft mit Waffen

(in erster Linie Entermesser), was von außen jedoch nicht erkennbar ist. Diese hat der Bootsmann bereits vor der Fahrt hier bestellt und wollte sie zusammen mit dem Wasser in denselben Fässern haben. Sollten die Helden auf die Idee kommen, die Fässer kontrollieren zu wollen, so meint der Bootsmann, wenn er dabei ist, daß dies nicht nötig sei. Wenn er abwesend ist, dann können die Helden natürlich mal nachsehen. Bei 10 Fässern besteht eine 20%ige Chance, daß ein Faß mit Waffen geöffnet wird. Nach zwei Fässern wird der Bootsmann jedoch die Sache unterbrechen und dies für unnötig halten. Entdecken die Helden die Waffen, dann versichert der Bootsmann, daß diese zur Ladung gehören und an Thorwaler in Tjanset verkauft werden sollen. Die Helden können dies getrennt natürlich auch dem Kapitän berichten, welcher dann entsetzt und überrascht reagiert und den Bootsmann sofort spricht. Dieser erzählt dem Kapitän dann, daß es sich um ein kleines Nebengeschäft handelt, so daß der Kapitän dann auch zufrieden ist. Der Bootsmann sorgt dafür, daß die Fässer mit den Waffen im untersten Deck direkt an der Treppe postiert werden, damit er leichten Zugang hat.

Allgemeine Informationen:

Langsam aber sicher kehren alle wieder an Bord zurück und der





Kapitän gibt alsdann den Befehl zum Auslaufen, worauf an Bord gleich wieder große Hektig ausbricht. Der Kurs wird gleich auf Nord-West geändert, wodurch sich die Fahrtgeschwindigkeit wegen der Windrichtung leicht verringert. Das Schiff fährt genau auf die untergehende Sonne zu und bald kann es nicht mehr mithalten und es wird dunkel. Der Kapitän gibt nicht den Befehl zum Ankerwerfen. Nachts soll durchgefahen werden.

Meisterinformationen:

Aus Vorsicht wollte Öström nicht im Hafen übernachten. Die See sei viel sicherer. Trotzdem müßten die Helden schichtweise Wachen aufstellen. Die Besorgnis um seine Ladung könnte die Helden bald stutzig machen. In der Nacht gibt es keine besonderen Ereignisse.

Der zweite Seetag

Allgemeine Informationen:

Früh im Morgengrauen schrillt die Pfeife des Kapitäns, und der Bootsmann gibt den Matrosen, die sogleich von Unterdeck kommen, den Befehl zum Hissen aller Segel. Der Wind an diesem Morgen ist jedoch sehr schwach, so daß die Dicke Marie kaum Fahrt macht. In den Golf von Prem soll das Schiff nicht einfahren, sondern stattdessen an dessen Rand kreuzen, da das Ziel jenseits des Golfes liegt.

Als kein Land mehr in Sicht ist, kommt plötzlich ein Warnruf vom Vogelnest *"Schiff in Sicht - aus Nordost!"*.

Meisterinformationen:

Bald wird sich herausstellen, daß es sich sogar um drei Schiffe handelt, die bedrohlich auf das eigene Schiff zuhalten und immer näher kommen. Die Frau im Ausguck bemerkt bald, daß es sich um Drachenboote der Thorwaler handelt, deren Flaggen sie jedoch nicht ausmachen kann.

Der Kapitän wird die Helden befragen, was zu tun ist - ja er überläßt ihnen sogar völlig jegliche Entscheidungskraft. So z.B., ob die Matrosen bewaffnet werden sollen, was allerdings fast solange dauert, wie es dauert, daß die Drachenboote das Schiff erreichen. Wenn man direkt flüchten würde, müßte man entgegengesetzt zurückfahren, wobei dann immer noch die Frage darüber offen wäre, ob man dann schnell genug wäre. Der Wind läßt außerdem nach, so daß eh kaum Hoffnung besteht. Würde man sich nach dem Wind richten, so würde man den Drachenbooten genau entgegenfahren.

So kommt es, daß die Drachenboote die Kogge bald erreichen und umzingeln werden. Ihre Flaggen zeigen irgendwelche Familienwappen und lassen ihre Absicht nicht erkennen. Bald wird es jedoch Aufschluß geben.

Allgemeine Informationen:

Als die Drachenboote nah genug sind, ergreifen die rauen Gesellen das Wort und machen sich offensichtlich über Boot und Besatzung lustig: *"Warum habt Ihr denn mitten auf hoher*

See angelegt - Ihr wollt doch wohl nicht schon ausladen?!" *"Bei dem Tiefgang müßt Ihr ja bis oben hin voll sein!"* *"Ja, mit gutem havenischen Bier"* *"Das wohl! Das wohl! Ha, ha!"* *"Sollen diese paar Hampelmänner da auf Eure Ladung aufpassen?"* usw. Nach einer Weile haben sie aber genug von ihren Späßen und ihre Mienen erlangen einen toternsten Ausdruck. Fast gleichzeitig nehmen sie alle ihre Waffen zur Hand und halten sie drohend nach vorn.

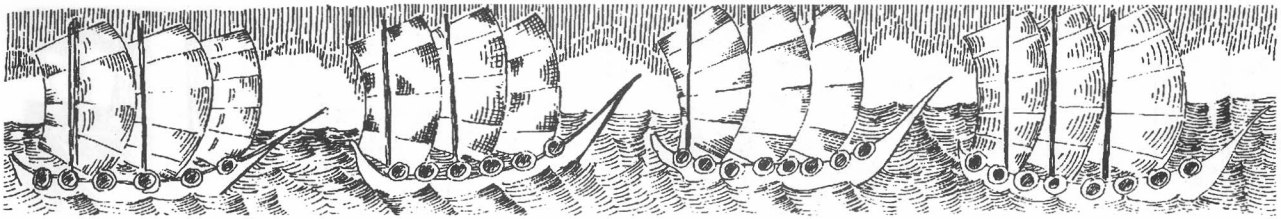
Meisterinformationen:

Die Helden dürfen gerne die Verhandlungen führen und der Kapitän ließe sich sogar dazu breitschlagen einen erheblichen Teil der Ladung freiwillig den Thorwalern zur Verfügung zu stellen, worauf die Thorwaler auch eingehen würden. Man würde dann die Hälfte der Güter im untersten Deck ausladen und an die Thorwaler liefern, um ein Gefecht zu vermeiden.

PS: Dem Meister sei gesagt, daß diese Thorwal-Piraten nichts von den Gefangenen wissen - sie sind also vom Bootsmann nicht eingeplant, und stellen auch für diesen eine lästige Störung dar.

Sollten die Helden aber meinen, daß man auch ein Gefecht durchstehen könnte (der Kapitän überläßt ihnen die Entscheidung, da beim Nachgeben ja auch die Gefahr bestünde, daß die Thorwal-Piraten das Schiff durchsuchen wollen und dabei die Gefangenen entdecken), so kommt es eben zu einem solchen. Es muß allerdings gesagt werden, daß das Risiko sehr groß ist und, daß durchaus die Möglichkeit besteht, daß die Helden und ihre Mannen unterlegen sind, was ein tödliches Ende bedeuten könnte.

Der Ausgang des Gefechtes läßt sich - bis auf den Faktor Helden - leicht berechnen: Auf der *"Dicken Marie"* sind außer den Helden 30 Matrosen u.a. (die Minimalbesatzung). Diese sind im Kampfe vielleicht 2/3 so gut, wie die Thorwaler. Die Thorwaler sind 60 Mann, in jedem Drachenboot 20. Wenn also auf jeden Matrosen ein Thorwaler kommt, dann bleiben für die Helden noch 30 Thorwaler übrig. Diese verteilen sich auf die Helden und die Offiziere, so daß auf jeden etwa 3 Thorwaler kommen. Mit diesen drei Thorwalern muß jeder Held erst einmal fertig werden. Die Thorwaler geben auf, wenn die Hälfte von ihnen dezimiert ist, und das wären genau die, mit denen die Helden es zu tun haben. Der Bootsmann, der Kapitän usw. werden mit ihnen fertig und die Helden? Entschieden wird das gesamte Gefecht also nur bei den Helden. Die Matrosen verlieren in der selben Zeit 15 Mann, die Thorwaler (ihre Gegner) 10 Mann. Wenn die Helden unterlegen sind, dann wird es nicht möglich sein den Kampf abubrechen. Erst wenn die Helden über Bord springen oder aber sterben, wird die Schlacht für die Thorwaler entschieden sein (das Abenteuer wäre so oder so zu Ende - es sei denn, Sie haben eine Variante parat, lieber Meister), ansonsten gewinnen die Helden eben ihre Kämpfe und die Thorwaler werden gezwungen sein, zu flüchten. Außerdem ist es denkbar, daß die Helden ein paar von ihren Thorwalern bereits durch Fernkampfaffen und Geschütze dezimieren, bevor es überhaupt zum Entergefecht



kommt.

So oder so, die Thorwaler werden aufgeben, wenn 30 von ihnen Kampfunfähig sind. Die Werte eines Thorwalers:

MU:13 KL:9 GE:13 KK:14 LE:28 AT:11 PA:9 RS:1

Kriegsbeil:1W+5 WV:8/4 Selbstbeherrschung:4 MK:30
Die Thorwaler würden Überlebende abmetzeln oder über Bord schmeißen (es sind besonders grausame Piraten), dann würden sie das Schiff sinken lassen.

Sollten die Verhandlungen jedoch zum Erfolg führen, oder die Helden und die Besatzung als Sieger des Kampfes hervorgehen, dann kann die Reise um etwas Ladung (und Besatzung) erleichtert weitergehen. Wenn viel Besatzung verloren ging, dann müssen die Helden jetzt wohl auch Aufgaben von Matrosen übernehmen. Für angeschlagene Helden gibt es unter Deck einige Wirselkräuter, die die Wunden der Helden nach Ermessen des Meisters heilen.

Der Wind läßt jedoch zu wünschen übrig, so daß die Fahrt nur langsam voran geht. Doch als das Kap von Treban erreicht ist, kann der Kurs wieder auf Nord-Nord-West geändert werden, so daß der Wind günstiger steht.

Allgemeine Informationen:

Immer häufiger sind nun Fischerboote und offenbar freundlich gesinnte Drachenboote auszumachen und seit einiger Zeit begleitet ein Wal das Schiff in etwa 500 Schritt Entfernung. Erst als Ihr den Kurs auf Nord-Nord-Ost ändert und noch mehr Fahrt erlangt, verabschiedet sich der Wal mit einer Fontäne und einem Winken mit der Schwanzflosse, bevor er in den Tiefen des Meeres verschwindet. Nun könnt Ihr nachvollziehen, was die Thorwaler den Walen abgewinnen und warum sie sie schützen, anstatt sie zu jagen.

Doch plötzlich werden Eure Gedanken unterbrochen, als der Kapitän auf Euch zukommt, Euch etwas zur Seite nimmt und Euch etwas zuflüstert.

Meisterinformationen:

Dem Steuermann sei etwas gestohlen worden und es handelt sich dabei vermutlich um einen großen Vertrauensbruch von einem Matrosen. Es geht dabei um ein Flaschenschiff, welches aus der Kajüte des Steuermanns entwendet wurde. Die Helden sollen diesen Diebstahl aufklären und der Bootsmann soll ihnen dabei behilflich sein, wenn er kann.

PS: Die Helden werden auch bei dieser Gelegenheit nicht die Möglichkeit be-

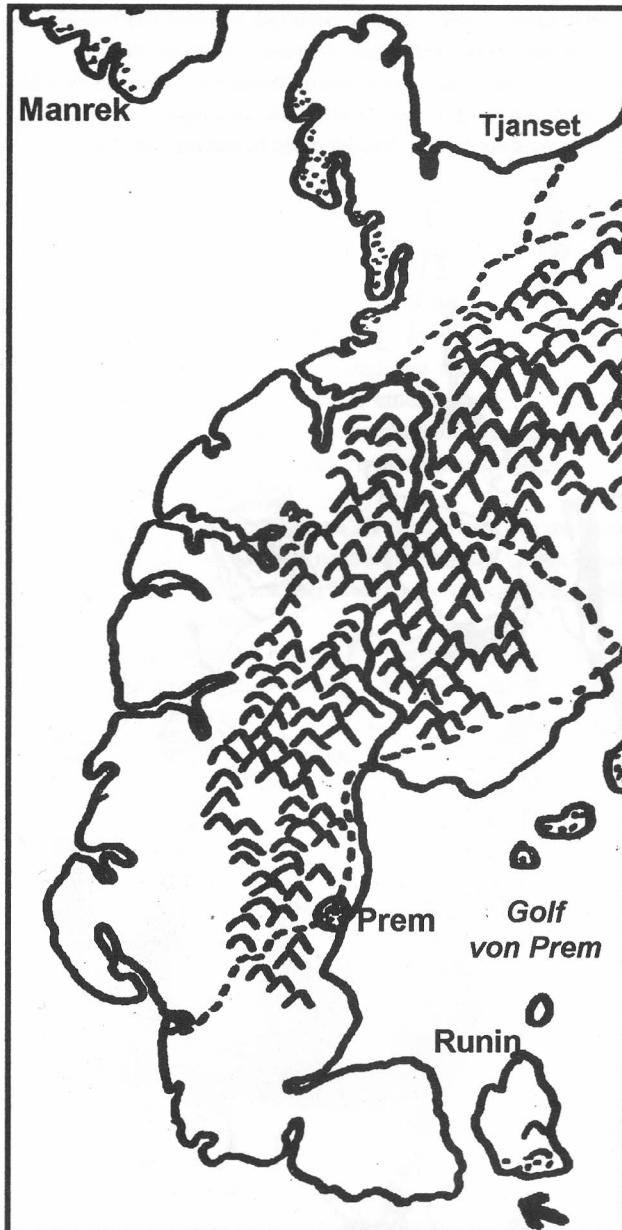
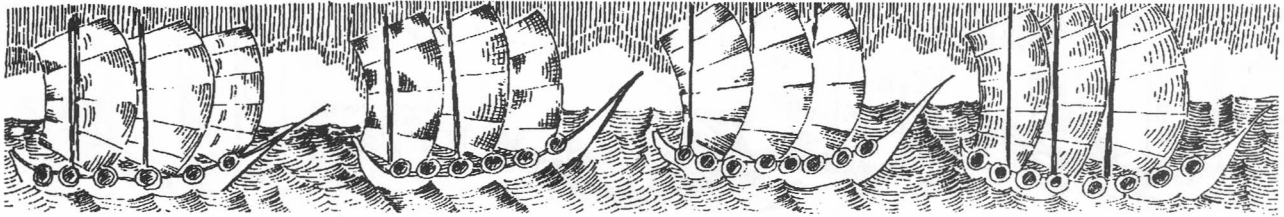
kommen, das Deck, auf dem die Gefangenen sind, zu betreten. Schließlich kann ja auch kein Matrose, der das Flaschenschiff klaute, hierher gekommen sein.

Am Tatort finden die Helden keine Spuren, wird der Mannschaftsraum jedoch genau untersucht, so findet man das Flaschenschiff unter einem Kopfkissen in den Kojen. Der Besitzer des Bettes ist leicht ermittelt und wenn dies geschehen ist, dann leitet der Kapitän die Bestrafung ein. Die Helden sollen mitentscheiden zwischen "Kielholen", "Auspeitschen" und "Über Bord schmeißen". Auf jeden Fall wird eine Bestrafung durchgeführt, wenn die Helden sich nicht entscheiden können, dann wird der Matrose ausgepeitscht. Dabei gibt es gewisse Chancen, daß der Matrose dabei stirbt (W20):

Kielholen:1-7 (ertrinkt), Auspeitschen:1-3 (Verblutet) 4-5 (Schmerzen), Über Bord:1-3 (ertrinkt - sonst schwimmt er zur nahen Küste. Der Kapitän spart im Todesfall die Heuer.

Im Gegensatz dazu, wie die Helden vielleicht denken, handelt es sich um eine gerechte Strafe für einen gewöhnlichen Dieb. Das Flaschenschiff wurde niemanden untergejubelt.





Das Ereignis verschlechtert die Stimmung an Bord aber auf jeden Fall, dem Steuermann, dem Kapitän und den Helden gegenüber besonders.

Ankunft in Tjanset

Allgemeine Informationen:

Bald dämmt es und die Nacht soll wieder auf See verbracht werden. Am Morgen will man bereits in Tjanset sein (Keine besonderen Ereignisse in der Nacht, außer einem panischen Manöver, weil das Schiff zwischenzeitlich zu dicht an die Küste gerät - es passiert aber nichts).

Am nächsten Morgen fährt das Schiff in den Hjaltingolf und genau auf das Fischerdorf Tjanset zu, welches wegen der guten Sichtverhältnisse bald ausgemacht wird. Das Dorf ist sehr

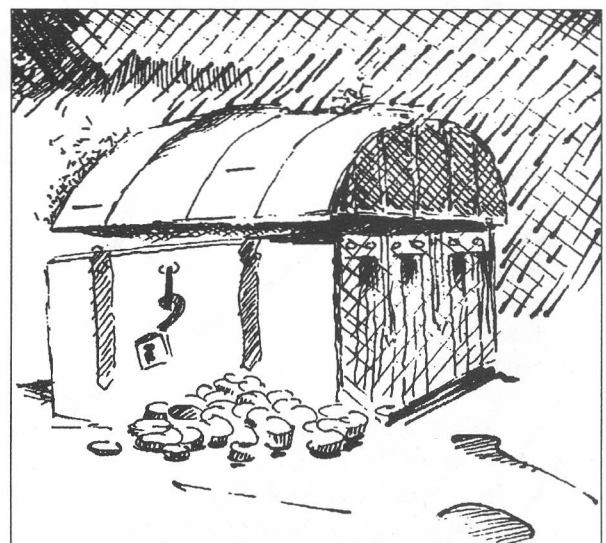
klein, doch es besitzt einen langen Steg, an dem die Kogge noch ein gutes Stück vom Strand entfernt festmacht. Die Dorfbewohner, natürlich auch Thorwaler, kommen mit Kind und Kegel auf den Steg gelaufen und scheinen sehr erstaunt und überrascht über das große Schiff zu sein, das bei ihnen da anlegt. Das Dorf sieht nicht gerade aus wie eine große Verladestation.

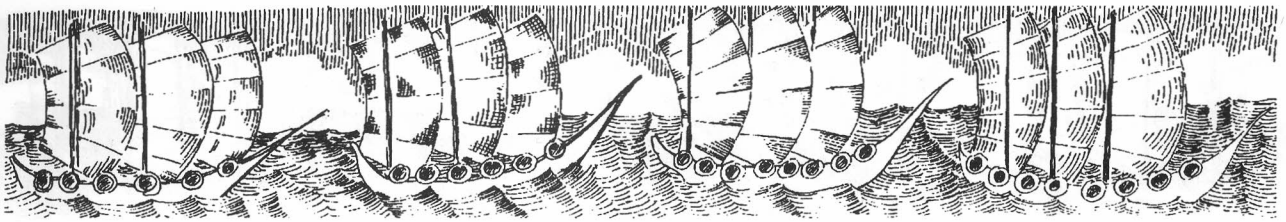
Kapitän Öström gewährt zunächst erst einmal Ausgang für die Offiziere (Koch, Bootsmann, Steuermann etc), die Helden und einem Teil der Matrosen. Die Einwohnerzahl des Dorfes sei so gering, daß keine Gefahr für Schiff und Ladung von ihm ausgehe.

Meisterinformationen:

Tjanset ist tatsächlich nur ein kleines Fischerdorf. Nach dem langen Steg gibt es mehrere der typischen thorwalschen Langhäuser. Es gibt etwa 5 solcher Häuser, in denen große Fischerfamilien wohnen, 2, in denen Ottajaskos (Gemeinschaft zur Besatzung eines Drachenboots) wohnen, ein Lagerhaus und eine geräumige Schenke. Am Strand liegen 4 kleine Fischerboote und am Steg ist außer der Kogge "Dicke Marie" noch ein Drachenboot festgemacht. Eine Otta ist wohl samt Besatzung unterwegs. Vom Dorf, das direkt am Strand liegt, führt ein Weg über ein paar Hügel ins Hinterland und später in einen Wald. Ein anderer Weg geht über die Hügel die Küste entlang durch einige Dörfer zur nächstgrößeren Stadt (Waskir), die ca. 80 Meilen Nordöstlich liegt.

Als Meister können Sie gerne ein Skizze von dem Dorf anfertigen, es ist aber nicht notwendig. Auf jeden Fall werden zunächst alle, die Landgang haben in der Schenke einkehren. Dort ist schon am frühen Nachmittag die Stimmung sehr gut. Ein Skalde macht Musik und es wird gesoffen, getanzt und gegessen. Doch schon bald wird die Ladung gelöscht werden, denn man will noch vor Anbruch der Dunkelheit fertig sein und das, was ausgeladen werden soll, soll dann ausgeladen sein. Der Kapitän sorgt dafür, daß alles glatt geht (die Helden beaufsichtigen dies vielleicht zusätzlich), während der





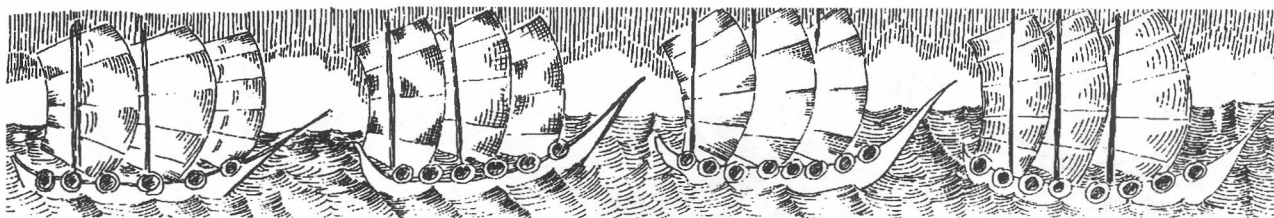
Bootsmann sich umsieht, um ein paar neue Matrosen anzuheuern (vielleicht als Ersatz für Verluste?).

Je nach dem, bei wem die Helden bleiben, werden sie beobachten können, daß der Bootsman sich recht zwielichtige Leute aussucht, während der Kapitän irgendwann von einem Reiter

angesprochen wird, der offensichtlich von außerhalb des Dorfes kommt. Dieser übergibt dem Kapitän einen Brief.

In dem Brief steht: "Bringt sie nach Gandar. Hetmann Tronde Torbenson." Es handelt sich also um eine Botschaft des Hetmanns der Thorwaler, der darin bestimmt, daß die Gefan-





genen nach Gandar gebracht werden sollen - eine Insel für Verbannte, Geächtete und andere Ausgetoßene. Den Brief bewahrt der Kapitän später in seiner Kajüte in der Schatztruhe neben seinem Bett auf. Die Helden können theoretisch an die Schrift gelangen, sie können daraus nicht ersehen, daß Gefangene an Bord sind!

Bootsmann Babek versucht in der Zeit ein paar Leute seines Vertrauens anzuwerben, die ihm später bei der Meuterei behilflich sein könnten. Seinen zwischenzeitlichen Plan, die Helden für sich zu gewinnen und sie einzuweihen, um mit ihnen die Meuterei durchzuführen, hat er verworfen, da die Helden dem Kapitän zu treu sind und außerdem nicht den Eindruck machen, als ob sie bei einer Meuterei mitmachen würden. Andererseits hat Babek nicht unbedingt Hilfe nötig - schließlich hat er einen Haufen Piraten hinter sich - aber sicher ist eben sicher!

In Tjanset wird ansonsten etwa 2/3 der Ladung, die im untersten Lagerraum des Schiffes noch sind, gelöscht. Gegen Abend wird die gesamte Mannschaft wieder an Bord gepfiffen, um die Rückreise anzutreten.

Tatsächlich mußte der Kapitän die mitgeführte Ware hier zu einem Spottpreis verschachern, da die Bewohner hier gar nicht soviel gebrauchen können, es war ja auch nur zum Schein, damit der Kapitän den Boten des Hetmanns der Thorwaler hier in Tjanset treffen konnte und nicht der Ladung wegen.

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend werden die Taue losgemacht, die Segel gehißt, der Anker gelichtet und wiedereinmal fährt die "Dicke Marie" auf die untergehende Sonne zu.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden fragen, dann berichtet ihnen der Kapitän, daß diese Nacht durchgefahren wird, damit man schnell wieder nach Hause kommt. Die Helden bräuchten aber nicht Wache zu halten, sie sollen sich erst einmal verdienstermaßen etwas ausruhen.

Dies möchte der Kapitän erreichen, damit die Chance, daß die Helden die Kursänderung bemerken, möglichst gering gehalten wird. Die Helden werden dies vermutlich einsehen, schließlich kann man sich Nachts, wenn man schläft, regenerieren (W6 LE) und außerdem scheint die Gefahr vorbei zu sein - die wertvollen Güter wurden ja angeblich in Tjanset ausgeladen. Die Helden haben also Zeit, darüber nachzudenken, was ihnen während der bisherigen Fahrt passiert ist.

Anmerkung: Die Helden auf der Spur des Geheimnisses

Da die Fahrt der Helden auf der "Dicken Marie" schon bald vorbei ist, ist es Zeit, über einiges nachzudenken. Natürlich ist es nicht absehbar, ob die Helden schon bald herausbekommen, daß Gefangene an Bord sind, oder, ob sie dies während der ganzen Fahrt bis zum Ende nicht herausbekommen. Ideal wäre

es - und der Meister sollte versuchen, dies so hinzubekommen - wenn die Helden praktisch kurz vor der Erleuchtung stehen. Die Helden können zahlreiche Hinweise gesehen haben, um herauszufinden, daß auf diesem Schiff irgendetwas nicht stimmt. Warum wurde die gesamte Mannschaft erst kurz vor der Fahrt angeheuert? Warum wurde das Schiff, als es in dem Hafen von Havena lag, von Gardisten bewacht? Warum wurden die Helden als Eskorte angeheuert? Weshalb verhält sich der Kapitän während der gesamten Fahrt so vorsichtig? Warum muß auf der Höhe Salzerhaven schon wieder neues Wasser an Bord genommen werden (und wozu Waffen)? Weshalb dürfen die Helden das eine Deck nicht betreten? Was bedeutet die Botschaft, die der Kapitän in Tjanset erhalten hat? Und viele weitere Fragen tun sich den Helden auf, die sie stutzig machen müßten.

Daß die Helden darauf kommen, daß Gefangene an Bord sind, ist aber schon unwahrscheinlicher, zumal sie ja auch keine legale Möglichkeit erhalten, diese zu Gesicht zu bekommen. Im Prinzip sollen die Helden dies auch nicht herausfinden, nur eben kurz davor sollten sie stehen. Wenn die Helden dies herausfinden und den Kapitän darauf ansprechen, dann kann es allerdings auch denkbar sein, daß dieser sie einweicht und ihnen notfalls sogar von der in dieser Nacht geplanten Kursänderung erzählt, um die Gefangenen wo hinzubringen (zur Vertrauensschädigung würde er ihnen eine höhere Heuer versprechen - außerdem dürften sie dies natürlich niemanden sonst erzählen).

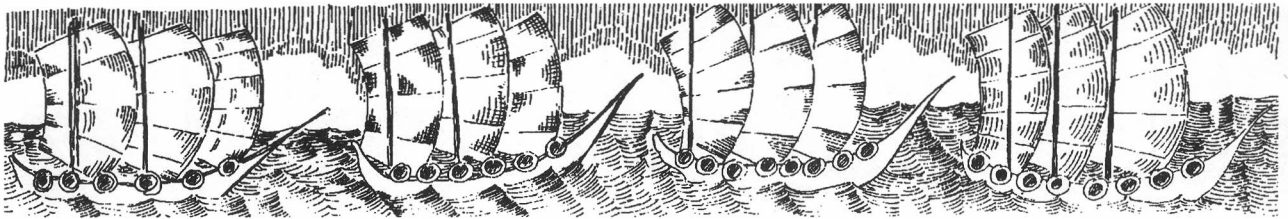
Selbst damit wüßten die Helden aber immer noch nichts von der Gefahr einer Meuterei, denn dafür ist der Bootsmann Hagen Babek verantwortlich und dieser wird die Helden in seine Pläne nicht einweihen!

Sie sehen, lieber Meister, die Handlungen der Helden sind am Ende doch freier, als Sie es vielleicht zunächst vermutet hatten, gerade, wenn man bedenkt, daß der erste Teil dieses Abenteurers ja fast ausschließlich auf dem Schiff spielt.

Meisterinformationen:

In der Nacht aber wird der Kurs geändert. Die Helden können dies nur merken, wenn sie sich auf Deck befinden, das Steuer im Auge behalten und, wenn einem von ihnen gleichzeitig folgende Proben gelingen: Orientierung+6, Sternkunde+10, Boote Fahren.

In einem anderen Fall werden die Helden die Kursänderung nicht bemerken, denn der Steuermann macht dies unter Aufsicht des Kapitäns sehr geschickt. Statt einen südlichen Kurs einzuschlagen, wird der Kurs Nord-West gewählt, wodurch das Schiff an den Olport-Steinen (eine Inselgruppe) "Manrek", "Lassir", "Skerdu" vorbei aufs offene nördliche Meer der sieben Winde fährt und dann direkt auf die Insel Gandar hält. Gleichzeitig geschieht in dieser Nacht noch etwas anderes. Hagen Babek, Klaasen und zwei weitere Matrosen befreien die Gefangenen von ihren Ketten und geben ihnen Entermesser und andere Waffen. Die Helden haben nicht die Möglichkeit dies mitzubekommen, da es noch hinter verschlossenen Türen



geschieht. Klaasen wacht, wie gewöhnlich, vor der Tür, während der Bootsmann und die Matrosen das übrige besorgen. Starten soll die Meuterei erst später am Tag.

Allerdings wird der Kapitän in der Nacht den Steuermann unter Deck zum Bootsmann schicken, damit dieser den holt und ihm Bescheid sagt, daß er an Deck seine Pflichten verrichten soll und die Matrosen antreibt. Der Steuermann aber entdeckt bei dieser Gelegenheit, daß die Gefangenen befreit und bewaffnet werden und wird von Hagen Babek kurzerhand umgebracht (Entermesser ins Kreuz), damit er keinen Verrat verüben kann. Der Steuermann kann sich noch bis zum Deck schleppen und bricht dort dann zusammen. In der Zeit läuft Hagen Babek ins erste Unterdeck (Mannschaftsdeck) durch die Kombüse (8) in den Speiseraum und gibt vor, dort gewesen zu sein (als Alibi).

Der Kapitän ist außer sich vor Schreck, als er den toten Steuermann an Deck entdeckt und alarmiert sofort die Helden. Die Blutspuren lassen sich allerdings nur bis ins erste Unterdeck verfolgen - den Mord kann also eine beliebige Person der Mannschaft verübt haben. Der Kapitän wird den Helden berichten, daß er den Steuermann geschickt hat, um den Bootsmann zu holen, dieser den wohl aber nicht erreicht hat, schließlich war dieser ja in dem Speiseraum (hat dort evtl. ein Glas Wein getrunken). Die Helden werden am ehesten glauben, es war derjenige, der dem Steuermann auch schon einmal das Flaschenschiff geklaut hat, Motiv: Eifersucht auf den Liebling des Kapitäns. Doch dies stimmt ja auch nicht und läßt sich auf gar keinen Fall beweisen. Die Helden werden wohl nicht dahinter kommen.

Ein neuer Kurs

Allgemeine Informationen:

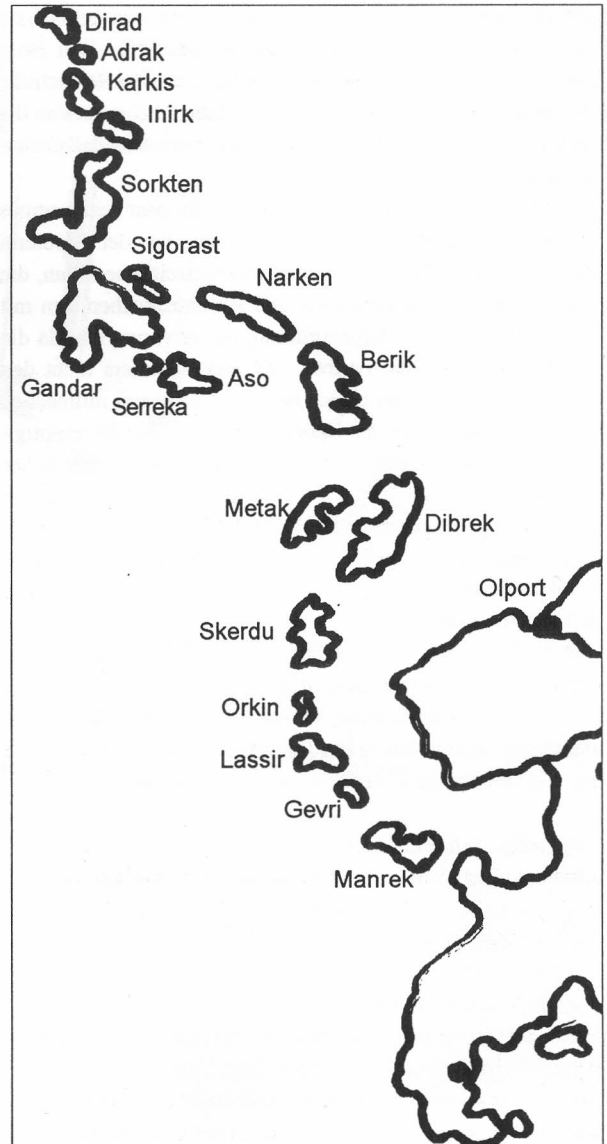
Am nächsten Morgen läßt der Kapitän die gesamte Mannschaft an Deck zusammenrufen. Die Leiche des in der vergangenen Nacht so grausam und unaufgeklärt ermordeten Steuermanns Arnim ist in einem Sack verpackt und auf einer Holzplanke an der Bordwand deponiert worden. Als alle versammelt sind, beginnt der Kapitän neben der Leiche stehend eine Rede zu halten. Zunächst teilt er der gesamten Mannschaft mit, daß in der Nacht der Kurs geändert wurde, da noch eine Insel angesteuert werden muß, auf der große Lebensmittelnöte herrscht.

Meisterinformationen:

Auch jetzt hält es der Kapitän noch für besser, nicht die Wahrheit zu sagen und die Gefangenen zu verschweigen. Das sich die Ereignisse schon bald überschlagen werden, ist ihm nicht bewußt.

Allgemeine Informationen:

Ein Raunen geht durch die versammelte Mannschaft und Empörung macht sich breit. Man fühlt sich offensichtlich verschaukelt und jetzt gibt es ein paar Zwischenrufe. Doch der Kapitän bittet sich lauthals Ruhe aus und fährt fort: "Wir kommen jetzt zu

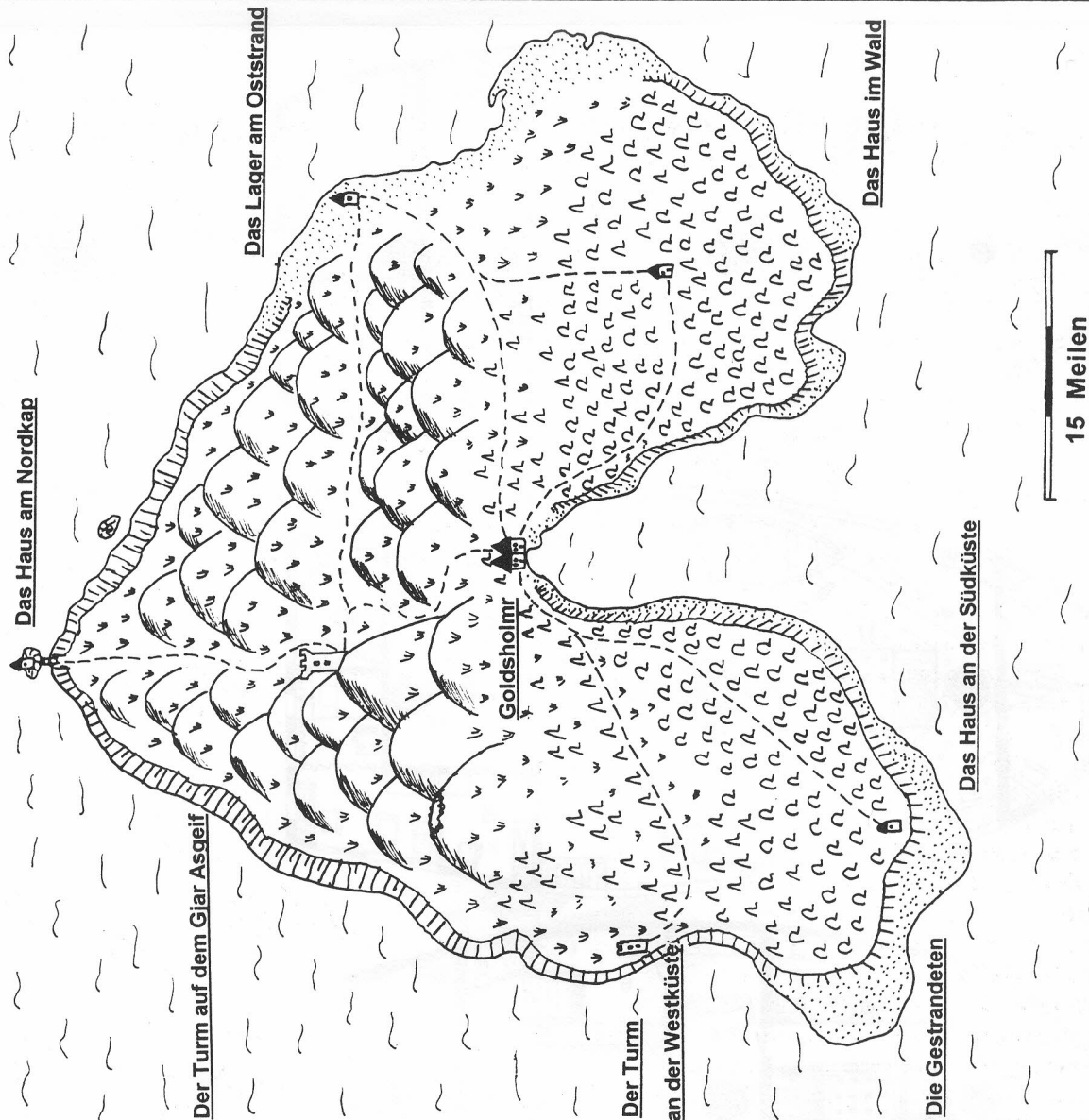


einem Akt, für den ich Eure Aufmerksamkeit erwarte. Heute Nacht wurde einer von uns auf bestialische Weise ermordet. Nicht der Grund und auch nicht der Täter sind uns bekannt, aber wir werden noch herausbekommen, wer von uns es war - dessen seid Euch sicher! Arnim war ein guter Junge und aus ihm wäre noch einmal etwas geworden..."

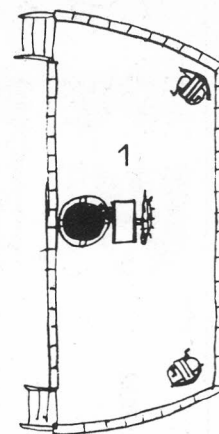
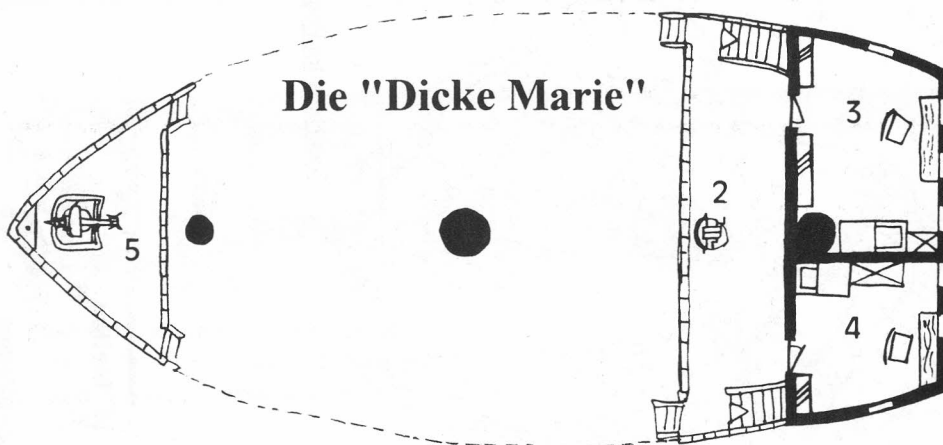
Die Tränen stehen dem Kapitän im Gesicht, als er mit einer kleinen Handbewegung zwei Matrosen anzeigt, daß sie nun den Sack mit der Leiche über Bord gehen lassen sollen. Es gibt ein Platschen und die gesamte Mannschaft wendet sich gen Bordwand und ehrt den Toten mit einem stummen und strammen Geradestehen.

Plötzlich wird die Schweigeminute unterbrochen: "Arnim wußte zuviel und wollte mich verraten, deshalb mußte er sterben!" Hagen Babek der Bootsmann hatte sich auf der anderen Seite des Schiffes postiert und seinen Rapier gezogen. Fast gleichzeitig strömen von Unterdeck über die Mannschaftstreppe zahlreiche bewaffnete Wilde an Deck, um

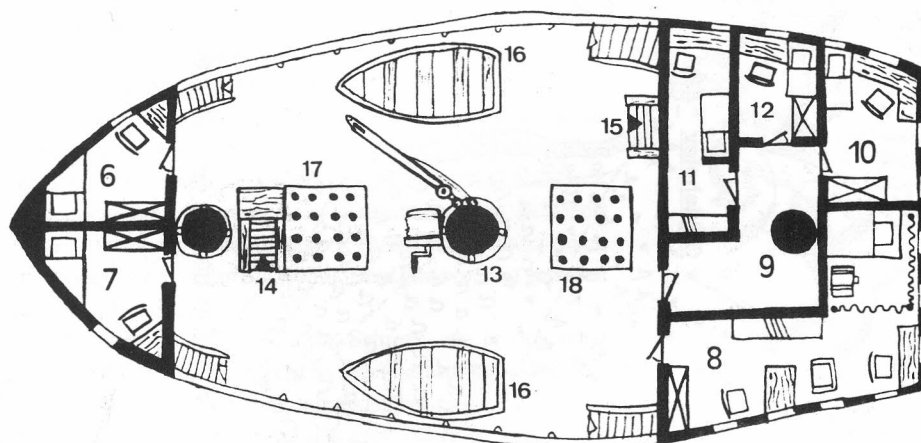
Die Insel Gandar, größte Insel der Olport-Steine (c) by Redaktion Abenteuer-Sets "Unter Piraten" Teil II



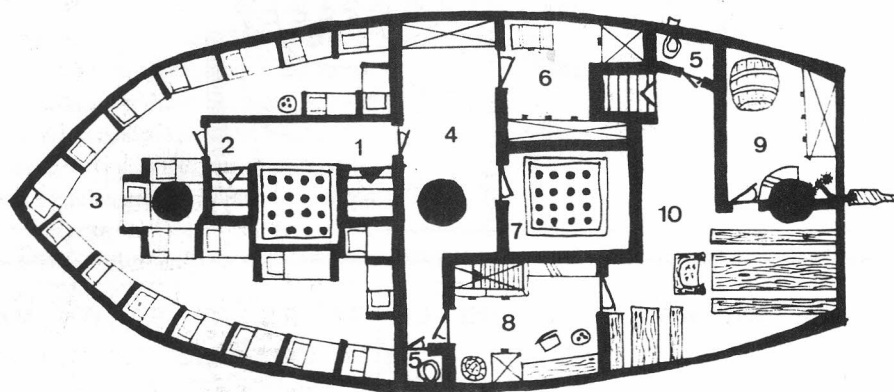
Werte: Namen:	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK	AG	GG	HA	NG	LE	TP	RS	AT	PA	WV	MK
Kapitän Öström	12	14	14	8	10	8	13	2	7	4	2	58	1W+3	2	14	12	6/6	50
Bootsmann Hagen Babek	14	10	9	11	10	13	14	0	9	3	3	62	1W+3	2	16	15	7/6	50
Schiffsschütze Nortgram	14	9	8	8	13	10	13	1	5	7	4	48	1W	4	10	9	-	45
Steuer-mann Arnim	13	8	10	13	11	10	13	4	1	2	4	34	1W	1	14	8	-	34
Ausguck-Frau Finja	14	12	13	15	12	13	12	2	2	0	7	38	1W+1	1	10	15	2/1	40
Smile H. (Koch)	8	12	11	8	11	9	7	5	1	6	1	30	-	1	9	7	1/0	25
Der Navigator	10	13	13	9	10	9	10	3	4	2	6	32	1W+3	1	11	10	6/6	30
Ein Matrose	9	8	9	8	12	12	13	4	3	1	4	28	1W	1	9	8	-	25
Thorwaler	13	9	9	8	12	13	14	6	6	2	6	28	1W+5	1	11	9	8/4	30
Gefangene Piraten	13	9	11	10	12	15	15	6	4	3	5	28	1W+3	1	15	9	7/5	35
Klaasen	14	10	12	9	11	10	16	3	3	3	1	62	1W+2	2	17	14	3/4	50



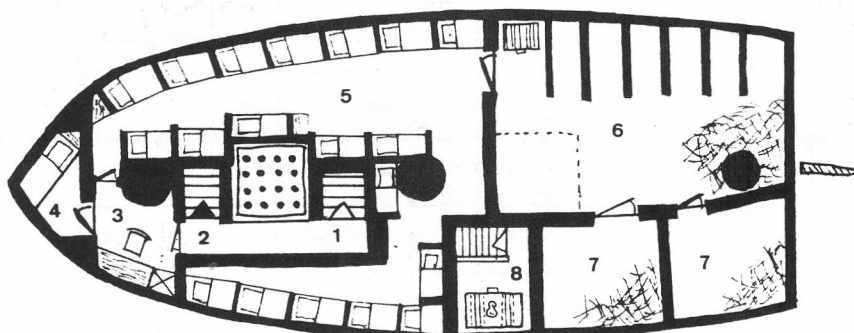
Die Trutzen



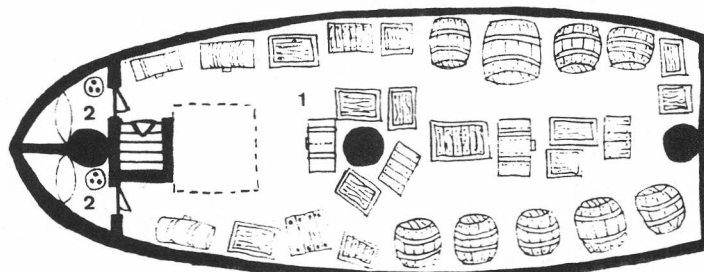
Das Hauptdeck
(Kajüten, Beiboote,
Ladeluken)



Mannschaftsdeck & Kombüse
(erstes Unterdeck mit Messe
und Mannschaftsraum)



Mannschafts- und Frachtraum
(Zwischendeck/2. Unterdeck)

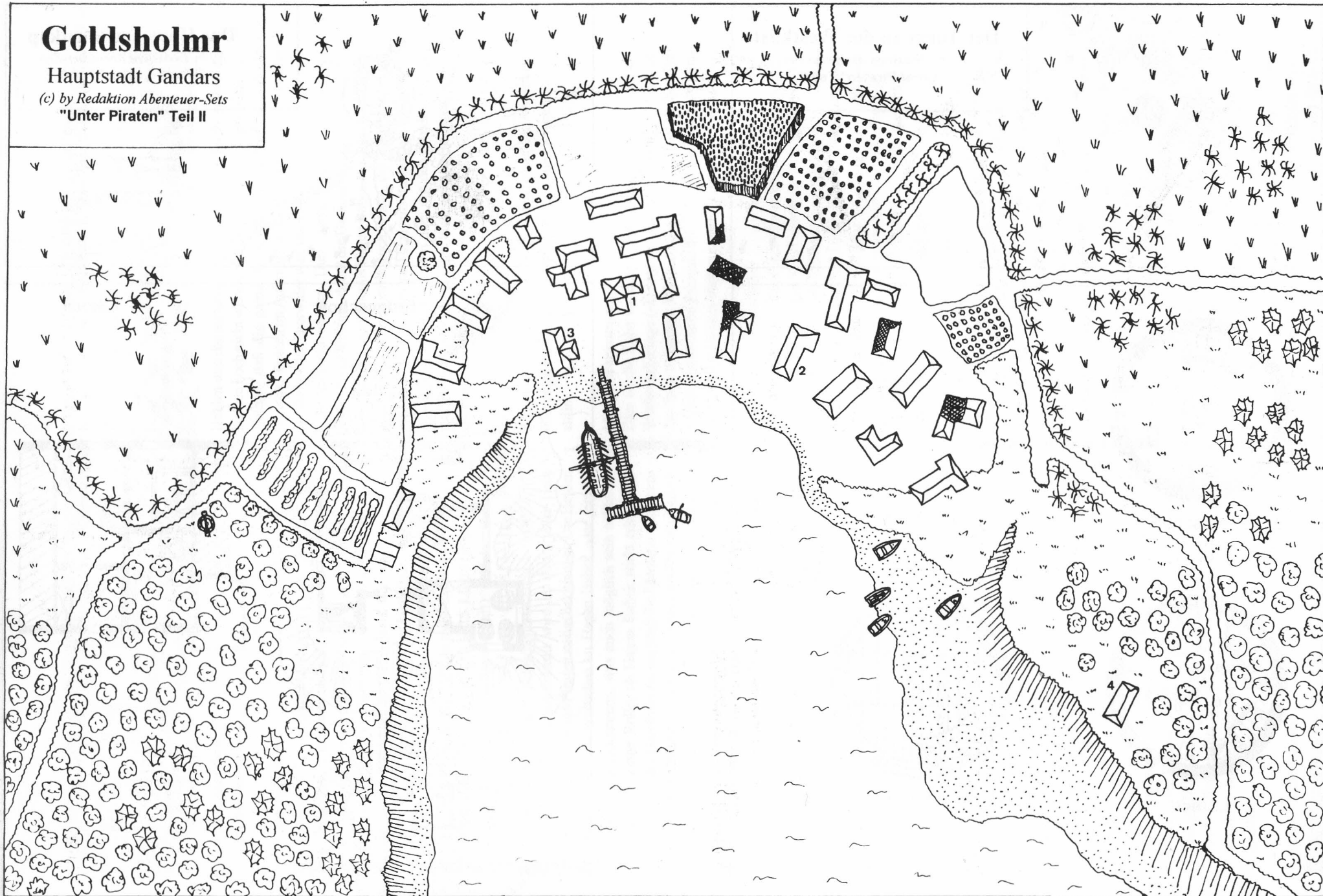


Lagerraum
(unterstes Deck)

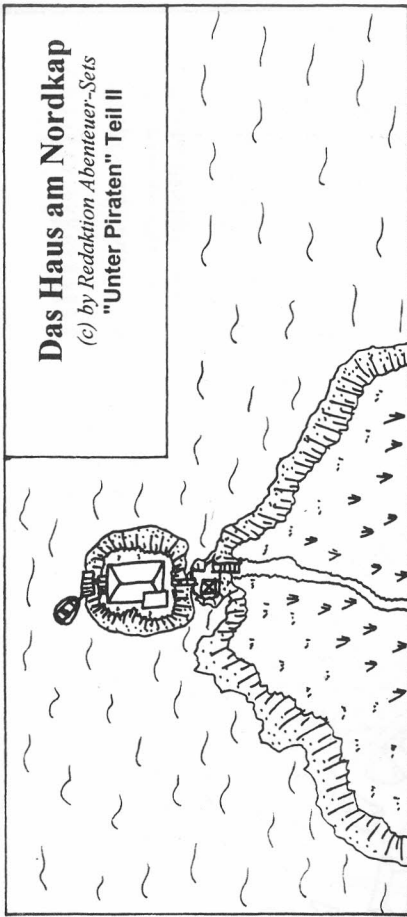
Goldsholmr

Hauptstadt Gandars

(c) by Redaktion Abenteuer-Sets
"Unter Piraten" Teil II

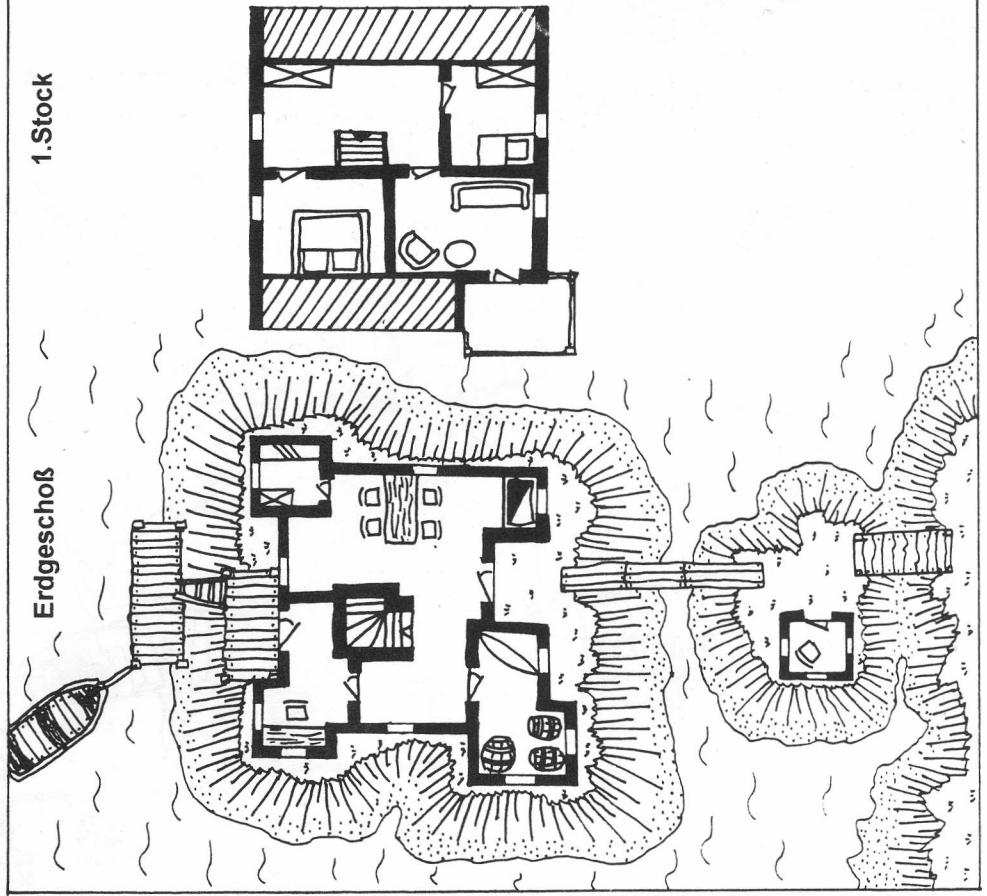


Das Haus am Nordkap (c) by Redaktion Abenteuer-Sets "Unter Piraten" Teil II

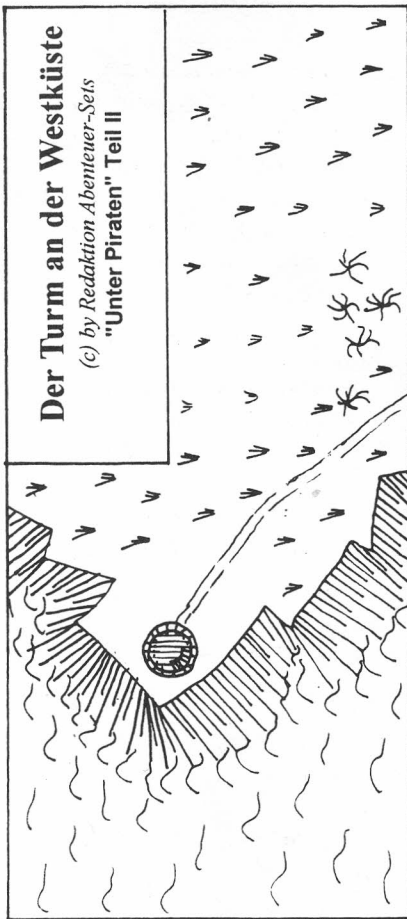


1.Stock

Erdgeschoß



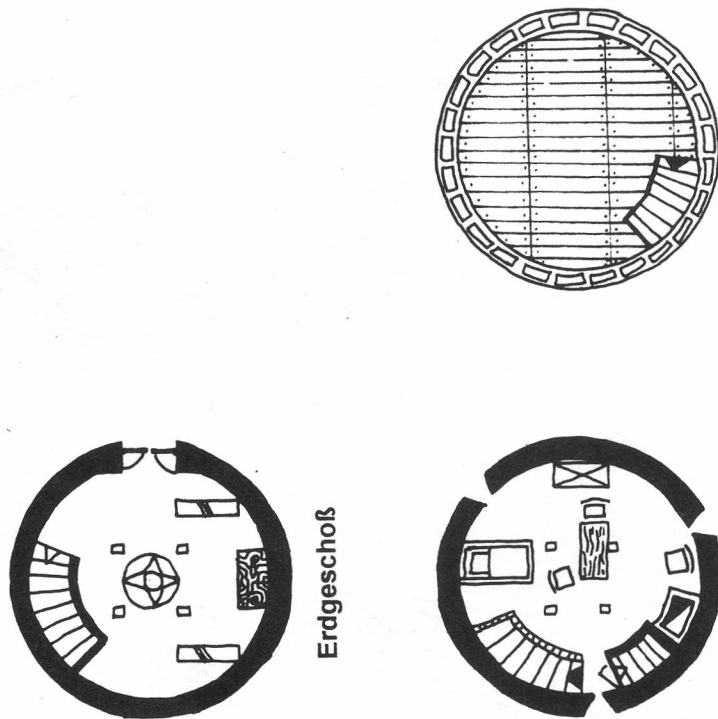
Der Turm an der Westküste (c) by Redaktion Abenteuer-Sets "Unter Piraten" Teil II

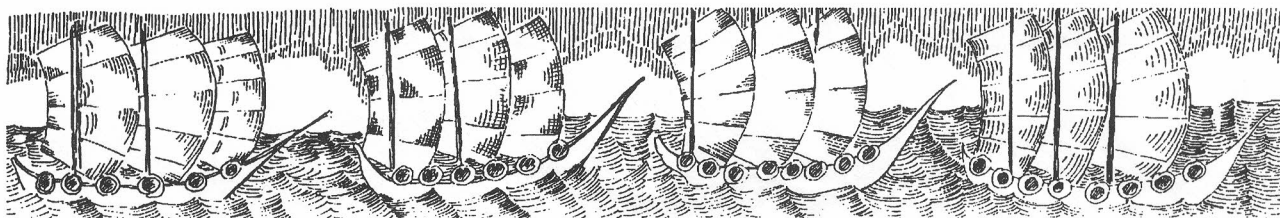


Erdgeschoß

2.Stock

1.Stock





gleich darauf die Matrosen, die völlig überrascht sind, in einen heftigen Kampf zu verwickeln.

Meisterinformationen:

Die Meuterei ist im Gange! Die gefangenen Thorwal-Piraten sind an Deck gekommen und kämpfen nun mit Hagen Babek, Klaasen und zwei weiteren Matrosen gegen den Rest der Mannschaft. Zwar sind die Helden noch auf der anderen Seite, aber dennoch sind die Meuterer stark überlegen, zumal ein Großteil der Matrosen nicht einmal bewaffnet ist. Selbstverständlich werden auch die Helden in die Kämpfe verwickelt. Verwenden Sie dabei für die Thorwal-Piraten folgende Werte:

MU:13 KL:9 GE:15 IN:11 KK:15 LE:28 (wegen der langen Überfahrt in Gefangenschaft) **AT:15 PA:9**
 Entermesser:1W+3 **WV:7/5** Ausweichen:9
 Körperbeherrschung:2 Selbstbeherrschung:4 **MK:35**

Nach reiner Wahrscheinlichkeit wird es dabei jeder Held zunächst mit 2 Thorwal-Piraten zu tun bekommen. Die Helden können aber auch versuchen an Hagen Babek oder jemand anderen heranzukommen, was auch möglich sein sollte. Es spielt auch keine Rolle, ob Hagen Babek stirbt oder nicht. Wichtig für die Handlung ist nur, daß die Meuterer insgesamt die Oberhand behalten und Kapitän Öström sollte während der Kämpfe zu Tode kommen. Gefangene werden die Meuterer nicht machen, so kommt es, daß viele Matrosen sterben und eine ganze Reihe von ihnen sucht die Flucht, indem sie über Bord springen. So sollten es auch die Helden tun, zumindest dann, wenn sie schon ein paar Kämpfe hinter sich haben und bemerken, daß sie nicht mehr Herr der Lage werden können und dies tun müssen, um ihr eigenes Leben zu retten (normale Schwimmen-Probe verlangen!). Ein paar Matrosen haben es übrigens geschafft, eines der Beiboote zu Wasser zu lassen, worauf sich sogleich die ganzen Matrosen zu retten versuchen.

Allgemeine Informationen:

Immer mehr Matrosen springen von Bord und versuchen sich auf dem Beiboot zu retten, daß von einigen Matrosen noch zu Wasser gelassen werden konnte. Schon bald drehen die Piraten und Meuterer die "Dicke Marie" in einen günstigeren Wind nach Süd und mit zügiger Fahrt entfernt sie sich vom Beiboot, während nach und nach die letzten Matrosen, die sich an der Meuterei nicht beteiligt haben, das Schiff verlassen.

Das Beiboot wird indessen immer voller, je mehr Matrosen sich darauf retten. Erst als die "Dicke Marie" am Horizont verschwindet, wird Euch Eure Lage klar. Ihr befindet Euch z.T. schwer verletzt in einem Beiboot für maximal 13 Mann mit 20 Mann. Der Kapitän ist im Kampfe gefallen, genau wie der einzige Zwerg an Bord. Außer Euch ist auf dem Beiboot noch der Schiffskoch (der schwer verletzt ist) und einige Matrosen (so viele, daß sie zusammen mit dem Koch und den Helden 20 ergeben).

Meisterinformationen:

Der im sterben liegende Schiffskoch Smule Hagedorn kann die

Helden und die anderen Geretteten nun aufklären, soweit die Helden noch nicht wissen, was da gelaufen ist. Er berichtet den Helden, daß die ganze Fahrt ein Gefangenentransport für Thorwal-Piraten im Auftrage des Fürsten von Albernia und des Hetmanns der Thorwaler war. Die Gefangenen sollten auf eine Insel gebracht werden. Die Geheimnistuerei war eine Vorsichtsmaßnahme, damit die Gefangenen nicht befreit werden, doch der Bootsmanns Hagen Babek hat Verrat begangen. Nach diesen Worten stirbt auch Smule, der Schiffskoch.

An Bord des Beibootes sind übrigens keine Ruder, so daß die Besatzung sich treiben lassen oder mit den Händen paddeln muß, Land ist jedoch weit und breit nicht in Sicht, dafür wird es immer kühler.

Allgemeine Informationen:

Am Horizont ist etwas Dunkles auszumachen, es scheint allerdings kein Land zu sein. Es herrscht aber absolute Windstille.

Meisterinformationen:

Dies ist die Ruhe vor dem Sturm! Eine gelungene Probe auf Wettersvorhersage (-2) sagt an, daß dort ein großer Sturm auf das Boot zukommt. Wie sich die Helden darauf vorbereiten wollen, bleibt deren Fantasie überlassen - ich befürchte allerdings, daß sie nichts wirkungsvolles dagegen tun können.

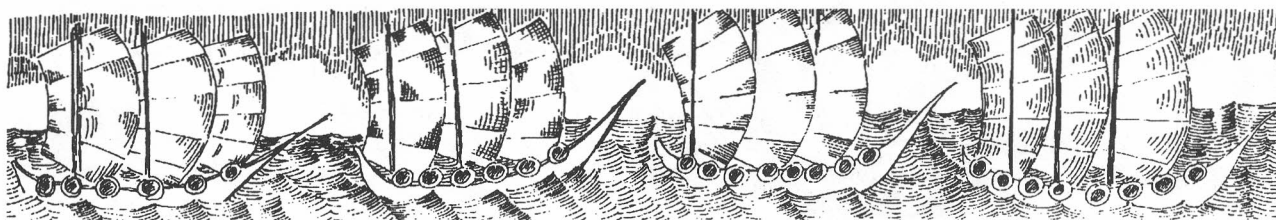
Allgemeine Informationen:

Bald verdunkelt sich der Himmel und die See wird unruhiger. Plötzlich gibt es starken Wind und hohe Wellen, die mit dem Boot wie mit einer Nußschale spielen und es unter sich hin und her schieben. Nun donnert der Himmel und Efferds (Meeresgott) Zorn scheint Euch voll und ganz zu erfassen: Es beginnt in Strömen zu regnen und der Sturm wird immer heftiger, so daß ihr Euch festhalten müßt, damit Ihr nicht, wie schon ein paar von Euren Kameraden, vom Boot fällt.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie von jedem Helden eine KK-Probe +3. Wem sie nicht gelingt, der fällt über Bord und muß schwimmen. Die nächsten drei Runden müssen die Helden, die noch an Bord sind weitere KK-Proben (+3) ablegen, um festzustellen, ob sie sich, auf dem Boot noch halten können. Helden, die bereits im Wasser sind müssen in der Zeit jeweils eine Schwimmen-Probe +4 ablegen, damit sie nicht untergluckern. Helden, denen jeweils eine dieser Schwimmen-Proben nicht gelingt, nehmen, da sie viel Wasser schlucken, W20 Schadenspunkte. Hat ein Held im Wasser weniger als 15 Lebenspunkte, dann ist neben der Schwimmen-Probe jede Runde eine Selbstbeherrschungssprobe +10 fällig. Gelingt diese nicht, dann wird der Held ohnmächtig und versinkt in den Tiefen des Meeres.

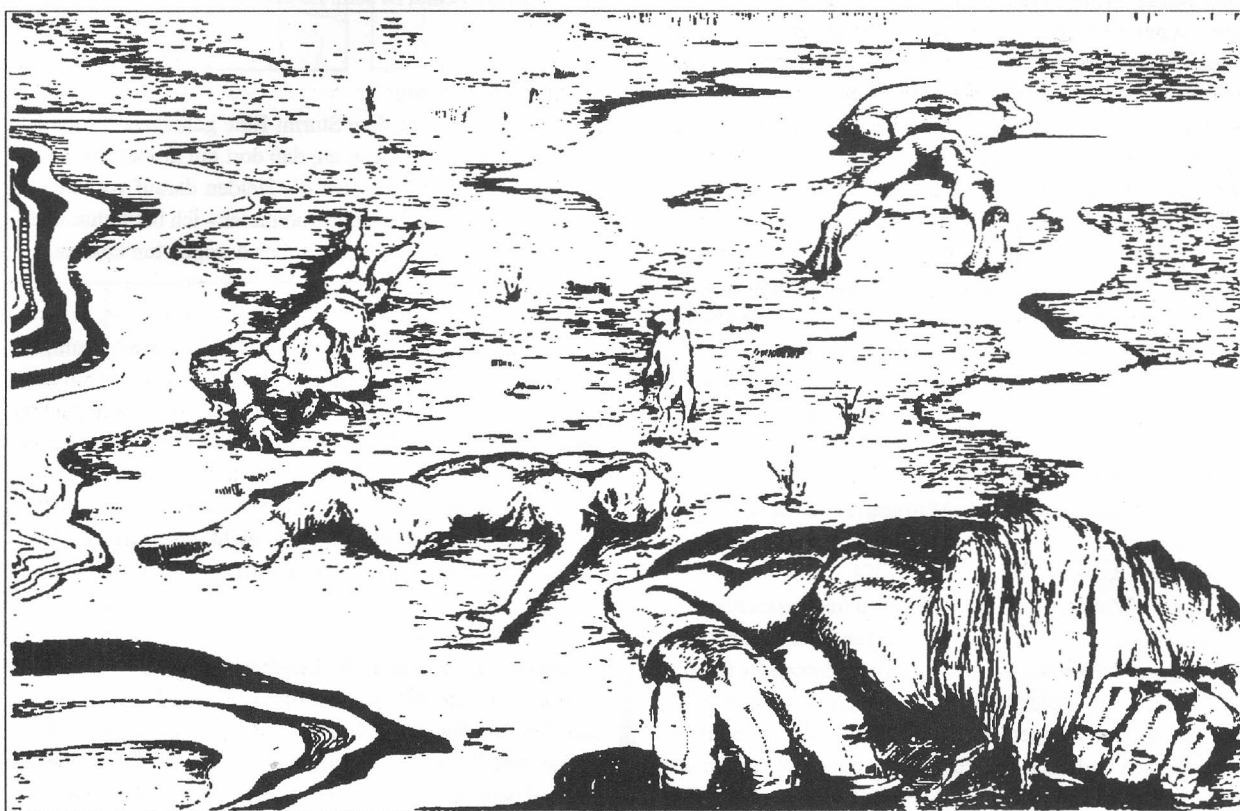
Als nächstes wird durch eine große Welle, die sich über dem Boot zerschlägt, das Boot kentern und dabei durch die Wucht der Welle zerschellen. 2 der Helden (zufallsermittelt), die noch



an Bord sind, werden von den Brettern des Bootes geschlagen und nehmen je 3W6 Schadenspunkte, danach sind sie ohnmächtig und versinken ebenfalls in den Tiefen des Meeres. Alle übrigen Helden lassen Sie nun Schwimmen-Proben+3 und Selbstbeherrschungs-Proben +8 ablegen, solange bis sie bei einer gescheiterten Selbstbeherrschungsprobe ohnmächtig werden oder durch nicht gelungene Schwimmen-Proben unter 5 Lebenspunkte haben und auch ohnmächtig werden. Diese Helden versinken dann auch in den Tiefen des Meeres.

Auch, wenn dies nun so aussehen mag - und auch so aussehen soll - die Helden sind noch nicht tot! Vielleicht ein paar von ihnen, aber nicht alle. Denn die Helden, die noch ein paar Lebenspunkte haben, werden an einen für sie unbekannten Strand gespült, an dem sie irgendwann später aufwachen. Sie alle haben am Strand liegend 2W6 Lebenspunkte regeneriert und so geht das Abenteuer weiter. Der Held, der dann die höchste Lebensenergie hat, wird als erster aus der Ohnmacht aufwachen.

In der Verbannung (Teil II des Abenteuers)



Allgemeine Informationen:

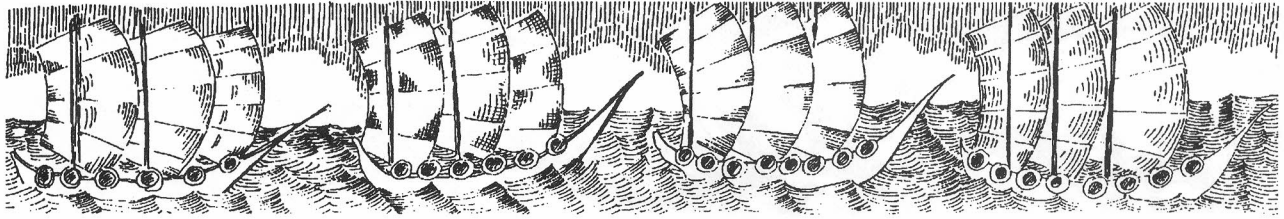
Als Du Deine Augen öffnest, die völlig verklebt durch das Salzwasser sind, siehst Du Sand. Ja, Sand! Du hast festen Boden unter Dir und das Meer hinter Dir. Als Du Dich umsiehst, siehst Du, daß am Strand auch einige Deiner Kameraden liegen, die z.T. nun langsam zu sich zu kommen scheinen. Du siehst auch ein paar von den anderen Matrosen, doch die scheinen tot zu sein.

Meisterinformationen:

Außer den Helden hat keiner überlebt. Die Helden sind auf der Insel Gandar gestrandet, jener berühmten Insel der

Verbannten, Aussätzigen und Geächteten, auf die eigentlich die Thorwal-Piraten verbannt werden sollten. Das wissen die Helden jedoch nicht - noch nicht.

Nun, nachdem sich die Helden besinnt haben, können dieselben tun und lassen, was sie wollen. Sie befinden sich gerade an einem Strand an der Südküste der Insel Gandar - die Stelle ist auf dem Inselplan mit "Die Gestrandeten" gekennzeichnet. Die Helden werden nun beginnen, die Insel zu erkundschaften. Dem Meister sei dazu im folgenden die Insel mit ihren Ortschaften, Eigenarten und Bewohnern beschrieben. Die Helden werden dabei herausfinden, wo sie hier gelandet sind und, daß sie hier weg möchten. Das aber ist nicht einfach, schließlich



gelten sie als Verbannte - Gefangene der Insel. Letztendlich wird es mehrere Möglichkeiten geben die unliebsame Insel zu verlassen, von denen jedoch eine gefährlicher ist als die andere. Außerdem gibt es auf der Insel Leute, die den Helden behilflich sein können genau, wie Leute, die den Helden hinderlich sein können.

Wir beginnen mit einer allgemeinen Beschreibung der Insel:

Die Insel Gandar

Die Insel Gandar ist die größte der Olportsteine, welche noch von der warmen Meeresströmung gestreift wird, so daß auf ihrer Südseite noch Korn und Rüben gedeihen können. Hier gibt es auch ein paar Wälder und die meisten Ansiedlungen, denn der Nordteil der Insel ist wesentlich unfreundlicher. Hier ist karges Hügelland, das schon aus der Ferne durch den Bewuchs mit feuerrotem Heidekraut auffällt. Der Gnar Grum ist ein alter ausgebrannter Vulkan, der wohl nur ein Relikt der Entstehungsgeschichte der Insel darstellt und seit der Entdeckung der Insel nicht mehr ausgebrochen ist. Der höchste Hügel der Insel ist jedoch der Gjar Asgeif, auf dem sich ein Turm aus weißem Kaikgestein erhebt.

Die Vegetation auf der Insel ist spärlich und auf wenige Arten

begrenzt. Es gibt einmal dieses Heidekraut, welches vor allem im Norden der Insel gedeiht, Kiefern, Krüppelkiefern, sowie eine Laubwaldart, die nur im Süden gedeiht und verschiedene Grassorten. Künstlich eingeschleppt wurden Kornarten und Rüben, welche von den Bewohnern angepflanzt werden.

Es gibt allerdings eine Vielzahl von Tieren, die sich an das Leben auf dieser Insel angepaßt haben. So vor allem zahlreiche Vogelarten, die hier ihre Brutstätten haben. Alle anderen hier vertretenen Arten wurden allerdings vom Menschen eingeführt, so wie die Kaninchen, die sich schlagartig vermehrt haben und ein paar verwilderte Katzen, sowie eine Hundemeute. Was an Klein- und Kriechtieren hier kreucht und fleucht, ist bisher nicht untersucht worden, gesagt sei aber, daß es eine kleine ungiftige Schlangenart gibt, die sich von Vogeleiern ernährt. Robben suchen die Insel nicht auf, da sie für sie bereits zu stark bevölkert ist.

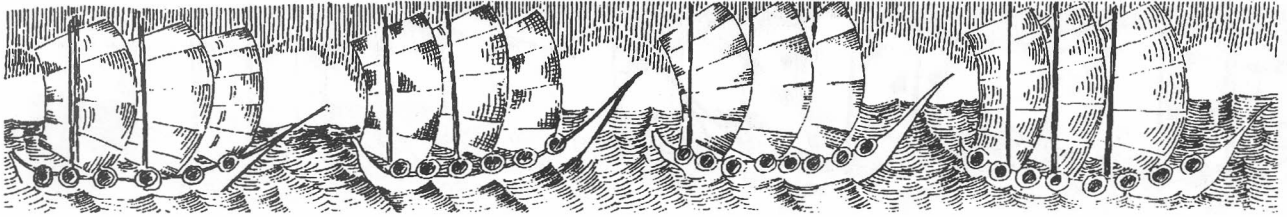
Die Bewohner sind allerdings keine normalen Einsiedler, sondern solche, die in Thorwal, Olport oder Prem recht- und friedlos geworden sind und ihr Leben in Verbannung fristen müssen. Es sind also Gotteslästerer, Totschläger, Vergewaltiger, Geistesgestörte und Aussätzige unter ihnen, sowie andere Leute, die das gemeinschaftliche Leben gefährden. Urteile von Hetleuten brachten sie in die Verbannung auf Gandar.

Ihre "Hauptstadt" ist Goldsholmr, die in einer geschützten Bucht im Süden der Insel liegt. Unter ihnen gibt es auch einen Hetmann, denn die alten Sitten werden z.T. auf der Insel hochgehalten, wenn es auch viele Unsitten gibt. Der Hetmann bestimmt das Geschehen und verurteilt Leute, wenn sie etwas taten, was ihm oder der Allgemeinheit mißfiel. Da die Strafe "Verbannung" bereits ausgeschöpft ist, bleibt nur die Todesstrafe in einem solchen Fall. Der Hetmann kann nur durch einen Zweikampf auf Leben und Tod abgelöst werden. Bis vor kurzem war es den Verbannten gestattet, mit ihren Ottas und Knorren zu den umliegenden kleinen Eilanden zu fahren, auf denen sie auch Dörfer und Häfen hatten, sowohl um Handel zu treiben, als auch um zu rauben und zu plündern. Vor einiger Zeit jedoch ist ein ganzer Clan mit zwei Drachenbooten in die Freiheit und aus der Verbannung geflüchtet. Seitdem haben sich die Bestimmungen des Hetmanns der Thorwaler verschärft. Alle größeren Schiffe, mit denen eine Flucht möglich wäre, wurden beschlagnahmt und das Fahren zu den umliegenden Eilanden, auch mit kleinen Fischerbooten, ist überhaupt nicht mehr erlaubt. Man darf lediglich mit den Fischerbooten zum Fischen ein bißchen rausfahren. Ständige Patrouillenfahrten im Auftrage des Hetmanns der Thorwaler sorgen dafür, daß kein Boot sich zuweit von Gandar entfernt.

Orte auf Gandar

Auf Gandar gibt es verschiedene Orte (s.Karte), die mit Wegen verbunden sind. Auf dem Weg von einem Ort zum anderen können die Helden mit Zufallsbegegnungen konfrontiert werden (s.unten). Wen die Helden an den jeweili-

Würfelergebnis W20	Anzahl	Begegnung
1-2	W20	Möven
3	1	Seeadler
4	W6-1	Gelege mit W6 Vogeleiern
5	2W6	Verbannte (Wegelagerer)
6	s.links	Olaf und sein Gefolge
7	4	Die Orks
8	2W6+2	Kaninchen
9	-	keine Begegnung
10	W6+1	Wildhunde
11	W6	Verbannte (friedlich)
12-13	-	keine Begegnung
14-15	1	Natter (ungiftige Schlange)
16-17	s.links	Der Hetmann mit Gefolge
18-20	1	Gelege mit W6 Vogeleiern



gen Orten antreffen können, ist angegeben. Bestimmte Personen verfügen über bestimmte Informationen, die den Helden bei der Orientierung oder Flucht behilflich sein können. Dies ist bei den Personen (unten) angegeben.

Die Gestrandeten

An dieser Stelle werden die Helden auf die Insel gespült. Außer ihnen liegen hier noch ein paar weitere Matrosen der "Dickie Marie", doch die haben den Sturm offensichtlich nicht überlebt. Nach dem Strand ist eine Steilküste, die sich anscheinend leicht erklettern läßt (normale Kletterprobe) und oben Wald. Der Strand setzt sich nach Osten hin fort, nach Norden endet er bald und geht in eine Steilküste über.

Das Haus an der Südküste

Es handelt sich um ein recht kleines Haus, mit zwei glaslosen Fenstern und einer Tür, welche allerdings aus den Angeln gehoben ist und vor dem Haus liegt. Rundherum ist Wald und im Süden ist die Küste, auf die eines der Fenster gerichtet ist.

Meisterinformationen:

In der Vorratskammer haben sich W20 Ratten eingenistet, die es erstmalig zu vertreiben gilt, bevor die Helden evtl. dieses Haus beziehen. Außerdem ist es innen sehr verwildert - in den Fugen und Ritzen wächst Gras und im Dachboden haben ein paar Fledermäuse ihr Nachtquartier. Bis vor kurzem wohnten hier noch Verbannte, denen jedoch die Flucht gelang (s. oben) und das Haus leerstehend zurückließen.

Das Haus im Wald

Es handelt sich um ein solides Holzhaus im Blockhüttenstil. Es macht auf den ersten Blick einen guten Eindruck, wenn da nicht dieser Baum wäre, der genau mitten auf das Dach des Hauses gestürzt zu sein scheint.

Meisterinformationen:

Das Haus ist bewohnt und zwar vom Gotteslästerer Kasimir, der hier zu 80%iger Wahrscheinlichkeit (1-16 auf W20) anwesend ist (wenn ja, dann siehe Kapitel *Wichtige Personen*). Im Haus gibt es eine Vorratskammer mit vielen Vogeleiern und etwas Brot. Im ganzen Haus ist es auffällig feucht und der Holzfußboden ist fast durchgeweicht. In einem Schrank können die Helden ein Messer, eine Axt,

zwei Silbertaler (hier wertlos) und ein 15 Meter langes Tau finden, vorausgesetzt der Bewohner ist nicht hier und hindert sie daran. Er ist aber freundlich und verkauft jeden seiner Gegenstände für 5 Vogeleier.

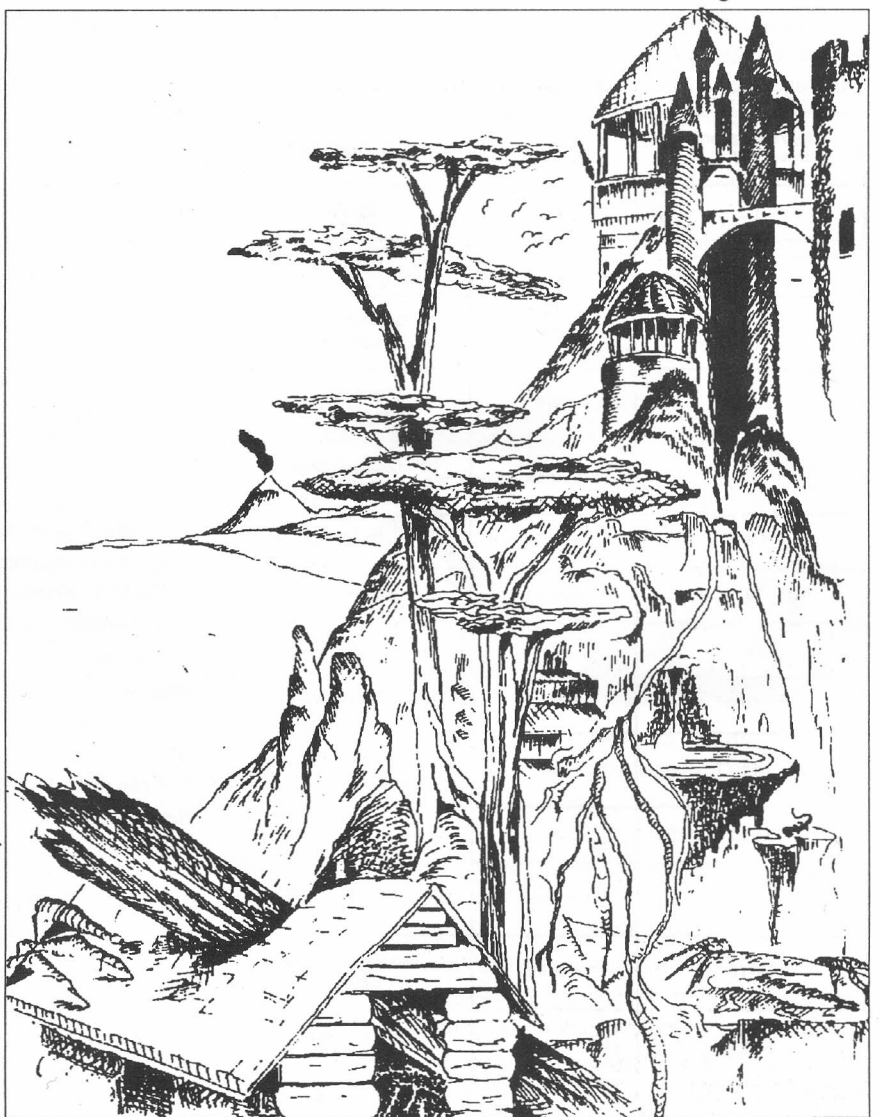
Das Lager am Oststrand

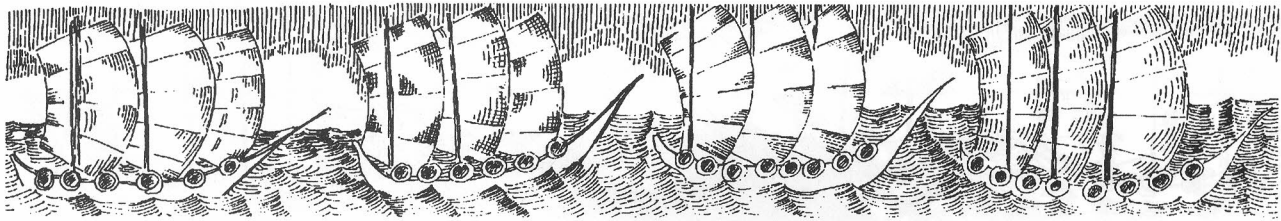
Schon von weitem sind Häuser und Zelte am Ostrand auszumachen. Am Abend steigt Rauch von einigen Feuerstellen gen Himmel. Die Lagerstätte scheint ungefähr 20 Menschen zu beherbergen.

Meisterinformationen:

Die Leute, die hier leben sind krank - die meisten von ihnen haben die Zorgan-Pocken und siechen hier völlig abgeschieden vor sich hin. Nur ab und zu kommt es vor, daß jemand genest und die Krankheit übersteht und somit in Goldsholmr unter strengen Kontrollen wieder Unterbringung findet, doch zu meist sterben sie vorher und viel öfter kommt es vor, daß einer, der in Goldsholmr erkrankt hierher verbannt wird.

Die Kranken haben ein mehr oder weniger deutliches





Krankheitsbild - wenn die Helden dennoch mit ihnen reden wollen, haben sie folgende Informationen parat: 3, 11, 14, 20, 23, 27, 32, 36, 38, 45, 46, 53.

Die Werte der Aussätzigen: **MU:8 CH:6 KK:5 AG:8 GG:0 NG:0 LE:12 TP:1W-1 RS:1 AT:5 PA:6 MK:5**
Wer mit den Kranken spricht, steckt sich mit 25%iger Wahrscheinlichkeit (1-5 auf W20) an, wer sie behandelt mit 50%iger Wahrscheinlichkeit (1-10 auf W20). Zorgan-Pocken (Stufe 10), Schaden und Folgen: 1 - 2 Tag: keine Wirkung, 3 - 12 Tag: 1W+3 SP, 13 Tag: W20+10 SP (Fieberschub)

Wer die Krankheit überlebt, kann sie kein zweites mal bekommen. Die Narben, die die Zorgan-Pocken hinterlassen, senken das Charisma permanent um 2 Punkte, der MUT-Wert steigt dafür permanent um einen Punkt.

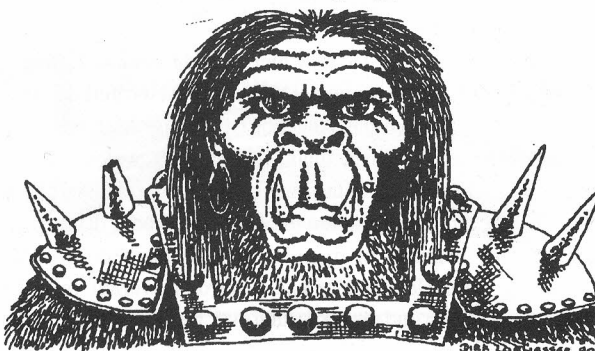
Gegenmittel: Xordai-Kraut reduziert Schaden pro Tag auf 1W SP und verhindert zu 80% die Wirkung des 13. Tages, somit werden auch keine Narben hinterlassen.

Das Haus am Nordkap

Das Haus steht auf einem dem Kap vorgelagerten Felsen, der nur über mehrere Stege zu erreichen ist. Hinter dem Haus scheint ein mittelgroßes Ruderboot festgemacht zu sein. Das Haus macht einen sehr ordentlichen Eindruck.

Meisterinformationen:

Die Einrichtungen und Maße entnehmen Sie bitte gegebenenfalls dem beigelegten Plan. Früher wohnte hier ein Fischer, der freiwillig auf die Insel gezogen war und hier fast reich wurde, denn die Fischgründe vor dem Nordkap sind sehr reich und er verkaufte seine Fänge früher an Händler, die in Goldsholmr festmachten. Es ist allerdings sehr schwierig und gefährlich am Nordkap mit einem Fischerboot zu fahren, da es blitzschnell an den Felsen zerschellen kann. Doch der Fischer und seine Familie wohnen nicht mehr hier, denn sie wurden vor kurzem von Orks umgebracht und ins Meer geschmissen. Nun wohnen hier die Orks (s. unten). Zu 60%iger (1-12 auf W20) Wahrscheinlichkeit sind sie alle anwesend, sonst nur einer. Wenn alle anwesend sind, sitzt einer in dem Wachhäußchen und warnt die anderen, sobald die Helden in die Nähe kommen. Einer positioniert sich dann auf dem Balkon und hält mit einer Armbrust auf die Helden. Sie reden mit ihnen, lassen aber niemanden herein. Ist nur einer zu Hause, so ist die lange Planke auf die Seite des Hauses gelegt, so daß diese keiner



Würfelergebnis W20 (Südtteil)	Anzahl	Begegnung
1-2	W6	Singvögel
3-4	1	Natter (Schlange)
5-6	-	keine Begegnung
7-8	1	Wildkatze
9-10	W6	Verbannte (friedlich)
11-12	W6+2	Kaninchen
13-14	s.links	Olaf und sein Gefolge
15	-	keine Begegnung
16	W6	Robben (an der Küste)
17	s.links	Der Hetmann und sein Gefolge
18	W6	Verbannte (Wegelagerer)
19-20	-	keine Begegnung

erreichen kann. Der Ork ist im Haus und legt die Planke erst aus, wenn die anderen Orks von der Vogeljagd nach Hause kommen. Das Boot hat kein Leck, wird von den Orks aber nicht benutzt. Wenn die Helden dies, anstatt der kleineren Boote in Goldsholmr, zur Flucht benutzen, dann erhalten sie auf alle Proben auf "Boote Fahren", die später abgelegt werden müssen, eine erleichternden Modifikator von -2.

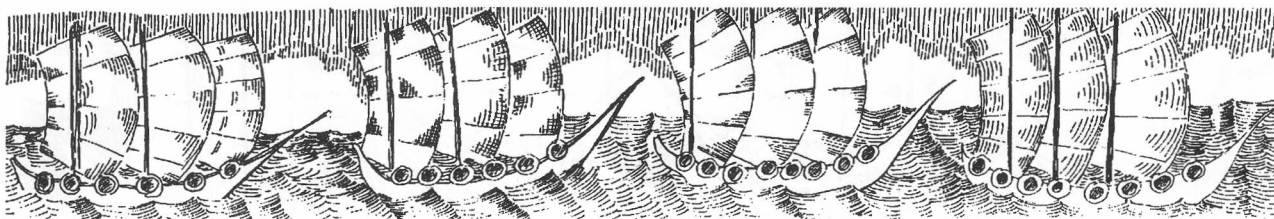
Der Turm auf dem Gjar Asgeif

Auf dem höchsten Hügel der Insel steht ein Turm aus weißem Kalkgestein. Im Erdgeschoß gibt es einen großen und hohen Innenraum, der durch ein unverschlossenes Tor erreichbar ist. Hier ist an einer Wand etwas Holz gelagert. Eine offene Steintreppe schlängelt sich an der Innenwand in die Höhe, wo durch eine Luke das obere Plateau zu erreichen ist. Hier sind die Spuren einer Feuerstelle zu erkennen.

Meisterinformationen:

Auf dem Turm wird des Nachts bisweilen ein Feuer angezündet, um Schiffer zu narren. Mit 50%iger Wahrscheinlichkeit (1-10 auf W20) sind hier Nachts Olaf (s. unten) und 5 Gefolgsleute (gewöhnliche Verbannte) zugange. Wenn ein Schiff zum kentern gebracht wird, dann laufen sie gemeinsam zu der entsprechenden Küste, um Strandraub zu betreiben. Tagüber ist niemand am Turm.

Der Gna Grum



Der vermutlich zweithöchste Hügel der Insel ist der Gnar Grum, der oben eine kraterähnliche Öffnung besitzt. Das Plateau im Krater ist jedoch fest und lediglich das gelbe schweflige Gestein läßt Aufschluß darauf geben, daß dieser Vulkan wohl einmal aktiv war, nichts weist jedoch darauf hin, daß er bald wieder ausbricht.

Meisterinformationen:

Nur Helden, denen eine Probe auf Gefahreninstinkt+12 gelingt, fühlen sich hier etwas unbehaglich und unsicher. Helden, denen eine Probe auf Prophezeien+14 gelingt, glauben präzise sagen zu können, daß dieser Vulkan in 20 Tagen (von der Landung der Helden an) ausbrechen wird. Für Zwerge und Ingerimm-Geweihte sind die Proben um 3 erleichtert (also +9 und +11).

Kommt es zum Ausbruch (s. unten), so breitet sich die Lava im Umkreis von 10-15 Meilen um den Gna Grum aus, der Lava kann man allerdings entweichen, doch der Ascheregen kann auch an einer ganz anderen Stelle der Insel herunterkommen. Bei 1-10 auf W20 ist es die Stelle, an der sich die Helden gerade befinden. Die Helden ersticken dann und sind tot.

Der Turm an der Westküste

Im Westen der Insel steht auf einer Klippe, hinter der ein tiefer Abgrund ins Meer geht, ein Turm, der nur wenige Fenster hat und von zahlreichen Möven umkreist wird.

Meisterinformationen:

Im Turm wohnt ein älterer und etwas verwirrter Magier, der auf die Insel verbannt wurde, weil er in Olport als Gefährdung für die Öffentlichkeit angesehen wurde, denn er hatte damals häufig Experimente mit "Passanten" gemacht, deren Gestalt er verändert und die er für immer wegteleportiert hatte.

Auch auf Gandar sind die Leute sehr vorsichtig und niemand wagt sich eigentlich näher als 10 Meilen an den Turm heran. Der Magier kommt auch sehr selten heraus, seine Nahrung beschafft er sich irgendwie auf magische Weise. Wenn die Helden hierher kommen, so ist der Magier anwesend. Wenn die Helden kommen, lädt er sie ein und bietet ihnen an, sie zum Zwecke eines Experimentes an einen beliebigen Ort auf der Insel zu teleportieren. Dies kann er mit allen Helden jedoch nur alle 2 Tage durchführen (falls die Helden dies öfters in Anspruch nehmen wollen). Im groben gelingen die Versuche des Magiers und die Helden erscheinen an den gewünschten

Orten auf der Insel, nur kann es passieren, daß sie auf einem Baum/Haus oder so landen, was ja nicht weiter schlimm ist. Die Helden können selbst auf die Idee kommen, sich von dem Magier wegteleportieren zu lassen (aufs Festland oder so), dazu jedoch an späterer Stelle mehr. Außerdem wird der Magier den Helden prophezeien, daß der Gnar Grum in 20 Tagen (von der Landung der Helden an) ausbrechen wird. Er ist sich ganz sicher, denkt selbst aber nicht an Flucht.

Der Magier verhält sich folgendermaßen und hat auf Fragen folgende Antworten: 2, 4, 5, 11, 14, 17, 18, 20, 29, 36, 37, 39, 44, 51 (kommt aber nicht mit, wenn die Helden die Insel verlassen).

Seine Werte: **MU:12 KL:6/14** (Weltlich/Magie) **IN:14 CH:13 FF:10 GE:9 KK:8 AG:5 GG:0 HA:1 NG:8 LE:34 TP:1W+1** (Dolch) **RS:1 AT:11 PA:6 WV:2/1 MK:30**

TAWs Magiekunde:10 Kochen:4 Gefahreninstinkt:8 Prophezeien:16 **ZFs** Krähenruf:7 Transversalis-Teleport:15 Visibili:8 Salander:9 Aeolitus:6 u.a.



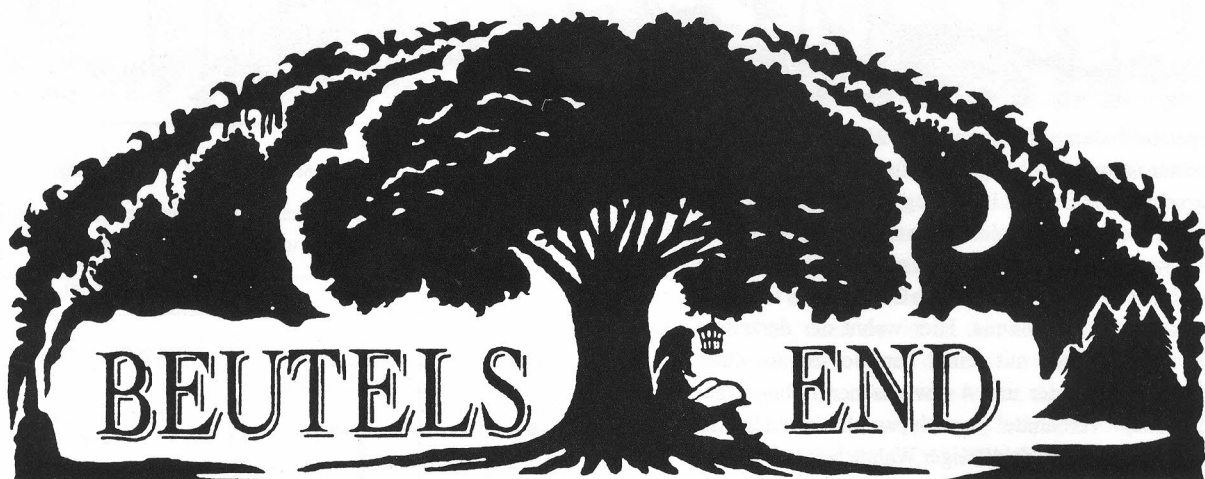
Goldsholmr

Goldsholmr liegt in einer geschützten Bucht im Süden der Insel (siehe beigelegte Karte). Die Ansiedlung ist umgeben von einem Streifen aus Äckern und einem Ring knorriger Krüppelkiefern, in denen allerlei Eulen und Flattertiere hausen, vor denen sich die Einwohner aber nicht zu fürchten scheinen. Am Strand gibt es einen langen Steg, der weit in die Bucht ragt. An diesem und an den Stränden sind einige Ruderboote (das

Drachenboot auf der Karte legt dort nur gelegentlich an und gehört nicht zu den Inselbewohnern!). Ab und zu sind Leute auszumachen, die zwischen den Häusern in andere Häuser gehen.

Meisterinformationen:

Tagsüber können die Helden hier und da Einkäufe tätigen (Zahlungsmittel sind Vogeleier, die auf dem Nordteil der Insel zu finden sind), doch das Angebot ist dürftig. Man wird den Helden raten, sich beim Hetmann anzumelden, welcher sie auf eine Liste schreiben wird und ihnen wiederrum raten wird, sich eine Bleibe zu suchen. Fallen die Helden auf oder dringen sie des Nachts bemerkt in irgendwelche Häuser ein, so wird Meldung beim Hetmann gemacht werden, worauf man die Helden verfolgen und nach Klärung evtl. bestrafen wird (in der



Karl - Marx - Str. 30
Tel: 030 / 623 70 60

D - 1000 Berlin 44
Fax: 030 / 623 70 66

Science Fiction und Fantasy

Rollenspiele:

Von AD&D bis Werewolf

z.B.

Warhammer Fantasy Battle

-Battle Magic

Shadowrun

-Deutschland in den Schatten

DSA

-Mantel, Schwert und Zauberstab

Zinnminiaturen:

-Mithril (ab Nr. 94)

-Citadel

-Marauder

-Alternative Armies

...und vieles mehr...

Computerspiele:

Für PC und Amiga

Might and Magic 4

Wizardry 7

Civilisation

Ultima Underworld

Die Schicksalsklinge

Goblins 2

Humans ...und, und, und...

Zubehör:

-Alienbausätze

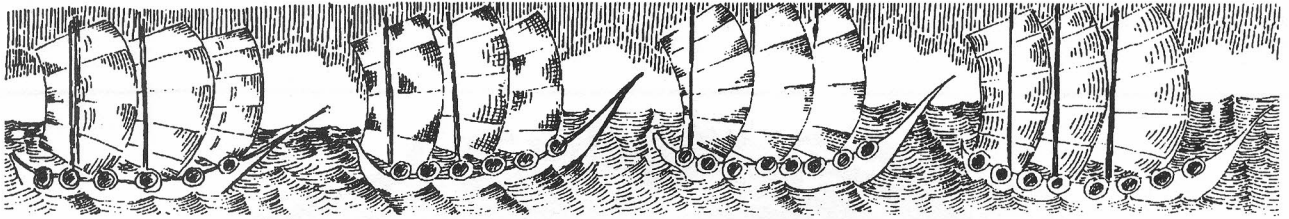
-Acrylfarben und Pinsel

-Würfel

-Fantasypuzzles

-Fanzines sowie eine riesige Buchauswahl in Deutsch und Englisch

-Alle Artikel sind bei uns auch über den Versand erhältlich !



Regel die Todesstrafe). In solchen Fällen müssen Sie als Meister natürlich gehörig improvisieren - was solls, es herrscht nunmal freie Handlung für die Helden. Die Fischerboote, die in Goldsholmr sind, sind kleiner und noch weniger seetüchtig als das am Nordkap. Nun ein paar Sätze zu einigen Häusern in Goldsholmr:

1.) **Haus des Hetmanns.** Hier wohnt der derzeitige Hetmann der Insel mit seiner Familie, die aus einer Frau, einer Tochter und 4 erwachsenen Söhnen (gewöhnliche "Verbannte") besteht, welche ihn auf Schritt und Tritt begleiten. Zu 40%iger Wahrscheinlichkeit (1-8 auf W20) ist der Hetmann anwesend.

2.) **Das Haus des Olaf.** Olaf ist der wohl Schlimmste unter den Verbannten. Um sich herum gruppiert er 5 weitere Verbannte, die ihm bei seinem Bantenum unterstützen. Zusammen mit ihnen macht er allerhand dummes Zeug, wie Strandräubern und das Ausrauben anderer Inselmitbewohner, die sich bereits daran gewöhnt haben. Raub ist erlaubt, nur Mord kann eine Strafe durch den Hetmann nach sich ziehen. Olaf wäre auch am ehesten geeignet den jetzigen Hetmann einmal abzulösen, doch dazu ist er zu feige. Olaf ist zu 50%iger Wahrscheinlichkeit (1-10 auf W20) anwesend, sonst ist aber ein riesiger Familienclan anwesend.

3.) **Schenke.** Hier trifft sich den ganzen Tag und den halben Abend über die Dorfbevölkerung und zieht sich an den wenigen Reserven trinkbarer Getränke hoch, die hier zu horrenden Preisen (2 Vogeieier für den halben Liter) an die Leute ausgegeben werden. Doch dafür geben sie die mühsam zusammengesuchten, verdienten oder geraubten Vogeieier gerne aus. Zu 50%iger Wahrscheinlichkeit ist der Hetmann anwesend, zu 40%iger Olaf und seine Leute, sonst sind hier aber, außer mitten in der Nacht, immer W20+W6 gewöhnliche Verbannte zugegen.

4.) **Haus des Heilers.** Der Heiler ist auf Gandar, weil er falsche Heiltränke verkaufte. Diese Geschichte können die Helden von fast jedem Verbannten hören. Doch der Heiler hat sich seitdem geschworen, dies nie wieder zu tun, doch selbst in Goldsholmr traut ihm keiner. Jedenfalls hat er drei Flaschen Heiltrank (je 10 LP) vorrätig, die er je zu 3 Vogeieiern verkauft. Er hat folgende Informationen: 1, 4, 6, 11, 13, 16, 17, 19, 23, 24, 27, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 42, 43, 45, 47, 48, 49, 53.

In den übrigen Häusern wohnen noch weitere zahlreiche Verbannte - also Totschläger, Gotteslästerer, Vergewaltiger, Kriminelle und andere Schurken - mit ihren Familien. Wenn sie auch unterschiedliche Geschichten haben, so sind sie für die Helden doch nur gewöhnliche Verbannte. Ein paar Häuser sind übrigens abgebrannt oder teilweise eingestürzt. So etwas kommt desöfteren vor, wenn sich irgendjemand bekriegt. Die Häuser sind verlassen.

Bewegungen auf der Insel (Zufallsbegegnungen)

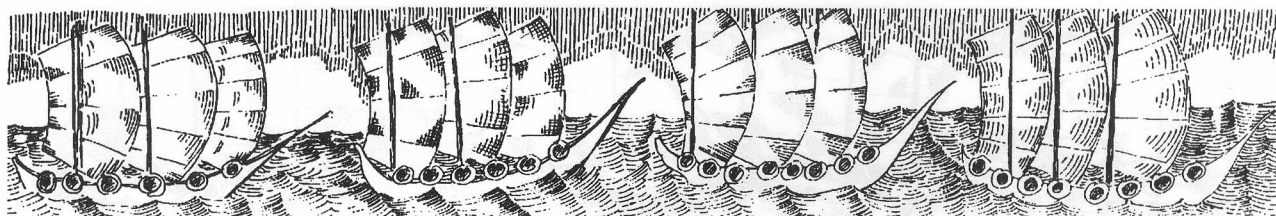
Wenn die Helden sich auf der Insel bewegen, dann müssen Sie

Würfelergebnis W20 (Westteil)	Anzahl	Begegnung
1-2	W6	Aussätzige (s.Lager am Oststrand)
3-4	-	keine Begegnung
5	s.links	Olaf und sein Gefolge
6	4	Orks
7-8	W6	Wildkatzen
9-10	1	Finja von der "Dicken Marie"
11-12	W6	Verbannte
13	W6	Ratten
14	s.links	Der Hetmann und sein Gefolge
15	1	Kasimir, der Gotteslästerer
16-17	W20	Singvögel
18	1	Gelege mit W6 Vogeieiern
19-20	W20	Kaninchen

ein paar Dinge beachten. Die Helden benötigen zu Fuß etwa für je 15 Meilen 4 Stunden. Das Verstreichen dieser Stunden, wie auch für alle anderen Handlungen der Helden, müssen Sie - oder die Spieler - sich notieren, damit Sie wissen, wann Nacht ist und wie lange die Helden schon auf der Insel sind, denn nach 20 Tagen könnte es immerhin sein, daß der Gnar Grum ausbricht.

Außerdem können Sie nach je 15 Meilen, die die Helden zurücklegen, feststellen, ob sie eine Zufallsbegegnung haben. Dabei unterteilen Sie die Insel durch eine waagerechte auf Goldsholmr in drei Teile: Den Nordteil, den Westteil und den Ostteil. Die entsprechenden Tabellen befinden sich auf den diesen Abschnitt umgebenden Seiten. Die Begegnungen an sich, die die Helden haben können, werden noch im folgenden beschrieben.

Desweiteren haben sie die Möglichkeit, für jeden Tag das Wetter auszuwürfeln. Dazu würfeln Sie am ersten Tag auf der Wettertabelle mit dem W20, um die allgemeine Wetterlage zu bestimmen. Das Ergebnis merken Sie sich. Wind und Temperatur würfeln Sie danach entsprechend mit W6 - verrechnet mit dem Modi - aus. Am nächsten Tag würfeln Sie mit W6, verrechnen den Modi für Veränderung und verrechnen den



W20	Wetterlage	Veränderung	Wind-Modi	Temperatur
1-8	sonnig und klar	-1	+1	+1
9-11	bewölkt, gelegentlich Schauer	-	+1	-
12-13	Morgennebel	-1	-3	-1
14-16	Nieselregen	-2	-1	-1
17-19	Dauerregen	-3	+2	-2
20	Gewitter, Wolkenbruch (nach 2 Stunden Wetter des nächsten Tages).	+3	+5	-3

entgültigen Wert dann mit dem Wetterwert des Vortages. Das Ergebnis bestimmt die Wetterlage an diesem Tag. Wenn Sie das Ende der Tabelle oben oder unten erreichen, dann führen Sie bitte einen Überschlag durch (die Tabelle kann man sich als Kreis vorstellen, den das Wetter durchläuft).

Personen auf Gandar

Auf Gandar gibt es eine Vielzahl von Personen und Tieren, auf die die Helden treffen können, sei es, weil sie sie aufsuchen oder ihnen in Goldsholmr, sowie auf der ganzen Insel zufällig begegnen. Diese können, das variiert von Fall zu Fall, den Helden gefährlich werden, ihnen Informationen geben oder ihnen bei der Flucht behilflich sein. Ihr Verhalten ist zumeist durch Zahlen charakterisiert, die im Zusammenhang mit dem Anhang aufgeschlüsselt werden. So erfährt der Spielleiter auch, welche Informationen die Personen für die Helden haben.

Vögel, Ratten und Kaninchen

Diese Tiere dürfen die Helden in freier Natur beobachten oder sie jagen, wenn sie dies aus Hunger nötig haben. Es würde jedoch den Rahmen sprengen, hier Jagdregeln vorzugeben - improvisieren Sie! Wenn die Helden Vogeier finden, dann sollten sie sie sammeln, denn sie sind auf der Insel Zahlungsmittel. Gefährlich können den Helden nur eine Meute Wildhunde oder Wildkatzen werden, zu denen wir hier gern die relevanten Werte angeben:

Wildhund: MU:8 LE:14 RS:1 AT:11 PA:3 TP:1W+2 AU:50 MK:8

Wildkatze: MU:8 LE:8 RS:1 AT:9 PA:4 TP:2 SP AU:12 MK:7

Verbannte

Alle Bewohner der Insel sind Verbannte. Natürlich sind auch

die hier als "gewöhnliche Verbannte" angegebenen Typen Charaktere mit unterschiedlichen Verhaltensweisen und Hintergrundgeschichten, doch für die Helden ist dies nicht interessant und somit wird hier nicht näher darauf eingegangen. Natürlich gibt es unter ihnen freundliche und weniger freundliche, doch das ist an den entsprechenden Stellen angegeben. Wenn die Helden sich mit ihnen unterhalten, dann haben die ersten, die sie treffen, folgende Informationen parat: 1, 3, 6, 9, 14, 16, 20, 24, 27, 30, 32, 31, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 45, 46, 49, 54. Wenn die Helden zum zweiten Mal oder öfter Verbannte treffen, haben diese folgende Informationen parat: 2, 4, 5, 8, 15, 17, 19, 22, 25, 29, 32, 33, 34, 38, 39, 42, 43, 45, 47, 48, 50, 53. Wenn es zu einem Kampf kommt, sind noch die Werte der Verbannten interessant, wobei wir hier der Einfachheit halber nur einen Verbannten als

Beispiel nennen:

MU:10 KL:9 IN:8 CH:9 FF:12 GE:11 KK:12 AG:8 LE:36 Axt:2W RS:2 AT:10 PA:8 WV:9/1 MK:30

Wenn die Helden Verbannte zufällig treffen, dann können die Holz suchen/hacken, Vogeier sammeln oder gerade auf der Jagd nach Tieren sein.

Finja von der "Dicken Marie"

An Bord der "Dicken Marie" war auch Finja und sie überlebte, nur strandete sie am Ostteil der Insel und hat sich auch schon ein bißchen umgesehen. Sie schließt sich den Helden gerne an und hat auch ein paar Informationen gesammelt: 2, 13, 17, 21, 23, 28, 37, 44, 50, 51.

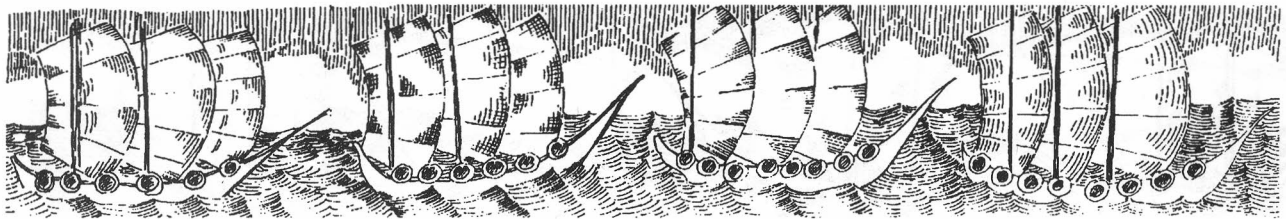
Sie wurde bereits ausgeraubt und hat nichts bei sich, was den Helden behilflich sein könnte. Ihre Werte wurden bereits im Verlauf des Abenteuers angegeben.

Der Gotteslästerer Kasimir

Diese bemitleidenswerte Person fällt schon von der Ferne auf, denn Kasimir wurde nicht nur von den Menschen, sondern auch von den Göttern persönlich bestraft. Er glaubte nie an die Götter und einmal sagte er auf einem Marktplatz in Kendrar, daß, wenn es Götter gebe, der Himmel ihm doch auf den Kopf fallen solle. Zuvor hatte er tagtäglich die Götter verflucht und sie damit herausgefordert. Seit diesem Tag schwebt eine ständig Wasser lassende Wolke über ihm, auch, wenn er Häuser betritt, die Wolke folgt ihm überall hin. Kasimir hat ständig Regenbekleidung und auch eine entsprechende Mütze auf. Er lebt in dem Haus im Wald, denn die Leute in Goldsholmr wollten ihn nicht haben.

Informationen: 2, 4, 5, 9, 14, 16, 20, 24, 31, 32, 33, 39, 42, 45, 46, 48, 49, 50, 53.

Seine Werte: MU:16 KL:8 IN:10 CH:8 FF:9 GE:9 KK:10 LE:26 Entermesser:1W+3 WV:7/5 RS:3 AT:10 PA:12 MK:25



Die Orks

Die wenigen Orks auf der Insel sind noch nicht sehr lange hier. Erst vor kurzem ist in Waskir (eine Stadt im Thorwal-Land) die Entscheidung gefallen, auch diese Orks, die einen schweren Raubüberfall gemacht haben, nach Gandar zu verbannen. Auf Gandar waren sie jedoch gar nicht willkommen - nein, Orks wollte man nun wirklich nicht auf der Insel haben. Man verfolgte sie von Beginn an und stellte ihnen überall nach. So sahen sich die Orks gezwungen, das Haus am Nordkap einzu-



nehmen, um sich dort zu verschanzen. Der Fischer und seine Familie kamen dabei ums Leben. Nun, die Orks haben Angst vor den Menschen und flüchten in der Regel vor ihnen, bzw. greifen sie an, wenn sie sich überlegen fühlen. Ins Haus lassen sie niemanden, solange sie nicht vertrauen gefaßt haben. Wenn die Helden sie in der Wildnis treffen, sind sie gerade auf der Jagd oder Suche nach Vogeleiern. Es gibt 5 Orks, unter ihnen einen Anführer. Am Haus ist immer mindestens ein Ork, in der Wildnis sind sie zu viert, unter ihnen der Anführer. Sie haben folgende Informationen: 2, 6, 7, 15, 24, 28, 36, 42, 44, 48, 51 (diese Option ist allerdings recht unwahrscheinlich). Die Werte (die des Anführers): **MU:8(10) KL:6(9) GE:9(10) KK:10(12) LE:22(28) AT:11(12) PA:7(10) RS:2(2)** Säbel:1W+3 / Armbrust:2W+2 (Orknase:1W+5) **WV:7/7(9/4)** Schußwaffen:10(12) **MK:15(20)**

Olaf und sein Gefolge

(siehe auch: Das Haus des Olaf in Goldsholmr und der Turm auf dem Gjar Asgeif). Olaf ist wirklich eine abscheuliche und unsympathische Figur. Sein Character ist böse, sein Äußeres recht abstoßend, seine Absichten zeugen von nichts gutem und sein Gelache ist reiner Horror. Er wurde in der Verbannung geboren.

Olaf treibt auf der Insel sein Unwesen mit 5 Gefolgsleuten (gewöhnliche Verbannte), die bei allen Dingen, die Olaf vorhat, behilflich sind. Zusammen mit ihnen begeht er Strandraub und überfällt die eigenen Inselmitbewohner von Zeit zu Zeit, was ja erlaubt ist. Nur Umbringen darf er niemanden, denn dann würde sich der Hetmann, wenn er es zu hören bekommt, eine Strafe für ihn ausdenken. Olaf mag vielleicht der einzige sein, der es schaffen könnte, den jetzigen Hetmann herauszufordern und selbst Hetmann zu werden, doch dazu ist er viel zu feige und außerdem ist der Hetmann der einzige auf der Insel, den Olaf wirklich respektiert. Die Helden mag Olaf von Beginn an nicht und er wird versuchen, ihnen zu schaden, es sei denn, die Helden wollen ihn in ihre Fluchtpläne einbeziehen - Olaf ist dumm genug, etwas derart waghalsiges

mitzumachen.

Seine Informationen: 2, 3, 4, 5, 7, 12, 16, 21, 22, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 39, 40, 41, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52/51.

Seine Werte: **MU:8 KL:7 IN:10 CH:7 FF:12 GE:14 KK:15 AG:8 NG:5 LE:53** Keule:1W+4 (KK-Zuschlag) **WV:7/3 AT:14 PA:7 MK:50**

Der Hetmann

Der derzeitige Hetmann der Insel Gandar, er heißt übrigens Bjorissen, wurde schon vor 15 Jahren auf die Insel verbannt - damals, weil er Angehörige einer verfeindeten Familie ermordet hat. Bereits vor 10 Jahren wurde er Hetmann als er in einem Zweikampf den bereits greisen Ungalf besiegte und tötete.

Bjorissen hat seine Bevölkerung im Griff und jeder hört auf ihn und hat Respekt. Desöfteren macht er

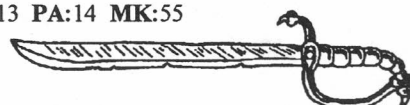
Gebrauch von seinem Recht, die Todesstrafe zu verhängen, sonst würde die Insel ja auch irgendwann überbevölkert werden, schließlich werden jedes Jahr neue auf Gandar verbannt.

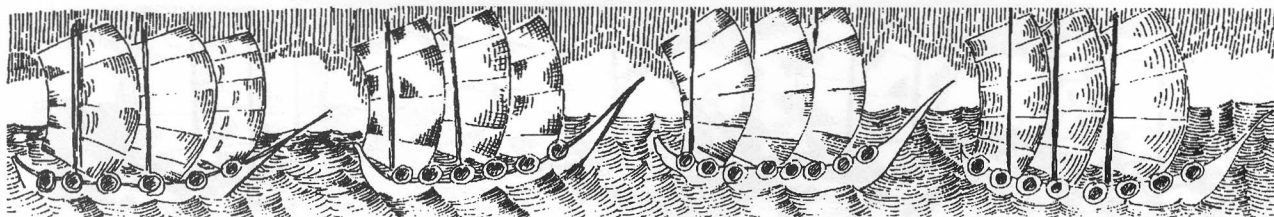
Der Hetmann organisiert auch das tägliche Leben, er setzt die Preise fest (nach Vogeleiern) und verwaltet die Lebensmittellieferungen, die von Zeit zu Zeit von der Regierung der Thorwaler geliefert werden. Dabei bekommt die Insel jedoch nur etwas, wenn sie Gegenleistungen erbringen kann. Die Abwechslung auf dem Speiseplan bezahlen die Bewohner also mit Korn, Rüben und natürlich Vogeleiern, die ja auch als Delikatesse gelten (und nicht nur als Zahlungsmittel).

Der Hetmann verlangt von den Helden, daß sie sich bei ihm melden, sich anpassen, sich eine Bleibe suchen, friedlich sind und immer auf ihn hören, wenn er etwas zu sagen hat. Wenn sich die Helden daneben verhalten oder offensichtlich planen zu flüchten (*was den Neid aller Bewohner auf sich ziehen würde, weil keiner von ihnen dies alleine wagen würde - die Chance zu entkommen ist ja auch verschwindend gering, und wenn es gelingt, möchte schon jeder mit - also dann eben keiner !*) und der Hetmann, dies zu Ohren bekommt, dann wird er die Helden zur Rechenschaft ziehen und sie evtl. bestrafen (z.B. Todesstrafe). Er wird ständig von 5 Verbannten begleitet und kann sich zur Hilfe auch noch weitere dazuholen. Wenn einer der Helden ihn jedoch zum Zweikampf herausfordert, so ist das die einzige Möglichkeit, den Hetmann zu überwinden und nach einem Sieg die Herrschaft über die Insel zu übernehmen - es kann allerdings sein, daß dann Olaf den Helden ein paar Tage später herausfordert.

Wenn die Helden sich mit dem Hetmann arrangieren, hat dieser folgende Informationen für sie: 2, 4, 5, 10, 11, 12, 17, 21, 23, 27, 30, 31, 34, 35, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 54 (bzw. leitet alles selbst in die Wege)

Seine Werte: **MU:13 KL:12 IN:13 CH:11 FF:10 GE:14 KK:15 AG:4 LE:62** Schwert:1W+5 (KK-Zuschlag) **WV:7/7 AT:13 PA:14 MK:55**





Fluchtmöglichkeiten

Den Helden bleiben nicht viele Möglichkeiten, die Flucht zu versuchen. Und von den wenigen Möglichkeiten, die es gibt, ist eine gefährlicher als die andere.

Der Zeitfaktor

Eine gewisse Bedeutung kommt aber auch dem Zeitfaktor zu. Es ist deshalb wichtig, daß Sie als Meister selbst oder einen der Spieler über die Zeit buchführen lassen. Wie lange es dauert, die Insel zu überqueren, wurde bereits oben gesagt, doch auch jede andere Aktion der Helden kostet Zeit - wägen Sie ab, wie lange es dauert, sich mit den Aussätzigen zu unterhalten (wohl nicht so lange) oder das Haus am Nordkap zu beobachten, bis die Orks von der Jagd nach Hause kommen (wohl einen ganzen Tag). Außerdem sollten Sie jeden Tag das Wetter auswürfeln, denn auch das kann die Flucht der Helden beeinflussen.

Nach 20 Tagen (wenn dann die Helden noch da sind - der Meister sollte die Zeit so einteilen, daß die Helden in etwa nach dieser Zeit flüchten) aber wird auf jeden Fall jeden Tag geprüft, ob nicht der Vulkan ausbricht. Würfeln Sie dazu jeden Tag mit dem W20, am ersten Tag bricht er bei 18-20 aus, am zweiten bei 16-20, am dritten bei 12-20, dann bei 8-20, bei 4-20, bei 3-20 und dann in jedem Fall. Die Helden sind von der Lava nur betroffen, wenn sie sich im Umkreis von 10 Meilen des Vulkans befinden, von der Asche werden sie allerdings bei 1-10 auf W20 begraben.

Mit dem Ruderboot

Auf diese Weise die Flucht zu versuchen, ist sicherlich das naheliegendste für die Helden, aber auch mit das leichtsinnigste, denn, wenn die Helden sich dazu entschließen, unterschätzen sie gehörig die Gefahren des Meeres der Sieben Winde, wenn es mit dem Ruderboot befahren wird.

Zunächst müssen die Helden sich dazu ein solches Ruderboot besorgen - es gibt sie nur in Goldsholmr und etwas besser und größer am Nordkap. Wenn die Helden das Boot am Nordkap nehmen wollen, müssen sie die Orks überwinden oder sich mit ihnen arrangieren (s. Die Orks und das Haus am Nordkap). Hinzu kommt, daß die Helden an der Nordküste losfahren müssen, wo das Wasser noch viel wilder ist und überall Felsen an der Küste sind. Einem vorher bestimmten Helden müssen 2 Proben auf Boote Fahren hintereinander gelingen und zwei weiteren Helden muß jeweils zur gleichen Zeit eine KK-Probe gelingen, um die Befehle des anderen Helden auch auszuführen. Gelingt dies nicht, zerschellt das Boot an einem Felsen und jedem Helden müssen bis zum Ufer 2 Proben auf Schwimmen

gelingen, wobei jede gescheiterte W6 Schadenspunkte bringt. An der Küste muß dann eine Kletterprobe gelingen, sonst sind wieder W6 SP fällig. Gelingt das Manöver jedoch, dann können die Helden in See stechen wie mit den anderen Booten,

die in Goldsholmr liegen, wobei jede nun fällige Probe sogar um -2 erleichtert ist. Welche Proben nun fällig werden, darauf wird sogleich eingegangen.

Wenn die Helden nämlich ein Boot in Goldsholmr nehmen wollen, dann besteht erst einmal die Schwierigkeit, dies zu entwenden, schließlich gehören die Boote den Verbannten. Hier müssen sie sich am besten in der Nacht erfolgreich anschleichen, wenn sie dabei nicht erwischt werden wollen. Wenn sie erwischt werden droht ihnen vermutlich eine Strafe, wenn es ihnen jedoch gelingt, können sie in See stechen. Dazu muß zunächst einem vorher bestimmten Helden (der auf den die anderen hören) eine Probe auf Orientierung gelingen, einem anderen eine auf Boote Fahren und mindestens zwei weiteren eine KK-Probe. Gelingt die Orientierung oder das Boote fahren nicht, so fährt das Boot nicht in die gewünschte Richtung. Würfeln Sie die Richtung

aus: 1-5=Süd, 6-10=West, 11-15=Ost, 16-20=Nord. Gelingen die KK-Proben nicht, so kentert das Boot und sinkt, die Helden müssen schwimmen, zwei Proben, um zur nächsten Insel zu gelangen (wenn eine nicht gelingt W6 SP) (alle diese Proben sind mit dem Nordkap-Boot um -2 erleichtert).

Diese Proben müssen die Helden einmal ablegen, um aus dem Bereich der Insel Gandar zu kommen. Dabei werden sie jedoch bei 1-8 auf W20 von einem Patrouillenboot der Thorwaler entdeckt. Den Helden bleibt dann nur, schnell zurück zu fahren oder sich mit 20 Thorwalern auseinanderzusetzen (Werte vom Überfall auf die "Dicke Marie). Ansonsten können die Helden weiterfahren. Sie benötigen immer wieder die obenstehenden Proben, um von einer Insel zur anderen zu kommen. Wenn Proben nicht gelingen, muß ermittelt werden, wohin die Helden dann fahren - Sie als Meister können dazu die Übersichtskarte der Olport-Steine zu Beginn des Abenteuers benutzen. Es kann also sein, daß die Helden es mehrmals probieren müssen, mit dem Boot abzuhausen, oder, daß sie nur bis zu einer bestimmten Insel kommen, welche ja auch schon die Freiheit bedeuten kann. Die einzelnen Inseln werden an späterer Stelle nochmals kurz charakterisiert.

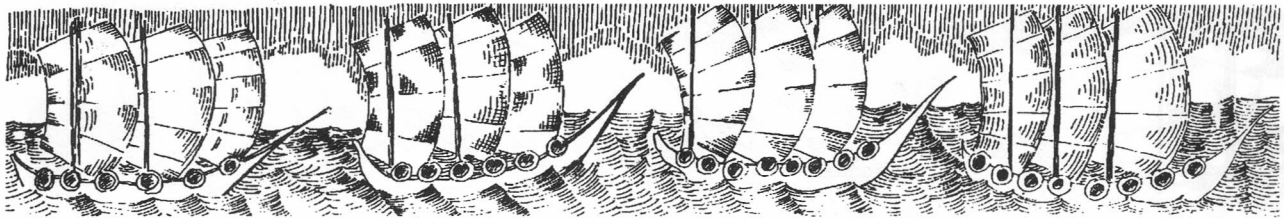
Schwimmen

Keine Chance.

Teleport

Der Magier im Turm an der Westküste kann die Helden ja auf der Insel an jeden beliebigen Ort teleportieren. Wenn die Helden auf die Idee kommen, dann ist der Magier gar nicht mal abgeneigt, es zu versuchen, denn auch er kann damit ein neues

W6+Modi	Windstärke
0	windstill
1	leichter Windzug
2	leichte Brise
3	frische Brise
4	Stefle Brise
5	Starker Wind
6	Sturm
7	Schwerer Sturm
8+	Orkan



Experiment wagen, er ist auch zuversichtlich, daß es klappen könnte. Es funktioniert genauso, wie der Teleport an andere Stellen der Insel, nur, daß die Erfolgchance deutlich geringer ist. Der Magier kann einen solchen Teleport auch nur alle 10 Tage versuchen. Wo die Helden landen, wird ausgerwürfelt (mit W20): 19-20=bei Olport (frei), 18=Skardu (frei), 17=Berik (frei), 16=Dibrek (frei), 15=Aso (nicht frei), 14=Serreka (nicht frei), 13=Sigorast (nicht frei), 10-12=im Meer vor Gandar (nicht frei/ 2 Schwimmen-Proben bis Gandar), 7-9=Westteil der Insel (nicht frei), 4-6=Nordteil der Insel (nicht frei), 1-3=Ostteil der Insel (nicht frei).

Sie sehen, die Chance ist auch hier ziemlich gering, aber man sollte ja nichts unversucht lassen.

Mit dem Drachenboot

Wenn den Helden es irgendwie gelingt, in den Besitz des gut bewachten Versorgungsdrachenboots zu kommen, dann wäre es eine gute Möglichkeit, die Insel zu verlassen. Das Drachenboot ist allerdings mit 20 Thorwalern (Werte s. Thorwal-Überfall auf die "Dicke Marie") bewacht, die es erst einmal zu überwinden gilt. Wie die Helden das anstellen, vermag ich mir nicht auszumalen. Wenn die Helden versuchen, als blinde Passagiere an Bord zu gehen, wird man sie mit 80%iger Wahrscheinlichkeit entdecken und sie wieder nach Gandar zurückbringen. Damit sie es nicht wiederversuchen, wird man einen der Helden (zufallsermittelt) umbringen.

Bekommen die Helden das Schiff jedoch in den Hand (z.B. mit einer Horde Verbündeter), so sind genau wie mit dem Ruderboot Orientierungs(-4)- und Boote Fahren(+1) Proben notwendig (s.oben Mit dem Ruderboot) - die KK-Proben entfallen, da man ja mit dem Wind auskommt.

Mit dem Segelschiff im Eigenbau

Die Helden könnten auf die Idee kommen, ein richtiges kleines seetüchtiges Segelboot zu bauen. Holz gibt es im Süden der Insel genug und Stoff für die Segel, sowie Axt und Nägel, können die Helden in Goldsholm erstehen. Doch die Helden dürfen sich dabei nicht erwischen lassen, denn keiner auf Gandar wird es gern sehen, daß einzelne versuchen, die Insel zu verlassen. Die Helden müssen die Baustelle also gut verstecken und dafür sorgen, daß niemand Meldung darüber beim Hetmann macht. Darüber hinaus ist es für die Helden aber auch wichtig, daß sie genügend Arbeitskräfte haben. Der Bau eines kleinen Segelschiffes dauert nämlich ca. 30 Tage. Für jeden Mann, den sie haben aber einen Tag weniger, mindestens jedoch 15 Tage. Darin sind bereits alle Arbeiten enthalten. Wenn die Helden noch weitere Gehilfen (z.B. gewöhnliche Verbannte) haben, so machen diese ihre Arbeit gut, die Helden müssen einmal stellvertretend für die ganze Zeit eine Probe

ablegen. Einer von ihnen auf Schneidern, einer auf Lederarbeiten und der Rest auf Holzbearbeitung. Für jede nicht gelungene Probe dauert der Bau einen Tag länger. Ist das Schiff einmal fertig, können die Helden in See stechen. Sie benötigen, wie oben, Orientierungsproben(-1) und Boote Fahren-Proben(-2) Proben, um gewisse Strecken zurückzulegen und um sich nicht zu verfahren. Wenn die Helden sich noch im Bereich der Insel Gandar befinden, dann werden sie allerdings bei 1-10 auf W20 von einem Patrouillenboot entdeckt.

Dies waren aus meiner Sicht die Möglichkeiten, die Insel zu verlassen, was nicht heißen soll, daß die Helden vielleicht noch eine ganz andere Idee haben?! Jedenfalls werden die Helden vermutlich bei der Flucht noch andere Inseln der Olport-Steine erreichen, dazu sollen hier jedoch nur ganz kurze Informationen stehen, die Ihnen als Meister die Möglichkeit geben zu improvisieren.

W6+ Modi	Temperatur
0	empfindlich kalt(-1)
1	kalt (0)-(+2)
2	kühl (+3)-(+8)
3	angenehm (+9)-(+14)
4	angenehm (+15)
5	angenehm (+16)
6	warm (+17)-(+18)
7	sehr warm (+19)-(+20)
8+	extrem warm >(+21)

Die Olport-Steine (Von Norden nach Süden)

Inseln, wo die Helden noch nicht in Freiheit sind:

Dirad: Unbewohnt, raues Klima, Tiefland.

Adrak: Unbewohnt, raues Klima, Felseninsel.

Karkis: Verlassenes Piratennest, raues Klima, Felsen und Hügel.

Inirik: Unbewohnt, raues Klima, Felseninsel.

Sorkten: 2 Fischerdörfer mit Ruderbooten. Alle 2 Jahre kommt ein großes Handelsschiff hierher, raues Klima, wenig Wald, viele Hügel und Felsen.

Gandar: s.oben

Sigorast: Verlassenes Dorf, Tiefland, mittleres Klima, viel Kiefernwald.

Serreka: Kleiner verlassener Anlegeplatz, Felsen, milderes Klima.

Aso: Verlassenes Dorf, Felsen und Hügel, milderes Klima.

Narken: 3 verlassene Dörfer, ein Ruderboot, etwas Wald, Hügel, milderes Klima.

Metak: Ein Kriegshafen der Thorwaler, Festung, kleine Ansiedlung mit Schenke, Hügelland, milderes Klima. Von hier kommen die Patrouillenboote.

Inseln, wo die Helden frei sind:

Berik: Zahlreiche Türme und Häuschen, bewohnt von Sonderlingen aller Couleur, von Druiden, Eremiten, Zauberern, Hexen und selbsternannten Propheten. Im Osten der Insel ist der Hafen Haegir, wo desöfteren Schiffe aus Riva und Olport anlegen. Wald und Hügelland, milderes Klima.



Warten Sie auch schon
seit langer Zeit auf ein
Rollenspiel, das Schluß
macht mit sinnlosen
Regeln? Ein Spiel, das
durchdacht, bewährt,
komplex und
spielerorientiert ist?
Suchen Sie ein
Regelwerk, das
anspruchsvolles,
kreatives Rollenspiel
ermöglicht und
außerdem noch witzig
geschrieben ist?

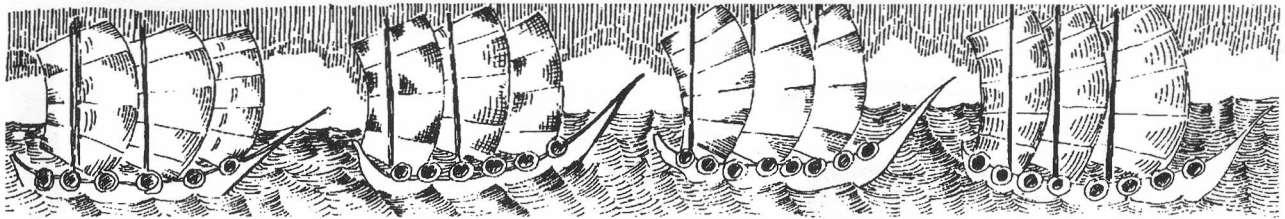
Dann gibt's nur eins:

RUF DES WARLOCK

GAMES-IN
Edition

**Das Fantasy-Rollenspiel
für Fortgeschrittene**

erhältlich bei: GAMES-IN, Brienner Str. 54, 8000 München 2



Dibrek: Größeres Dorf mit Fischern. Es gibt genügend kleine Segelschiffe. Wald- und Hügelland, milderes Klima.

Skerdu: mehrere Fischerdörfer und seit einiger Zeit hat sich hier die Hexe Tula niedergelassen. Hauptstadt Skerdun. Wald, milderes Klima.

Orkin: Nur Hügelland und eine kleine verlassene Steinfestung aus vergangenen Zeiten.

Lassir: 1 Fischerdorf mit Tempel des Swafnir. Wald und Hügelland, mildes Klima.

Gevri: Hügel- und Grasland, unbewohnt, mildes Klima.

Manrek: 2 Dörfer (Manrin und Brendhil), Felsen, Wald, Hügel und Grasland. Hier ist der nördlichste Punkt, an dem noch Wein angebaut wird, auf welchen die Einwohner sehr stolz sind.

Das Ende des Abenteuers

Wenn die Helden eine Insel erreicht haben, auf der sie als Freie gelten oder aber das Festland, dann haben sie die Flucht geschafft und das Abenteuer bestanden.

Allen dürfte klar sein, daß dieses Abenteuer sehr gefährlich und vielleicht in manchen Fällen tödlich war. Aber mit der Gefahr wächst auch der Spielspaß, der kann jedoch verloren gehen, wenn es dafür keine Belohnung gibt. Nun, Geld (also z.B. Heuer) bekommen die Helden nicht, von wem denn auch?! Aber die Helden haben unheimliche Erfahrungen gemacht. Sie haben in Sachen Seefahrt einiges zwangsläufig dazugelernt und, sie haben gelernt, was es bedeutet völlig hoffnungslos verbannt zu sein. Dafür gibt es eine Portion Abenteuer-Punkte. Jeder Held, der jetzt noch lebt, bekommt 400 Abenteuerpunkte, plus hundert für Helden, die sich besonders um die Freiheit verdient gemacht haben. 100 Punkte davon können Sie den Helden schon nach dem ersten Teil, also wenn die Helden auf Gandar stranden, geben. Außerdem erhält jeder Held +1 auf die Talente Boote Fahren, Schwimmen und Orientierung. Damit dürfte auch ihre Spielergruppe zufriedengestellt sein. Ansonsten bleibt mir nur noch zu hoffen, daß das Abenteuer allen beteiligten Spaß gemacht hat und ich empfehle alle bisher aus unserer Reihe "Abenteuer-Sets" erschienenen Abenteuer und alle, die noch erscheinen werden.

Vielleicht machen die Helden sich ja jetzt auf "Die Suche nach der Dicken Marie", ein von Ihnen ausgearbeitetes Abenteuer...

Anhang:

Die Antworten der Verbannten

Wo sind wir? / Ortschaften

- 1.) Ihr befindet Euch auf Gandar, einer Einsiedlerinsel (z.T. falsch).
- 2.) Gandar ist eine Insel für Verbannte, also jene, die recht- und friedlos geworden sind (richtig).

3.) Gandar ist eine große Insel mit vielen Ortschaften und Bewohnern (übertrieben).

4.) Goldsholmr ist unsere Hauptstadt (richtig).

5.) Das Haus an der Südküste ist verlassen (richtig).

6.) Im Haus an der Südküste spukt es (falsch).

7.) Im Turm an der Westküste wohnt ein geistesgestörter Spinner, vor dem man sich in Acht nehmen sollte (falsch).

8.) Im Turm an der Westküste wohnt ein durchgedrehter Magier, der dort versauert und jeden, der dem Turm zu Nahe kommt, in Luft verzaubert (falsch).

9.) Im Turm an der Westküste spukt es (falsch).

10.) Der Magier im Turm an der Westküste ist leicht verwirrt (richtig).

11.) Der Magier im Turm an der Westküste verläßt den Turm niemals und lange Zeit war niemand mehr bei ihm (richtig).

12.) Der Kalkturm wird schon lange nicht mehr benutzt (fast richtig).

13.) Im Turm auf dem Gjar Asgeif spukt es (falsch).

14.) Der Turm auf dem Gjar Asgeif gilt als Leuchtturm, um Schiffe heimzuleiten (falsch).

15.) Auf dem Turm des Gjar Asgeif wird nachts häufig ein Feuer gemacht, um Schiffe zu narren, die dann an den Steilküsten zerschellen und ausgeraubt werden können (richtig).

16.) Der Gnar Grum sieht nur so aus wie ein Vulkan (falsch).

17.) Der Gnar Grum ist, seit die Insel bewohnt ist, nicht ausgebrochen (richtig).

18.) Der Gnar Grum bricht in 20 Tagen aus (evtl. richtig).

19.) Im Haus am Nordkap wohnt ein freier Fischer, der freiwillig auf der Insel ist (nicht mehr richtig).

20.) Das Haus am Nordkap ist verlassen (falsch).

21.) Am Nordkap haben sich dreckige Orks eingenistet (richtig).

22.) Das Lager am Oststrand ist wie ausgestorben (fast richtig).

23.) Am Oststrand lagern die Aussätzigen (richtig).

24.) Am Oststrand holt man sich die Pest (richtig).

25.) Der Zorn der Götter liegt über dem Haus im Wald (richtig).

26.) Das Haus im Wald ist verlassen (falsch).

27.) Das Haus im Wald ist verflucht (richtig).

28.) Im Haus im Wald spukt es (falsch).

29.) Das Waldhaus bringt Unglück (richtig).

30.) Der, der im Wald wohnt, bringt Unglück und Verderben (richtig).

31.) Fast alle Inselbewohner wohnen in Goldsholmr (richtig).

32.) In Goldsholmr wohnt der Hetmann der Insel (richtig).

33.) Ihr müßt Euch beim Hetmann anmelden (Meinung).

34.) In Goldsholmr gibt es einen Heiler (richtig).

35.) In Goldsholmr gibt es eine Schenke (richtig).

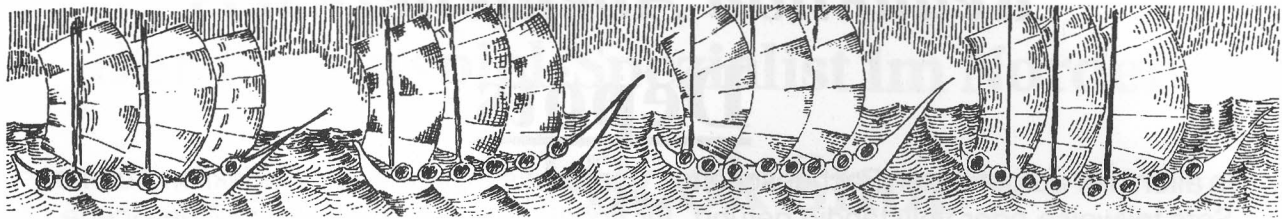
36.) Wenn Ihr nach Goldsholmr geht, wird man Euch gleich erhängen (falsch).

37.) In Goldsholmr wird man Euch Eure Wertsachen wegnehmen (evtl. richtig).

Wo gibt es Boote / Schiffe?

38.) Der Fischer am Nordkap hat ein großes (stimmt fast).

39.) In Goldsholmr gibt es nur kleine Fischerboote (richtig).



40.) Die Aussätzigen am Oststrand haben bestimmt Boote (falsch).

41.) Die Person schöpft verdacht, ist neidisch und mißtrauisch. Er/Sie wird Meldung beim Hetmann machen, wenn die Helden nicht anbieten, ihn/sie mitzunehmen.

42.) In Goldsholmr macht alle 10 Tage das Versorgungsdrachenboot fest (richtig).

43.) Das Versorgungsboot ist sehr gut bewacht (richtig).

Politik auf der Insel / Machtgefüge

44.) Es herrscht Anarchie (nicht ganz richtig).

45.) Der Hetmann entscheidet über Recht und Unrecht (richtig).

46.) Der Hetmann kann die Todesstrafe verhängen und er macht häufig davon Gebrauch (richtig).

47.) Der Hetmann kann nur durch einen Zweikampf auf Leben und Tod abgelöst werden (richtig).

48.) Wer die Insel verlassen will, ist des Todes (richtig).

49.) Jeder muß darauf hören, was der Hetmann sagt (richtig).

50.) Raub ist keine Straftat (richtig).

Anfragen der Helden auf Anschluß

51.) Schließt sich an und ist den Helden behilflich.

52.) Schließt sich an, macht aber bei Gelegenheit Meldung beim Hetmann.

53.) Lehnt ab, macht aber keine Meldung.

54.) Lehnt ab und macht Meldung beim Hetmann.



Ihr Rollenspiel-System

Dieses Abenteuer ist natürlich mit jedem Fantasy-Rollenspiel-System spielbar. Je nach dem, welches System Sie bevorzugen, müssen Sie dazu etwas mehr oder etwas weniger Vorbereitungen treffen.

Wir haben bei der Erstellung dieses Abenteuers alles auf das in Deutschland populärste Fantasy-Rollenspiel-System zugeschnitten.

Sind Sie aber kein Vertreter dieses Systems, so müssen Sie auf der von Ihnen gewählten Spielwelt erst einmal einen geeigneten Schauplatz finden. Wo befindet sich auf meiner Fantasy-Welt ein ähnlicher Küstenabschnitt mit dem gleichen Klima und Häfen, bzw. Städten? Eventuell müssen Sie neue Karten von Küsten und Umgebungen zeichnen. Ist dies erst geschehen, so ist der Rest nur noch spieltechnisches, was bei einem Rollenspiel sowieso in den Hintergrund treten sollte. Bei den von uns aufgeführten spieltechnischen Werten der Nichtspielercharaktere handelt es sich in der Regel um Werte von 1-20, wobei ein hoher Wert bedeutet, daß die entsprechen-

de Eigenschaft besonders stark ausgeprägt ist. Sie brauchen die Werte nur umzurechnen - wenn Sie z.B. ein Prozentsystem haben, alle Werte mal 5. Die Abkürzungen stehen dabei für folgende Eigenschaften:

Mut (MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Körperkraft (KK). Wenn während des Abenteuers Proben auf bestimmte Fähigkeiten der Helden verlangt werden, so verwenden Sie eben ihrem System entsprechende Prüfungen auf Fähigkeiten, die in Ihrem System vorkommen. Sie müssen sich die Werte allerdings nicht umrechnen. Wenn Sie etwas Erfahrung haben, können Sie sich auch ganz neue Spieldaten für die Spielleiterfiguren ausdenken.

Wenn Sie auch etwas mehr Arbeit haben werden, bevor Sie mit dem Spiel loslegen, so wünschen wir Ihnen dennoch viel Spaß mit dem Abenteuer. Vielleicht macht ja gerade Ihre individuelle Vorbereitung schon viel Spaß...

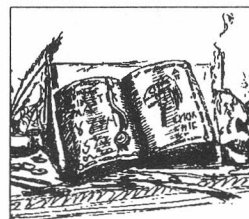
Das Vermächtnis:

Arkane Künste, die Macht der Magie, die Grausamkeit des Kuriosen und Unfaßbaren.

All das werden Sie kennenlernen - im nächsten *Abenteuer-Luxus-Set*, welcher nicht lange auf sich warten lassen und wie aus dem Nichts hergezaubert werden wird. In dem geheimnisvollen Band erwartet die Helden eine unheimliche, magieumwobene Aufgabe. Wenn nicht wenigstens einer von Ihnen die arkanen Künste beherrscht, so sind sie mit Sicherheit aufgeschmissen und verloren, denn...

Schwarzmagier sind machthungrig, skrupellos, grausam und ihr Wissen ist scheinbar unbegrenzt.

Wenn Ihnen dieses Abenteuer gefallen hat, dann erwarten Sie doch unser nächstes "Luxus-Set", solange können Sie sich ja mit den *normalen* bisher erschienenen Abenteuer-Sets vorlieb nehmen. Welche lieferbar sind, steht im Impressum, Sie können aber auch gegen DM 1.- Rückporto unseren aktuellen Katalog anfordern:



Redaktion Abenteuer-Sets
c/o Jens Dreyer
Ferdinand-Wallbrecht.-Str.30
30 163 Hannover
FAX: 66 77 80

Depots

Redaktion Abenteuer-Sets, c/o Jens Dreyer, Ferdinand-Wallbrecht-Str.30, D-3000 Hannover 1.



Der Rollenspiel-Spezialist im Norden !

Trivial Book Shop

Marienstr. 3

3000 Hannover 1

TELEFON: 0511/ 329097

fragt nach Pedder

FAX 0511/ 329774

WIR LIEFERN :

Runequest, Tales from the Floating Vagabond, Talislanta, Privat Eye, Space Time, Timlords, Warp World, Corps, Call of Cthulhu, Stormbringer, Hawkmoon, Elfquest, Pendragon, Harnmaster, Justifiers, Domination, Guardians, Machinguns+Magic, Megatraveller, Shadowrun, Mechwarrior, Traveller, Schwerter und Dämonen, Bushido, Flashing Blades, Skull & Crossbones, Daredevils, Space Opera, MERC, Other Suns, Aftermath, Freedom Fighters, Lands of Adventure, Psi World, The Year of the Phoenix, Doctor Who, Legionaire, Dungeons & Dragons, Twilight:2000, 2300AD, Space 1889, Cadilacs & Dinosaurs, Dark Conspiracy, Dangerous Journeys, Warhammer, Judge Dredd, Champions, Hero System, MERS, Rolemaster, Spacemaster, Cyberspace, Midgard, Aliens, Phoenix Command, Living Steel, Chill, Magira Rollenspiel, DC Heros, Battlelords of the 23rd Century, Worlds Beyond, Star Ace, Palladium, TMNT, Heroes Unlimited, Beyond the Supernatural, Ninjas & Superspies, Rifts, Robotech, Recon, Morpheus, World of Synnibarr, Cyberpunk, Mekton II, Dreampark, Teenagers from outer Space, DSA, Fifth Cycle, Skyrealms of Jorune, Albedo, En Garde, It Came from the late, late, late Show, Expandables, Nightlife, Gurps, Toon, Hahlmabrea, Empire of the Petal Throne, Stalking the Night Fantastic, AD&D, Gangbuster, Buck Rogers, Top Secret S.I., Gammaworld, Boot Hill, Quest of the Ancients, James Bond, High Colonies, Paranoia, Söhne des Lichts, Star Wars, Price of Freedom, Torg, Ghostbusters Int., Mutazoids, Ars Magica, Vampire, Amber, Mileniums End, Age of Ruin, Morrow Project, Time and Time Again, usw.

... UND MEHR.

Zinnfiguren, Würfel, Farben, Bücher, Comics, Bildbände, Modelbausätze, Romanhefte, und, und, und,

Rollenspiel-Magazin Sammlerservic, Tabletop Figuren für Harpoon und Command Decision, Ständig eine große Auswahl an Gebrauchten Spielen,

WIR KAUFEN GEBRAUCHTE
ROLLENSPIELE UND ZUBEHÖR !!!!!!!

Redaktion Abenteuer-Sets präsentiert:

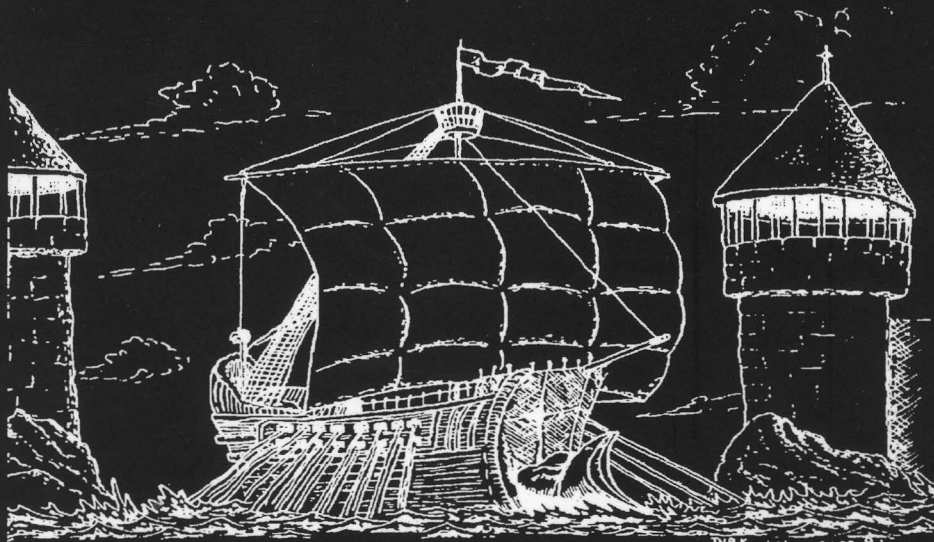
Unter Piraten

Abenteuer-Luxus-Set aus der Reihe Abenteuer-Sets

In den großen Seehäfen an der Westküste des fantastischen Kontinents werden ständig Leute gesucht, die den Mut haben, den festen Boden zu verlassen, um jene fernen Orte der Welt auf dem Wasserwege zu bereisen. Doch nicht nur Matrosen werden gebraucht, schließlich sind nicht Stürme und Felsen die einzigen Gefahren des Meeres der Sieben Winde, sondern auch Piraten und blinde Passagiere, sowie Meuterer und Seeungeheuer. Um auch diese Gefahren zu meistern werden für gewöhnlich Seesöldner angeheuert. Nun, eine solche Aufgabe ist gut bezahlt und auch nicht unehrenhaft, schließlich überträgt der Kapitän die Verantwortung für Sicherheit an Bord voll und ganz den Seesöldnern.

Bald werden die Helden, die hier als solche Seesöldner auftreten, bemerken, worauf sie sich hier eingelassen haben. Das Schiff schaukelt, der Wind bläst ins Gesicht und die Stimmung ist schlecht. Außerdem kommt ihnen auf diesem Schiff so vieles ungewöhnlich und verdächtig vor. Doch die Helden wissen: Solange sich kein Piratenschiff nähert, kann auch kein Pirat an Bord kommen, ein potentieller Mörder oder Meuterer kann nicht einfach von Bord fliehen und die "Dicke Marie" eine dickbäuchige Kogge gilt als unsinkbar und sie soll jedem Sturm standhalten - jedenfalls ist sie bisher nie gesunken...

Dieses reichhaltig ausgestattete Luxus-Abenteuer ist auf direkte Spielbarkeit hin ausgelegt und bietet genügend Material für mehrere Spielabende.



Unter Piraten ist ein Abenteuer-Buch, das alle Informationen enthält, die man braucht, um als Spielleiter eine Gruppe von Spielern - Helden - durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Grundlage ist die Kenntnis von Spielregeln und Hintergrund eines Fantasy-Rollenspiel-Systems.



Redaktion Abenteuer-Sets, Hannover