How to be a Hero

VON SEGELN UND PIRATEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Von Segeln und Piraten 3
- Anmerkungen für den Spielleiter 3
- Einleitung 5
- Das Abenteuer 6
- Die Taverne „al casco reventado“ 6
- Die Straßen von Havanna 9
- Im Hafen 11
- Das Castillo de la Real Fuerza 14
- Auf dem Markt 15
- Die Kathedrale (Opa Opium) 16
- Kasernenverwaltungsgebäude (tagsüber) 20
- Kasernenverwaltungsgebäude (nachts) 21
- Castillo San Salvador de la Punta 22
- Das Ende 25
- Charaktere (NPCs) 28

VON SEGELN UND PIRATEN

Wo spielt das Abenteuer?: Karibik - Havanna

Wann spielt das Abenteuer?: 1690

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: HTBAH-Regelwerk

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2 bis 4 Spieler (ideal sind 4 Spieler) plus einen Spielleiter

Schwierigkeit für den Spielleiter: leicht

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel

Spieldauer: ca. 5 Stunden

Anmerkungen für den Spielleiter

Zusammenfassung (für den Spielleiter gedacht)
Die Spieler sind Teil einer Mannschaft unter der Führung Kapitän „Dotterbart“. Während ihr euch in einer spanischen Stadt aufhaltet, um eure Ware zu verkaufen, bekommt ihr die Information, dass morgen Nachmittag ein unscheinbares kleines Kriegsschiff voller spanischer Piaster (30.000) für die spanische Kriegsführung hier ankern soll. Sie muss einen Zwischenstopp einlegen und wird weitere 2 Tage neu beladen. Ziel der Spieler ist es an die Beute zu gelangen. Erst muss eine Rattenplage an Bord vorgetäuscht werden und Uniformen besorgt werden. Danach muss die Hafenkette sabotiert und die Schiffswachen betäubt werden. Anschließend muss die Gruppe mit dem Schiff aus dem Hafen fliehen.

Farbliche Markierungen
Blaue Stellen: Beschreibungen zum Vorlesen

Grüne Stellen: Gesprochenes (Spielleiterhilfe)

Rote Stellen: Talentwurf-Abfrage

Abenteuer ist in Szenen unterteilt, um die Übersicht zu fördern. Es gibt Szene, Interaktion und Ergebnis.

Währung Peso
1 Real sind 100 Centavos

1 Piaster ist eine 8 Reales-Münze

1 Piaster hat eine heutige Kaufkraft von 100 Euro

Es gibt ½, 1, 2, 4 und 8-Reales-Münzen

Preise halten sich ungefähr an:

- 1l Bier = 5 Centavos
- 1 kl. Mahlzeit mit Bier =12 Centavos
- 1 gr. Mahlzeit = 50 Centavos
- Eine Nacht in einer Unterkunft = 50 Centavos

Da sie alle momentan als Piraten angestellt sind, besitzen sie 2 Reales.

Nahrung

Um das Abenteuer möglichst realistisch zu gestalten, können die Charaktere müde werden und Hunger bekommen. Wann und wie Hunger und Müdigkeit beispielsweise zu managen sind, entscheidet der Spielleiter. Normalerweise setze ich 1,5h Spielzeit an, was für mich ein Tag im Abenteuer ist.

Bettruhe/Sperrstunde

Gegen 21 Uhr ist Nachtruhe. Die Charaktere werden müde, und auf den Straßen darf man sich eigentlich auch nicht blicken lassen. Die Spieler können sich entscheiden in der Taverne „Zum berstenden Rumpf“ zu schlafen oder aber heimlich durch die Straßen schleichen zu lassen. Zweiteres kann allerdings üble Folgen haben, da z.B. die Nachtwache sie sehen könnte und wissen möchte, was die Spieler zu dieser Zeit noch auf der Straße zu suchen haben.

Temporäre Interaktionen

Das Abenteuer ist teilweise chronologisch aufgebaut, deswegen gibt es in diesem Abenteuer Interaktionsmöglichkeiten, deren Erlebnis ablaufen kann. Befindet sich die Gruppe zu einem bestimmten Zeitpunkt an einer anderen Stelle werden bestimmte Szenarien nicht erlebt und können auch nicht wiederholt werden. Dies sind kleine Hilfen, die es der Gruppe erleichtern bestimmte Aufgaben zu lösen.

Fremdsprachen

Da das Abenteuer in Havanna spielt, sprechen alle Wachsoldaten erstmals auf Spanisch. Diese können auch Englisch, jedoch werden **alle sozialen Talente** nun um 20 erschwert. Dies bedeutet eine große Sprachbarriere. Wenn diese nicht gewünscht ist, kann man die Wurfproben auf Spanisch vernachlässigen. Um Fremdsprachen abzudecken wird das Talent Lesen und Schreiben verwendet. Hat ein Spieler einen Wert von 30 kann er einfache Sätze verstehen (Wer bist du? Etc.) Besitzt ein Spieler einen Wert von 60 kann er eine Fremdsprache völlig beherrschen. Bei einem Wert von 90 sind es schon 3 Fremdsprachen.

Schiffstypen

Jedes Schiff hat einen Kapitän. Möchte nun ein Schiff ein anderes Schiff einholen muss es auf folgende Werte würfeln. Dazu hat jedes Schiff einen Geschwindigkeitstalent, um die Würfe auszugleichen: **Nautik, Mannschaftsstärke, Mannschaftsstärke** Dies ist in diesem Abenteuer noch nicht von Bedeutung.

	Trefferpunkte	Kanonenzahl	Geschwindigkeit
Kanonenboot	100	4	7
Schoner	200	20	5
Brigg	500	30	4
Fregatte	750	60	3
Schlachtschiff	1000	100	1

Um Breitseiten oder Festungsbatterien, die gleichzeitig mit mehreren Kanonen schießen, abzubilden, ohne jeden Schuss einzeln zu erwürfeln, kann wie folgend gerechnet werden.

1. Wurf auf den "Schießen"-Wert des Schützen.

2. Misslungen? Kein Geschütz hat getroffen.

3. Erfolgreich? Nun wird mit einem W100 die Prozentzahl bestimmt, wie viel Prozent der Kanonen getroffen haben.

4. Der Schaden der getroffenen Kugeln: Prozentzahl erfolgreicher Treffer*Kanonenanzahl der Batterie*Schaden einer Kanone

Die Karte



Einleitung

Einleitungstext (für die Spieler gedacht)

1690, Karibisches Meer. Genauer gesagt Havanna. Seitdem es die Seefahrt gab, gab es auch jene, die sich an diesem Handel bereichern wollen. Piraten. Männer, die sich darauf spezialisiert haben, blitzschnell aus dem Hinterhalt arglose Handelsschiffe zu kapern. Durch die Entdeckung der neuen Welt und der Möglichkeit weiteste Entfernungen mit dem Schiff über Ozeane zu überwinden, befindet sich die Piraterie auf ihrem Höhepunkt. Es ist ein Zeitalter, indem auf den langen Seereisen ein erhebliches Risiko besteht entweder seine Habe oder sein Leben zu verlieren. Es ist eine Zeit, indem Gewalt und das Gesetz des Stärkeren vorherrschen. Schmuggler und Plünderer, die sich die Situation der nicht zu beherrschenden

Weite des Meeres zu Nutze machen. Ein Zeitalter voller Mysterien und Gerüchte, sowie gewaltigen Legenden. Geschichten, welche noch in Jahrhunderten erzählt werden. Von Schätzen, Raubzügen und Entdeckungen, die sich keine Menschenseele vorstellen kann. Orte, die noch kein Mensch jemals betreten und wieder verlassen hat. Männer, die auf der Suche nach dem Glück ihres längst verwirkt haben. Männer, die auf der Suche nach dem schnellen Geld sich für ewig der See versprachen. Manchmal auch arme Seelen, die dem unglücklichen Umständen entsprechend sich einen Platz in der Welt suchen. Dennoch immer getrieben von ihrer ungesättigen Habgier und königlichen Piraten-Jägern, die versuchen Ordnung in die noch neue Welt zu bringen. Ein manch einer kann sich als Freibeuter verkaufen, doch zu welchem Preis? Der Preis ist die Freiheit und dies lässt sich euer Kapitän nur aus den toten Händen entreißen. Ihr seid Teil der Crew des berüchtigtem Kapitäns Dotterbart. Der gefährlichste Pirat in der Karibik, wenn nicht sogar auf der ganzen Welt. Euer Schiff „das heulende Huhn“ ist nach einer erfolgreichen Kaperfahrt voller Gewürze, Materialien und Versorgungsgüter, die nun unter der Hand verkauft werden müssen. Doch für Männer, die niemals den Hals voll bekommen, erschließt sich eine waghalsige Mission, die euch den vorläufigen Ruhestand bringen könnte oder eine Chance auf ein freies Leben.

Das Abenteuer

Tag 0, Abend

Szene:

Ihr sitzt in mitten einer Taverne an einem Tisch. Jeder von euch hat ein Bier vor sich stehen. Die Stimmung ist ausgelassen und eure Mannschaft betrinkt sich nach der großen Beute und dem bevorstehenden Verkaufserlösen. Die Taverne befindet sich im gerade noch so Hafenviertel der Stadt. Eine Gegend, in der nicht viele Fragen gestellt werden. Hier versammeln sich viele scheinheilige Gestalten, die den spanischen Patrouillen nicht über den Weg laufen wollten. Die Taverne hört auf den Namen „al casco reventado”, was so viel bedeutet, wie „Zum berstenden Rumpf“. Sie ist eine große Taverne aus Stein. Es riecht nach Wein Bier und frischer Seeluft. Außerdem riecht es aus der Küche nach deftigem Essen. Es laufen zwei Kellnerinnen mit vollen Tabletts herum und hinter der Theke steht ein Mann, der ein Bier nach dem anderen zapft und den ein oder anderen Rum ausschenkt. Wie in jeder Taverne gibt es reichlich Bier und vielleicht auch eine Handvoll Gerüchte.

Interaktion:

Die Spieler können sich zum ersten Mal unterhalten und sich umsehen.

Ergebnis:

Springe zu **Taverne „al casco reventado“**.

Die Taverne „al casco reventado“

Die Taverne ist ein Innenhof eines Gebäudes und wird umringt von Bögen und Säulen. Es stehen viele Tische und Hocker oder Sitzgelegenheiten herum. Auf einer kleinen Bühne spielt eine Band, bestehen aus einer Gitarre, einer Geige und einem Trommler, zugleich singt eine Frau ein fröhliches Lied und es wird dazu getanzt. Die Stimmung ist sehr ausgelassen. Der Raum ist nach oben offen und wird nur durch hölzerne Gitter geschlossen, an den Rebstöcke wachsen. wird durch eine Vielzahl an Öllampen beleuchtet. Es gibt eine Theke, rechts davon scheint die Küche zu sein, denn ab und zu läuft dort eine Bedienung mit Essen durch. Links neben der Theke ist eine Tür mit der Aufschrift „Privat“ zu sehen. Gegenüber der Theke am anderen Ende des Raumes geht eine Treppe hoch zum 1. Stock. Dort sind ringsum die Zimmer der großen Gaststätte zu finden, sodass von diesem Flur in den Innenhof eingesehen werden kann.

Ein Spieler sieht sich um:

Links neben der Theke ist eine Tür mit der Aufschrift „Privat“ zu sehen. Gegenüber der Theke am anderen Ende des Raumes geht eine Treppe hoch zum 1. Stock. Dort sind ringsum die Zimmer der großen Gaststätte zu finden, sodass von diesem Flur in den Innenhof eingesehen werden kann. Dem Spieler fällt auf, dass der Kapitän an der Ecke des Tresens mit dem Wirt gebückt über etwas reden.

Gehen sie zum Kapitän schickt er sie weg, da er nun in einem wichtigen Gespräch ist.

Der Auftrag

Nach einiger Zeit fällt einem der Spieler auf, dass eine neue Runde Bier bestellt werden muss. Nachdem eine Kellnerin gerufen wurde, kommt eine aufreizende Frau an den Tisch herangetreten.

„Was darfs sein Schätzchen, nochmal 4 Bier? Darfs sonst noch was sein? Die Küche schließt bald.“

Die Bedienung geht. Als sie nach kurzer Zeit mit der Bestellung wiederkommt, beugt sie sich zum Tisch hinunter und sagt, dass der Kapitän euch alle vier im Hinterzimmer sprechen möchte. Das Hinterzimmer befindet sich hinter der Tür zum privaten Bereich direkt die erste Tür links.

Privater Bereich – Raumbeschreibung:

Hinter der Tür erschließt sich euch an kleiner Flur. Hier ist es nicht so laut, dennoch ist das Saufgelage in der Taverne noch zu hören. An den Wänden hängen Öllampen und die Tür des erwähnten Hinterzimmers ist angelehnt. Nach einigen Metern geht auch eine Tür nach rechts (Lagerraum) ab.

Hinterzimmer - Raumbeschreibung:

Es ist ein kleiner Raum mit einem Tisch und 6 Stühlen. Hier werden wohl ab und an geheime Unterhaltungen oder Glücksspiel betrieben. Der Kapitän sitzt am Tisch. Vor sich eine Flasche Rum und 5 Gläser.

Lagerraum: Hier kommen die Spieler nur hin, wenn sie an der Hintertür-Zimmer vorbei geschlichen sind. (Talent: Schleichen bei Fehlschlag setzt Szene ein).

Ihr befindet euch in einem kleinen Lagerraum. An der Decke hängen ein paar Würste und es stehen Säcke mit Kartoffeln und Gemüse herum. Auch einige Obstkörbe gefüllt mit Äpfeln, Birnen und Citrusfrüchten sind zu sehen. In einem Regal stehen Gefäße mit eingelegten Sachen, wie Oliven und Gurken.

Szene:

Wenn die Gruppe das Hinterzimmer betritt oder die Schleichenprobe verfehlt.

„Ah, Männer. Reinkommen, reinkommen. Macht doch einer die Türe zu. Und? In Feierlaune?“ Kurze Antwortzeit. „Jaja, was frag ich denn. Hier die Herren, einen Rum für jeden.“ Er teilt jedem einen Schnaps und erhebt sein Glas. „Auf eine glorreiche Ausbeute möchte ich sagen, haha!“ Kippt den Schnaps weg. „So nun zu einem anderen Thema. Mir hat ein Vögelchen gezwitschert, dass morgen Nachmittag ein spanisches Schiff hier anlegen soll. Es wird neu beladen und ist deshalb nur kurz hier, um Vorräte zu aufzustocken. Das Ganze sollte höchstens 2 Tage dauern. Das ist erstmal nichts Besonderes, aber laut meinen Informationen soll dieses Schiff die spanische Kriegskasse füllen und transportiert deshalb 30.000 (810kg) Piaster. Ist das was?“ Lehnt sich zurück. „Das Schiff ist eine Art Brigg. Schnell und nicht so viel Feuerkraft. Deswegen auch wenig Besatzung, aber nicht ohne. Ich würde schätzen, dass dort 20-30 Männer an Bord sind, doch ich will diesen Schatz!“

Der Plan

Interaktion:

Ich habe auch schon einen genialen Plan, der euer hohes Risiko belohnen wird. Aufpassen! Wir kapern das Schiff, HAHAHA! Ist das was? Kurze Pause. Naja, also IHR stehlt das Schiff, aber ich weiß, wie ihr das am besten anstellt. Also die Crew der „Santa Santiago“ ist schon Wochen unterwegs. Die kennen sich alle untereinander, sprich: Die Crew muss weg. Wie schafft man es also, dass eine komplette Crew vorläufig wegfällt? Kurze Pause. Die Crew muss irgendwohin, wo sie nicht so einfach wieder wegkommt. Deswegen schicken wir sie in Quarantäne. Na, geil, oder? Dafür müssen wir eine Rattenplage an Bord vortäuschen. Die Angst vor der Pest sorgt dafür, dass die ganze Mannschaft zum Doktor muss. Dort wird sie unter Beobachtung gehalten, ob sich die Pest verbreitet. Natürlich wird das Schiff nicht unbeobachtet sein. Es werden also Wachposten der Stadt zugeteilt. So eine extra Schicht machen nur die Volldeppen. Aber auch Volldeppen erkennen Piraten. Nun zum zweiten Teil meines Plans. Wir besorgen uns Uniformen und die Volldeppen, sodass die gar nicht merken, wer gerade das Kommando über das Schiff hat. Am letzten Abend wird ein Stadtfest abgehalten, sodass auch die Wachposten den ein oder anderen Wein trinken werden. Das reicht natürlich nicht, also müssen wir den Wein panschen. Mit was? Kurze Pause. Mit Opium, HAHAHAHA. Wir müssen dafür sorgen, dass Matrosen sich die Lampen ausknipsen. Mit Schnaps werden wir das auf keinen Fall erreichen. Wir versetzen den Wein vom Weinhändler am Hafen mit einer richtig ordentlichen Opiumdosis, sodass das richtig reinballert. Das wird die Männer dermaßen aus dem Leben schießen, dass wir leichtes Spiel haben. Zudem braucht ihr natürlich 4 spanische Uniformen. Diese werdet ihr in der Kleiderkammer des Kasernenverwaltungsgebäude finden. Die spanische Armada sucht immer neues Kanonenfutter. Seht aber zu, dass ihr euch naja, spanisch verhaltet. Dann wird das schon irgendwie funktionieren. Oder ihr steigt, da einfach ein, wenn weniger Leute anwesend sind. Wann ist das? Naja, bei Nacht ihr Hohlgeschosse! Um nun besagtes Opium in dermaßen großen Mengen zu beschaffen, bedarf es dem hiesigen Schwarzmarkt. Ich trag euch mal eine Kontaktperson auf der Karte ein. Sie wird auch der „Opa Opium“ genannt. So jetzt zum finalen Teil des Plans. Um 21 Uhr ertönen hier Kanonenschüsse, dass bedeutet hier werden die Schotten dicht gemacht. Kein Schiff kommt hier raus oder rein. Zwischen zwei Festungen wird eine Kette gespannt, die einen Fluchtversuch unmöglich machen. Es sei denn, man kann diese Kette irgendwie umgehen. Zerstörung ist wohl unmöglich, da sonst der Hafen mit Kriegsschiffen geschlossen wird und dann ist wirklich Hopfen und Malz verloren. Vielleicht schaut ihr euch dann erstmal da um.

„Wenn das alles geschafft ist, treffen wir uns am Notfalltreffpunkt. Da werde ich auf euch warten. Ich bekomme 2/3 des Schatzes und ihr könnte mit dem Rest und dem Schiff tun und lassen was ihr wollt. Klingt, dass nach einem Deal? Achja, und euer Gehalt vom Erlös unserer Verkäufe in der Zeit bekommt ihr natürlich auch.

Improvisation

Aber heute feiert erstmal. Die Erlöse sind uns ja erstmal sicher. Ein Runde Bier und eine Flasche Rum geht auf mich Jungs. Bis wir uns wiedersehen, lasst eure von Popeln ramponierten Finger von meinem Silber. Und denkt dran: Absolute Vorsicht. Wenn ihr entlarvt werden, weil ihr wieder zittrige Finger hattet, kenn ich euch nicht. Ihr werdet allein baumeln. Und auch kein Muks an die anderen. Ich hab euch dazu ausgewählt, weil ich euch für die fähigsten Leute halte. Also Maul halten.

Ergebnis:

Insgesamt hat die Gruppe 3 Tage Zeit bis das Schiff wieder ablegt. In dieser Zeit müssen die Aufgaben erledigt sein.

1. Tag: Ankunft der Santa Santiago; Begegnung mit Bappo

2. Tag: Lieferung des Schwarzpulvers

3. Tag: Stadtfest und geplante Flucht

4. Tag: Eigentlicher Abreisetag der Santa Santiago

Wenn die Spieler Taschengeld vom Kapitän fordern gewährt er ihnen jeweils 1 Reales. Außerdem kann sie zum Quartiermeister gehen (Im Bauch des "heulendes Huhns"). Er soll der Gruppe die Ausrüstung geben, die sie brauchen. (*Er hat viel, aber nicht alles.*)

Die Taverne (Wenn die Gruppe nochmals in die Taverne geht)

Szene:

In der Taverne ist immer Betrieb. Gäste werden bedient und der Wirt zapft kontinuierlich Bier. Es herrscht eine ausgelassene Stimmung, Musik wird gespielt und es riecht nach Suff Rauch und Männerschweiß. Man kann einen Hauch von Seeluft schmecken.

Interaktion:

Die Gruppe kann mit dem Wirt reden. Möchte die Gruppe Informationen erhält sie diese gegen 1 Reales. Außerdem kann die Gruppe nochmal mit Kapitän Dotterbart reden.

Ergebnis:

Die Gruppe erfährt, dass das Castillo de la Fuerza einen kritischen Mangel an Schwarzpulver besitzt. Sie ist nicht in der Lage zu feuern, doch am 2. Tag trifft eine Schwarzpulverlieferung ein, die diesen Notstand beseitigen soll.

Die Straßen von Havanna

Havanna ist eine wohlhabende Stadt, die durch ihre zahlreichen Piratenangriffe zu einer wahren Festung ausgebaut worden. Sie wird als Schlüssel zur Neuen Welt und Bollwerk der westindischen Inseln“ bezeichnet. Hauptaugenmerk der Stadt sind ihre zwei riesigen Festungen das „Castillo de la Real Fuerza“ oder das „Castillo de los Tres Reyes del Morro“. Ansonsten ist sind die Straßen sehr sauber, was dem enormen wirtschaftlichen Aufschwung der Stadt zu verdanken ist. Fast jedes Schiff aus süd- und mittelamerikanischen Gewässern läuft hier an, um dann von Kriegsschiffen nach Spanien eskortiert zu werden. Deshalb sind viele Kriegsschiffe derzeit im Hafen vor Anker.

Auf den Straßen von Havanna

Wenn sich die Gruppe zu auffällig verhält

Szene:

Verhält die Gruppe sich in irgendeiner Weise auffällig begegnet sie einer Patrouille (3 Männer).

Interaktion:

Die Patrouille fragt auf Spanisch, wer sie sind und was sie in Havanna machen. Kann Einer der Gruppe auf Spanisch antworten (Talent: Lesen/Schreiben) wird sie nicht weiter belästigt und kann weiterziehen. Ansonsten werden weitere 3 Folgefragen gestellt. Basierend auf den Antworten der Gruppe. (Bsp. Gruppe: Sie seien Seefahrer – Was bedeutet denn Lee-Seite eines Schiffes? etc.) Lügen sie, muss auf das Talent Lügen gewürfelt werden. Scheitert ein Wurf muss die Patrouille entweder bestochen oder bekämpft werden oder die Gruppe flieht (Talent: Ausdauer).

¡Alto! ¡Alto ahí mismo! (Halt, bleiben Sie stehen!))

¿Quiénes son ustedes? (Wer seid ihr?))

¿Qué están haciendo aquí? (Was macht ihr hier?))

¿Sois mercaderes? (Seid ihr Händler?))

¿Qué tienes en los bolsillos? (Was habt ihr in euren Taschen?))

Ergebnis:

Wenn kein Kampf stattgefunden hat, kann die Gruppe sorglos weiterziehen.

Wurde ein Schuss abgeben strömen weitere Wachsoldaten in die Gasse und die Gruppe kann fliehen (Talent: Ausdauer) oder wird verhaftet, als Piraten identifiziert und gehängt.

Wurde die Patrouille besiegt.

Loot:

3 Uniformen (blutverschmiert: Brauchbarkeit liegt am Spielleiter: Viel Blut unbrauchbar, wenig Blut: kann als Tarnung verwendet werden)

3 Degen

3 Musketen (15-mal Munition)

3 Reales

Wenn die Gruppe nachts unterwegs ist

Szene

In einer wenig einsichtigen Straße werdet ihr von zwei vermummten Personen überfallen. Sie sind in dieser Gasse zwischen den Personen eingesperrt. Der vordere Bandit fängt an zu reden.

„Hey ihr da, stehenbleiben. Na ihr Landratten? Wenn ihr nicht wollt, dass ich euch die Kehle aufschlitze, solltet ihr schnellstmöglich eure Wertsachen in meine Hosen wandern lassen."

„Seh ich so aus als ob ich Witze mache? Jetzt mal Hosen runter und her mit eurem Bargeld und was ihr sonst noch so dabeihabt. Ihr habt keine Chance. Also rückt die Kohle raus!"

„Ihr wollt es wohl auf die harte Tour, na was, wir werden euchs zeigen."

Interaktion:

Die Gruppe muss die Banditen bekämpfen. Wird ein Schuss abgefeuert, kommt eine Patrouille hinzu (**Wenn die Gruppe sich auffällig verhält**).

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
22	**15**	**5**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1
Klingenwaffen: 40 + 22 = **62**	Straßenkunde: 60 + 15 = **75**	Menschenkenntnis: 30 + 5 = **35**
Schleichen: 75 + 22 = **97**	Orientierung: 30 + 15 = **45**	Lügen: 10 + 5 = **35**
Schießen: 75 + 22 = **97**	Piraterie: 60+ 15 = **75**	Begeistern/Führen: 20 + 5 = **25**
Kloppen: 30 + 22 = **52**		

Ergebnis:

Die Banditen wurden besiegt.

Loot:

2-mal einfache Kleidung (Hemd, Hose, Halstuch, Sandalen)

1 Goldohrring

2 rostige Säbel

2 leere Lederbeutel

Im Hafen

Im Hafen ist jeder Ankerplatz belegt und es stehen noch etliche Schiffe an, heute noch ihre Waren abladen zu können. Jedes Schiff wird in einem enormen Tempo be- und entladen. Gleichzeitig steht an jedem Schiff mindestens ein Notar, der genaustens die Waren kontrolliert und protokolliert. Viele große starke Männer tragen noch mehr Waren mit sich. Gleichzeitig kann man hier Schiffe entdecken, die zurzeit gewartet oder repariert werden. Ihr seht Schiffe mit vielen Einschlagslöchern von Kanonenkugeln oder abgebrochenen Masten. Schiffe, die den Piratenangriffen gerade noch entkommen sind.

Santa Santiago (tagsüber)

Szene:

In einiger Entfernung könnt ihr ein Schiff unter spanischer Flagge entdecken, dass durch mehrere Männer bewacht wird. Ein ganzer Bereich um das Schiff ist durch Wachposten abgesteckt.

Interaktion:

Die Gruppe kann weiter gehen oder sich den Ankerplatz der Santa Santiago genauer betrachten, dabei darf sie sich nicht zu auffällig oder zu nah positionieren, ansonsten wird sie von der Patrouille angesprochen. Ein Kampf würde hier dazu führen, dass die Gruppe gefangen genommen wird und als Pirat den Strick erleidet.

Ergebnis:

Die „Santa Santiago“ ist ein Schiff des Typs Brigg. ist ein zweimastiges Segelschiff.

Talentwurf Nautik: Zusätzlich ist sie mit Rahsegeln an beiden Masten ausgestattet. Zusätzlich wird am Großmast ein Schratsegel gefahren, das bei dieser Takelungsart Briggsegel heißt. Sie besitzt 15 Kanonen pro Seite, und ist damit eher schwer bewaffnet. Ihre Besatzung schätzt ihr auf ungefähr 30 Mann. Zum einfachen Segeln benötigt man jedoch, wesentlich weniger. Vielleicht 5 Mann. Sie hat einen gelben Rumpf und weiße Segel, auf den das Zeichen der spanischen Armada zu sehen ist.

Santa Santiago (nachts, Rattenplage)

Szene:

Das Schiff liegt ruhig im menschenleeren Hafen. Auf dem Schiff brennen mehrere Öllampen und zwei Gardisten mit Musketen gehen auf dem Schiff Patrouille. Vor dem Steg zum Schiff stehen ebenfalls zwei Gardisten. Es ist eine relativ heiße Nacht, sodass mehrere Bullaugen offen sind, welche nicht vom Steg erreichbar sind.

Interaktion:

Die Gruppe kann in einiger Entfernung ins Wasser gehen (Talent: Schwimmen) und die Ratten aus dem Käfig durch ein Bullauge in das Innere des Schiffes unbemerkt (Talent: Schleichen) einlassen.

Ergebnis:

Die Ratten sorgen nun dafür, dass die Crew auf dem Schiff evakuiert und in Quarantäne gesteckt wird.

Talent urbanes Wissen: Die Crew wird durch einen Wachdienst der Stadt ersetzt. Dieser Wachdienst beträgt nur 7 Mann. (3 am Tag und 4 in der Nacht)

Hafen (2. Tag, Schwarzpulverlieferung)

Nur, wenn die Gruppe die Information vom Wirt erhalten haben. Oder sich an diesem Tag am Hafen nochmal genauer (Talent: tech. Wissen oder Chemie) umsehen.

Szene:

Unter einem Pavillon aus Holz und einem Strohdach könnt ihr mehrere kleine Fässer entdecken. Bei näherer Betrachtung sind das die genannten Schwarzpulverfässer für das Castillo. Ein Offizier ist gerade dabei die Fässer zu zählen und den Wareneingang zu protokollieren.

Interaktion:

Besitzt die Gruppe bereits die Uniformen, kann sie sich dazu melden die Fässer in das Castillo zu tragen (Talentwurf: lügen. Wurf wird um 30 erschwert, wenn sie nicht auf spanisch sprechen (Talentwurf: Lesen/Schreiben)). Ein Offizier begleitet die Gruppe in das Castillo und teilt ihnen mit, dass neben jede Kanone ein Fass zu stellen ist.

¿Quiénes son ustedes? (Wer seid ihr?)

¿Te han ordenado que vengas aquí? (Seid ihr hier hin befehligt worden?)

El polvo negro debe ser llevado al fuerte. (Das Schwarzpulver muss in das Fort getragen werden.)

Se coloca un barril de pólvora negra al lado de cada cañón. (Neben jede Kanone wird genau ein Fass Schwarzpulver gestellt.)

Eine andere Möglichkeit wäre es die Fässer aus großer Entfernung mit einem Gewehr zu entzünden (Talent: Schleichen und Talent: Schießen). Nach dem Schuss sollte die Gruppe schnellstmöglich das Gebiet verlassen und meiden.

Ergebnis:

Die Gruppe kann den Anweisungen Folge leisten und dem Offizier in das Innere der Festung folgen oder das Schwarzpulver explodiert.

Weg 1:

Springe zu **„Das Castillo de la Real Fuerza“**

Weg 2:

Szene:

Mit einem riesigen Knall explodiert die Schwarzpulverlieferung, die Menschen, die sich zu diesem Zeitpunkt dort aufgehalten haben, werden in tausende Fetzen zerrissen und die Schrapnelle der Fässer und der umliegenden Gegenstände verletzen alle in einem Radius von 20 Metern. Es wird geschrien und gerufen. Der ganze Hafenabschnitt steht in Flammen und die Zugbrücke zum Castillo wird direkt geschlossen. Es werden Eimer an Wasser aus dem Hafenbecken zum Löschen der Feuer gebracht und die Verletzten werden von der Unfallstelle weggetragen. Alles wirkt sehr unkoordiniert. Jeder tut etwas. Einige Schiffe im Hafen stehen blitzschnell in Flammen.

Interaktion:

Die Gruppe sollte schnellstmöglich das Weite (Talent Schleichen oder Ausdauer) suchen, da sie sonst von einer Patrouille direkt festgehalten wird. Wird die Gruppe geschnappt, erkennen die **Gardisten** die Schmauchspuren des Schützen und werden verhaftet.

Ergebnis:

Wird die Gruppe geschnappt, werden sie als Piraten entlarvt und gehangen.

Ist die Gruppe in der Aufregung entkommen ist die Stadt in Alarmbereitschaft. Das bedeutet, dass sie **mindestens einmal** mit einer Patrouille in Berührung kommen. Wäscht sich der Schütze nicht die Schmauchspuren, wird dies eine Frage in der Patrouillenbegegnung sein.

Dem Castillo fehlt es an Schwarzpulver und ist somit nicht in der Lage **bei der Flucht** mit der „Santa Santiago“ auf das Schiff zu feuern.

Weinhändler am Hafen

Szene:

Gegenüber dem Ankerplatz der „Santa Santiago“ befindet sich ein Weinhändler. Dieser Händler hat für die Feiertage seinen Laden mit einem Stand erweitert. Der Laden heißt „Vargas Warwas tienda de cata de vinos“ (Talent: Lesen/Schreiben: Weinverköstlichkeitsladen). Vor dem Geschäft ist ein Tresen aus Holz aufgebaut, welcher mit festlichen Girlanden geschmückt ist. Hinter dem Tresen steht, etwas erhöht, eine Glasglocke gefüllt mit rotem Wein, den der Besitzer an Passanten verkauft. Durch die Nähe des Hafens nehmen auch viele Gardisten dieses Angebot wahr.

Interaktion:

Die Gruppe erfährt hier, dass jede Wache sich hier den Krug auffüllen lässt und dass auch während der Arbeitszeit. Durch das Stadtfest läuft der Laden besonders gut.

Ergebnis:

Die Gruppe weiß nun, dass alle Gardisten etwas Wein trinken. Selbst die Wachen auf der Santa Santiago werden sich während ihres Wachdienstes hier ein paar Gläser besorgen.

Interaktion:

Die Glasglocke steht hinter dem Tresen. Wenn man sich über die Theke lehnt, kann man sie erreichen. Die Glocke hat nach oben einen kleinen Einlass. Lenkt die Gruppe den Händler ab, kann einer der Gruppe das Opium einfüllen. (Talent: Schleichen)

Ergebnis:

Der Wein ist gepanscht. Jeder, vor allem die Gardisten, die davon trinken verfallen einen narkotischen Zustand. Sie können sich gerade noch so auf den Beinen halten.

Das Schiff: "heulendes Huhn"

Szene:

Das Heulende Huhn ist das Schiff des Kapitäns Dotterbart. Es ist ein schnelles und wendiges Schiff, welches maximal bewaffnet ist. Es besitzt am Bug 4 Jagdkanonen, welche standardisiert mit Kettengeschossen beladen sind, um feindliche Schiffe bewegungsunfähig zu schießen. Gleichzeitig besitzt es spezielle Luftschlitze, die beim Verfolgen in schrille Töne erzeugen, um den Gegner zu demoralisieren. Diese Töne hören sich an wie ein schreiendes Huhn.

Talent nautisches Wissen: Das Schiff besitzt zusätzlich 30 Kanonen pro Seite. Das Schiff besitzt 2 Decks. Das erste sitzt unter Wasser und bildet den Lagerraum des Schiffs. Das zweite Deck beinhaltet 20 Kanonen je Seite und die dafür notwendigen Kugeln und Schwarzpulvervorräte. Auf dem obersten Deck befinden sich zu jeder Seite 10 Kanonen, sodass zu den Jagdkanonen 60 zusätzliche Kanonen kommen. Dazu gibt es etliche Drehbrassen. Das heulende Huhn ist ein Vollschiff und somit ein Großseglertyp mit drei vollständig

rahgetakelten, Masten. Der hinterste (achterste) Mast trägt ein zusätzliches Gaffelsegel (Besansegel) zur Unterstützung von Wende- und Halsemanöver. Damit ist das Schiff wendig und schnell zugleich, was es zu einem enormen Bollwerk auf See macht.

Interaktion:

Hier kann die Gruppe schlafen (unterstes Deck) und mit dem Quartiermeister (Lagerson) sprechen. Er ist gerade damit beschäftigt den Warenausgang zu verwalten und hat rein theoretisch nicht viel Zeit. Er kann der Gruppe Ausrüstung zur Verfügung stellen, wird es aber vom Lohn abziehen. Bei außergewöhnlichen Wünschen der Gruppe wird er misstrauisch und fragt nach.

Ergebnis:

Die Gruppe bekommt hier Schlaf ohne Mali und ihre geforderte Ausrüstung.

Das Castillo de la Real Fuerza

Das Äußere des Castillos:

Ihr steht vor einer steinernen Festung im Inneren des Hafens, welche aus dem Wasser emporragt. Das Castillo de la Real Fuerza (deutsch: Festung der königlichen Streitkräfte) ist eine Festung auf der westlichen Seite des Hafens. Das Castillo besteht aus vier quadratischen Ausbuchtungen, die miteinander verbunden sind. Hoch oben auf dem Glockenturm des Castillo steht eine Wetterfahne in Frauengestealt. Sie wird La Giraldilla genannt (giralda = Wetterfahne in Menschen- oder Tiergestalt), und gilt als inoffizielles Wahrzeichen Havannas.

Talentwurf Nautik: Ursprünglich errichtet, um die Stadt vor Piratenangriffen zu schützen, liegt die Festung in einer schlechten strategischen Position zu tief im Inneren des Hafens. Ihre Wände sind ca. 10 Meter hoch. Die Brücke zum Festungsinnere ist zweigeteilt, sodass die zweite Hälfte als Zugbrücke ausgebaut ist. Diese kann bei Bedarf das Castillo vom restlichen Hafen abschneiden.

Das Innere des Castillos:

Szene:

Als ihr duch das äußere Tor geht, sind nach links und rechts weitere Tore, die in das Innere der Mauer führen. Hinter dem Zweiten Tor seht ihr den Hof. Im Hof marschieren Formationen von Soldaten unter der Aufsicht höherer Generäle. Es herrscht Ordnung und militärische Disziplin. Rechts und links vom zweiten Eingangstor führen jeweils ein Bogen in das Innere der Mauer. Gegenüber vom Haupteingang führt eine Treppe auf die Mauer. Insgesamt stehen pro Seite 10 Kanonen, bis auf die Eingangsseite. Der Offizier weist euch an neben jede Kanone ein kleines Fässchen zu stellen.

Interaktion:

Die Kanonen können bei der Gelegenheit sabotiert (Talent: tech. Wissen) werden. Die Sabotage muss heimlich passieren (Talent: Schleichen-20). Um eine Kanone zu sabotieren, wird in das Zündloch ein Nagel geschlagen. Dazu braucht die Gruppe Nägel. Hat die Gruppe keine Nägel dabei, können Nägel bei der **Untersuchung der Umgebung** auch finden. Versucht die Gruppe die Nägel mit der Hand reinzuschlagen, verletzen sie sich jedes Mal mit **1W6** Schaden.

Wird die Gruppe das erwischt, kann sie sich versuchen rauszureden. Ein Gardist spricht sie an:

¡Oye! ¿Qué estás haciendo? (Hey, was macht ihr da?)

1. Talent: Lesen/Schreiben

2. Talent: Lügen+30

Ergebnis:

Bei Erfolg: Das Castillo ist nicht in der Lage auf die „Santa Santiago“ beim Fluchtversuch aus dem Hafen zu feuern.

Misserfolg:

¡Piratas! ¡Agárrenla! (Piraten! Ergreift sie!)

Die Gruppe wurde entlarvt und sie werden als Piraten identifiziert. Auf sie wartet der Strick.

Auf dem Markt

Der Markt liegt auf dem Platz vor der großen Kathedrale. Auf dem Marktplatz herrscht reger Trubel. Ihr seht sehr viele Stände und noch mehr Menschen. An den Ständen wird allerlei Waren verkauft: Seile, Werkzeug, Obst, Gemüse, Pelze, Schmuck. Tausend Düfte prasseln auf euch ein und der Wohlstand der Stadt wird hier nochmals besonders deutlich. Für einige Pelze wechseln Unmengen an Geld den Besitzer. Das Ganze wird von der Vielzahl an Marktschreiern überdeckt.

Die Gruppe kann jederzeit zum Markt gehen, um sich Ausrüstung zu kaufen (Bsp. Hammer und Nägel für die Kanonensabotage, Lebensmittel etc.). Hier sollte die Gruppe auch einen Käfig mit 10 Ratten kaufen (Preis: 1/2 Reales plus 1 Reales Käfig (ein sehr schöner Käfig))

Auf dem Markt (1. Tag Nachmittag bis Abend)

Szene:

Wenn sich Gruppe umsieht:

Als ihr euch die Stände so anseht, seht ihr einen kleinen Jungen in Kadettenuniform an einem dieser Stände stehen. Der Ladenbesitzer schreit ihn an und der Junge wirkt verängstigt.

Interaktion:

Die Gruppe kann eingreifen oder geht weiter.

Greift die Gruppe ein:

Der Junge ist Schiffsjunge und soll für seinen Kapitän eine Kiste Wein besorgen. Der Kapitän versicherte ihm, dass das Geld ausreichend sei, doch dieser Händler will mehr Geld für die Kiste Wein, wie er dabeihat. Entweder feilschen oder Rest dazu geben. Wein kostet 4 Reales. Der Junge hat nur 3 Reales.

„Hallo, m-m-mein N-N-Name ist S-S-Se-Sergio, a-a-aber ich werde von allen B-B-Bap-Bap-Bappo genannt. Mein Kapitän schickte mich diese Kiste Wein zu besorgen, doch ich habe zu wenig Geld. Mein Kapitän versicherte mir, dass dies genug sei. Ouhmann, wie soll ich denn jetzt ohne Wein zurück aufs Schiff. Dann muss ich wieder das ganze Deck schrubben oder es gibt Peitschenhiebe.“

Ergebnis:

Wird dem Jungen geholfen, bedankt er sich und erzählt, dass er endlich zur „Santa Santiago“ zurückkehren kann. Er fragt außerdem woher die Gruppe kommt. Erzählt die Gruppe in irgendeiner Weise, dass sie vielleicht Piraten sind, ist er hin und weg. Er lässt sich dazu überreden **einen** Gefallen für die Gruppe zu erledigen, wenn sie ihn dafür auf ihre Reisen mitnehmen. **Dafür soll er sich zur Taverne „Zum berstenden Rumpf“ begeben und dort warten.**

1. Er bringt die Ratten für die Gruppe an Bord

2. Er besorgt der Gruppe ein Abzeichen eines Kommandeurs.

Die Kathedrale (Opa Opium)

Szene:

Ihr steht vor einer riesigen Kathedrale. Sie ist das wichtigste Gotteshaus Havannas und ein prunkvolles Wahrzeichen der Stadt. Sie ist die Bestattungsstätte von Christoph Columbus. Da sie der Jungfrau Maria gewidmet ist, trägt sie den Namen „Catedral de la Virgen Maria de la Conceptción Inmaculadadas“, was so viel heißt wie Kathedrale der Jungfrau Maria der unbefleckten Empfängnis. Drei Kirchenschiffe formen eine barocke Basilika, die 34×36 Meter groß ist. An den vorderen Ecken der Kirchenschiffe befinden sich zwei ungleiche Türme. Der größere rechte von beiden ist für Besucher zugänglich. Der rechte Turm besitzt zwei Stockwerke, welche Glocken tragen. Jeder Stock trägt an den vier Seiten eine Glocke, sodass das Gebäude auf 8 Hauptglocken kommt, die zum Gottesdienst schlagen. Der linke Turm ist mit einer Uhr und einer Glocke versehen. Dieser Turm schlägt stündlich die aktuelle Uhrzeit. In der Mitte sind drei große hölzerne Eingangstore, die ins Innere der Kathedrale führen. Über dem mittleren ist ein großes buntes Fenster in blauen und roten Farben zu sehen. Ebenso ist in der Mitte der Front ein großes Holzkreuz auf dem Dach befestigt.

Interaktion:

Fragt die Gruppe einen Händler auf dem Marktplatz oder um die Kathedrale nach der Person „Opa Opium“ wird ihnen keiner weiterhelfen können. Geht die Gruppe nicht in die Kathedrale wird sie von einem gebückten Mann (Pulverpiet) angesprochen, der der Gruppe gegen eine **kleine Spende** weiterhilft.

Szene:

Ein verschmutzter Mann in gebückter Haltung kommt auf euch zu. Er ist von Ruß, Öl und Staub bedeckt.

Naaa, Ihrse da? Ihrse jemanden suchen. Haha. Pulverpiet weiß es. Er weiß es. Hihi.

Trägt einer der Gruppe seine Pistole offen, greift Pulverpiet danach und fängt an sie zu säubern.

"Ohhh, was für eine schöne Pistole. Und so schmutzig. Pulverpiet kann säubern."

Er greift nach der Pistole. Wird er nicht **zwanghaft** unterbrochen, gibt er eine perfekt gesäuberte Pistole zurück. (**Verdeckt notiert:** +1W6 Schadenbonus).

Er hält die Hand für eine kleine Spende auf. Zudem verrät er, dass den Mann, den sie suchen in der Kathedrale zu finden ist.

Pulverpiet kann angeheuert werden und kommt zum Ende an den Hafen, um das Schiff zu kapern.

Ergebnis:

Die Gruppe betritt die Kathedrale.

Im Inneren der Kathedrale

Szene:

Im mittleren Schiff befindet sich der Altarraum. Die Seitenschiffe sind durch starke Säulen abgetrennt und beherbergen acht kleine Kapellen. Der Fußboden besteht aus weißem und schwarzem, italienischem Marmor. Das Innere schmücken viele Skulpturen und die Goldarbeiten des Hauptaltars. Dutzende goldene Kerzenständer schmücken den noch besonders prachtvollen Altarbereich aus. Über dem Hauptaltar befinden sich drei originale Fresken. Die drei Fresken in der Kathedrale zeigen das letzte Abendmahl, Jesus

übergibt Petrus den Schlüssel zum Himmelreich, sowie die Aufnahme in den Himmel. Zu den Seiten sind dunkle Holzbänke verziert mit etlichen goldenen Kränzen. Die Kathedrale bietet Platz für hunderte Leute. Hier und da ist ein Messdiener zu sehen.

Interaktion:

Spricht die Gruppe einen Messdiener auf den „Opa Opium“ an, verneinen sie jemals davon etwas gehört zu haben und versuchen weiter zu gehen.

Talent Menschenkenntnis: Er lügt. Mit Bestechung (Gewalt ist keine Option, da sich genügend Leute im Inneren aufhalten) gibt er preis, dass die Person, die sie suchen im Keller der Kathedrale zu finden ist. Hinter einer großen Holztür mit Augenschlitz.

Ergebnis:

Die Gruppe kann in den Keller gehen. Dabei sollte sie keiner sehen (Talent: Schleichen)

Szene:

Im Keller der Kathedrale befindet sich keine Menschenseele. Die steinernen Wände sind durch Fackeln beleuchtet. Es ist nass und man hört irgendwo Wasser tropfen. Nach ein paar Metern erkennen sie am Ende des Flures die genannte Holztür.

Interaktion:

Klopft die Gruppe an die Tür, öffnet sich der Riegel und zwei Augen sind zu sehen. Die Person spricht sie an:

„Drei Rätsel müssen gelöst werden und euch wird der Eintritt gewährt. Erste Frage: Es beherrscht alle Sprachen, doch spricht ohne Mund und hört ohne Ohren. Was ist es? (Lösung: Das Echo) Zweite Frage: Was setzt ein Gärtner immer zuerst in seinen Garten? (Lösung: Seinen Fuß) Dritte Frage: Was wirft man weg, wenn man es braucht und holt es zurück, wenn man es nicht braucht? (Lösung: Ein Anker)“

Die Gruppe kann die Rätsel lösen (**Weg Rätsellösung**) oder die Tür aufsprengen (**Weg Sprengung**).

Schaut die Gruppe sich um, sieht sie einen hölzernen Kasten mit Hebel.

Die Tür hat anscheinend einen Öffnungsmechanismus, der hinter der Abdeckung ist.

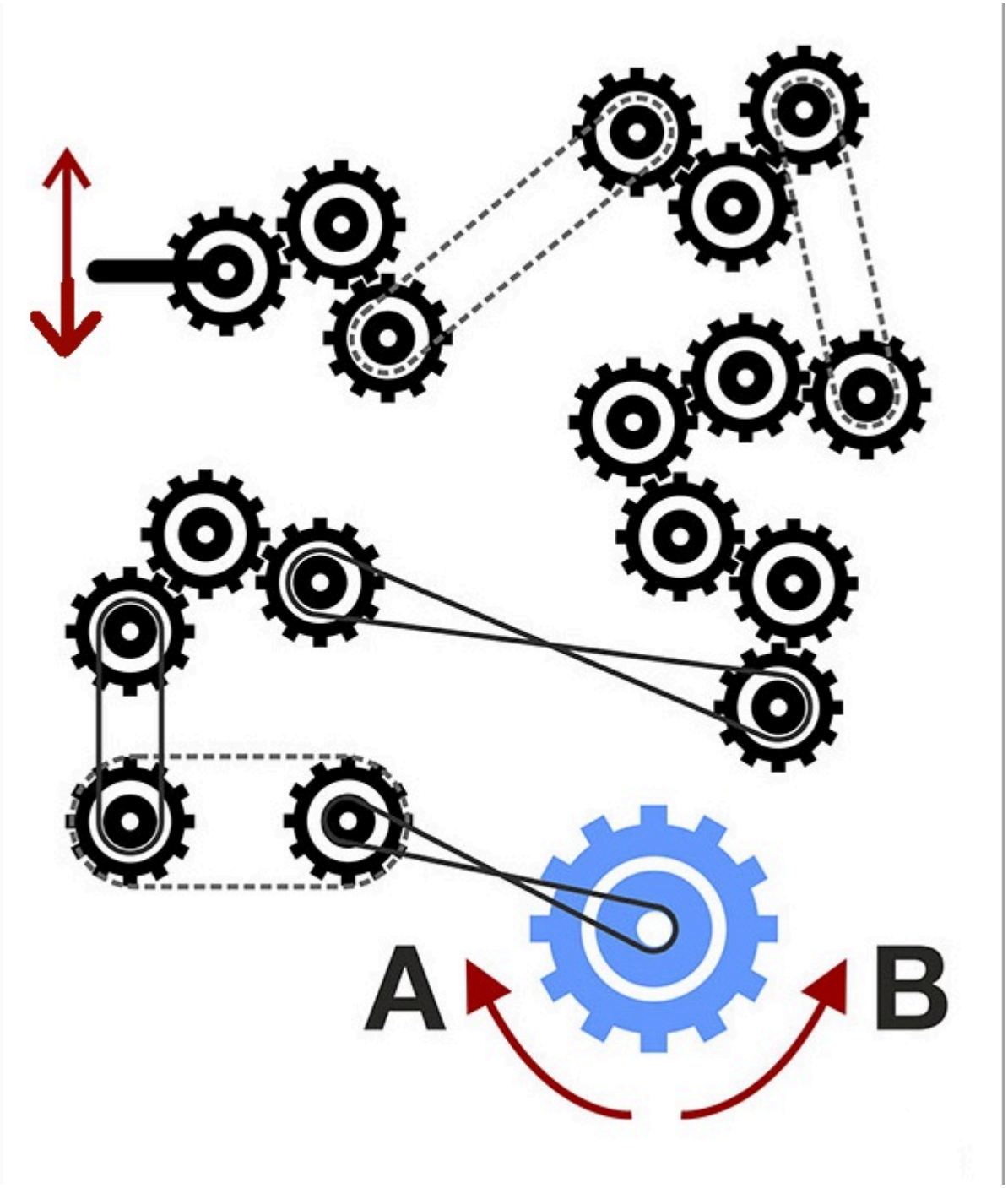
Die Gruppe kann mit Hilfsmitteln (Messer, Brechstange etc.) die Holzverkleidung aufbrechen.

Es kommt ein Zahnradmechanismus zum Vorschein. Etliche Zahnräder und Riemen sind in diesem Kasten verbaut. Es scheint ein unnötig komplizierter Öffnungsmechanismus zu sein. Am Ende der Zahnradkette gehen zwei Seile ab. Richtung B führt in Richtung Tür. Richtung A führt Richtung Behälter.

Talentwurf Chemie: Behälter enthält anscheinend ein Narkosemittel.

Talentwurf tech. Wissen: Behälter kann nicht entfernt werden ohne, dass er aktiviert wird.

(**Hier Zahnradrätsel**)



Lösung: Hebel nach oben - Weiter **Weg Zahnradrätsel**

Weg Rätsellösung:

Rätsel nicht gelöst:

"Die Antwort ist nicht korrekt."

Die Schiebeklappe wird zugeschoben und verschlossen.

Rätsel gelöst:

Szene:

Der Riegel wird wieder zu geschoben und die Tür wird geöffnet. Dahinter befindet sich ein kleinerer Raum mit einem runden Tisch, auf dem eine Lampe steht. Der Raum wird von mehreren Feuerkelchen beleuchtet. Im Raum verteilt stehen 5 Männer mit Kutten. Am gegenüberliegenden Ende sitzt ein Mann in Kutte. Er hebt die Kutte ab und spricht:

„Jahahaaa, da guckt ihr was? Ich liebe ja den großen Auftritt, hehe. Ist das nicht lustig? Mit dem Rätseln und so. Hab ich mir alle selbst ausgedacht, haha. Also? Was treibt euch zum alten Kurt Cocain.

Interaktion:

„Ihr wollt also eine schöne Ladung Opium. Opium, um eine Wachmannschaft auszuknocken? Haha, das klingt lustig, haha. Ich werde mir das Spektakel nicht entgehen lassen."

Weg 1:

Die Gruppe kann das Opium einfach kaufen (15g für ein 30 Literfass), um eine erfolgreiche Betäubung zu erreichen. Dies kostet 1,5 Reales. Ist das Rätsel nicht gelöst kostet es 2 Reales.

Weg 2:

Kurt ist total vernarrt in die Kochkünste des Angels am „Castillo Castillo San Salvador de la Punta". Er bekommt einen Fisch immer perfekt hin. Er möchte sein Geheimnis wissen.

Ergebnis:

Auf beiden Wegen erhält die Gruppe die erforderliche Menge Opium.

Weg Zahnradrätsel:

Mechanismus entriegelt:

Szene:

Die große hölzerne Tür geht auf und ein verdutzt guckender Mann steht hinter ihr. Sofort meldet sich eine Stimme.

„Hahaa, ich werd verrückt. Haben die tatsächlich meinen unnötig komplizierten Mechanismus geknackt. Kommen sie rein, kommen sie rein. Wer sowas schafft hat eine Audienz beim alten Kurt Cocain verdient. Wie kann ich euch weiterhelfen?"

Springe zu Interaktion unter Rätsel gelöst.

Mechanismus falsch betätigt:

Szene:

Ein Gas strömt aus dem Behälter und füllt den Raum in Sekundenbruchteilen mit einem Gas, welches ihr alle einatmet. Sofort wird euch schwummrig vor Augen.

Talentwurf auf Immunsystem: Du kannst gerade noch hören, wie Gelächter hinter der Tür hervordringen. Ihr wacht gefesselt auf einem Stuhl auf.

Springe zu Interaktion unter Rätsel gelöst.

Weg Sprengung: Tür gesprengt:

Szene:

Nach einem ohrenbetäubenden Knall liegt eine dicke Staubschicht in der Luft. Ihr könnte nichts erkennen. Ihr hört wie mehrere Männer husten und eine Stimme die schreit:

„Seid ihr denn wahnsinnig? Versteht ihr nicht mal einen kleinen Spaß? Verdammte Scheiße ihre dämlichen Hurensöhne!

Die Gruppe wird von 4 Männern angegriffen, die eine Salve in den Gang feuern und dann mit Degen auf die Gruppe losgeht. Da dies ungezielte Treffer in eine Rauchwolke sind, trifft eine Kugel nur bei einem **kritischen Erfolg**.

Hat sich die Gruppe nicht in einer Nische versteckt, ist sie im ersten Moment taub und kann nicht parieren.

Interaktion:

Die Gruppe muss die 4 Männer bekämpfen. Danach ergibt sich „Kurt Cocain“, welcher im Raum geblieben ist. Die Gruppe kann ihn einschüchtern (Talent: Manipulieren), um zu erfahren, wie viel Opium sie brauchen.

Talent Chemie: Du weißt, dass für ein 30 Liter Fass 15g reinstes Opium genug sind.

Sehen sie sich um:

Talent Lesen/Schreiben: Du findest eine Art Tabelle, der du entnehmen kannst, dass 100mg Opium für einen erwachsenen Mann ausreicht, um ihn zu betäuben.

Ergebnis:

Im Raum finden sie reinstes Opium. Genug, um das Fass Wein damit zu panschen, wenn sie genug mitnehmen. (15g)

Nehmen sie zu wenig sind die Gardisten nicht betäubt genug. (Proben **am Ende** um 20 erschwert)

Nehmen sie zu viel sind die Gardisten durch nüchterne Gardisten ausgetauscht. (Proben am Ende **nicht** erleichtert)

Kasernenverwaltungsgebäude (tagsüber)

Das Verwaltungsgebäude ist in direkter Nähe zum Castillo de la Fuerza erbaut worden. Hier werden neue Rekruten eingetragen und eingekleidet. Das Gebäude hat eine rötliche Fassade und ist mit Säulen verziert. Am Eingang des stehen zwei Gardisten mit Musketen bewaffnet. Durch den Eingang hindurch könnte ich bereits den Innenhof des Gebäudes sehen, in dem einige Parkourhindernisse aufgebaut sind. Neben den Wachen steht ein Schild mit der Aufschrift: „Al patrón“. (Talent: Lesen/Schreiben „Zur Musterung“)

Interaktion:

Die Gruppe kann durch das Tor in den Innenhof gehen. Zuvor werden sie auf Spanisch (Talent: Lesen/Schreiben) gebeten ihre Waffen abzulegen. Dabei zeigt der Wachmann auf die Waffen und dann auf einen Tisch neben sich.

Por favor, desármense. (Bitte legen sie Ihre Waffen ab.)

Ergebnis:

Nach dem Ablegen der Waffen kann die Gruppe in den Innenhof gehen.

Im Inneren des Kasernenverwaltungsgebäudes:

Szene:

Der Innere Hof ist mit einem Muster aus roten und weißen Steinen begrenzt. In der Mitte ist ein kleiner Trainingsparkour aufgebaut. Direkt am Eingang rechts sitzt ein Offizier an einem Schreibtisch. Auf dem Schreibtisch sind viele Papiere und ein Tintenfass mit Feder, sowie eine große Sanduhr zu sehen. Der

Offizier schaut euch gelangweilt an. Nach oben hin ist der Hof durch ein hölzernes Oberlichtgitter geschlossen, welches durch mehrere Efeupflanzen bewachsen ist. Dies Spendet in der Mittagssonne angenehmen Schatten.

Interaktion:

Der Offizier sagt: „Nombre?"(Name?). Nachdem jeder Spieler ihren Namen gesagt haben winkt der Offizier zu dem Parkour.

Ergebnis:

Die Gruppe sieht sich den Parkour genauer an.

Szene:

Der Parkour besteht ausfolgenden Aufgaben:

Schwingen an Streben (Talent Körperkraft)

Weitsprungbecken (Talent Springen)

Fassringen zum Durchlaufen (Talent Ausdauer)

Einer 2,5m hohen Mauer mit herabhängendem Seil (Talent Klettern)

und einem Seilnetz zum Hochklettern auf ein Podest (Talent Klettern)

Auf der Erhöhung ist eine kleine Glocke befestigt.

Interaktion:

Jeder, der Gruppe muss den Test bestehen, um die Uniformen zu erhalten. Es wird 5-mal auf passende Talente gewürfelt.

Weg 1: Jeder Wurf muss geschafft sein.

Weg 2: Ein misslungener Wurf darf wiederholt werden. Ab 3 misslungen Würfen muss mind. ein kritischer Erfolg erzielt werden. Dies simuliert die verlorene Zeit.

Ergebnis:

Der Offizier beglückwünscht die Gruppe und macht hinter jedem Namen einen Haken. Die Gruppe erhält vier neue Uniformen der spanischen Armada, welche aus einem großen Schrank hinter dem Schreibtisch gezogen werden. Nächste Woche beginnt ihre Ausbildung. Dann bekommen sie auch ihre restliche Ausrüstung.

Kasernenverwaltungsgebäude (nachts)

Wird der Einstellungstest nicht geschafft, kann die Gruppe auch bei Nacht die Uniformen stehlen.

Szene:

Das Verwaltungsgebäude ist in direkter Nähe zum Castillo de la Fuerza erbaut worden. Hier werden neue Rekruten eingetragen und eingekleidet. Das Gebäude hat eine rötliche Fassade und ist mit Säulen verziert. Am Eingang des steht ein Gardist, die eine Laterne an einem Stock hält und am Rücken eine Muskete trägt. Durch den Eingang gelangt man in den Innenhof des Gebäudes.

Interaktion:

Die Gruppe kann an der Häuserfassade hochklettern (Talent: Klettern). Nun steht sie auf dem Oberlicht des Innenhofes. Durch genaues Hinsehen kann sie erkennen, dass es eine Falltür gibt. Diese kann geöffnet werden, um einen Zugang zum Innenhof zu erhalten. Springt die Gruppe hinunter in den Innenhof erhält sie immer 1W10 Schaden. Benutzt die Gruppe ein **Hilfsmittel** (Seil etc.) passiert dies nicht.

Ergebnis:

Die Gruppe ist nun im Innenhof des Verwaltungsgebäudes. Sie sieht den Trainingsparkour und es stehen mehrere Truhen (3 Stück) umher und ein großer Schrank.

Interaktion:

Die Gruppe kann die Truhen und den Schrank aufknacken (Talent: Schlösser knacken).

Truhe 1: Unterlagen

Truhe 2: 10 Degen (Kann alle 10 Tragen, jedoch dann nicht mehr kämpfen)

Truhe 3: 10 Musketen und 50 Schuss Munition (Ein Spieler kann sich 5 Musketen tragen)

Schrank: Uniformen

Schlägt eine Probe fehl oder werden die Truhen aufgebrochen, bemerkt der Gardist, dass sich jemand im Hof befindet und geht die Sache untersuchen.

Die Gruppe kann sich verstecken (Talent: Schleichen) oder ihm hinter einer Kante auflauern und überwältigen, tut sie das nicht, rennt der Gardist weg, sobald er die Gruppe sieht.

Die Gruppe kann keine weitere Truhe mehr öffnen. Sie muss **fliehen**, ansonsten wird sie geschnappt und gehängt. Dieser Plot kann wiederholt werden, jedoch werden nun **2 Gardisten** am Eingang stehen und **2 Gardisten** patrouillieren um das Gebäude. Waren alle Proben erfolgreich kann die Gruppe verschwinden. Entweder durch das Oberlicht (Enterhaken oder Seil etc.) oder durch den Eingang. Hier müssen sie die Wache **überwältigen und am Schreien** hindern.

Ergebnis:

Die Gruppe kann mit der Beute fliehen. Sie kann die Beute ungesehen in einer Tasche umhergetragen werden. Eine Tragetasche kann am Markt gekauft werden (1/2 Piast). Tut die Gruppe dies nicht, werden die Spieler von einer **Patrouille** auf die Uniformen oder die Waffen angesprochen.

Castillo San Salvador de la Punta

Ihr steht vor dem Castillo San Salvador de la Punta am Beginn des Malecón. Die Festung liegt am Westufer der Hafeneinfahrt ist gemeinsam mit dem gegenüber liegenden Castillo de los Tres Reyes del Morro die erste Verteidigungslinie der Stadt. Sie hat nicht die großen Ausmaße der beiden anderen Festungen (Fuerza und Morro) und wurde zur besseren Verteidigung des Hafens gebaut. Zwischen den beiden Festungen wird jede Nacht eine Kette gespannt und verhindert so, dass Schiffe an der Ein- oder Ausfahrt des Hafens. Das Castillo de los Tres Reyes del Morro befindet sich auf einem „El Morro“ genannten Felsen an der Ostseite der Einfahrt zur Hafenbucht. Sie gilt als uneinnehmbar und kann den ganzen Hafen durch ihre hohen Türme überblicken. Sie ist mit zwölf großen Kanonen, die auch die 12 Apostel genannt werden, ausgestattet und besitzt eine enorme Zerstörungskraft.

(Talent: urbanes Wissen) Wird das Castillo del Morro nicht informiert, sollte es nicht in Alarmbereitschaft sein und würde nicht schnell genug reagieren können, wenn sich die „Santa Santiago“ außerhalb des Hafenbeckens befindet.

Dies tritt nur ein, wenn sich die Spieler in der Stadt auffällig verhalten.

Szene:

Am Ufer seht ihr einen Mann, der gerade angelt. Auf seine Schulter sitzt ein bunter Papagei.(Alter Flint)

Die Kettenbefestigung

Interaktion:

Der Mann sitzt hier jeden Tag. Tag ein Tag aus und angelt. Er kennt die Festung genau und weiß, dass die Kette jeden Abend von einem Buckligen emporgezogen wird. Die Kette liegt tagsüber auf dem Grund und wird jeden Abend um Punkt 21 Uhr gespannt. Damit der Bucklige weiß, wann er aufhören muss zu ziehen, ist ein Seil mit einer roten Fahne an der Kette befestigt. Hängt diese aus dem Wasser ist die Kette hoch genug, sodass kein Schiff mehr den Hafen betreten oder verlassen kann. Die Kette ist ohne weiteres nicht zerstörbar.

„Ha, wenn ich das erzähle. Ein dummer Buckliger schützt die Stadt vor allem Übel. Das muss man sich mal vor Augen führen. Der alte Mongo zieht jeden Abend die Kette hoch, aber immer nur bis genau an die Stelle der Markierung. Unser ganzes Leben hängt von dieser Markierung ab.“

Die Gruppe kann diese Markierung versetzen, sodass die Kette nicht ganz gespannt ist. (Talent: Schwimmen)

Kommt die Gruppe nicht auf diese Lösung, murmelt der alte Mann immer wieder was, was die Gruppe zu dieser Lösung drängt.

Ergebnis:

Die Kette hängt nachts nun tiefer, sodass die Santa Santiago über sie hinwegsegeln kann. Kriegsschiffe, die ihr folgen bleiben an dieser Kette hängen.

Das Fischgeheimnis:

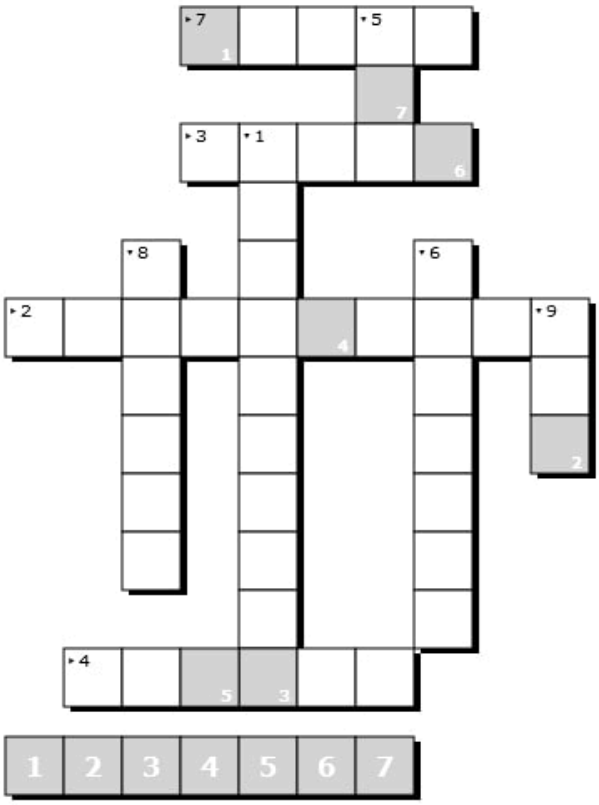
Szene:

Der Angler (blinder Flint) hat ein Rätsel (**Kreuzworträtsel**) vorbereitet. Nur wer dieses Rätsel löst, beweist sich als wahrer Seefahrer und darf das Geheimnis für seine Fischgerichte wissen.

Interaktion:

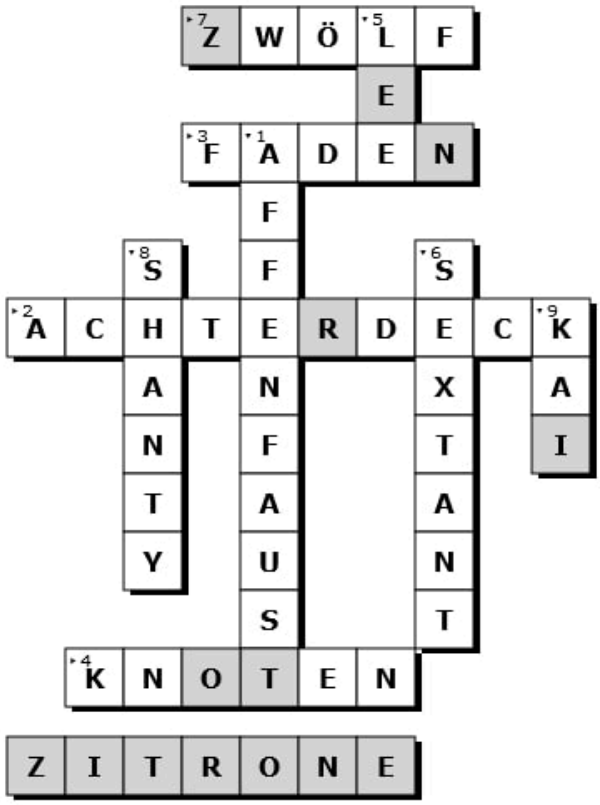
Das Rätsel ist schwer. Wenn die Gruppe einen Buchstaben für eine der Lösungen verlangt, müssen sie 10 Centavos bezahlen. **Einmalig** darf auf nautisches Wissen gewürfelt werden.

Fischerrätsel



1. Knoten am Ende des Seils, um dieses weiter werfen zu können.
2. Erhöhte Deck am Ende des Schiffes
3. Längenmaß in der Schiffsfahrt
4. Geschwindigkeitsmaß auf See
5. Windabgewandte Seite des Schiffes
6. Navigationsgerät auf See
7. Wie viele Meilen ist das Landesgesetz auf See noch gültig?
8. Wie heißen Seemannslieder noch?
9. Durch Mauern befestigstes Ufer

Lösungs des Fischerrätsel



1. Knoten am Ende des Seils, um dieses weiter werfen zu können.
2. Erhöhte Deck am Ende des Schiffes
3. Längenmaß in der Schiffsfahrt
4. Geschwindigkeitsmaß auf See
5. Windabgewandte Seite des Schiffes
6. Navigationsgerät auf See
7. Wie viele Meilen ist das Landesgesetz auf See noch gültig?
8. Wie heißen Seemannslieder noch?
9. Durch Mauern befestigstes Ufer

Ergebnis:

Die Gruppe erhält das Lösungswort und damit auch die Geheimzutat.

Das Ende

Auf den Straßen von Havanna (3. Tag, Tag vor der Abreise der Santa Santiago)

Szene:

Die Stadt ist in festlicher Stimmung. Die Straßen sind geschmückt und zwischen den Häuserblocks hängen hunderte Girlanden. Viele Leute gehen spazieren und alle Händler der Stadt preisen ihre neuen Waren an. Die letzten Vorbereitungen für das Fest und das Feuerwerk werden getätigt. Einige Gardisten sind mit Weinkrügen zu sehen.

Interaktion:

Die Gruppe kann diesen Tag noch dazu nutzen die letzten Vorbereitungen zu treffen.

Am Abend sollten alle Aufgaben erledigt sein:

-Crew in Quarantäne

-Uniformen besorgt

-Wein mit Opium gepanscht

-Hafenkette sabotiert

Ergebnis:

Am Abend steht alles bereit, um auf das Schiff „Santa Santiago“ zu gehen und das Schiff zu kapern und aus dem Hafen zu fliehen.

Ankerplatz der Santa Santiago (3. Tag, abends)

Szene:

Die alte Crew wurde ersetzt und die neuen Wachleute sind sichtlich betäubt. Sie schwanken hin und her und ihre Augen fallen ihnen oft zu. Ansonsten ist es am Hafen eher ruhig. Alle Menschen haben sich am Marktplatz versammelt und lauschen den Festlichkeiten. Selbst der Weinhändler ist auf seinem Stuhl eingenickt. Er hat wohl selbst von seinem Wein getrunken. Wie immer stehen 2 Wachleute am Steg, der auf das Schiff führt. Eine Wache sitzt auf einem Fass an Deck und die vierte Wache lehnt sich über die Brüstung und schaut in Richtung Hafenbecken. Auf dem Schiff sind mehrere Öllampen am brennen.

Wurden Bappo und Pulverpiet angeheuert:

Bappo und Pulverpiet sind in einiger Entfernung zu sehen. Pulverpiet sitzt, wie er auch auf dem Marktplatz saß, auf einer alten Matte. Er gibt euch ein kleines Handzeichen. Bappo versteckt sich hinter einem Fass und winkt euch zu.

Interaktion:

Die Gruppe kann unter Verkleidung auf das Schiff gehen.

Besitzt die Gruppe ein Kommandeur-Abzeichen salutieren die Männer und machen Platz.

Besitzt die Gruppe **kein** Abzeichen, wird sie von den Gardisten lallend gefragt was sie hier wollen. (Lügen um 50 erleichtert)

Antwortet die Gruppe auf Spanisch (Talent: Lesen/Schreiben um 40 erleichtert) wird der Wurf auf Lügen um 30 erleichtert.

¿Qué estás haciendo aquí? ¿Pasa algo malo? (Was wollen sie hier? Stimmt etwas nicht?)

Sie können die betäubten Gardisten davon überzeugen, dass sie die Wachablöse sind.

Ergebnis:

Die Spieler schickten die Gardisten erfolgreich weg:

Die Gardisten freuen sich und torkeln in Richtung Marktplatz zu dem Fest, nach kurzer Zeit verschwinden sie hinter der nächsten Häuserecke.

Werden die Gardisten **nicht** weggeschickt, werden sie die Gruppe daran hindern Segel zu setzen. Alle Talente der Gardisten sind um 40 erschwert.

Um Ablegen zu können müssen 2 Seile gelöst und Segel gesetzt (Talent: Klettern) werden.

Ergebnis:

Die Gruppe hat die Gardisten weggeschickt, überwältigt oder getötet und hat Segel gesetzt. Nun muss sie das Schiff aus dem Hafen steuern.

Die Flucht

Szene:

Das Schiff setzt sich langsam und leise in Bewegung. Ihr könnt ganz leise die Musik des Stadtfestes wahrnehmen. Anscheinend hat keiner eure Übernahme bemerkt. Als ihr am Castillo de la Fuerza entlang segelt, hört ihr auf einmal eine Glock, die hektisch geläutet wird. Ihr seht wie im Castillo hektisches Treiben ist und viele Lichter auf der Burgmauern erscheinen. Die Festung hat euren Fluchtversucht bemerkt und macht sich feuerbereit.

Schwarzpulverlieferung gesprengt:

Ihr seht wie mehrere Männer ihre Musketen anlegen. Ein Mann, der neben den Soldaten steht, ruft laut „Fuego!“. Die Soldaten feuern eine Salve aus ihren Musketen ab. Die Kugeln schwirren an euren Köpfen vorbei. Einige von ihnen treffen das Schiff. Die Soldaten laden ihre Gewehre und machen sich für die zweite Salve bereit.

Kanonen sabotiert:

Die Kanonen werden geladen und nach vorne über die Mauer geschoben. Auf einmal hört ihr einen Mann „Fuego!“ rufen. Doch es passiert nichts. Ihr hört den Mann nochmals rufen „Fuego!“, doch die Kanonen bleiben stumm. Die Soldaten rennen hektisch umher, während ihr an der Festung vorbeisegelt.

Kanonen nicht sabotiert oder die Schwarzpulverlieferung nicht zerstört:

Die Kanonen werden geladen und nach vorne über die Mauer geschoben. Auf einmal hört ihr einen Mann „Fuego!“ rufen. Ein ohrenbetäubender Lärm hallt durch den Hafen als die Kanonen abgefeuert werden. Eine riesige Rauchwolke steigt vom Castillo empor. Die Kanonen werden zurückgezogen, um sie für die zweite Salve vorzubereiten.

Interaktion:

Die Festung möchte ihr eigenes Schiff nicht zerstören, sondern nur bewegungsunfähig schießen. Deshalb zielt auf den Mast der Brigg. Sie geht davon aus, dass sie sowieso nicht aus dem Hafen laufen kann, da die Kette sie aufhalten wird. Eine Person der Gruppe muss immer am Steuer sein. (Talent Nautik)

Erfolg:

Die Gruppe schafft es im toten Winkel des Castillo de la Fuerza entlang zu segeln. Die Kanonen können sie hier nicht erreichen. Die Kugeln schlagen vor und hinter dem Schiff im Wasser ein.

Fehlschlag:

Die Santa Santiago wird unter heftigem Beschuss genommen.

10 Kanonen feuern auf das Schiff (Wurf auf "Schießen"-Wert Gardist) **Zwei** Salven müssen **kritisch** treffen, um den Mast zu zerstören.

Die Santa Santiago kann das Feuer erwidern. Eine Seite besitzt 15 geladene Kanonen. 5 an Deck, 10 unter Deck. Trifft sie **kritisch**, wird eine Festungskanone zerstört. Ein Spieler kann in einem Kampfzug **3 Kanonen** nacheinander abfeuern oder eine Kanone nachladen. Die Festung kann **ein** weiteres Mal schießen, bevor die „Santa Santiago“ an der Festung vorbei gesegelt ist.

Pulverpiet kann **4 Kanonen** abfeuern.

Bappo kann **1 Kanone** abfeuern.

Ergebnis:

Der Mast wurde zerstört:

Szene:

Der Mast der Santa Santiago stürzt unter Bersten und Brechen ein. Die Seile und die Takelage reißen und das Schiff verliert an Fahrt. Die Geschütze haben das Feuer eingestellt und ihr seht wie ein Kriegsschiff aus dem Hafen das Heck eures Schiffes ansteuert.

Die Spieler können sich entscheiden: Fliehen (Talent: Schwimmen-20) oder Sterben.

Schaffen sie die Probe können sie unbemerkt von Schiff springen und an Land schwimmen. Sie lassen Bappo oder Pulverpiet zurück, wenn diese angeheuert wurden.

Unternehmen sie nichts:

Das Schiff wirft Haken auf euer Schiff und zieht euer Schiff heran. Auf Deck stehen mehrere Dutzend Soldaten, die ihre Gewehre auf euch richten.

Interaktion:

Die Gruppe kann sich ergeben oder kämpfen. Kämpft sie wird sie in jedem Fall erschossen. Ergibt sie sich, werden sie verhaftet.

Ergebnis:

Die Flucht ist fehlgeschlagen. Die Gruppe wurde entweder erschossen oder zum Tode verurteilt und wird am Galgen hängen.

Der Mast wurde nicht zerstört:

Szene:

Die Santa Santiago schiebt sich aus dem Schussfeld der Festung und steuert auf die Hafeneinfahrt zu. Ihr seht wie auf mehrere Kriegsschiffe Lichter angemacht werden und Segel gesetzt werden. Die spanische Armada setzt Jagd auf euch. Sie möchte euch zwischen Hafenkette und den Kriegsschiffen einkesseln.

Die Hafeneinfahrt

Szene:

Ihr steuert weiter auf die Hafeneinfahrt zu. Auf der linken Seite seht ihr das Castillo Salvador und auf der rechten Seite das Castillo del Morro. Euer Schiff bewegt sich langsam auf die Hafenkette zu. Als ihr auf Höhe von Salvador seid und ihr gespannt auf jedes kleinste Geräusch hört, passiert es. Der Trick hat funktioniert. Euer Schiff schiebt sich über die riesige Kette hinweg. Ihr seid aus dem Hafen entkommen, dicht gefolgt von den großen Galeonen der spanischen Armada. Die Kriegsschiffe halten ebenfalls auf die Hafenausfahrt zu. Genau an der Stelle der Kette kracht das erste Kriegsschiff mit einem gewallten Knall und berstenden Holz auf die Kette. Die Kette erhebt sich aus dem Wasser. Das Schiff gleitet ihr entlang und gerät in deutliche Schieflage. Genau zu diesem Zeitpunkt ist erneut ein lautes Krachen zu hören. Das zweite Kriegsschiff ist auf das erste aufgefahren. Beide Kriegsschiffe blockieren die ganze Hafeneinfahrt. Eure Verfolger, selbst kleine Schiffe können nicht aus dem Hafen fahren.

Interaktion:

Konnte das Castillo de la Fuerza nicht feuern, ist das Castillo del Morro nicht feuerbereit und schießt nicht auf die Santa Santiago.

Wurden keine Kanonenschüsse abgegeben und die Gruppe löschte alle Lichter auf Deck:

Die Festung del Morro, die die Hafeneinfahrt vor jeglicher Gefahr schütze soll, kann das Schiff nicht genau orten. Sie schießt zwar, aber keine Kugel trifft euer Schiff. Die Kugeln verfehlen euch jedoch nur knapp. Die Wasserfontänen spritzen, durch die großen Kanonenkugeln, meterweit in die Höhe.

Wurden Kanonenschüsse abgegeben oder auf Deck brennt Licht:

Die erste Verteidigungslinie von Havanna lässt ihre Kanonen ertönen. Der Schall ist durch die ganze Bucht und noch meilenweit zu hören.

Wurf auf "Schießen"-Wert Gardist

Die 12 Kanonen können nur 1-mal schießen, danach ist die Santa Santiago außer Reichweite.

Ergebnis:

Versenkt:

Euer Schiff wurde versenkt und ihr geht mit ihr unter. Die Verletzungen durch Schrapnelle sind zu groß, sodass ihr euch nicht über Wasser halten könnt.

Entkommen:

Ihr habt es geschafft. Die Reichweite von Havannas Verteidigung wurde überschritten. Die Kanonen verstummen. Ihr habt die Santa Santiago erfolgreich gekapert. Nun könnt ihr Kurs auf den Treffpunkt mit Kapitän Dotterbart nehmen. Tortuga!

Charaktere (NPCs)

Marco Candora

Er ist der Wirt in der Taverne „Zum berstenden Rumpf“ und steht hinter der Theke. Er hat kurzes braunes Haar, welches an den Schläfen bereits graue Stellen bekommt und buschige Augenbrauen. Dazu pflegt er einen Henriquatre-Bart. Sonst ist er eher kräftiger Natur und besitzt ein raues Wesen. Sein Gesicht zieren einige Narben von häufigen Schlägereien. Wer ihm ans Bein pisst, kommt mit einer Kugel im Bein zurück. Er trägt einen roten Schal, den er eng um seinen Hals gewickelt hat. Dazu ein beiges Hemd und einen braunen langen Mantel. Den Mantel hat er an den Ärmeln hochgekrempelt. Seine Braune Hose endet in dazu passenden Schweren schwarzen Stiefeln.

Wurf auf Menschenkenntnis: Die Gruppe hat das Gefühl, da er auch für beide Seiten arbeiten könnte.

Magda Candora

Sie ist die Frau von Marco und bedient in der Taverne „Zum berstenden Rumpf“. Sie ist sehr stark geschminkt und hat einen Schönheitsfleck über ihrer linken Oberlippe. Ihr Gesicht sonst vom Puder weißliches Gesicht mit rosa Wangen, wird von ihren roten Lippen dominiert. Sie trägt ein Hemd mit hohen Kragen und einer Doppelreihe Knöpfe, einen Zylinder mit einer Spielkarte im Hutband und hohe Stiefel mit Absätzen. Unter ihrem Hut fällt ihr glattes braunes Haar bis zu ihren Schultern. Sie schiebt einen sehr üppigen Vorbau vor sich her, den sie der Welt gerne präsentiert. Anscheinend erhöht, dass den Umsatz in der Kneipe enorm. Doch auch, wenn sie sonst zierlicher Gestalt ist, weiß sie wie sie mit dem alltäglichen Milieu umzugehen hat. Jeder der nur eine Hand an sie anliegt, hat einen Finger weniger. An ihrer Hüfte trägt sie eine verzierte Pistole mit der Aufschrift „Ruby“. Zeitgleich ist sie Chefin der Küche und die Männer der Stadt kommen gerne zu ihrem leckeren und deftigen Essen.

Kapitän Dotterbart

Er ist der gefährlichste und barbarischste Kapitän, den die Weltmeere je gesehen hat. In seinem blonden lockigen Haupthaar stecken zahlreiche Zündlunten. Er ist für seine Brutalität bekannt, durch die er aus der niederländischen Flotte verwiesen wurde. Sein Haupthaar geht ohne sichtliche Grenze direkt in seinen genauso gelockten blonden Prachtbart über. Er trägt einen Roten Mantel, welcher mit kleinen goldenen Verzierungen versehen ist. Seine schwarze Hose ist ab dem Knie von großen braunen Stiefeln verdeckt. Er trägt zwei prachtvolle Pistolen am Gürtel und einen mächtigen Säbel. Er tötete bereits 500 Männer, indem er ihre schlagenden Herzen aus der Brust riss, um sie anschließend zu verspeisen. Er saß bereits mehrere Jahre hinter Gittern. Wegen Steuerhinterziehung.

Wurf auf Menschenkenntnis: Die Gruppe ist sich nicht sicher ob er sie ausgewählt hat, weil sie besonders fähige Männer sind oder er sie aus seiner Mannschaft haben will.

Lagerson

Er ist Quartiermeister des „heulendes Huhns“. Er verwaltet alle Materialien und Gelder der Crew. Lagerson ist Schwede und hat sein eigenes Lagersystem. Niemand darf seine Ordnung durcheinanderbringen. Er gibt auch die Löhne der Crew heraus. Er hat blondes kurzes Haar, weiße Haut und prahlt gern mit seinem goldenen Eckzahn, den er sich schmieden ließ. Außerdem trägt er eine Brille, die ihm eigentlich viel zu klein ist.

Gardisten

Ein Trupp von Soldaten, die die Sicherheit auf den Straßen garantieren. Ihre Uniformen sind vom Staub etwas verdreckt, aber sonst tadellos. Die kurzgeschnittenen Haare stören nicht bei möglichen Kampfhandlungen, zu denen die Männer auf jeden Fall bereit sind. Sie tragen eine rot-gelb gestreifte Uniform mit einer beigen ärmellosen Jacke und ein blaues Band um die Hüfte. Dazu schwarze Kniebundhosen und weiße Socken. Auf dem Kopf tragen sie einen Helm(+5 Rüstung), der mit einer gelben Feder geschmückt ist. Sie führen einen Degen und ein Gewehr auf dem Rücken.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
15	**6**	**20**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Schwert: 70 + 15 = **75**	Lesen/Schreiben: 20 + 6 = **36**	Menschenkenntnis: 60 + 20 = **90**
Faustkampf: 60 + 15 = **75**	Kampftaktiken: 40 + 6 = **46**	Lügen: 40 + 20 = **50**
Reiten: 20 + 15 = **45**		Überreden: 40 + 20 = **50**

		Begeistern/Führen: 60 + 20 = **80**

Offizier

Ein Offizier trägt einen gelben Mantel und dazu einen großen schwarzen Hut, welcher ihn vor der Sonne schützt. Der Hut besitzt eine großfächrige Feder an der Seite, welche mit einem roten Band gehalten wird. Über seine Schultern fällen ein kleiner roter Umhang und sein Hemd eine prachtvolle Krawatte. Seine Hose, sowie seine Stiefel sind in einem dunklen Ton gehalten. Sie führen standardmäßig einen Degen und eine Pistole.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
15	**6**	**20**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Schwert: 70 + 15 = **85**	Lesen/Schreiben: 20 + 6 = **26**	Menschenkenntnis: 60 + 20 = **80**
Faustkampf: 60 + 15 = **75**	Kampftaktiken: 40 + 6 = **46**	Lügen: 40 + 20 = **60**
Reiten: 20 + 15 = **35**		Überreden: 40 + 20 = **60**
		Begeistern/Führen: 60 + 20 = **80**

Sergio

Er ist Schiffsjunge auf der Santa Santiago und ist direkt dem Kapitän unterstellt. Die Ausbildung an Bord eines spanischen Schiffes ist hart und ungerecht. Züchtigungen sind an der Tagesordnung. Der kleine Junge wollte nie zum Matrosen ausgebildet werden. Er liebt Piratengeschichten und deren Abenteuer von Schätzen und Kaperfahrten. Er hat kurze struppige Haare. Er trägt eine spanische Uniform, die ihm, da er sonst ein schmächtiger Junge ist, etwas zu groß ist. Einen Helm trägt er nicht. Sein Spitzname unter der Besatzung ist Bappo, da er ununterbrochen stottert, vor allem wenn er aufgeregt ist.

Wurf auf Menschenkenntnis: Er ist zwar hoch motiviert, jedoch vielleicht auch nicht für das Piratenleben geschaffen.

Pulverpiet

Er ist ein verschmutzter Mann, der eine große Leidenschaft für Gewehre und Pistolen hat. Er hat nur ein paar Lumpen an und ist von oben bis unten voll mit Ruß und Schwarzpulverresten. Er hat schwarzes kurzes Haar, welches scheinbar noch nie gewaschen worden ist. Ebenso haben seine Zähne auch schon bessere Tage erlebt. Um seine Stirn ist ein Lederband gewickelt, an dem eine Art Lupe befestigt ist. Diese benutzt er, um genaue Arbeiten an Pistolen durchzuführen. Er verdient seinen Tagelohn mit betteln und das säubern von Pistolen von vorbeilaufenden Passanten.

Menschenkenntnis: Er ist verrückt, aber versteht echt was von Kanonen.

Kurt Cocain (Opa Opium)

Er ist Küster in der Kathedrale von Havanna. Er ist besser bekannt unter seinem Schwarzmarktnamen Opa Opium. Als Küster ist es seine Aufgabe die Messe vorzubereiten. Das beinhaltet das Schiffchen für den Weihrauch anzumischen. Er ist der Meinung, dass Opium die Religion für das Volk ist. Das sorgt dafür, dass die Leute zurück in die Kirche wollen und mehr Geld im Klingelbeutel lassen. Seine Kleidung gleicht die eines Mönches mit einer braunen Kutte, die mit einem Seil an der Hüfte gehalten wird. Sein Haar ist bis auf einen kleinen Rest an den Seiten seines Kopfes ausgefallen.

Blinder Flint

Er ist ein ehemaliger Kapitän der französischen Flotte. Nun muss er die Tage als Fischer verbringen. Er trägt ein einfaches Hemd und Hose, dazu einen schwarzen Kapitänshut unter dem seine langen schwarzen Haare zum Vorschein kommen. Zusätzlich hat er einen magentafarbenen Schal um seinen Hals gewickelt. Neben sich hat er einen Gehstock gelehnt. Seine Augen sind von 2 Augenklappen verdeckt, doch er kann überdurchschnittlich gut hören. Ein bunter Papagei namens Raphael hilft ihm bei allem was er sehen muss. Wurf auf Menschenkenntnis: Ein verrückter alter Mann, der seinen Verstand vielleicht schon versoffen hat.

Sanchez

Er ist Straßenräuber und überfällt die Gruppe bei Nacht. Er hat Glubschaugen und eine große Hakennase. Er trägt ein blaues Stirnband und hat rotes Haar. Er ein zerschlissenes Hemd und eine Kniebundhose mit Löchern. Er lispelt sehr stark, hat eine gebückte Haltung und eine eher schmale Gestalt.

Vargas Warwas

Er ist Besitzer eines kleinen Sommeliers am Hafen. Er ist überaus freundlich und zuvorkommen, vielleicht sogar etwas zu aufdringlich. Er bietet jedem, der vorbeikommenden seinen guten Wein an. Er hat eine leicht rötliche Nase und eine Halbglatze, die er noch mit nach vorne gekämmtem Haar verbergen möchte. Ansonsten trägt er einen schönen Mantel, den er nicht zugeknöpft hat, sodass sein weißes Hemd mit gelber Schleife zu sehen ist.

Wurf auf Menschenkenntnis: Er hält viel von sich und seinen Weinen. Das macht sich im Preis bemerkbar. Außerdem hat er schon leicht einem im Tee.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Von Segeln und Piraten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Von+Segeln+und+Piraten&oldid=12393`