

Autor: Benjamin Hoppe

Der Schatz des Korsaren

Inhalt

Hintergrund	2
Szene 1: Die Auserwählten Nigalis	2
Die Überfahrt	2
Über Bord gegangen.....	3
Stimmung	3
Szene 2: Die verschwundenen Kinder	3
Das Fischerdorf.....	3
Stimmung	3
Hintergrund: Der Pashtarische Ehrenkodex.....	4
Die Suche nach den Kindern	4
Szene 3: Die Höhle der Pirattlinge	5
Das Loch	5
Die Tunnel der Pirattlinge.....	5
Angriff der Pirattlinge.....	5
Stimmung	6
Durchschnittlicher Pi-Rattling:	6
Szene 4: Der Schatz des Korsaren	7
Suleyman (Spuk)	7
Suleymans Motivation	8
Stimmung	8
Der Schatz	8
Die Wassersäbel von Nigali.....	8
Nachwirkungen	9
Erfahrungspunkte	9

Hintergrund

Als Padishah Xerxuris versuchte, Ioria zu erobern, stellten die Städte Pashtars, die sich erst vor wenigen Generationen Farukan angeschlossen hatten, die Hauptflotte des Feldzugs. Der Abzug der Flotte hatte jedoch zur Folge, dass die Küste Pashtars und ganz Farukans weitestgehend ungeschützt war. Diese Situation versuchte ein wagemutiger, pashtarischer Pirat auszunutzen. Er vereinte soviele Piraten, wie er aufreiben konnte und steuerte die Stadt Abshaanbir an, um diese in Abwesenheit der meisten Verteidiger zu plündern.

Doch der Plan ging nicht auf. Abshaanbir war geschwächt, aber nicht schutzlos. Eine kleine Flotte von drei Handelsschiffen segelte den anrückenden Piraten entgegen. Normalerweise wäre die kleine Flotte chancenlos gewesen, doch eines der Schiffe wurde von einem Priester des Meereshes Nigali befehligt – und dieser hatte eine besondere Beziehung zu seinem Gott: Er trug die Wassersäbel Nigalis, ein legendäres Artefakt, das jede Rüstung umgehen konnte.

Mit dem Segen Nigalis kam es zur einer großen Seeschlacht vor der Steilküste Pashtars und ein Schiff der Piraten nach dem anderen wurde versenkt oder in die Flucht geschlagen.


Schließlich kam es zur entscheidenden Schlacht zwischen dem Kapitän der Piraten und dem Priester, die der Pirat lediglich durch einen hinterhältigen Trick gewinnen konnte. Er tötete den Priester und nahm die heiligen Säbel an sich, musste dann jedoch selbst fliehen und den Traum von der Plünderung Abshaanbirs aufgeben.

Während der Piratenkapitän in sein Versteck in einer der vielen Höhlen an der Steilküste floh, wo er bald darauf an seinen erlittenen Verletzungen starb, wurde der Körper des Priesters geborgen und nach Abshaanbir gebracht, wo er bis heute als Held verehrt wird. Als der Shahir von der Heldentat hörte, ordnete er an, dass der Name des Piraten nie wieder genannt werden dürfe und so dauerte es nur wenige Jahre, bis der Name des stolzen Piraten vergessen war. Ein Umstand, der ihn nicht in Frieden ruhen ließ. Als ruheloser Geist bewachte er die nächsten Jahrhunderte seinen Schatz und erzählte seine Geschichte den kalten Felsen der Höhle. Bis sich schließlich jemand in seine Höhle verirrt.

Szene 1: Die Auserwählten Nigalis

Die Überfahrt

Die Charaktere befinden sich an Bord eines Schiffes, das sie nach Pashtar bringen soll. Vor den Klippen Pashtars gerät das Schiff in ein schweres Unwetter. Keine Magie kann die Wogen und Winde beruhigen. Jeder Charakter, der sich nicht mit einem Seil gesichert hat muss eine Probe auf Akrobatik (Balancieren) gegen 25 gelingen oder er droht über Bord gespült zu werden.



Autor: Benjamin Hoppe

Schließlich droht das Schiff an den Klippen zu zerschellen, kann sich jedoch in letzter Sekunde in eine einigermaßen geschützte Bucht retten. Hier befindet sich ein kleines Fischerdorf.

Das Unwetter wurde von Nigali selbst gerufen, der das Schiff in diese Bucht leitet und so schwächt das Unwetter auch rasch ab.

Über Bord gegangen

Charaktere, die über Bord gespült werden, müssen drei erfolgreiche Schwimmenproben gegen 20 bestehen bis sie an Land gespült werden. Misslingt eine der Proben, schluckt der Charakter Wasser oder nimmt Schaden durch die felsigen Klippen. Ertrinken sollte kein Charakter. Nigali bewahrt sie davor, selbst wenn sie das Bewußtsein verlieren.

Stimmung

Die Stimmung sollte beunruhigend sein. Der plötzliche Wetterumschwung sorgt dafür, dass eine ruhige Seereise plötzlich zu einem Kampf auf Leben und Tod mit den Elementen wird. Bringen Sie Dramatik ein. Lassen Sie NSCs oder auch Charaktere über Bord gehen und die verbliebenen versuchen, diese zu retten. Versenken Sie notfalls das Schiff. Die Charaktere sollen gleich zu Beginn um ihr Leben zittern, auch wenn tatsächlich nie eine wirkliche Gefahr besteht.

Szene 2: Die verschwundenen Kinder

Das Fischerdorf


Das Dorf besteht aus etwa zwanzig Hütten, die etwas weiter vom felsigen Strand entfernt im hügeligen Hinterland liegen. Ein langer Steg führt über den Strand hinweg bis weit in die Bucht, wo ein halbes dutzend Fischerboote befestigt sind. Zu beiden Seiten der Bucht befinden sich hohe Klippen, so dass die Bucht der einzige flachere Einschnitt ist. In den Felsen sind auch mehrere, teils überschwemmte Höhlen zu erkennen.


Im Dorf gibt es lediglich drei auffällige Gebäude. Das größte ist ein Gemeindehaus, in dem das ganze Dorf Platz findet und das stabiler wirkt als die Fischerhütten. Dem gegenüber liegt eine kleine Schmiede, wo alle Werkzeuge des Dorfes repariert und hergestellt werden.

Das dritte Gebäude liegt am westlichen Rand nahe der Klippen und dem Meer. Es ist ein kleiner Tempel, der Nigali gewidmet ist.

Stimmung

Die Fischer sind sehr gastfreundlich. Sie nehmen die Fremden auf, geben ihnen Unterkunft in den Hütten und pflegen und verbinden ihre Verletzungen. Schnell steht ein großer Topf mit Fischsuppe auf dem Feuer und das halbe Dorf ist dabei, die Schäden am





Autor: Benjamin Hoppe

Schiff zu reparieren, so es im Sturm nicht versenkt wurde. Eine Entschädigung für ihre Dienste möchten die stolzen Fischer nicht, lediglich für die Materialkosten zur Reparatur des Schiffes nehmen sie eine Bezahlung an. Das Dorf ist komplett autark. Sie haben alles, was sie zum Leben benötigen und genug, um es mit anderen zu teilen.

Die Stimmung kippt, als am frühen Abend zwei Kinder vermisst werden, die in den Hügeln nahe des Dorfes gespielt haben. Nun sind es die Dorfbewohner, die die Hilfe der Charaktere benötigen.

Hintergrund: Der Pashtarische Ehrenkodex

Der Farukanische Ehrenkodex lautet:

- Ehrenhaft ist, wer nicht heimtückisch einen Konflikt austrägt.
- Ehrenhaft ist, wer stets versucht Höheres zu erreichen, dabei aber nicht seine Freunde vergisst.
- Ehrenhaft ist, wer treu und ehrlich ist.
- Ehrenhaft ist, wer die Staatsgötter ehrt und auch sonst keine Götter beleidigt.
- Ehrenhaft ist, wer Schutzbefohlene gut behandelt und ihnen kein Unrecht tut.


In Pashtar gibt es dazu noch ein paar Feinheiten in der Interpretation dieser Tugenden:


- Ehre kann durch Wagemut oder Geschick gewonnen werden.
- Aufgeschlossenheit: Ein Fremder gilt als Freund oder zumindest ebenbürtiger Partner bis sein Verhalten das Gegenteil beweist.
- Großzügigkeit: Wer durch die Gunst der Götter, das Schicksal oder eigenes Geschick reich geworden ist, lässt andere daran teilhaben.
- Ehrlichkeit: Arglistiger Betrug und Irreführung gelten als besonders verwerflich. An vorderster Stelle steht dabei der Einsatz von gedankenbeeinflussenden Zaubern – wird bekannt, dass ein solcher Zauber zum eigenen Vorteil eingesetzt wurde, ist der Ausschluss aus der Gemeinschaft noch der glimpflichste Ausgang.

Die Suche nach den Kindern

Am frühen Abend ertönen Rufe vom Rand des Dorfs. Es sind die Namen von Adina und Yakup und schnell wird klar, dass die beiden Kinder nicht vom Spielen nach Hause gekommen sind. Sofort werden Suchtrupps gebildet und auch die Charaktere werden um Hilfe gebeten, wenn sie diese nicht von selbst anbieten.

Die Kinder haben in den hügeligen Wiesen außerhalb des Dorfes gespielt, die den Einschnitt in die Klippen herum bilden. Da es noch wenige Stunden zuvor geregnet und gestürmt hat, ist der Untergrund nass und im Erdreich sind zahlreiche Fußspuren zu erkennen. Aufgrund der Menge der Fußspuren muss einem Charakter eine erfolgreiche Probe auf Jagdkunst gegen 20 gelingen und fünf Fortschrittpunkte erlangen, um die frischeste Spur der Kinder zu finden und zu verfolgen. Diese Spur führt nach Osten tiefer





Autor: Benjamin Hoppe

in die Berge hinein und endet schließlich an einem Loch etwa 15 Minuten Fußmarsch vom Dorf entfernt.

Szene 3: Die Höhle der Pirattlinge

Das Loch

Eine Untersuchung des Lochs ergibt das es in eine große Höhle, tatsächlich ein unterirdischer Flussarm, führt und etwa vier Meter hoch ist. Direkt unter dem Loch befindet sich etwa 1 Meter tiefes Wasser, doch mit etwas Geschick kann man das steinige Ufer trockenen Fußes erreichen.

Eine erfolgreiche Probe auf Naturkunde gegen 20 oder eine andere passende Fertigkeit wie Steinbearbeitung zeigt auf, dass das Loch natürlichen Ursprungs ist und der Boden vermutlich unter dem Gewicht der Kinder nachgegeben hat.

Eine weitere Probe auf Jagdkunst gegen 15 lässt die Charaktere eine weitere Fußspur am Ufer entdecken, die tiefer in die Höhle führt. Doch auch wenn dieser Fuß etwa die Größe eines Kinderfuß hat, hat dieser eindeutig Krallen anstelle von Zehen.

Eine Probe auf Naturkunde gegen 20 verrät, dass es sich wohl um Rattlingsspuren handelt.

Die Tunnel der Pirattlinge


Ohne Licht befinden sich die Charaktere bald in kompletter Dunkelheit, je weiter sie den Spuren folgen. Mit Lampen oder Fackeln ist nur ein langsames Vorankommen möglich, da der steinige Weg mit zahlreichen rutschigen Passagen und Löchern versehen ist.

Der Weg zwischen Steinwand und Fluss ist sehr hügelig und an manchen Stellen kaum einen Meter breit, an anderen bis hin zu 10 Metern. In den Wänden sind immer wieder kleine Höhlen und Gänge zu erkennen.

Schließlich ist vor den Charakteren an einer schmalen Stelle des Wegs eine Bewegung am Rand des Lichts zu erkennen. (Mindestwurf 15). Mit einem Erfolgsgrad ist eine kleine, kauernde Gestalt zu erkennen, mit zwei Erfolgsgraden ist sie als Rattling zu identifizieren, der sofort vor den Charakteren flieht.

Angriff der Pirattlinge

Unabhängig, ob die Charaktere den Rattling einholen und gefangen nehmen, hören sie aus den zahlreichen Gängen und Tunneln leise Geräusche, die sich schnell nähern. Aus den Gängen vor und hinter ihnen strömen dutzende Rattlinge hervor. Einige tragen alte Augenklappen und Hüte, sowie teilweise verrostete Schwerter, Säbel oder Dolche. Ein Rattling tritt vor und fordert die Charaktere im Namen der Pirattlinge auf, sich zu ergeben oder die Konsequenzen zu tragen.



Autor: Benjamin Hoppe

Unglücklicherweise machen ein Hut und ein Säbel aus einem furchtsamen Rattling noch lange keinen unerschrockenen Piraten. Zwar sind die Pirattlinge deutlich in der Überzahl, doch lassen sie sich zum Beispiel durch spektakuläre magische Tricks, wie dem Zauber Flammenwaffe, beeindrucken. Gelingt den Rattlingen keine erfolgreiche Entschlossenheitsprobe, fliehen sie. (Der Mindestwurf hängt davon ab, wie beeindruckend der Effekt ist)

An dieser Stelle ist es dem Spielleiter überlassen, ob er es zu einem Kampf kommen lässt oder die Charaktere mit Diplomatie erfolgreich sind. Ein Kampf gegen alle Rattlinge sollte eine harte Angelegenheit werden. Diplomatische Bemühungen sind erfolgreich, wenn sich die Charaktere auf das Piratenthema einlassen. Auch ein Duell zwischen einem der Charaktere und dem Anführer der Pirattlinge führt zum Ziel, da der "Kapitän" nach der ersten schwereren Verletzung aufgeben wird.

So oder so sollten die Charaktere von den Rattlingen zu ihren "König" geführt werden, den Geist des Korsaren, in dessen Obhut sich die beiden Kinder befinden.

Stimmung

Betonen Sie das Ungewisse und die Gefahr, die sich in den dunklen Gängen befinden könnte. Machen Sie den Charakteren deutlich, dass jeder Schritt in einer Falle enden könnte, bis zum dramatischen Höhepunkt, wenn sie realisieren, dass sie umzingelt sind.

Der Auftritt der Pirattlinge sollte die Stimmung ins Lächerliche kippen. Zeigen Sie den Spielern, dass Kampf hier keineswegs die einzige Lösung bietet.

Durchschnittlicher Pi-Rattling:

AUS 1 BEW 3 INT 3 KON 2 MYS 1 STÄ 2 VER 2 WIL1

GK 3 GSW 8 LP 5 FO 4 VTD 19 SR 0 KW 13 GW 13

Waffen /Wert/ Schaden /WGS/ INI /Merkmale

Körper /8/ 1W6 /5 Ticks /7-1W6 /Stumpf

Säbel /8/ 1W6+4/ 8 Ticks/ 7-1W6/ Scharf 2

Typus: Humanoider

Monstergrad: 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobatik 11, Athletik 7, Entschlossenheit 3, Heimlichkeit

11, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 3, Schattenmagie 7, Schwimmen 8

Zauber: Schatten I: Katzenaugen, Schattenmantel

Meisterschaften: –

Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Kreatur 5, Schwächlich

Beute: Säbel (7 Lunare)

Szene 4: Der Schatz des Korsaren

Die Schatzhöhle

Unabhängig davon, ob die Rattlinge im Kampf getötet oder gefangen wurden oder ob die Charaktere als "Gefangene" der Pirattlinge weitergeführt werden, sie werden bald an einen See kommen, von dem ein einzelner großer Gang tiefer in den Berg führt und nach wenigen Metern in einer Höhle endet, die mit alten Kisten, Goldmünzen und verrosteten Waffen gefüllt ist. Zwischen den Kisten und den Überresten alter Beiboote sitzen umgeben mehrerer unbewaffneter Rattlinge, vor allem Frauen und Kinder, auch die beiden vermissten Kinder aus dem Dorf.

Die Kinder knabbern an Obst und es ist deutlich, dass sie eher Gäste, als Gefangene sind. Die Aufmerksamkeit dieser kleinen Versammlung gilt einer geisterhaften Erscheinung, die erst sichtbar wird, wenn die Charaktere aus dem Gang in die Höhle treten. Die geisterhafte Gestalt zwingt jeden, der sie sieht eine Entschlossenheitsprobe gegen 10 auf, um nicht der natürlichen Furcht vor Geistern nachzugeben.

Der Geist heißt seine neuen Gäste willkommen und bietet ihnen einen Platz in der Runde an. Selbst wenn die Charaktere mehrere Rattlinge getötet haben, ist er nicht zornig darüber.

Er stellt sich als Suleyman vor, dem größten Piraten, der je gelebt hat.

Suleyman (Spuk)

AUS 2 BEW 1 INT 3 KON 1 MYS 3 STÄ 1 VER 1 WIL 3

GK 4 GSW 4 LP 5 FO 27 VTD 18 SR 6 KW 15 GW 18

Waffen /Wert /Schaden /WGS /INI /Merkmale

Körper /5/ 1W6/ 9 Ticks /7-1W6 /Stumpf

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen I

Monstergrad: 0 / 0-

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit

11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 4, Bewegungsmagie 9, Seefahrt 8,

Illusionsmagie 20

Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Gegenstand bewegen; Illusion 0:


Geräuschhexerei, Lichtertanz; V: Unsichtbarkeit

Meisterschaften: –

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dämmersicht, Fliegend,

Furchterregend (10), Geist, Gifimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz

3, Körperlos, Kreatur 5, Schmerzzimmunität, Schwächlich



Autor: Benjamin Hoppe

Suleymans Motivation

Suleyman erzählt den Charakteren von seinen großen Heldentaten. Er habe jeden Hafen entlang der Kristall- und der Albensee geplündert und erst der Meeresherr persönlich konnte ihn aufhalten, in dem er seinen Lieblingsdiener gegen ihn stellte, der ihn die Verletzungen beibrachte, die ihn töteten. Und der Herr habe ihn auf gräßlichste Weise bestraft, indem er den Shahir dazu brachte, die Erinnerung an ihn zu tilgen. All die Jahre habe er hier in dieser Höhle gewartet, unfähig sich mehr als ein paar Meter von seinem Schatz zu entfernen. Bis schließlich die Rattlinge ihn fanden. Er habe ihnen die Geschichten der Piraten von Pashtar erzählt und sie dazu gebracht, seine Lebensweise anzunehmen. Doch leider sind die Rattlinge keine großen Piraten. Sie waren nicht einmal mit seiner Anleitung in der Lage, ein Schiff zu bauen, geschweige denn auf Kaperfahrt zu gehen.

Doch heute haben sie ihm diese Kinder gebracht, die in eine der Höhlen gestürzt waren und diese werden seine Geschichte erzählen, damit sein Name wieder bekannt wird.

Er bittet die Charaktere ebenfalls, seine Geschichte zu erzählen. Dafür dürften sie sich soviel von seinem Schatz nehmen, wie sie tragen können.

Einzigste Ausnahme soll eine kleine Flasche sein, mit eingravierten Säbeln, die langsam in Tropfen zerfallen. Das sind die Wassersäbel von Nigali. Diese sollen die Charaktere einem Priester des Meeresherrn übergeben, damit dieser Suleyman verzeiht.

Suleyman verlangt einen Schwur oder wenigstens ein Ehrenwort, dann lässt er sie mit den Kindern und dem Schatz ziehen.

Stimmung


Die Stimmung in dieser Szene sollte friedlich sein. Die beiden Menschenkinder inmitten von Frauen und Kindern der Rattlinge, dazu der Geist des Korsaren, sollten die Charaktere davon abhalten, Suleyman und die Rattlinge einfach abzuschlachten. Betonen Sie die Verzweiflung des Geistes, wenn er von seiner Strafe erzählt und den fast wahnsinnigen Wunsch, endlich erlöst zu werden.


Der Schatz

Neben zahlreichen Münzen, die zum Teil nur noch den materiellen Wert haben, ist vor allem viel Schrott zu finden. Dazwischen versteckt befinden sich jedoch durchaus wertvolle Artefakte und Edelsteine. Den Wert legt der Spielleiter fest.

Die Wassersäbel von Nigali

Die Säbel befinden sich in flüssiger Form in einer massiven, grünen Flasche auf der ein Wellensymbol über zwei gekreuzte Säbel eingraviert ist. Die Spitzen der Säbel lösen sich in der Darstellung in Tropfen auf. Ein großer Korken hält das Wasser in der Flasche. Nur wenn der Korken entfernt, das Wasser ausgeschüttet und dabei die farukanischen Worte





Autor: Benjamin Hoppe

“Nigalis Flut“ gesprochen werden, fließt das Wasser aus der Flasche und wird zu zwei festen Säbeln aus Wasser. Öffnet man die Flasche erneut und spricht die farukanischen Worte “Nigalis Ebbe“ werden die Säbel wieder flüssig und fließen zurück in die Flasche.

Um die Wassersäbel zu identifizieren ist eine Probe auf Arkane Kunde gegen 25 notwendig.

Nachwirkungen

Bringen die Charaktere die Kinder unversehrt ins Dorf zurück wird ein großes Fest zu ihren Ehren gefeiert. Der Schatz des Korsaren interessiert die Dorfbewohner weniger. Sie gratulieren den Charakteren zu ihrem neuen Reichtum, mahnen sie aber, ihr Wort zu halten, wenn sie von ihrem Versprechen gegenüber dem Geist erfahren. Sie selbst werden Suleymans Geschichte erzählen, nachdem sie Nigali um seinen Segen gebeten haben.

Für die Wassersäbel bietet es sich natürlich an, sie dem Priester im Dorf zu überlassen, der sie dankbar entgegennimmt und gelobt, sie sicher zu verwahren. Behalten die Charaktere die Säbel ziehen sie sich den Zorn des Meeresherrn zu, nur wenn ein pashtarischer Seemann unter den Charakteren ist, wird Nigali diesen als Träger akzeptieren.

Erfahrungspunkte

Der Spielleiter sollte für dieses Abenteuer 5 Erfahrungspunkte vergeben.

Folgende Bonuspunkte sollte er gewähren:

- Die Charaktere bieten von sich aus an, die Kinder zu suchen +1
 - Die Charaktere verhandeln mit den Pirattlingen, ohne dass es zum Kampf kommt +3
 - Die Charaktere erzählen Suleymans Geschichte +2
 - Die Charaktere geben die Säbel dem Priester +1
 - Insgesamt können die Charaktere also 12 Erfahrungspunkte bekommen.
- 