

KURZSCHOCKER

ABENTEUER



FANTASY

KURZSCHOCKER#02

DIE SCHATZKARTE

EIN ABENTEUER ZU SIEBTE SEE

TEXTE & ENTWICKLUNG: www.amel.tk
ANDREAS MELHORN & KATJA ZABA-KARIC
GRAFIK & LAYOUT: www.rollenspiel-almanach.de
DOMINIK DIESSLIN
KORREKTURAT: www.wortwiesler.com
JANINA WIESLER
www.rollenspiel-almanach.de/kurzschocker

Das Schiff „Maria“ liegt wenige Hundert Schritt vor der Schatzinsel vor Anker. Das X auf der Schatzkarte in den Händen der Charaktere markiert den Ort, an dem der berühmte Piratenkapitän Diego Lamar seine Beute versteckt haben soll, bevor er für immer verschwand. Es ist fast windstill und unerträglich heiß, als die Charaktere ins Beiboot klettern und in Richtung des 200 m entfernten Sandstrandes rudern.

Warum sich die Charaktere auf der „Maria“ befanden – ob als Passagiere oder Mitglieder der Mannschaft – entscheidet die jeweilige Situation. Auch wem die Schatzkarte ursprünglich gehörte, ob dem Kapitän der „Maria“, Gabriel Cabras, oder den Charakteren, spielt für das Abenteuer keine Rolle. Die Besatzung der „Maria“ ist krank. Bis auf ganz wenige Seemänner, verbrachten die meisten die letzten drei Tage mit den Ärschen über der Reling. Die Männer sind vom Durchfall geschwächt und die wenigen gesunden Besatzungsmitglieder wurden vom Kapitän auf die Insel geschickt, um Nahrung und Wasser für die gequälte Mannschaft zu suchen, damit sie so schnell wie möglich wieder weiterreisen können. Es bleiben also nur die Charaktere, um den Schatz zu suchen. Ihr Anteil an den gefundenen Wertgegenständen richtet sich danach, ob es ihre Karte war oder die des Kapitäns.

Die Insel

Kapitän Lamar strandete hier mit seiner Mannschaft vor über zehn Jahren. Er war von der Riffseite an die Insel herangekommen und wollte dort Wasser und Nahrung aufnehmen, doch das Riff schlitze sein Schiff, die „Schwertfisch“, auf und er musste sich mit seiner Mannschaft auf die Insel retten. Das Schiffswrack liegt auf der den Charakteren gegenüberliegenden Seite der Insel am Strand und diente Lamar und seinen Mannen lange als Heimstatt.

Nahrung gab es zwar reichlich, doch die Abwechslung war gering. Weißbäuchige Affen von der Größe von Schim-

pansen sind die größten Säugetiere auf der Insel und die einzige Fleischzufuhr für die Piraten. Hauptsächlich lebten die Männer von Früchten, besonders einer großen roten Frucht mit weißem süßlichen Fleisch, die sie bald Lamar-Frucht nannten. Die Lamar-Frucht enthält eine leicht Droge, die die Wahrnehmung verschiebt und Euphorie verursacht und bei dauerhaftem Genuss den Verstand zerstört.

Als langsam klar wurde, dass wahrscheinlich nie ein Schiff zur Rettung der Piraten kommen würde, malte Kapitän Lamar viele Schatzkarten, versteckte beim eingezeichneten X einen kleinen Teil seines Schatzes als Lockmittel und schickte sie per Flaschenpost in die Welt. Irgendjemand würde kommen und den Schatz heben wollen und dann hätten die Piraten ein neues Schiff.

Den Hinweisen auf der Karte ist leicht zu folgen. Der Doppelbaum ist vom Strand aus zu sehen. Schreitet man durch das V der Stämme hindurch und geht einige Hundert Meter geradeaus durch den Dschungel auf den Berggipfel zu, erreicht man den Eingang der Schlucht, die direkt zum Schatz führt.

Die Lamar-Frucht tat inzwischen ihr Werk. Kapitän Lamar ließ sich als neuer Gott der Insel anbeten. In monatlichen Festen wurde er gefeiert und Opfergaben ihm zu Ehren verspeist. Bei der Ankunft der Charaktere ist Kapitän Lamar bereits seit fünf Jahren tot, die vollkommen verrückte Piratentruppe feiert ihren „Gott“ aber immer noch regelmäßig.

Kreischen aus dem Dschungel

Im Wald hören die Charaktere bald raschelnde Geräusche von mehreren Wesen, die sie einzukreisen scheinen und den Kreis nach und nach enger ziehen. Es sind die Weißbauchaffen, die die Charaktere irgendwann „überfallen“ und versuchen, alles zu stehlen, das nicht niet- und nagelfest ist. Der Kontakt zu Menschen hat die neugierigen Wesen aggressiv gemacht. Feuer vertreibt sie zwar, aber Waffengewalt kann zu einer richtiggehenden Schlacht führen.

Die Wesen verteidigen sich gegenseitig und greifen, werden sie genügend provoziert, jeden in Sichtweite an. Diese Tatsache lässt sich ausnutzen. Entführen die Charaktere beispielsweise einen Affen und lassen sich von einer Affenfamilie zu den Piraten verfolgen, können sie die Tiere als Ablenkung nutzen.

In der Schlucht

Die Schlucht ist noch nicht einmal zwei Schritt breit und schnell ragen die Wände fast fünf Meter rechts und links auf. Die Sonne erreicht den Boden der Schlucht nur ca. eine Stunde um die Mittagszeit, dann werfen die Wände wieder dunkle Schatten auf die Charaktere.

Die Piraten haben zwei Fallen in der Schlucht verteilt, die sie vor Eindringlingen warnen. Fünfhundert Meter nach dem Eingang in die Schlucht, ist ein dünnes Seil gespannt, dass von Gebüsch und einigen großen Blättern verborgen ist (Wahrnehmungsprobe, um es zu entdecken). Das Seil ist ein einfaches Alarmsystem für die Piraten, stellt aber für die Eindringlinge keine weitere Gefahr dar. Die zweite Falle ist eine Grube, die mit trockenem Geäst bedeckt ist. Entdeckt niemand die Grube, die die gesamte Breite der Schlucht ausfüllt, fällt der Erste hinein und zerbricht dabei die trockenen Äste, die die Grube bedecken, mit einem lauten Krachen. Das Krachen wiederum warnt die Piraten; der Sturzschaden ist aber gering (2 Schadenswürfel, eine Dramatische Wunde pro 20 Punkte Schaden, um die der Held in der Verwundungsprobe scheitert).

Der Schatz

Der Teil des Schatzes, der als Lockmittel dient, liegt, wie es sich gehört, in einer schweren Truhe. Sie steht in einer kleinen Höhle (eher ein besserer Unterstand) direkt am Ausgang der Schlucht und scheint darauf zu warten, geplündert zu werden. Sie ist gepflegt, fast als würde sie regelmäßig gesäubert (was sie auch wird). Sie enthält ein paar Goldstücke und Schmuck von ungefähr dem gleichen Wert wie ein mittelmäßiges Reitpferd.

Hier bei der Truhe greifen die Piraten die Charaktere an, während die anderen Piraten des Stammes unterwegs zum Schiff sind, um es zu entern. Plötzlich stürmen also sechs wild bemalte Gestalten mit alten Säbeln und löchrigen Kopfrüchern und Stiefeln aus dem Wald und versuchen die Charaktere zu ermorden.

Sollten die Charaktere alle Fallen umgangen haben, werden sie spätestens hier aber dennoch entdeckt, denn die Truhe wird rund um die Uhr bewacht. In diesem Fall kommt der Angriff etwas später und die Piraten hatten keine Zeit mehr ihre improvisierten Rüstungen aus Lederriemen anzulegen.

Das Piratendorf

Haben die Charaktere die wilden Piraten besiegt, finden sie schnell deren Lager. Hütten aus Bambus und Vorhängen aus Schlingpflanzen, gedeckt mit großen Blättern zwängen sich auf eine kleine Lichtung, die mit Mühe dem Urwald abgerungen wurde. Nur zwei Piraten sind noch im Lager: Einer, der das Feuer bewacht und einer, der sich ein wenig mit Heilung auskennt. Ein gut sichtbarer, wenn auch schmaler Trampelpfad führt in das Lager.

Ein wenig abseits des Lagers, steht ein Altar aus aufgeschichteten Steinen. Mehrere Mulden sind darin, in denen Goldschüsseln stehen, die mit Blut verkrustet sind. Hier werden dem verstorbenen Kapitän Lamar Opfer dargebracht. Die Piraten opfern noch lebende Weißbauchaffen und verzehren deren Herzen noch körperwarm. Erst dann wird das kleine Wesen zubereitet und unter Gesängen und Ansprachen verzehrt. Die Knochen der Wesen liegen neben dem Altar. Der Lederhut des ehemaligen Kapitäns ruht auf einem Holzkopf und dient den Piraten als religiöses Symbol.

Die Charaktere haben nicht lange Zeit, das Dorf zu untersuchen, denn schon bald ertönt der Schlag einer Kanone aus Richtung Küste.

Überfall auf das Schiff

Das vornehmliche Ziel der Piraten ist es immer noch von der Insel zu verschwinden, daran hat auch ihr Wahnsinn nichts geändert. Insgesamt leben noch 27 Piraten auf der Insel; 19 haben sich auf den

Weg gemacht, um das Schiff zu entern. Nach kurzer Zeit ist den Piraten klar, dass die Mannschaft krank und somit leichte Beute ist. Die wenigen Gesunden, die Nahrung und Wasser auf der Insel suchten, sind schnell überwältigt. Der Kanonenschlag dröhnt über die Insel, als ein verzweifelter Matrose bei dem Überfall auf das Schiff eine Kanone abfeuert, um die auf der Insel Verbliebenen zu warnen. Wenn die Charaktere am Strand ankommen, ist das Schiff schon in der Hand der Piraten. Zum Glück haben sie aber nicht vor sofort abzureisen, schließlich müssen sie erst noch ihre Kameraden holen.

Bartolome, der jetzige Anführer der Halunken, schickt acht Leute zurück, um die verbliebene Ausrüstung, die Kameraden und natürlich den Schatz zu holen (der vergrabene Rest hat einen ungefähren Wert von einem mittelgroßen Haus).

Die Charaktere werden sich etwas einfallen lassen müssen, um die Piraten zu besiegen, damit sie nicht auf das nächste Schiff warten müssen, dass der Schatzkarte gefolgt ist.

Personen und Wesen

Bartolome, Piratenanführer (Schurke)

Muskeln **3**; Entschlossenheit **4**;
Geschick **4**; Panache **3**; Verstand **2**;
Arcana: Unbarmherzig (Tücke), Ruf **-8**;
Vorteile:
Piratentricks: Seemannsbeine, Dolchritt
Athlet:
Beinarbeit **3**; Klettern **5**;
Fechten:
Angriff (Fechten) **4**; Parade (Fechten) **2**;
Feuerwaffen:
Angriff (Feuerwaffen) **3**;

Raufen:

Angriff (Raufen) **4**; Augenstecher **3**; Tritt **3**;
Rogers (Geselle): Binden (Fechten) **3**;
Corps-a-Corps **2**; Entwaffnen (Fechten) **2**;
Schwäche ausnutzen (Rogers) **2**;
Seemann: Balancieren **3**; Klettern **4**;
Knoten schlagen **4**; Schwimmen **2**;
Takelage **3**;

Verwahrloster Pirat (Gefolgsmann)

Muskeln **3**; Entschlossenheit **3**; Geschick **3**;
Panache **2**; Verstand **2**;
Fechten: Angriff (Fechten) **3**;
Parade (Fechten) **2**;
Seemann: Balancieren **2**; Klettern **3**;
Knoten schlagen **2**; Takelage **2**;
Verbrecher: Beschatten **2**; Glücksspiel **3**;
Heimlichkeit **1**.

Weißbauchaffe

Punkte **25**
SG um getroffen zu werden **15**; ***20**;
Muskeln **3**; ***4**;
Geschick **3**;
Entschlossenheit **2**;
Verstand **1**;
Panache **2**;
Angriffs Wurf:
Biss **4g2**;
Schlag **3gr**;
Fertigkeiten: Beinarbeit **2**; ***3**;
Klettern **5**;
* beim Alphamännchen

