

Liquid 1680

Lustig ist das Piratenleben!



Verfasser: Matthias Bogenschneider, Alt-Gatow 67, 14089 Berlin
Abdruck - auch auszugsweise – bitte nur mit Zustimmung des Verfassers.
26.02.2008

LIQUID 1680 – Lustig ist das Piratenleben!

Zusammenfassung

Die Abenteurer befinden sich auf Tortuga. Sie können in Erfahrung bringen, dass sich der Herzog im Gewahrsam des Gouverneurs von Guadalupe befindet. Der Herzog kann nur befreit werden, wenn die Abenteurer für den Gouverneur einen

Aztekenschatz bergen. Der Herzog wurde jedoch inzwischen nach Louisiana verschifft und der Gouverneur eingekerkert.

Tortuga

Das Piratennest ist lebensgefährlich. Die Abenteurer sind kaum an Land gegangen, da werden sie bereits von Piraten bedroht, die ihnen ihre Habe wegnehmen will.

Pirat

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 2
Körperbeherrschung 3	Bildung 0	Beeindrucken 0
Kraftakt 3	Fahrzeuge 3	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 3	Intuition 1	Verführen 0
Fernkampf 2 (Muskete, Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 0
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	Empathie 1
Gewandtheit 3	Sprachen 0	Besonnenheit 2
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren 0
Handwaffen 2 (Rapier)	Wahrnehmung 3	Motivation 1
Handwerk 2	Suchen 2	Tiere 0
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 3	Listigkeit 3
Ausdauer 3	Willenskraft 3	Beeinflussen 0
Überleben 3	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 0
Besonderheiten:	Rüstung: 1	Trefferpunkte: 12 Verteidigung: 3

In den Spelunken lässt sich in Erfahrung bringen, dass in Guadalupe ein besonderer Gefangener ins Gefängnis des Gouverneurs gebracht wurde. Er trug einen Sack über dem Kopf und hatte vornehme Kleidung an.

Der Schmuggler Franz Dreier (ein Elsässer) bietet sich – gegen ein kleines Entgelt an - an, die Abenteurer nach Guadalupe mitzunehmen.



Guadalupe

Auf der kleinen Insel fallen die Abenteurer schnell auf. Der gelangweilte Gouverneur, der im Übrigen Geschäfte mit dem Schmuggler macht, heißt Gerome de Bonvoison und lädt die Abenteurer zu einem Essen ein. Er redet dabei ganz offen über seinen Gefangenen, den Herzog. Der Gouverneur ist ein freundliches Schlitzohr und besitzt keinerlei Nationalstolz. Er war selbst längerer Zeit ein Freibeuter. Stellt er fest, dass die Abenteurer am Wohlergehen des Herzogs interessiert sind, schlägt er ihnen einen Handel vor: Der Herzog im Tausch gegen die Bergung eines Schatzes, den der Pirat Roche Braziliano versteckt haben soll. Gehen die Abenteurer auf den Handel ein, übergibt ihnen eine Schatzkarte, die es erst einmal zu entschlüsseln gilt (siehe unten).

Roche Braziliano (* um 1630 in Groningen; † um 1671) war ein niederländischer Pirat, der zu den Bukaniern gehörte.

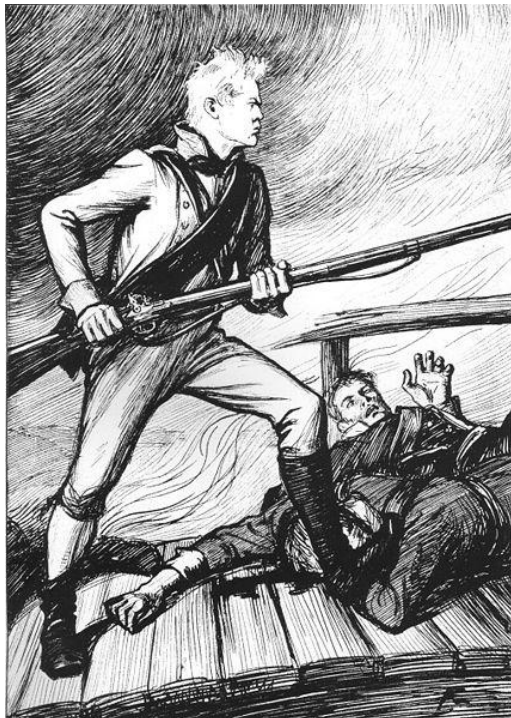
Roche Braziliano wurde um 1630 in Groningen geboren und machte von 1654 bis 1671 die Meere unsicher. Seinen echten Namen konnte man nicht mehr nachweisen, doch er ist bis heute unter seinem Spitznamen *Roche Braziliano* bekannt. Roche war ein berühmter Bukanier, der durch seine extreme Brutalität und Trunksucht bekannt war. Seine berühmtesten Taten sind das lebendige Grillen zweier Spanier, weil sie ihm nicht ihre Schweine überlassen wollten, und, dass er jeden erschießen ließ, der nicht mit ihm trinken wollte. Bevor er im Jahre 1654 nach Port Royal kapern ging, war er Freibeuter in Bahia. Nach einer Kaperung nahmen ihn die Spanier gefangen und brachten ihn nach Spanien. Er floh aus der

Gefangenschaft, kaufte dem Bukanier François l'Ollonais ein neues Schiff ab und setzte seine Kaperungen fort. Später segelte er unter der Flagge von Sir Henry Morgan.

Die Abenteurer können ein kleines Schmugglerschiff, das vor kurzem aufgebracht wurde, nehmen, die Pegasus. Der Gouverneur macht mit ihnen einen geheimen Treffpunkt in einer abgelegenen Bucht von Guadalupe aus.

Die Abenteurer müssen in den Spelunken von Guadalupe eine Mannschaft heuern. Sie muss mindestens aus zwei Navigatoren, vier Vollmatrosen und 6 Leichtmatrosen bestehen. Auf Guadalupe können diese innerhalb von zwei Tagen gefunden werden. Fünf davon heuern freiwillig, drei müssen überredet werden und zwei shangheit. Zwei Drittel der Mannschaft sind Halsabschneider. Man kann ihnen nicht trauen.

> **Matrose (siehe „Pirat“)**



Die Schatzkarte

Die Schatzkarte enthält Breiten- und Längenangaben (sie befindet sich in spanischen Hoheitsgewässern bei Trinidad) und nautische Anweisungen. Außerdem enthalten sie folgende Anweisungen: „Die steinernen Zwillinge weisen den Weg, 50 Schritt nach Nord, 13 Schritt nach Nordwest, wende dich nach Osten!“ Diese Angaben wurden in einer Geheimschrift geschrieben. Darüber hinaus befinden sich noch ein paar kryptische Anweisungen in holländisch, die der Gouverneur bereits übersetzen ließ.

„Erstens: Bitte St. Georg und St. Andreas je zwei mal um Hilfe, einmal mit Punkt, einmal ohne!“ (Hinweis auf die Geheimschrift)

Alphabet „de la Buse“

Ä	Ç	È	B	D	F	T	Š
•G	I•	K•	H	J	L	X	•U•
•M	•O	•Q	N	P	R		•

A - J	F - L	K - E	P - Π	U - <
B - J	G - □	L - □	Q - F	V - <
C - □	H - □	M - 7	R - Γ	
D - □	I - □	N - 7	S - V	
E - L	J - □	O - Π	T - V	



„Zweitens: Lass die Toten ruhen!“
(Hinweis auf Fallgrube unter Schädeln am Ende der 50 Schritte nach Norden)

„Drittens: Folge dem Pfad der Siebenschläfer!“
(gehe in Höhle)

„Viertens: Das Taufbecken muss immer gefüllt sein!“
(In der Höhle befindet sich ein Trog, der mit Seilen verbunden ist. Der Trog muss mit Wasser gefüllt sein, um Falle in Höhle zu sichern.)

„Fünftens: Begrüße den Bischof, wie es sich geziemt!“
(bücken und Ring an einem Ast küssen, um der Falle zu entgehen, die den Schatz sichert)

- > Handout: Schatzkarte
- > Handout: Text
- > Handout: Text in Geheimschrift

Meuterei!

Die Matrosen zetteln eine Meuterei an, um an den Schatz zu gelangen.

> Pirat

Der Gouverneur

Zurück in Guadalupe müssen die Abenteurer feststellen, dass der Gouverneur – aufgrund seiner kriminellen Machenschaften - abgesetzt und in seinem eigenen Gefängnis eingekerkert wurde. Er kann den Abenteurern nützlich sein, wenn sie ihn und die Piraten befreien, mit denen er die Zelle teilt.

Der Herzog wurde inzwischen von einer Fregatte abgeholt und in das neu gegründete Baton Rouge in Louisiana gebracht. Das kleine Gefängnis wird bewacht und befindet sich innerhalb der Befestigungsanlagen.

Musketier

Stärke 3	Intelligenz 2	Charisma 2
Körperbeherrschung 1	Bildung 1	Beeindrucken 2
Kraftakt 2	Fahrzeuge 1	Einschüchtern 2
Geschicklichkeit 3	Intuition 1	Verführen 2
Fernkampf 3 (Muskete, Pistole)	Kreativität 1	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 1	Logik 1	Empathie 1
Gewandtheit 3	Sprachen 0	Besonnenheit 3
Handgemenge 3	Wissenschaft 0	Imitieren 1
Handwaffen 3 (Rapier)	Wahrnehmung 3	Motivation 1
Handwerk 1	Suchen 1	Tiere 2
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 3	Listigkeit 2
Ausdauer 2	Willenskraft 3	Beeinflussen 1
Überleben 1	Selbstbeherrschung 2	Verstellen 1
Besonderheiten:	Rüstung: 1	Trefferpunkte: 12 Verteidigung: 3

Verfolgung

Das Schiff der Abenteurer wird verfolgt vom französischen Piratenjäger Marc Beaudelieu und seinem Schiff, der Scandaleuse. Es hat doppelt soviel Besatzung und Kanonen und ist gleich schnell. Nach drei erfolgreichen

CHECK's Intelligenz + Fahrzeuge wurde die Pegasus auf Kanonenreichweite eingeholt (nur Buggeschütz). Nach drei weiteren erfolgreichen CHECK's Intelligenz + Fahrzeuge auf Enterreichweite.

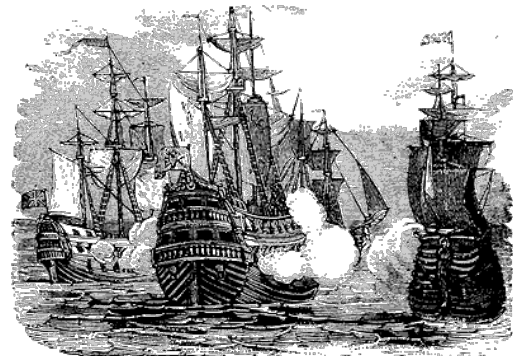
Kapitän Beaudelieu

Stärke 3	Intelligenz 3	Charisma 3
Körperbeherrschung 3	Bildung 2	Beeindrucken 0
Kraftakt 3	Fahrzeuge 5	Einschüchtern 3
Geschicklichkeit 3	Intuition 3	Verführen 2
Fernkampf 2 (Muskete, Pistole)	Kreativität 2	Überzeugen 1
Fingerfertigkeit 1	Logik 3	Empathie 2
Gewandtheit 3	Sprachen 2	Besonnenheit 3
Handgemenge 3	Wissenschaft 3	Imitieren 0
Handwaffen 4 (Rapier)	Wahrnehmung 3	Motivation 4
Handwerk 2	Suchen 2	Tiere 0
Heimlichkeit 1	Wachsamkeit 4	Listigkeit 4
Ausdauer 3	Willenskraft 4	Beeinflussen 1
Überleben 2	Selbstbeherrschung 3	Verstellen 0
Besonderheiten:	Rüstung: 1	Trefferpunkte: 12 Verteidigung: 3

> Matrose (siehe Pirat)

Ende

Die „Pegasus“ segelt in die untergehende Sonne, während um sie herum Kanonenkugeln ins Wasser klatschen, die von der Festung von Guadalupe aus auf sie abgefeuert werden.



„Erstens: Bitte St. Georg und St. Andreas je zwei mal um Hilfe,
einmal mit Punkt, einmal ohne!“

„Zweitens: Lass die Toten ruhen!“

„Drittens: Folge dem Pfad der Siebenschläfer!“

„Viertens: Das Taufbecken muss immer gefüllt sein!“

„Fünftens: Begrüße den Bischof, wie es sich geziemt!“

