

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Schon lange bevor du dieses Schiff letztendlich verlassen hast, hattest du gewusst, dass du es tun würdest. Am Ende deines Abenteuers ist alles, was du als Andenken hast, ein paar ekelhaft stinkende (4). Du verkaufst sie umgehend, um die Fahrt zurück in deine Heimatstadt bezahlen zu können. Das Leben, das darauf folgt, ist eintönig, berechenbar und gleichermaßen piraten- wie bedeutungslos. Deine restlichen Jahre verbringst du damit, sehnsüchtig aufs Meer hinauszustarren und darüber nachzudenken, was hätte sein können. Als du nach einem langwierigen Kampf gegen (3)-Fieber stirbst, hinterlässt du nichts als Bitterkeit und unausgeschöpftes Potenzial. Deine Familie beerdigt dich neben dem Grab von Captain (2), denn sie haben die ganze Zeit von eurer skandalösen, geheimen Affäre gewusst.

(!!!!) = GUT

Dein Leben lang hast du nach etwas gesucht und das Piratenleben hat dir endlich offenbart, was es war. Nachdem deine Zeit auf dem Schiff vorbei ist, verkaufst du deine (4)-Sammlung und planst mit einer neuen Mannschaft ehemaliger (1) eine Expedition zu einer mysteriösen Insel im Süden von Sunset. Im Herzen des Dschungels findet ihr dort einen uralten und längst vergessenen Tempel. Als ihr die Kammer im Inneren betretet, werdet ihr vom glänzenden Licht eines wunderbaren, riesigen Kristalls geblendet. Du bist völlig beseelt und eine Zufriedenheit erfüllt dich. Dieser Tempel ist es, wonach du immer gesucht hast! Der Kristall zieht all deine Gedanken auf sich und du bemerkst gar nicht, wie deine Crew angsterfüllt herumbrüllt und versucht, aus dem Tempel zu fliehen. Die Kammer füllt sich langsam zu (3) und der Eingang verschließt sich wie von Geisterhand. Während die anderen um ihr Leben kämpfen, lachst du aus tiefstem Herzen, jetzt, wo sich dir die Geheimnisse des Universums endlich offenbart haben.

(!!!!!) = LEGENDÄR

Auch wenn sich herausgestellt hat, dass das Piratenleben etwas zu viel für dich ist, hat es mehr als alles andere zuvor dein Fernweh geweckt. Nach deiner Zeit auf dem Schiff entscheidest du dich, die Karten, Bücher und sonstige Ausrüstung einzusammeln, die Captain (2) hinterlassen hat, um in seine Fußstapfen zu treten. Du findest Erfüllung darin, das Lebenswerk des Captains fortzusetzen. Am Ende gründest du eine Bibliothek in seinem Namen, in der Piraten und Entdecker ihre selbstgezeichneten Karten neu entdeckter Orte in der Gegend von Sunset verkaufen und mit anderen teilen können. Sie hilft nicht nur der Gemeinschaft, sondern bietet dir auch Zugang zu den interessantesten Orten dieser Welt. Du entwickelst sogar eine tiefe Freundschaft mit (5). Der Geruch ist dir mit der Zeit irgendwie ans Herz gewachsen.



AUF DER SUCHE

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★		★	★		
Stärke		★	★	✗	✗		✗	✗
Jagd		★		★			✗	✗
Zielgenauigkeit		★			★		✗	✗
Piratenstolz			★	★			✗	✗
Navigation		★		★	★			✗

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.











1. Ein Beruf, bei dem man viel reist: _____
2. Ein dummer Name: _____
3. Ein Tier: (Ein) _____
4. Etwas, das man sammelt: (Mehrere) _____
5. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Es war schon immer meine Leidenschaft, die Welt zu erkunden. In meiner Jugend war ich (1) und meldete mich für jede Forschungs Expedition, von der ich hörte. Nach einiger Zeit fand ich mich plötzlich an Bord von Captain (2) wieder, den furchtlosen adligen Entdecker, der zu meinem Mentor werden sollte. Ich habe viel auf seinem Kahn und unseren Reisen über die Weltmeere gelernt, doch irgendwann suchte uns das Unglück heim und unser Schiff wurde von einem riesigen (3) versenkt. Der Captain starb und für mich wurde es Zeit, ein neues Schiff zum Anheuern zu finden. Als ich hörte, dass ein Piratenkapitän den Rand des Ozeans überqueren wollte, erkannte ich, dass die Welt bald noch viel interessanter sein würde und Piraten der Schlüssel zum Nervenkitzel des Erkundens sein könnten. Jetzt befinde ich mich endlich auf einem Piratenschiff und muss der Tatsache ins Auge sehen, dass ich Piraten einfach hasse! Ich hasse ihre fehlende Körperhygiene und ihre Respektlosigkeit vor dem Wort des Königs. Ganz zu schweigen von ihrer lächerlichen Obsession für (4). Allein ihre Anwesenheit verdirbt mir diese Reise, die meinen Weg zur Selbstfindung darstellen sollte. Nehmen wir zum Beispiel (5). Wer kann auch nur länger als fünf Minuten in der Nähe einer solchen grobschlächtigen Person verbringen? Elendige Piraten ...

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Ich musste mich zusammenreißen, als ich es herunterschluckte. Ich habe zwar schon Schlimmeres gegessen, aber der Gedanke, lebende Mini-(3) zu essen, ließ meinen Magen rebellieren. Was Piraten so alles als Essen bezeichnen, ist ganz schön breit gefächert.
+3 Proviant .
-  Ich habe die (4) vergraben, so wie sie es mir erklärt haben, und die Stelle mit einem „X“ markiert, um sie wiederzufinden. Warum das alles, weiß ich nicht genau. Es ergibt nicht so schrecklich viel Sinn, etwas zu sammeln, nur um es dann auf irgendeiner Insel, die ich wohl nie wiedersehen werde, in ein Loch zu werfen. Nun gut, es ist ja auch eigentlich egal. Wahrscheinlich würde man mich auf diesem Schiff ohnehin abstechen oder ausrauben, wenn ich Besitzer anhäufen würde.
Verbessere 1 Fertigkeit deiner Wahl. +1 Neuwurfplättchen .
-  Ich habe endlich etwas gefunden, was zu mir passt. Es erinnert mich an das, was Captain (2) auf seinem Schiff hatte. Oh, wie ich ihn vermisse. Ihn und seine großen, starken Arme ...
Nimm dir Karte 25 „Verbessertes Fernrohr“ aus dem Storykartensapel.
-  Ich habe den Gestank von (5) so satt. Vielleicht nimmt er/sie im Tausch gegen das hier ja eine andere Hängematte. Wenn doch nur irgendwer von dieser Crew mal baden würde ...
+1 Schatz  ODER -2 Unzufriedenheit .
-  Ich habe es geschafft, zwei Grünschnäbel für uns zu gewinnen. Sie finden es „cool“, dass ich noch all meine Zähne habe – ungewöhnlich bei dem Gesindel auf diesem Schiff. Nur die Besten für diesen Kahn, schätze ich ...
+2 Crewmitglieder .

ENDEN

⚠️⚠️⚠️ = SCHLECHT

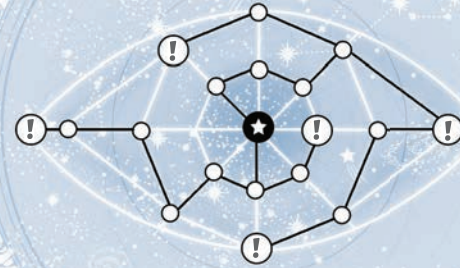
Deine Visionen vom ⁽³⁾ führen euch nur zu ein paar wenigen, schnöden Dublonen. Du besuchst mit deinem Anteil ein kleines Casino, um mithilfe deines Zweiten Gesichts groß zu gewinnen. Als du bereits große Summen angehäuft hast, fordert dich der Sicherheitsdienst des Casinos zum Gehen auf. Du verlässt es um einige Beutel Dublonen reicher und lachst, als du plötzlich von etwas überrollt wirst: Ein ⁽¹⁾ mit einem Karren, der ⁽²⁾ geladen hat. Deine Beutel reißen und die Schaulustigen stürzen sich auf dein Gold. Als deine Überreste später vom Wagenrad gekratzt werden, schüttelt die Fahrerin traurig den Kopf. „Armes Würmchen“, sagt sie. „Das hätte man kommen sehen müssen.“

⚠️⚠️⚠️⚠️ = GUT

Die meisten Leute sind dem Schicksal hilflos ausgesetzt und spielen mit den Karten, die ihnen das Leben austeilt. Doch als Pirat mit dem Zweiten Gesicht kannst du selbst Schicksal spielen! Genau genommen spielst du das Schicksal für die armen Tröpfe, die dein Casino besuchen und denen du die Karten selbst austeilst. Auch wenn du nie herausgefunden hast, was die ⁽³⁾-Visionen bedeuten, nutzt du die Schätze, die du auf deinen Abenteuern geborgen hast, um ein Spielhaus zu eröffnen, das du „ ⁽⁴⁾ des Glücks“ nennst. Das Casino wird ein großer Erfolg. Du kannst sogar ⁽⁵⁾ dazu bewegen, dort fünfmal die Woche aufzutreten. Deine Hellsicht hilft dir, die vielen Idioten auszunehmen, die bei dir ihr Glück suchen. Es ist vielleicht keine ehrliche Arbeit, aber das war die Piraterie auch nicht.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÄR

Auch wenn du das Leben in einer Piratencrew genießt, wirst du immer noch von Visionen der Zukunft und der Vergangenheit heimgesucht. Vor deinem inneren Auge siehst du glasklar viele ⁽³⁾, die dich verfolgen und dich immer mehr in ihren Bann ziehen. Eines Tages erzählt dir ⁽⁵⁾ von der Dreckigen ⁽¹⁾, einem Marineschiff, das in der Nähe verschwunden und vermutlich voller Schätze der Krone sein soll. Die Flagge des Schiffes soll angeblich einen ⁽³⁾ zeigen, und zwar in genau der Haltung, die du in deinen Visionen gesehen hast! Mithilfe deiner Gabe führst du eine kleine Expedition zum Wrack und der famosen Beute. Deine Visionen waren wie immer zuverlässig und ihr plündert einen riesigen Schatzhort. Nachdem jedes Expeditionsmitglied seinen Anteil erhalten hat, hast du immer noch genug, um ein luxuriöses und sorgenfreies Leben zu führen. Danach hören die Visionen auf und du weißt endlich, was wahrer Frieden bedeutet.



MIT DEM ZWEITEN GESICHT

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★		★			✕
Stärke			★		★		✕	✕
Jagd		★		★			✕	✕
Zielgenauigkeit		★	★		★	★		
Piratenstolz		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Navigation		★		★			✕	✕

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.

1. Ein großes Tier: (Ein) _____
2. Ein schwerer Gegenstand: (Ein) _____
3. Ein angesehener Beruf: _____
4. Ein Gebäude: _____
5. Ein berühmter Mann: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich bin in einem Dorf auf einer kleinen Insel aufgewachsen, das von meiner Mutter geleitet wurde. Da sie mit der Gabe des Zweiten Gesichts gesegnet war, konnte sie das Dorf durch viele schwere Zeiten führen. Niemand hatte ein Problem damit, dass auch ich übersinnliche Fähigkeiten besaß, da meine Mutter bei allen so beleibt war. Doch das Zweite Gesicht bringt ganz eigene Herausforderungen mit sich. „Vergiss nie“, sagte mir einst meine Mutter, „dass unsere Gabe gleichermaßen Segen und Fluch ist. Es gibt zwei böse Omen: den (1) _____ und den (2) _____.“ Dies erwies sich als wahr, als ein (1) _____ einen Karren voller (2) _____ gegen sie schleuderte und sie damit tötete. Da mich die Erinnerungen an ihren Tod verfolgten und ich kein Interesse daran hatte, das Dorf zu leiten, überließ ich es sich selbst und lief eines Nachts davon. In der Hoffnung, meinen Platz in der weiten Welt zu finden, heuerte ich später auf einem Piratenschiff an. Auf dem Meer hatte ich plötzlich Visionen von einem (3) _____. Was sie wohl bedeuten mögen? Ich hoffe, dass meine Abenteuer mich zur Antwort führen werden.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende (1) aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

- (1) *Ich hielt die beiden Schätze nur kurz in den Händen, als mich eine Vision überkam: Einer der Schätze würde mir Glück, der andere Schmerz bereiten. Vielleicht waren sie ja immer noch spirituell mit der Seele ihres Vorbesitzers verbunden? Soweit ich verstanden habe, war dieser (3) _____?*
+1 Ruf (☁). Schau dir die obersten 2 Karten des Schatzstapels (🗳) an. Behalte 1 und wirf die andere ab ODER behalte beide und erhalte 1 Unglücksplättchen (☹).
- (1) *Meine Visionen hatten mir gezeigt, dass ich meinen Schatz vergraben sollte, wo ein (4) _____ das Wasser berührt. Ich hatte keine Ahnung, dass sie mich zu einem noch größeren Schatz führen würden. Meine Mutter hat diese Salze immer benutzt, um klarere Visionen zu empfangen. Hoffentlich bewirken sie bei mir das Gleiche. Nimm dir Karte 59 „Seher-Salze“ aus dem Storykartenstapel.*
- (1) *Die Crew hielt mich für verrückt, als ich ohne Vorwarnung ins Wasser sprang. Sie konnten ja nicht ahnen, dass ich (5) _____ retten würde, der in den Wellen um sein Leben kämpfte. Ich weiß nicht, wie er hierhin gekommen war, aber wir nehmen ihn gerne in unsere Crew auf. Meine Hellsicht verrät mir, dass er ein hervorragender Deckschrubber sein wird.*
+1 Crewmitglied (👤). +2 Ruf (☁).
- (1) *Was für eine faszinierende Waffe! Ihr müsst noch Reste der (3) _____-Magie innehaben. Jedes Mal, bevor ich sie auch nur werfe, sieht sie durch meine Augen und verrät mir so, wo und wie sie treffen wird.*
Nimm dir Karte 33 „Zielsuch-Harpune“ aus dem Storykartenstapel.
- (1) *Genau dort, wo ich ihn in meiner Vision gesehen habe, war der große Schatz. Doch es könnte Unglück bringen, ihn mitzunehmen. Führt uns der (3) _____ in eine Falle? Mein Gefühl sagt mir, dass ich mit den Konsequenzen leben kann – doch kann die Crew das auch? Ich kann es nicht sehen.*
Jeder Spieler erhält 1 Schatz (🗳) und 1 Unglücksplättchen (☹).

ENDEN

≤ (❗❗❗) = SCHLECHT

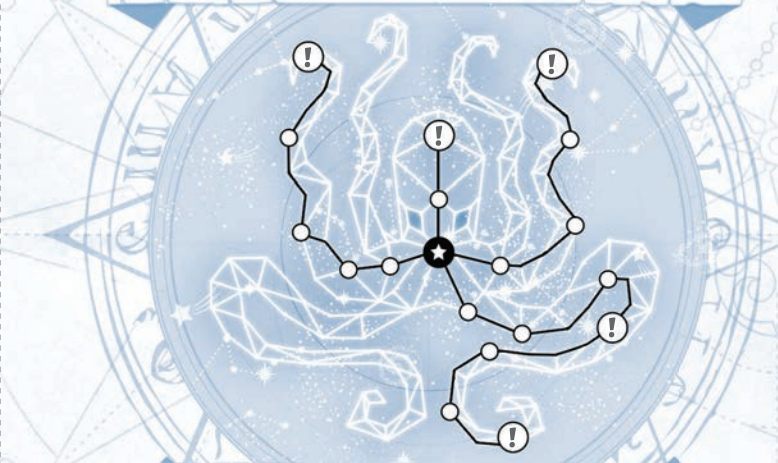
Du hast eine lange Spur gebrochener Herzen hinterlassen und irgendwann musste es dich einholen. Der alte Herzog von (1) verfolgt dich monatelang und holt dich letztendlich ein. (4) und (5) händigen dich dem Herzog liebend gern für einen Eimer (2) Füße aus. Der Herzog legt fest, dass du beim nächsten Sonnenaufgang über die Planke gehst. Wie sehr du dich auch bemühest, deine Schmeicheleien können dir nicht mehr helfen, dich vor deinem traurigen, vorhersehbaren Schicksal zu bewahren.

(❗❗❗❗) = GUT

Nachdem du jahrelang Einfaltspinsel und dämliche Städter ausgenommen hast, ist es für dich höchste Zeit, der Gesellschaft etwas zurückzugeben. Du gibst deine hart verdiente Beute für den Bau einer Schule aus, die du „(3)s Gaunerschule“ nennst. In diesem edlen Etablissement bringst du Piraten die Kunst des Schwindels und Betrügens bei. Du verdienst ganz gut, doch die Arbeit erweist sich als frustrierend, wo doch die meisten Piraten ungebildete Mörder sind, die sich kaum den eigenen Bauchnabel reinigen können. Doch mit ein wenig Geduld und viel Fleiß bringt deine Schule schließlich jedes Jahr geschickte und vortreffliche Piraten hervor, die es verstehen, Idioten um ihr Geld zu erleichtern. Sobald (4) und (5) von deiner berühmten Schule erfahren, wollen sie sich natürlich auch einschreiben, doch das lässt du nicht zu – nicht einmal du könntest aus diesen beiden Piraten brauchbare Gauner machen. Natürlich knöpfst du ihnen trotzdem Gebühren für ihre Bewerbung ab.

(❗❗❗❗❗) = LEGENDÄR

Du nutzt die Beute aus deinen Abenteuern um dein eigenes Schiff, die „Süße (3)“, zu kaufen. Als Captain kannst du dank deiner einnehmenden Art einige Siege für dein Schiff und die Crew erringen. Du lässt deine gefangenen Feinde glauben, sie hätten großes Glück gehabt, und beschreibst ihnen die Abscheulichkeiten, die du weniger glücklichen Opfern mit einer einzigen Dose (1) angetan hast. Schon bald ergeben sich alle Schiffe kampflös, die du auf hoher See überfällt. Die Gerüchte über dich und die Crew der Süßen (3) verbreiten sich schnell: Ihr sollt eine Bande bösartiger, räuberischer Unmenschen sein, die zu den abstoßendsten Gräueltaten fähig sind. Du machst dir das voll und ganz zunutze und als du dich viele Jahre später zur Ruhe setzt, hast du in deiner gesamten sagenumwobenen Karriere nur ganze drei Mal kämpfen müssen.



DAS ASS IM ÄRMEL

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Stärke		★	★				✗	✗
Jagd			★		★		✗	✗
Zielgenauigkeit		★		★			✗	✗
Piratenstolz		★	★		★	★		✗
Navigation		★	★		★			

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.

1. Eine Suppe: (Eine) _____
2. Ein besonders übelriechendes Tier: (Ein) _____
3. Ein Freund oder eine berühmte Person: _____
4. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____
5. Der Piratenname eines weiteren anderen Spielers: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Meine Ma legte sehr viel Wert darauf, dass ich die allerbeste Bildung bekomme. Es war also abzusehen, dass ich die Schule schwänzte und das Schulgeld für Rum und andere kleine Sünden draufging. Nicht, dass ich Bildung nicht für wichtig halte, aber ich bin viel zu schlau, um dafür zu bezahlen. Ich hatte so ein paar Maschen, mit denen ich den Idioten auf den Straßen meiner Heimatstadt immer ordentlich Kohle aus den Taschen ziehen konnte. Darunter war der Trick mit der „Stieftochter des Admirals“, der „Sechskarten-Tintenfisch“ und der gute alte, immer erfolgreiche Trick mit dem ausgehöhlten Holzbein voller (1). Als meine liebe Ma im glücklichen Glauben starb, dass ihr einziges Kind mehrere Abschlüsse, Zertifikate und einen Doktor in (2) ologie hat, entschied ich mich, mein Glück anderswo zu suchen.

Die Piraterie kann gefährlich sein, aber eines hab ich in meinem früheren Leben gelernt: wie man sich aus riskanten Situationen rausredet und rauswindet. Ich kann mir bestimmt einen Namen auf offener See machen, aber wenns hart auf hart kommt und irgendein Adliger anfängt, Fragen zu stellen, hab ich einen zuverlässigen Decknamen: (3).

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende (1) aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

- (1) Ich konnte (4) überzeugen, dass ich nichts geklaut hab. Piraten sind so leichtgläubig. Ein Wunder, dass der Capt'n diese Deppen in seine Crew aufgenommen hat. +1 Schatz (☙). Stiehl 1 Schatz von (4), falls möglich.
- (1) Ich hab dem alten Herzog von (1) diesen Stift, diesen Stempel und auch noch sein Siegel abgeknöpft. Oh, welch Chaos ich damit anstiften kann! Ein bisschen schlecht fühl ich mich aber schon. Der Trottel is mir komplett verfallen. Er wird den Rest seines Lebens an mich denken, aber wahrscheinlich auch wegen der (2)-Pilzinfektion, die er von mir hat.
Nimm dir Karte 42 „Elfenbeinstift“ aus dem Storykartenstapel.
- (1) Der Capt'n war n bisschen angeschlagen und hat mir das Ruder überlassen. Natürlich hab ich das ausgenutzt, um (5) ein bisschen rumzukommandieren. Ich musste das Schiff schließlich auf Vordermann bringen. Währenddessen hat natürlich die ein oder andere Habseligkeit von (5) ihren Besitzer gewechselt. Ich könnt mich glatt an ein Leben als ehrenhafter Anführer gewöhnen.
Stiehl 1 Schatz von (5), falls möglich. +3 Ruf (☙).
- (1) Ich mach mir nur selten die Hände schmutzig, aber es kann nicht schaden, eine Knarre zu haben. Außerdem kann ich den anderen damit zeigen, dass ich genauso gefährlich, wie clever bin. Ich glaub, ich werde sie Little (3) nennen.
Nimm dir Karte 27 „Ebenholz-Pistole“ aus dem Storykartenstapel.
- (1) Ich hab (4) einen Kuss versprochen, wenn ich frischen Fisch bekomme. (5) hab ich den gleichen Deal angeboten. Sie ham mehr Fische an Deck geschafft, als wir seit Langem gesehen hatten. Was für Armeleuchter. Ich hab beide die Augen schließen und sich gegenseitig küssen lassen, ohne dass sie was gemerkt haben. Ich habs halt immer noch drauf.
+4 Proviant (☙). +2 Ruf (☙). -1 Unzufriedenheit (☙).

ENDEN

⚠️⚠️⚠️ = SCHLECHT

Du hattest die ganze Zeit gedacht, dass du dem Lavendelsyndikat einen Schritt voraus wärst. Doch jetzt verstehst du, dass die (4)s, die du verfolgt hast, nur eine Ablenkung waren, während dir die Bosse des Syndikats langsam und unbemerkt die Schlinge um den Hals legten. Als dich die Vollstrecker in deinen letzten Augenblicken zu Brei prügeln, fragst du dich, ob sie deine Auftraggeber waren und die Familie ausdünnen oder dich einfach aus deinem Versteck hervorlocken wollten. Waren die Leute, die du getötet hast, überhaupt Teil der geheimnisvollen Organisation? Deine Gedanken versiegen, als du mit deiner treuen (3) getötet und in irgendeiner Seitengasse abgeladen wirst. Zum Schluss wird deine Leiche von einem hungrigen Rudel junger (5) weggezerrt.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = GUT

Die Bezahlung für die Eliminierung der Familie (4) ist genau (2) Dublonen. Mit so viel Geld kannst du dich aus der Piraterie zurückziehen und den Rest deiner Tage am Strand verbringen, während du den feinsten Rum trinkst. So zumindest dein Plan. Du merkst recht schnell, dass du durch dein Leben als Schatten, der seinen Opfern auf Schritt und Tritt folgt, paranoid geworden bist und in ständiger Angst vor Rachegeistern lebst. Du verschwendest dein kleines Vermögen für eine ganze Menge (3), Überlebensvorräte und Sicherheitsschlösser für dein kleines Zuhause. Als dein Vermögen erschöpft ist, musst du wieder deine Arbeit als Assassine aufnehmen. Doch die Zeit hat dich träge gemacht. Dein charakteristischer Angriff, der (1), könnte nicht einmal mehr eine arglose Möwe ausschalten. Diese Erkenntnis zwingt dich dazu, einen Job als Bodyguard in einem schäbigen Casino anzunehmen, wo du bis zum Ende deiner Tage keine einzige Person mehr tötest. Wie jetzt ... das war das gute Ende?!

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÄR

Nach vielen Monaten war deine Jagd endlich erfolgreich. Du machst einen dreifachen Rückwärtssalto und greifst mit deinem mächtigsten (1) an, wodurch du dem letzten (4) geschickt die Lebenslichter ausknipst. Eine seltsame Ruhe erfüllt dich. Du weißt nicht nur, dass dich eine beträchtliche Belohnung durch deinen Auftraggeber erwartet, sondern auch, dass du dem Lavendelsyndikat einen mächtigen Schlag verpasst hast. Zum ersten Mal denkst du darüber nach, deine Fähigkeiten im Kampf gegen das Böse und die Korruption einzusetzen. An diesem Tag ziehst du mit deiner (3) in der Hand auf dem Rücken der majestätischsten und eindrucksvollsten (5) aus und schwörst, das Böse dort zu ersticken, wo es aufkeimt. Deine Abenteuer werden schließlich vier Bestseller-Romane inspirieren..



AUF DER JAGD

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★		★			✗	✗
Stärke		★	★		★			✗
Jagd		★	★		★	★		
Zielgenauigkeit		★			★		✗	✗
Piratenstolz			★			★	✗	✗
Navigation		★	★	✗	✗		✗	✗

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.


1. Der Name eines Angriffs: (Ein) _____
2. Eine richtig hohe und coole Zahl: _____
3. Deine Lieblingswaffe: (Eine) _____
4. Der Nachname der Familie, die du ermorden sollst: _____
5. Eine große und imposante Bestie: (Eine) _____














HINTERGRUNDGESCHICHTE

Mein erster Auftrag war ein gewisser Darby Gilweed und er war keine Herausforderung für mich. Ein ⁽¹⁾ in sein Genick reichte bereits und er fiel um wie ein Sack Reis – wenn ein Sack Reis gurgelnde, röchelnde Geräusche machen könnte. Mein zweites Opfer war eine Frau, Alissa Bairns. Sie wehrte sich zwar schon ein bisschen mehr, aber tot war sie danach trotzdem. Danach verschwimmen meine Erinnerungen. Wenn ich mich nicht verzähle, haben durch meine Hand ⁽²⁾ ihr Leben gelassen. Etliche sind durch meine eigenen Hände gestorben, aber die meisten durch meine ⁽³⁾. Fast jeder Auftrag hatte seine eigenen Herausforderungen. Doch für meinen neuen Auftrag werde ich alles geben müssen.

Zum ersten Mal muss ich eine ganze Familie ausschalten. Ein besonderer Auftrag, der durch den Ruf dieser Familie noch interessanter wird. Familie ⁽⁴⁾ ist kein gewöhnlicher Haufen. Viele von ihnen sind hochrangige Mitglieder des Lavendelsyndikats. Genau wie ich sind sie rücksichtslose, brutale Assassinen, die von Kriminellen und Adligen für ihre persönlichen Ziele benutzt werden. Das wird nicht leicht, aber immerhin ist es gut bezahlte Arbeit. Wann war überhaupt das letzte Mal, dass ich echte Schurken beseitigt habe?

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Geoff ⁽⁴⁾ war der Erste, den ich aufspüren konnte. Ich habe es mit meinem ⁽¹⁾ versucht, aber es hat nichts gebracht. Das ist mir seit ⁽²⁾ Tagen nicht mehr passiert ... Ich habe ihn dann doch noch kriegiert und es wie einen Unfall aussehen lassen, damit die anderen keinen Verdacht schöpfen.
+1 Schatz () . +2 Ruf () .
-  Die Mitglieder der Familie ⁽⁴⁾ sind ausgefuchst. Ich brauche einfach mehr Waffen für den Auftrag. Die ⁽⁵⁾ war ein harter Gegner, aber aus ihren Zähnen werde ich eine tödliche Waffe herstellen können.
Nimm dir Karte 49 „Monsterzahn-Dolch“ aus dem Storykartenstapel.
-  Debbie ⁽⁴⁾ war eine beeindruckende Frau, die sich zu wehren wusste. Doch am Ende waren meine ⁽³⁾-Künste zu viel für sie. Verdammt, bin ich cool!
+3 Ruf () . Verbessere 1 Fertigkeit deiner Wahl.
-  Ich glaube, sie haben es auf mich abgesehen. Letzte Nacht hat mich mein Kojenachbar angegriffen, während ich schlief. Leider hat mein ⁽¹⁾ ihn aus der Luke befördert, bevor ich herausfinden konnte, für wen er gearbeitet hat. Niemand wird ihn vermissen.
-1 Unzufriedenheit () . -1 Crewmitglied () . +1 Schatz () .
-  Timmy ⁽⁴⁾, dieser ausgebuffte Mistkerl. Ich dachte, er würde am einfachsten zu töten sein. Wie sich dann aber herausstellte, ist der Bengel einer der gefährlichsten und gewieftesten Schurken. Er konnte meiner ⁽³⁾ schon über ⁽²⁾ Mal entkommen. Aber ich werde ihn am Ende kriegen. Ich kriege sie immer.
+3 Neuwurfplättchen () . +2 Ruf () .

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

____(2) s Leute halten dich im Foyer der Villa dieses Monsters fest. „____(3) -Folter! Das habt ihr mit allen gemacht!“, schreist du. „____(3)! erinnert ihr euch überhaupt daran?!“ „Ich will dir mal was erklären, du Wildling“, spöttelt Captain ____ (2) „Der Tag, an dem wir in dein Dorf kamen, mag für dich der wichtigste Tag deines Lebens gewesen sein. Doch für mich war es einfach nur ein Mittwoch!“ ____ (2) schreitet laut lachend davon, während seine Wachen dich in einen Kerker zerren, wo du den Rest deines elendigen Lebens verbringst.

(!!!) = GUT

Nach deiner Zeit als Pirat erkundest du die Welt zusammen mit ____ (5), immer auf der Suche nach einem Ort, den ihr euer Zuhause nennen könntet. Doch auch wenn ihr ihn nicht findet, seid ihr nicht unglücklich. Ihr könnt anderen Flüchtlingen helfen, die ebenfalls unter einem ____ (3) -Trauma leiden. Als du irgendwann hörst, dass ____ (2) verstorben ist und die Adligen diesem Monster ein großes Denkmal errichtet haben, fragst du dich, ob du die richtigen Entscheidungen getroffen hast. Doch mit der Zeit verstehst du langsam, dass es das Wichtigste war, ein Leben geführt zu haben, auf das ____ (4) stolz gewesen wäre. Dieser Gedanke hilft dir, deinen Frieden zu finden.

(!!!!) = LEGENDÄR

Nach Jahren der Suche kniet ____ (2) als frisch ernannter Admiral am anderen Ende deiner Axt und winselt um Gnade. Wie seltsam – obwohl du jeden wachen Moment damit verbracht hast, dieses Monster zu finden, empfindest du keine Freude oder Frieden dabei, wie es vor dir kniet und um sein Leben bittet. Du erkennst, dass du das Andenken von ____ (4) nicht gewürdigt hast und dich stattdessen dein Leben lang von Rache hast zerfressen lassen. Du wirfst deine Waffe zu Boden und wendest dich ab. Den Rest deines Lebens arbeitest du daran, die ____ (1) -Insel wiederaufzubauen. Während die Gemeinde um dich herum wächst, empfindest du endlich wieder Frieden. Jahre später erfährst du, dass ____ (2) unter Schmerzensschreien bei einem ____ (3) -Unfall gestorben ist. Du lächelst bei dem Gedanken.



AUF BLUTRACHE AUS

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung			★		★		✕	✕
Stärke		★		★	★	★		
Jagd		★		★	★			✕
Zielgenauigkeit		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Piratenstolz			★	★			✕	✕
Navigation		★		★			✕	✕

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.


1. Etwas Widerliches: _____
2. Der Name eines Bösewichts: _____
3. Eine erfundene Foltermethode: _____
4. Eine Person, die du wertschätzt: _____
5. Der Name einer Frau: _____






HINTERGRUNDGESCHICHTE

____(1)____. So nannten die Adligen meine Heimat. Es war eine Kriegerinsel. Wir wurden geboren, wir lebten und wir starben mit dem Schwert und der Axt in der Hand. Und trotz seines Könnens fiel mein Volk, als Captain ____ (2) ____ die königliche Marine an unsere Küste brachte. Es gab keinen Grund für die Adligen, uns zu foltern. Sie taten es einfach nur, weil sie es konnten. Niemand überlebte das ____ (3) ____-Massaker.

Nur ich war noch am Leben, der inmitten der brennenden Ruinen all dessen, was ich kannte und liebte, wiedergeboren worden war. ____ (4) ____ war tot. Meine bescheidene, barbarische Hausratversicherungsagentur war bankrott. Meine linke Hand war durch die ____ (3) ____-Folter der königlichen Soldaten nur noch ein blutiger Stumpf. In dieser eiskalten Nacht brüllte ich zu den Sternen, die von Göttern am schwarzen Himmel platziert worden waren, um dort vergessen zu werden. Ich wanderte jahrelang einsam und verloren durch eine Welt, die ich nicht mehr kannte, und heuerte irgendwann bei einer Piratencrew an, die meine Kampfkraft wertschätzte. Nur ich habe das Blutbad von ____ (1) ____ überlebt und werde dafür sorgen, dass Captain ____ (2) ____ diese Blutschuld begleicht.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Ich wendete über eine Stunde lang ____ (3) ____ bei einem Mann an, bevor ich ihn zu seinem Gott schickte. Er ist vor all den Jahren bei dem Massaker in meiner Heimat dabei gewesen. Es spielt keine Rolle, ob er den Abzug gedrückt oder den Befehl gegeben hat. Es spielt höchstens eine Rolle, dass er es nicht aufgehalten hat. Vielleicht spielt gar nichts mehr eine Rolle.
+3 Ruf (☠).
-  Unfassbar. Eine weitere Überlebende! Ich dachte so lang, dass ich alleine wär. Aber jetzt steht sie vor mir. Sie erinnert sich nicht, wie sie entkommen ist, aber sie erinnert sich an unser Zuhause. Auch wenn sie ____ (5) ____ heißt, was ein verfluchter und widerwärtiger Name in unserem Volk ist, fühlt es sich gut an, über die alten Zeiten reden zu können. Ich weiß nicht, wann ich zuletzt so ich selbst war.
+1 Crewmitglied (👤). -1 Unzufriedenheit (☹).
-  Ich habe lange keine Blutaxe mehr in der Hand gehalten. Die meisten sind seit der Vernichtung meines Volkes verschollen. Ich kann mich noch daran erinnern, wie ____ (4) ____ jedes Jahr eine neue schmiedete. Ihre Benutzung ist gefährlich – aber wir leben auch in gefährlichen Zeiten.
Nimm dir Karte 22 „Verfluchte Blutaxe“ aus dem Storykartenstapel.
-  Vor zwei Tagen folterte ich eine Frau, die damit prahlte, eine der Adligen gewesen zu sein, die mein Dorf plünderten. Sie mit ____ (3) ____ zu foltern hätte sich gut anfühlen müssen. Doch ich fühle nur eine Leere in mir, sonst gar nichts. Wie viele Leben ich auch nehme, es wird mir ____ (4) ____ nicht zurückbringen. Ist es das überhaupt wert?
+1 Neuwurfplättchen (🔄).
-  Das gehörte ____ (2) ____, das kann ich riechen. Sein Gestank klebt daran. Was für ein Scheusal schätzt solches Spielzeug mehr als die Leben anderer Menschen? Ich bin froh, es mitgenommen zu haben. Ich will ____ (2) ____ alles wegnehmen, so wie es mir passiert ist.
+2 Schätze (💰).

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Am Ende können dich nicht einmal mehr deine Freunde leiden. ⁽⁵⁾ antwortet nicht auf deine Briefe und als du ⁽⁴⁾ zuletzt getroffen hast, hat sie dir ins Gesicht gespuckt. Nach einer Nacht, in der du betrunken und leidenschaftlich für die Grundrechte von Möwen argumentiert hast (worum keine Möwe je gebeten hat), wachst du eines Morgens auf und stellst fest, dass die Crew dich auf einer einsamen Insel zurückgelassen hat. So sitzt du wie betäubt in stiller Wut über ihren Verrat am Strand und fragst dich laut: „Wer weiß, vielleicht ist es meine Schuld?“ „Ja, vielleicht schon“, antwortet eine vorbeiziehende Möwe und kackt dir auf den Kopf.

(!!!!) = GUT

Nach deinem großen Abenteuer fragst du dich, ob du deine einzigartigen Talente nicht anderweitig einsetzen kannst. Du bekommst die Antwort in einer Hafenstadt im hohen Norden, wo ein Vertreter der Königlichen Juristischen Vereinigung auf dich zukommt.

„Die KJV hat Großartiges von Ihnen gehört. Unsere gemeinsame Freundin ⁽³⁾ hat sie wärmstens empfohlen“, sagt er. „Wir würden Sie gerne als Anwalt in königliche Dienste stellen. Ihre Aufgabe wäre es, mit Ihren Talenten dafür zu sorgen, dass unsere Klienten reich, mächtig und weit entfernt vom Schafott bleiben – trotz einiger Indiskretionen.“ „Niemals!“, rufst du. „Es wäre ein Verrat an allem, woran ich als Pirat glaube!“ „Sie wären steinrei...“ „Okay, ich mach es!“, unterbrichst du ihn und unterschreibst sofort den Vertrag.

(!!!!!) = LEGENDÄR

Nach deinem großen Abenteuer fragst du dich, was als Nächstes auf dich wartet. Du bekommst die Antwort, als ein Vertreter des Großen Piratenrats auf dich zukommt. „Der Rat weiß alles über dich“, sagt er, „und deine Freundin, ⁽⁴⁾ hat dir n Empfehlungsschreiben geschrieben. Wir finden, du wärst n prima Piratenanwalt. Was sagste?“ „Ein Anwalt?“, spottest du. „Das klingt schon sehr langweilig für jemanden mit meinen Fähigkeiten.“ „Langweilig?“, antwortet der Vertreter lachend. „Jetzt hör mal! Unsere Ratsmitglieder werden ständig der schändlichsten Verbrechen angeklagt. Verbrechen, die sie natürlich begangen haben und für die es riesige Berge an Beweisen gibt. Das ist der schwerste Job der Welt! Außerdem wärste reich. Und damit mein ich stinkreich.“ „Ich mach es!“ Du willigst ein und unterschreibst sofort den Vertrag.

DAS PLAPPERMAUL

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★		★			✖	✖
Stärke			★	★			✖	✖
Jagd		★	★	✖	✖	✖	✖	✖
Zielgenauigkeit		★		★	★			✖
Piratenstolz		★	★		★	★		
Navigation		★	★				✖	✖

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.

1. Ein Name für eine noble Universität: _____
2. Ein angesehenes Studienfach: _____
3. Der Name einer Schankmaid: _____
4. Der Spitzname einer befreundeten Piratin: _____
5. Ein Name für ein männliches Orakel: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich war immer der klügste Kopf in meiner Familie und deshalb haben sie jede Dublone zusammengekratzt, um mich für einen Abschluss in (2) zur (1) zu schicken. Doch ich lehnte ab. Ich war nicht per se gegen die Bildung, doch ich war schon immer ein Querdenker und debattierte mit ihnen, sie sollten lieber (3), die hohlköpfige Schankmaid, die unten im Lustigen Lurch arbeitete, dorthin schicken. Leider haben sie das dann auch tatsächlich gemacht und mich abgeschoben.

Da ich nichts mehr mit mir anzufangen wusste, entschied ich mich, meine alte Freundin (4) zu begleiten, die gerade auf einem Piratenschiff angeheuert hatte. Anfangs war es schwer, mich dem Leben an Bord anzupassen – Befehle zu befolgen war nicht gerade meine Stärke. Aber nach ein paar Zwangsaufenthalten in der Brig, einigen Auspeitschungen am Mast und einem äußerst unangenehmen Kielhol-Vorfall hatte ich gelernt, meine zänkische Klappe zu halten. Irgendwann war ich sogar ein hoch angesehenes Crewmitglied, bis (4) und ich eine besser bezahlte Stelle an Bord eines neuen Schiffes angenommen haben.

Es ist recht schwierig, meinen Diskussionsdrang zu kontrollieren. Wenn ich es mal rauslassen kann, übertreibe ich es meistens ein bisschen. (4) meint, dass das daran liegt, dass ich ein geborenes Arschloch bin, aber ich persönlich glaube, dass es irgendwo eine Arbeit für jemanden wie mich gibt, bei der man nach Herzenslust streiten und diskutieren kann.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende ! aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

- ! Seltsam, nach all den Jahren (3) wieder zu begegnen. Und es tat weh, so abgehalftert angezogen zu sein, während sie inzwischen so nobel aussieht. Die Ausbildung durch meine Familie hat sich wohl ausgezahlt. Sie hätte aber nicht mit so viel Krimskrams reisen sollen. Tja – das lernt man nicht an der Universität.
+1 Schatz (📦). +1 Neuwurfplättchen (🔄).
- ! Ich habe ein Orakel namens (5) kennengelernt. Er war fast verhungert und ich konnte ihn nicht einfach zurücklassen. Ich habe ihm Bett und Tisch angeboten, sollte er bei uns anheuern. Er akzeptierte. Hoffentlich gefällt ihm das Piratenleben. Vielleicht kommen uns seine mystischen Kenntnisse irgendwann zugute.
+1 Crewmitglied (👤). +1 Ruf (👑).
- ! (5) hat mir ein wunderbares Dankeschön geschenkt. Das hat mich zugegeben etwas berührt, doch (4) meinte, dass sich das alte Orakel zu viel Mühe gibt, sich einzuschmeicheln. Mich stört das hingegen gar nicht!
+1 Schatz (📦).
- ! (5), das alte Orakel, hat mir die Fähigkeit geschenkt, andere mit meinen Worten allein überzeugen zu können. All der Spaß, den ich damit haben könnte! Allerdings kann ich die Nebenwirkungen nicht ignorieren. Ich überzeuge sie weniger, als dass ich sie auf magische Art beeinflusse, und mache mir Sorgen, dass mich das in größere Schwierigkeiten bringen könnte, als es mein sonstiger Unfug tut. Nimm dir Karte 89 „Phiole des Manipulators“ aus dem Storykartenstapel.
- ! Es war seltsam, anderen zu helfen, doch es fühlte sich auch gut an, diesen königlichen Entdecker zu überreden, seiner Crew einen gerechten Lohn zu zahlen. Vielleicht sollte ich meine Fähigkeiten nach unserem kleinen Abenteuer dazu nutzen, unseren Captain vom Gleichen zu überzeugen.
Leg alle deine Unglücksplättchen (☠️) ab. +2 Neuwurfplättchen (🔄).

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Mithilfe der Schätze, die du auf deinem Abenteuer gefunden hast, schaffst du es, die Karte aus der (3) zu entschlüsseln. Du buchst eine Passage zu dem Ort auf der Karte und landest voller Aufregung und Nervosität auf einer Insel, auf der überall Blumen mit (4) -Muster wachsen. Ehrlich gesagt ist das Haus eine heruntergekommene Bruchbude und du bist mehr als unglücklich zu erfahren, dass deine Eltern zwei Versager von Piraten sind. Die Ähnlichkeit ist unverkennbar, die (2) -förmige Nase mit allem drum und dran.

„Endlich, da bist ja“, sagt deine Mutter. „Wir ham gebetet, dass du kommst. Ich brauch ne Niere.“ Du willst schleunigst abhauen, doch da hat dein Vater bereits die Tür blockiert.

„Ich sags nur ungern, Prinzessin“, sagt er rülpsend, „aber ich brauch die andre.“

(!!!!) = GUT

Du schaffst es nicht, die Karte zu entschlüsseln, und führst weiter ein Piratenleben. Irgendwann tätowierst du dir das (4) auf den Arm, als Symbol und Andenken daran, dass du die Suche nach deiner Familie aufgegeben und losgelassen hast. Nachdem du genug von der Piraterie hast, willst du eine eigene Familie gründen und findest jemanden, der dich liebt, mit deiner (2) -förmigen Nase und allem drum und dran. Du erlebst schöne Jahre, in denen du deinen (1) Jahre alten Sohn auf deinen Knien hüpfen lässt und ihm von deinen großartigen Abenteuern auf hoher See erzählst. Du magst dir dein Leben zwar nicht so vorgestellt haben, aber du bist dennoch glücklich.

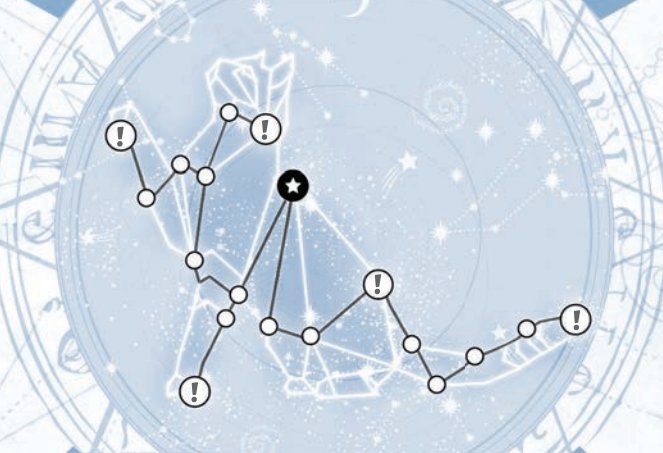
(!!!!!) = LEGENDÄR

Mithilfe der Schätze, die du auf deinem Abenteuer gefunden hast, schaffst du es, die Karte aus der (3) zu entschlüsseln! Du buchst eine Passage zu dem Ort auf der Karte und landest zu deiner großen Überraschung in einem kleinen Dorf, in dem eine Burg emporragt, deren wehende Banner ein (4) zeigen.

„Prinzessin“, keuchen die Wachen ehrfürchtig und knien vor dir nieder.

„Bitte was?“, ist deine einzige Reaktion. Doch die Wachen behalten recht und du entdeckst, dass du, obgleich du als Pirat sehr hässlich bist, auf dieser Insel die wunderschönste Prinzessin bist, die jemals gelebt hat. Deine Eltern, der König und die Königin, gehören zu den gütigsten und liebevollsten Menschen, die du je getroffen hast. Du verbringst den Rest deines Lebens in Luxus und in Überschuss elterlicher Liebe und Unterstützung.

Schreib „Prinzessin“ vor deinen Namen auf dem Spielerbogen.



DAS WAISENKIND

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★				✕	✕
Stärke		★		★			✕	✕
Jagd		★	★		★	★		
Zielgenauigkeit		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Piratenstolz			★		★		✕	✕
Navigation		★	★		★			✕

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.


1. Ein Alter, in dem du vor langer Zeit warst: _____
2. Etwas, das eine komische Form hat: (Ein) _____
3. Ein Gefäß: (Eine) _____
4. Etwas, das du dir tätowieren würdest: (Ein) _____
5. Ein Meerestier: (Ein) _____












HINTERGRUNDGESCHICHTE

Die alten Piraten sagen, sie hätten mich an einem Strand einer namenlosen Insel gefunden, angespült von der Meeresströmung. Ich war gerade einmal (1) Jahre alt, als sie mich da in Seetang gewickelt fanden. Von meinem Schicksal gerührt und weil sonst niemand ein so hässliches Kind aufnehmen würde, nahmen mich die Piraten in ihrer Crew auf und zogen mich auf. Ich habe mich immer gefragt, woher ich komme, doch ich hatte immer Angst vor der Antwort. Vielleicht haben mich meine Eltern verstoßen, als sie mein schiefes Lächeln, meine großen, zusammengewachsenen Zehen und meine (2)-förmige Nase gesehen haben?

Eines Tages fand ich unterwegs eine (3) in einem Netz, worin ein Briefsteckte. „Wer hat unser Kind gesehen?“, stand darin. „Es ist vor Ewigkeiten verschwunden. Das hier ist eine Zeichnung von unserem Kind und eine Karte, wo man uns finden kann. Falls Sie es sehen, sagen Sie ihm bitte, dass es nach Hause kommen soll.“ Als ich mir die Zeichnung anschaute, war die Ähnlichkeit für mich unverkennbar. Es war fast wie ein Spiegelbild! Mein alter Capt'n meinte zwar, dass die Karte keinen Sinn macht, doch ich behielt sie die ganze Zeit über in der Hoffnung, irgendwann einen weiteren Hinweis zu finden. Das Einzige, was ich auf der Karte erkennen konnte, war eine seltsame (4)-Zeichnung neben einer Insel, die mit ZUHAUSE gekennzeichnet war.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Ich habe geträumt, jemand hält mich fest und sagt mir, dass ich auf eine lange Reise gehe. Ich kann es nicht sicher sagen, aber ich glaube, wir waren auf dem Rücken von einem (5). Ich konnte das Gesicht der Person zwar nicht erkennen, aber ich konnte das Gefühl nicht loswerden, sie irgendwoher zu kennen.
+2 Neuwurfplättchen (). -1 Unzufriedenheit (.
-  Ich habe noch eine (3) im Maul einer Möwe gefunden. Darin war dieser Anhänger. Er scheint mir irgendwie vertraut. Vielleicht hat er was mit meiner Familie zu tun?
Nimm dir Karte 60 „Haiaugen-Anhänger“ aus dem Storykartenstapel.
-  Mir ist gerade etwas Seltsames passiert. Ich wollte gerade einen (5) fangen, als er plötzlich auf mich zuschwimmt und mir sagt, dass ich eine Prinzessin sei. Ich habe das natürlich nicht geglaubt. Doch wer weiß? Vielleicht hat das kleine Kerlchen ja die Wahrheit gesagt. Das wäre doch was. Ich, eine Prinzessin. Witzig ... es fühlt sich richtig an, das auszusprechen.
-1 Unzufriedenheit (). +2 Proviant (.
-  Es fühlt sich so friedlich an, hiermit über den Meeresgrund zu laufen. Das mag komisch klingen, aber ich fühle mich hier unten wie zu Hause. Hoffentlich finde ich hier unten vielleicht noch eine (3), in der ein Hinweis steckt.
Nimm dir Karte 75 „Steinstiefel“ aus dem Storykartenstapel.
-  Jemand hat versucht, meinen Haiaugen-Anhänger zu stehlen, während ich geschlafen habe. Ich bin aufgewacht und musste keuchen, als ich seine (2)-förmige Nase gesehen habe. Es war, wie in einen Spiegel zu sehen war. Er floh und ich rannte ihm hinterher, doch sobald er ins Wasser gesprungen war, verlor ich ihn aus den Augen. Könnte ich mit ihm verwandt sein?
+1 Stärke (). +1 Neuwurfplättchen (.

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Nach vielen Abenteuern mit deiner neuen Crew hast du dir einen eigenen Namen gemacht. Bald schon haben die Leute euch vor Augen, wenn sie von den „Seeschlangen“ hören. Das führt nur leider zu ganz eigenen Problemen: Als ihr an einem königlichen Hafen vor Anker geht, wirst du verhaftet. Man wirft dir eine schier unendliche Liste an Verbrechen und Verstößen vor, an die du dich nicht erinnern kannst, darunter auch der Mord an (5). Schnell wird dir klar, dass dies die Verbrechen deiner Mutter sind. Du hast nicht nur den Namen der Seeschlange geerbt, sondern auch die Haftbefehle gegen sie. Während du zum Galgen geführt wirst, werfen die Stadtbewohner (2) auf dich und buhen dich aus. Du stehst vor dem Galgen und schaust zum fernen Ozean, wobei du sicher bist, die Segel der (1) in der Ferne zu erblicken. War deine Mutter etwa die ganze Zeit am Leben? War es vielleicht sogar schon immer ihr Plan, dass du in ihre Fußstapfen trittst ... und für ihre Verbrechen zur Rechenschaft gezogen wirst?

(!!!!) = GUT

Die Gerüchte, nach denen die (1) an einem weit entfernten Hafen vor Anker liegt, ebben nicht ab. Endlich findest du das Schiff nach monatelanger Suche in einem kleinen Hafendorf. Es ist verlassen, doch du findest einen Brief in der Kapitänskajüte, in dem dir deine Mutter mitteilt, dass sie an (3) -Grippe erkrankt ist und sterben wird – genau wie dein Vater. Sie entschuldigt sich dafür, niemals zurückgekehrt zu sein. Die königliche Marine war ihr auf den Fersen, weswegen eine Rückkehr die Familie in Gefahr gebracht hätte. Der Brief hinterlässt einen bittersüßen Geschmack, denn obwohl du traurig bist, dass sie tot ist, bist du froh, endlich Frieden finden zu können. Du übernimmst das Kommando über ihr Schiff und führst das Erbe der Seeschlange fort, indem du viele fantastische Abenteuer erlebst.

(!!!!!!) = LEGENDÄR

Das Wrack der (1) sieht aus, als wäre es schon geraume Zeit verlassen und auf der einsamen Insel gibt es keinerlei Anzeichen von Überlebenden. Doch während deine Crew das Wrack plündert, siehst du, wie sich im Dickicht etwas bewegt. Ein geheimnisvolles Gesicht verschwindet in den wilden (2) -Büschen und du jagst ihm nach. Du folgst der Gestalt zu einer Lichtung und erschrickst, als du deine Mutter erkennst, die nur in einen Mantel aus Palmbältern und (3) -Federn gehüllt ist. „Ich wusste, dass du mich finden würdest!“, ruft sie triumphierend. „Ich bin schon seit Jahren auf dieser Insel, doch die Sterne haben mir verraten, dass du kommen würdest.“ Du nimmst sie an Bord deines Schiffes und pflegst sie gesund. Ihr verbringt den Rest eurer Leben zusammen als „Die Doppelschlangen“ und erlebt viele legendäre Abenteuer, durch die euer Ruhm ins Unermessliche steigt.



DIE SEESCHLANGE

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Stärke			★	★			✕	✕
Jagd		★		★			✕	✕
Zielgenauigkeit		★			★		✕	✕
Piratenstolz		★	★	★				✕
Navigation		★		★	★	★		

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.

1. Der Name eines Piratenschiffes: (Die) _____
2. Eine Pflanzenart: (Mehrere) _____
3. Ein flugunfähiger Vogel: (Ein) _____
4. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____
5. Ein Freund oder eine berühmte Person: _____


HINTERGRUNDGESCHICHTE


Meine Mutter hat mir alles beigebracht, was man über das Segeln wissen muss. Ich war noch klein, als sie mich auf ihrem Schiff namens (1) mit aufs Meer nahm. Sie war eine furchterregende Kapitänin, die überall als ‚die Seeschlange‘ bekannt war, weil sie auf ihrem Rücken voller Stolz ein riesiges Seeschlangen-Tattoo trug. Meine Mutter ging ein und aus, während ich bei meinem Vater blieb, der als Farmerarbeiter auf den (2)-Feldern arbeitete. Die meisten Leute schüttelten den Kopf darüber, wie gegensätzlich meine Eltern waren, doch es gab keinen Zweifel daran, wie sehr sie sich liebten.




Eines Tages überbrachte mir mein Vater eine schreckliche Nachricht: Man hatte seit einem Monat nichts mehr von der (1) gehört und meine Mutter war vermutlich tot. Ich wollte es nicht glauben, doch die Zeit verstrich und sie kam nie zurück. Ich wünschte mir so sehr Gewissheit darüber, was ihr zugestoßen ist, um endlich Frieden zu finden.




Als mein Vater an der (3)-Grippe starb, heuerte ich auf dem erstbesten Piratenschiff an, das mich aufnahm, und schwor, das Rätsel um meine Mutter zu lösen.


STERNBILDEREIGNISSE




Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

 Immer wenn ich diese Trommel spiele, denke ich an das, was meine Mutter immer sagte: „Lausche dem Wind, mein Kind, er wird dir den Weg nach Hause weisen.“ Wenn ich sie spiele, kann ich die Schwingungen in meinem Körper spüren, so wie die Segel den Wind spüren. Es ist keine normale Trommel. Wer sie wohl gebaut hat? Und warum ist sie lauter, wenn ich sie in der Nähe von einem (3) spiele? Nimm dir Karte 90 „Die Trommel des Windrufers“ aus dem Storykartenstapel.

 (4) meinte, dass er/sie mir ein Tattoo stechen könnte. Sollte ich mir auch eine Seeschlange tätowieren lassen, wie es einst meine Mutter tat? Es wird ganz schön wehtun, und ich weiß nicht, ob es wirklich gut wird. Das Tattoo, das (4) Nancy, genannt die Lippe, gestochen hat, war ganz schön hässlich. Aber so wie ich Nancy kenne, könnte sie es genau so gewollt haben. Du kannst (4) 1 deiner Schätze () geben. Falls du das tust, erhältst du 2 Neuwurfplättchen () und verbesserst 1 Fertigkeit deiner Wahl.

 Als wir die Leiche gefunden haben, konnte ich meinen Augen nicht trauen. (5) war die rechte Hand meiner Mutter. Warum trieb die Leiche hier mitten auf dem Meer? (5) konnte noch kaum einen Tag lang tot sein. Heißt das, dass meine Mutter vielleicht sogar noch lebt? -1 Unzufriedenheit (). +1 Neuwurfplättchen (.

 Was für ein kurioses Objekt. Mein Vater hat einmal gesagt, dass er gerne einen davon hätte, um ihm bei der Arbeit auf den (2)-Feldern zu lauschen. Es ist schön, etwas zu haben, das mich an ihn erinnert. Nimm dir Karte 61 „Singender Totenschädel“ aus dem Storykartenstapel.

 Ich habe am Horizont ein Schiff gesehen, von dem ich hätte schwören können, dass es die (1) war! Ich konnte den Capt'n überzeugen, dem Schiff zu folgen, doch es war zu schnell, um es einzuholen. War das vielleicht meine Mutter? Spielt mir mein Verstand einen Streich? +1 Piratenstolz () +2 Neuwurfplättchen (.

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Nach deinem Abenteuer übernimmt ⁽⁵⁾ für kurze Zeit die Kontrolle über das Schiff. Während dieser Zeit sollst du mit einer kleinen Gruppe dafür sorgen, dass eine königliche Fregatte mitten in der Nacht explodiert. Ihr beladet das Schiff mit Fässern voller gefährlicher Sprengstoffe und ⁽¹⁾ Tonnen Schwarzpulver. Dann legst du die Lunte, die die Explosion auslösen soll. Als du gerade fertig bist, wirst du plötzlich von einem wuchtigen Schlag gegen deinen ⁽²⁾ getroffen und du wirst ohnmächtig. Als du wieder zu dir kommst, haben dich deine Leute an die Fässer gefesselt und geknebelt. „Genug ist genug, du Verrückter!“, ruft ⁽⁵⁾ aus sicherer Entfernung und zündet die Lunte an. Als alle anderen vom Schiff flüchten, liegt der einzige Trost deiner letzten Augenblicke darin, dass du endlich eine deiner ehrfurchtgebietenden Explosionen aus der Nähe erleben kannst.

(!!!) = GUT

Du hast in deinem Piratenleben eine Vielzahl wundervoller Explosionen gesehen, doch nachdem du Finger, Zehen, Zähne, ein Bein, einen Arm, den Gehörsinn im linken Ohr und das, was mal Augenbrauen waren, verloren hast, hängst du deine Kanonenkugeln an den Nagel und entscheidest dich für ein ruhigeres Leben. Du setzt dich in einem kleinen Fischerdorf zur Ruhe, wo du einen Laden eröffnest, in dem du Backwaren und „Köstlich explosive ⁽⁴⁾“ verkaufst, wofür die Leute von überallher kommen. ⁽⁵⁾ wird dein treuster Kunde und ihr führt eine seltsam-tollpatschige Beziehung wie in einer romantischen Komödie, die zwar irgendwann den Faden verliert, aber bis dahin ganz schön ist.

(!!!!) = LEGENDÄR

Erfahrung ist der beste Lehrer, und davon hast du nach all deinen Jahren auf hoher See genug. Du hast dir schnell einen Ruf als geschickter Hersteller von Sprengstoffen und Spitzenkanonen aufgebaut. Irgendwann erregst du die Aufmerksamkeit der königlichen Marine und wirst angeheuert, um alle Schiffe der königlichen Flotte mit deinen patentierten Kanonen mit eingelegten ⁽³⁾-Lebern auszustatten. Dadurch hält dich jeder für einen Überläufer und deine Freunde lassen dich im Stich. Selbst ⁽⁵⁾ dreht dir den Rücken zu. Doch wie üblich missverstehen diese Piraten alles. Nachdem du sicher bist, dass jedes Schiff der königlichen Flotte mit deinen Kanonen ausgestattet ist, kannst du deinen teuflischen Plan endlich in die Tat umsetzen. Du drückst den Knopf, den du fachmännisch an deinem ⁽²⁾ angebracht hast, und alle Kanonen explodieren, wodurch der Großteil der königlichen Flotte auf einmal ausgelöscht wird. Endlich hast du Mad Minnie Jenkins legendären Rekord von ⁽¹⁾ tausendzweihundertfünfundzwanzig getöteten Adligen gebrochen – und das auf einen Schlag! Für den Rest deines Lebens bricht niemand diesen Rekord und du gehst als einer der härtesten Piraten aller Zeiten in die Geschichtsbücher ein.



DAS EXPLOSIVE GEMÜT

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★			★			✘
Stärke		★		★			✘	✘
Jagd		★		★	★		✘	✘
Zielgenauigkeit		★	★		★	★		
Piratenstolz		★	★	✘	✘	✘	✘	✘
Navigation		★		★			✘	✘

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.

1. Eine Zahl zwischen 2 und 10: _____
2. Ein Körperteil oder Kleidungsstück: (Ein) _____
3. Eine Säugetierart: (Mehrere) _____
4. Ein leckeres Dessert: (Ein) _____
5. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Meine Faszination für Schwarzpulver und sein Zerstörungspotenzial grenzte schon immer an Besessenheit. Meine Haut trägt die Narben unzähliger Verbrennungen, ich habe insgesamt (1) Finger und Zehen durch Explosionen verloren und ein Hauch von Schwefel scheint immer meinem (2) anzuhaften. Und doch bin ich nie glücklicher, als wenn ich in meiner Werkstatt an einem neuen Schwarzpulver-Schreck arbeite, der Menschen von ihren Körperteilen oder ihrem Leben entbinden soll.

Bei Piraten anzuheuern war also eine klare Sache. Wer außer Piraten würde auch nur daran denken, meine gefährlichen Experimente zu erlauben? Wer außer Piraten würde so verzweifelt versuchen, die Oberhand in Seeschlachten zu gewinnen, dass sie jemanden rekrutieren würden, dessen Unfallzahlen, seien wir mal ehrlich, so beschissen sind wie meine? Wer außer Piraten würde mich gefährliche Zutaten wie Schwarzpulver, Nitroglyzerin und fermentierte (3)-Milch an Bord eines Schiffes lagern lassen, auf dem Menschen leben und arbeiten? Das Leben auf hoher See ist das Beste, was mir passieren konnte, und die Lebenserwartung meiner Assistenten ist so niedrig, dass ich mir nicht einmal die Mühe mache, mir ihre Namen zu merken. Yo-ho!

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende ! aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

- ! *Erstaunlich, was für Alltagsdinge explosiv gemacht werden können. Zum Beispiel habe ich ein neues Rezept für (4) erfunden. Es ist köstlich, klar, aber wenn man eine Prise Schwarzpulver reinmischt, wird es ganz schön ... scharf. Ich kann nichts dafür, dass (5) meinte, sich was von der explosiven Variante krallen zu müssen. Das passiert, wenn man sich an meinem Zeug vergreift!*
+5 Proviant (☘). (5) erhält 1 Unglücksplättchen (☹).
- ! *Ja, die Explosion hat das Schiff beschädigt. Doch dieser Kollateralschaden ist nur ein geringer Preis für das Wissen, das hierdurch gewonnen wurde. Die anderen können über nichts anderes reden, so als hätten sie noch nie (1) Löcher in einem Schiff gesehen. Verbessere 1 Fertigkeit deiner Wahl. +2 Neuwurfplättchen (🔄).*
-1 Rumpf (🚢) ODER -1 Proviant (☘).
- ! *Ich hab vergessen, wie süß sie ist! Ich weiß noch ganz genau, als ich zum ersten Mal so eine gebaut hab. Ich war höchstens (1) Jahre alt. Natürlich hab ich ein paar Verbesserungen gemacht und kann sie jetzt am (2) anbringen. Aye, was ich doch für ein cooles Kind war!*
Nimm dir Karte 50 „Meine kleine Reisekanone“ aus dem Storykartenstapel.
- ! *Der Capt'n hat mir zwei neue Rekruten zugewiesen. (5) soll aufpassen, dass ich sie nicht umbringe. Wie soll ich das garantieren? Soll etwa meine Arbeit darunter leiden, dass diese zwei Milchbubis jemanden zum Kuschneln brauchen? Ich werd sie sicher nicht absichtlich töten, aber ich geb auch keine Überlebensgarantie.*
+2 Crewmitglieder (👤). (5) muss eine Zielgenauigkeitsprobe (🎯) durchführen. Falls das Ergebnis 8 oder niedriger ist, -2 Crewmitglieder (👤).
- ! *Ich hab endlich was gebaut, das (5) gefällt. Es war eigentlich recht einfach, ich musste nur die vielen Dosen mit sauren (3)-Lebern zusammenschweißen, die wir vor knapp drei Wochen von einem Händlerschiff gestohlen haben. Der Captain sagt, es wäre eine feine Waffe, aber der Großteil der Crew beschwert sich über den Gestank, wenn sie abgefeuert wird. Arrr, diese Piraten kann man einfach nie zufriedenstellen!*
Du erhältst 1 Kanone der Stufe 4 oder niedriger.

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

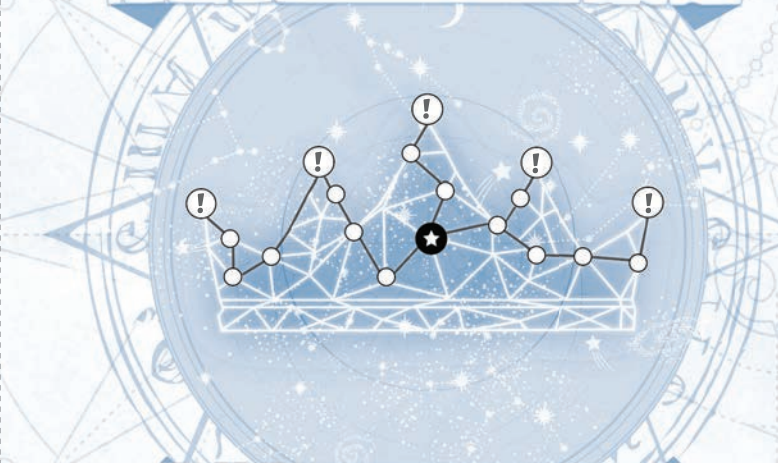
Du platzst in die große Halle von Duchess _____⁽⁴⁾ mit nichts anderem bekleidet als deinem reich verzierten _____⁽²⁾. „Meine Zeit ist gekommen, Duchess!“, brüllst du. „Ich will n Adliger sein – oder tot!“ Die Duchess zieht völlig überrascht von deinem lauten Eintritt sofort ihr Rapier und geht auf deine Herausforderung ein. Ihr beiden kämpft hart und hitzig durch die große Halle, Schwerthieb auf Schwerthieb. Plötzlich entwarfnet sie dich mit einer geschickten Finte. Du schnappst dir panisch die geliebte _____⁽³⁾ der Duchess, um dich damit zu verteidigen. Nach einer Reihe geschickter Ausweichbewegungen und Verrenkungen schaffst du es endlich, sie mit deiner improvisierten Waffe zu besiegen! „Ich hab's geschafft!“, rufst du. „Ich bin adlig!“ Leider liefes nicht so, wie du dachtest, und du wirst des Mordes angeklagt und kurz darauf gehängt.

(!!!!) = GUT

Trotz des üppigen _____⁽²⁾s und den unzähligen Schätzen, die du angehäuft hast, weigert sich Duchess _____⁽⁴⁾ immer noch, dich als ihresgleichen anzuerkennen. Du verlässt den Hof unter schallendem Gelächter, nachdem du nach deinem Adelstitel verlangt hast. Leider ist ausgerechnet heute die Pollenbelastung besonders schlimm, weswegen deine Nase einem Wasserfall gleicht, und _____⁽⁵⁾ meint, dass du aussiehst, als hättest du die ganze Zeit geheult. Wütend und zurückgewiesen gründest du auf einer verlassenen Insel ein neues, eigenes Königshaus und ernennst dich selbst zum König. Deine Untertanen sind zwar nörgelige, stinkende Piraten, die ihren Verstand an den Meereswahn und _____⁽¹⁾-Rum verloren haben, doch du herrschst bis zum Ende deines Lebens über die Insel. Du kannst sogar ein offizielles Abkommen mit den Lanslets schließen, auch wenn sie es zugegeben nur deswegen tun, um die Adligen zu verärgern. Lang lebe die Krone!

(!!!!!) = LEGENDÄR

Du schreitest selbstbewusst in den Hof und musst ein kleines bisschen schmunzeln, als Duchess _____⁽⁴⁾ vor Ehrfurcht im Angesicht deines prächtigen _____⁽²⁾s nach Luft ringt. „Wer seid Ihr?“, fragt sie und beugt sich auf ihrem Sitz nach vorne. „Ich bin ein Adliger!“, verkündest du dem Hofe. „Ihr kennt mich alle nich. So ein Nichtsnutz namens _____⁽⁵⁾ hat mich entführt und gefangen gehalten oder so! Und nun bin ich zurück und verlange nach einer richtig schicken _____⁽³⁾ und dem ganzen anderen Krempel, der nem Schickmicki wie mir zusteht.“ Über dem Hof liegt eine ohrenbetäubende Stille, während dich die Duchess mustert. Nacheinigen endlosen Augenblicken ruft sie: „Ihr habt es gehört! Diener, sofort zur Stelle! Ihr da! Baron McReedy! Euch sind hiermit jegliche Besitztümer und Gelder aberkannt. Sie gehen an das arme kleine Ding vor uns. Preiset die Götter ob dieser glückseligen Fügung!“ Und so verbringst du dein restliches Leben in überschwänglichem Luxus.



DER VERSCHOLLENE KÖNIG

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★	★		★		
Stärke		★		★			×	×
Jagd		★	★	×	×		×	×
Zielgenauigkeit			★	★			×	×
Piratenstolz		★		★			×	×
Navigation		★	★		★			×

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.


1. Ein Wort, das du nicht magst: _____
2. Ein Kleidungsstück, das du normalerweise nicht trägst: (Ein) _____
3. Etwas, das du schon immer kaufen wolltest: (Eine) _____
4. Der Name einer berühmten Frau: _____
5. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____










HINTERGRUNDGESCHICHTE

Aye, ich stinke und natürlich ist mein Körper von unzähligen Narben entstellt. Hab kein gutes Aussehen, kein Charisma und mein Papagei kann nur „⁽¹⁾“ sagen. Das ist eben das Schicksal der Piraten! Aber ich bin für Größeres bestimmt, das weiß ich. Für ein Leben in Saus und Braus. Ich träum davon, bei noblen Festlichkeiten dabei zu sein und schick gekleidet im ⁽²⁾ bei einer Soiree. Die Adligen zu Hofe sind eh nicht anders als Piraten. Sie lügen, betrügen, stehlen und töten genauso viel, doch sie kommen davon, weil sie n Haufen feiner Pinkel sind. Tja, diese Spielchen kann ich auch spielen!

Ich geh auf ein letztes Piratenabenteuer. Eins, nach dem meine Taschen voll Gold sind, und dann kauf ich mir davon etwas Schickes, eine ⁽³⁾ klingt doch ganz gut. Um am Ende stolzier ich auf diese wichtigtuersische Knalltüte, Duchess ⁽⁴⁾, zu und sag ihr, dass ich auch adlig bin! Sie wird die Wahrheit nie erfahren und wir werden die allerbestesten Freunde. Ich hab viel über diesen genialen und perfekten Plan nachgedacht und wüsste nicht, was schiefgehen könnte.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Ich komm meinem Ziel immer näher! Bald habe ich das Kommando über dieses Schiff und dann wird sich einiges ändern! Zuerst werd ich die ganzen Nichtsnutze los, allen voran ⁽⁵⁾. Die werden sich hüten, mich noch mal auszulachen! +1 Schatz .
-  Er ist umwerfend! Die Farbe, das Fell, wie er im Licht glitzert! Er ist einfach perfekt! Ich trag ihn jeden Tag. Ich trag ihn jede Nacht! Ich trag ihn bis ins Grab. Kein anderes Gewand kann ihn übertreffen. Seine Perfektion wird nur von meiner eigenen überboten. Ich verdiene das. Ich verdiene das alles. Duchess ⁽⁴⁾ wird sich vor mir verbeugen müssen, wenn sie mich darin sieht! Nimm dir Karte 37 „Goldumhang des Verlorenen Königs“ aus dem Storykartenstapel.
-  Ich hab genug von ⁽⁵⁾! Wie kann es irgendetwas wagen, mir ... MIR, Befehle zu geben? Irgendwann bin ich adlig, dann wird es eine gerechte Strafe geben. Doch bis dahin sitz ich hier fest und muss Seepocken von diesem klapprigen Kahn kratzen! +2 Rumpf . +1 Unglücksplättchen .
-  Er fiel vom Himmel und landete direkt auf meinem Kopf. Die Götter wissen von meiner Großartigkeit und zeigen mir hiermit sicher ihre Dankbarkeit. Oh, ich hab schon fast Mitleid, wenn ⁽⁵⁾ mich hiermit sehen wird. Ich bin sicher, dass nichts auf dieser Erde wandelt, das meinesgleichen ist. Es muss schwer sein zu wissen, dass sie nie so großartig sein werden. Nimm dir Karte 73 „Sternenfeuer-Piratenhut“ aus dem Storykartenstapel.
-  Oh, welch glorioser Schatz! Natürlich verdien ich ihn. Warum sonst sollte er hier rumstehen und auf mich warten? Die Kinder haben sich noch nicht mal wirklich gewehrt (außer der Fette, der hat mir eine ⁽¹⁾-förmige Narbe auf dem Rücken verpasst). Trotzdem hoff ich, dass sich das Waisenhaus davon erholt. Ich muss dran denken, ihnen nen Obstkorb zu schicken, sobald ich der rechtmäßige Herrscher bin. +2 Schätze .

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Deine Fertigkeiten werden immer besser und bald bist du auf der ganzen Welt als einer der besten Schwertkämpfer aller Zeiten bekannt. Doch es hilft dir nicht dabei, Freundschaften zu schließen, und bald findest du dich allein in einem fremden Hafen wieder. Während du deine Sorgen in einer dortigen Taverne erträgst, treten dir Männer entgegen, die behaupten, für Captain (4) gearbeitet zu haben. Du zückst schnell deine Klinge, doch einer von ihnen schießt dir mit einer Pistole in den Bauch. Während du Richtung Boden rutschst, lamentierst du darüber, wie wenig dich dein lebenslanges Schwertraining auf einen Kampf gegen eine Pistole vorbereitet hat.



(!!!!) = GUT

Du redest dir ein, dass du einen ebenbürtigen Widersacher suchst, doch ein Leben des sinnlosen Gemetzels hinterlässt bei dir nur eine unerfüllte Leere. Du kehrst zum Anwesen deines Vaters zurück, entschuldigst dich für deine jugendliche Rebellion und übernimmst irgendwann auf sein Drängen hin das Kommando über seine Schaluppe, die (5). Du hängst dein Schwert an den Nagel und mit der Zeit lassen deine Fähigkeiten nach. Eines Tages hörst du von deiner neuen Offizierin an Bord deines Schiffes, die sich für eine Schwertmeisterin hält. Du willigst ein, mit der jungen Frau zu trainieren. Als du den Griff in der Hand spürst, bist du sofort wieder in deinem Metier und streckst sie mit einer tödlichen Wunde nieder. Da Duelle illegal sind, musst du fliehen, um einem Prozess zu entgehen. Dabei erkennst du, dass der imaginäre Widersacher, den du dein Leben lang gesucht hast, kein Schwertmeister, sondern dein eigener Mangel an Selbstkontrolle war. Von dieser Erkenntnis erleuchtet beginnst du erneut ein Leben als Pirat und findest großen Trost im tieferen Verständnis deines Selbst.

(!!!!!) = LEGENDÄR

Du hörst immer wieder Gerüchte über einen mysteriösen Krieger, der dich jagen soll. Als er dich in Port (1) aufspürt, siehst du, dass seine Rüstung das (3) - Siegel deiner Familie trägt. Der Mann wurde offensichtlich von deinem Vater geschickt, um dich zurück nach Hause zu bringen. Du lachst laut auf und erzählst den Anwesenden, dass du es leid bist, ständig die Schergen deines Vaters abzuwehren. Du gehst auf den Krieger los, doch zu deiner Überraschung sind seine Fähigkeiten deinen ebenbürtig. Endlich hast du einen Widersacher gefunden, der deines Respekts würdig ist. Du strahlst vor Freude, während du gegen diesen Schwertmeister kämpfst, doch dann kontert er mit einer Riposte, die du nicht erwartet hast. „Guter Treffer!“, keuchst du, als du zu Boden gehst. „Du bist der Bessere von uns beiden. Meinen Respekt.“ „Ach, Scheiße“, stöhnt der Mann. „Dein Alter wird mich umbringen. Ich soll dich doch nicht töten!“ „Nur die Ruhe, Schwertmeister“, flüsterst du und wirfst ihm ein blutiges Pergament zu. „Dies ist die Karte meiner Schätze. Eine passende Belohnung, denke ich.“ Mit diesen Worten stirbst du lächelnd.

MIT DER TANZENDEN KLINGE

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung			★	★			✘	✘
Stärke		★	★		★	★		
Jagd		★	★	✘	✘	✘	✘	✘
Zielgenauigkeit		★		★	★			✘
Piratenstolz		★	★				✘	✘
Navigation		★		★			✘	✘

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.


1. Ein kleines Tier: (Ein) _____
2. Die Anzahl Gegner, die du besiegt hast: _____
3. Eine edle Bestie: (Ein) _____
4. Ein Name für einen feindlichen Captain: _____
5. Ein guter Name für einen professionellen Wrestler: _____






HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich habe mein ganzes Leben lang die Schwertkunst studiert. Unter der Anleitung eines legendären Schwertkämpfers brillierte ich und wurde selbst zu einem unbesiegbaren Kämpfer. Das war der Untergang meines Meisters, da nicht mal er mich in einem Kampf bis zum Tod besiegen konnte. Mir wurde klar, dass ich in meiner Heimat niemals jemanden finden würde, der mir ebenbürtig ist, also machte ich mich auf, das Meer zu bereisen und suchte nach größeren Herausforderungen. Glücklicherweise können Seeräuber auf ihren Schiffen immer eine zusätzliche Hand gebrauchen, die geschickt im Umgang mit Klingen ist. Es gibt genug Schiffe für jemanden mit meiner Expertise und meinem Erkundungsgeist.

Das Leben auf einem Piratenkahn ist anders, als ich es gewohnt bin. Das Essen ist widerwärtig, das Quartier ist eng und es gibt eine ⁽¹⁾ -Plage. Wie dem auch sei, ich werde weiter auf dieser schwimmenden Ruine dienen, bis ich einen würdigen Herausforderer finde. Schließlich hat meine Klinge ⁽²⁾ Leben genommen und ich werde nicht ruhen können, bis ich jemanden gefunden habe, der mich besiegen kann.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Diese Klinge wird schon seit Generationen in meiner Familie weitergereicht. Sie ist ein Symbol für Status und Prestige. Ich habe sie einfach mitgenommen. Der Griff ist mit Juwelen überzogen und das Blatt, das die Form eines ⁽³⁾ s hat, ist mit Gold verziert. Eine solche Waffe verdient es nicht, einsam auf dem Kaminsims eines Bürokraten zu versauern. Ich bin mir sicher, dass Vater das verstehen wird. Nimm dir Karte 39 „Vererbte Machete“ aus dem Storykartenstapel.
-  Dieser übermütige Narr hat wochenlang mit seinen unübertroffenen Schwertkünsten geprahlt und die anderen Dummköpfe waren entweder zu dumm oder zu verängstigt, um seinen Mut auf die Probe zu stellen. Ich aber nicht. Es war ein fairer Kampf, welcher der Etikette folgte. Seine Technik war stümperhaft, wofür er mit dem Leben bezahlte. Jetzt stellen sie nicht mehr infrage, wer der geschickteste Schwertkämpfer an Bord ist. Jetzt fürchten sie mich.
+3 Ruf (☁). -1 Unzufriedenheit (☹). -1 Crewmitglied (☹).
-  Als wir das feindliche Schiff enterten, zückte der Anführer, Captain ⁽⁴⁾ sein Schwert und versuchte, mich mit wilden Hieben anzugreifen. Endlich ein würdiger Gegner! Das Deck war erfüllt vom Gesang unserer tanzenden Klingen. Am Ende erwischte ich ihn. Meine Kameraden jubelten und ich steckte ein kleines Andenken an diesen Sieg ein.
+1 Schatz (📦). -1 Unzufriedenheit (☹).
-  „Du kämpfst ja wie ein dummer Schiffsbauer!“ Ich musste mich zusammenreißen, um diesen Tor nicht auf der Stelle zu töten. Immerhin stehe ich jeden Tag vor Sonnenaufgang auf und trainiere stundenlang auf dem Deck, um meine Technik zu verfeinern.
+2 Neuwurfplättchen (🔄).
-  Vaters Schaluppe, die ⁽⁵⁾, verfolgt uns schon seit mehreren Tagen. Der Captain des Kahns, der in Vaters Dienst steht, hat das Familienschwert zurückverlangt. Stattdessen haben wir eine Schlacht gegen sie geführt. Wir konnten sie in die Flucht schlagen, doch zuvor haben wir noch einige wertvolle Sachen geplündert. Jetzt muss ich auf der Hut vor weiteren Lakaien in Vaters Diensten bleiben.
+2 Unglücksplättchen (☹). Jeder Spieler erhält 1 Schatz (📦).

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Tränke und Gebräue können dein Leben füllen, deine Lungen allerdings auch. Die Nebenwirkungen all deiner seltsamen Rezepturen holen dich in späteren Jahren ein. Seltsame (3)-förmige Auswüchse, langgewachsene Fingernägel, Haarbüschel an unerwarteten Stellen und ein fauler Gestank peinigen dich viele Jahre lang. Du versuchst irgendwann, ein Heilmittel aus destillierten (4)-Schuppen herzustellen, doch dieser potente Trank soll dein letztes Gift werden. Bei deiner Beerdigung spuckt (5) auf dein Grab, froh darüber, nie mehr von dir gequält zu werden, jetzt, da du es geschafft hast, dich selbst zu vergiften.

(!!!!) = GUT

Du erfindest einen Trank, der das (2) für kurze Zeit verbessert. Die militärische Bedeutung dieses wichtigen Durchbruchs ist klar, doch nach deinen vorherigen Experimenten an (5) will es niemand mehr ausprobieren. Deswegen wendest du dich für den potenziellen Verkauf an die königliche Marine. Sie bestellen große Mengen des Tranks, doch kurz nachdem du ausverkauft bist, zeigt das Elixier erste Nebenwirkungen. Den Marine-soldaten wachsen überall Federbüschel und viele von ihnen speien plötzlich große Feuerbälle in die Luft. Davon entsetzt entscheidet sich die Marine, die Soldat-Vogel-Monstrositäten zu beseitigen und dich zu jagen. Allerdings sind ihre Streitkräfte stark dezimiert und du bist wohlhabend genug, um der Strafverfolgung zu entgehen. Du verbringst den Rest deines Lebens zwar unfassbar reich, doch suchst du ohne Erfolg nach einem Trank für ewiges Leben.

(!!!!!!) = LEGENDÄR

Das Phönixblut-Elixier deckt ganz neue Potenziale der Piraten auf, die es trinken. Plötzlich sind diese alten Seebären stärker, schneller und riechen wie eine frische (1). Der Große Piratenrat ersucht dich, mehr von diesem fantastischen Gebräu herzustellen, bis die meisten Piraten süchtig nach deiner Erfindung sind. Klar, die meisten verlieren nach ein paar Jahren ihr (2), aber die Entdeckungen, die sie bis dahin machen, und die Reichtümer, die sie anhäufen, machen das wieder wett. Letztendlich gibt deine Erfindung Piraten so viel Macht, dass eine neue Weltordnung entsteht. Du führst ein glückliches Leben, hast eine Familie und lebst in einem bescheidenen Anwesen, nachdem du den Großteil deines Gewinns Piraten in Not gespendet hast. Nach deinem Tod errichtet (5) eine Statue von dir, die dich auf dem Rücken einer goldenen (4) zeigt, um deiner Errungenschaften zu gedenken.



MIT DER MAGISCHEN FORMEL

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★		★			✕
Stärke		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Jagd		★	★	★				✕
Zielgenauigkeit		★		★			✕	✕
Piratenstolz		★	★				✕	✕
Navigation			★	★			★	

STORYLÜCKEN

Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.

1. Eine Pflanze, die du magst: (Eine) _____
2. Einer der fünf Sinne: _____
3. Ein Ort oder Ding: _____
4. Ein Fabelwesen: (Eine) _____
5. Der Piratename eines anderen Spielers: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich verließ mich stets mehr auf meinen Intellekt statt auf meine Körperkraft, doch dies machte mein bisheriges Leben nicht allzu einfach. Als Kind wurde ich von den anderen wegen meiner (1) _____-Leidenschaft gehänselt. Doch als ich dann aus dieser Pflanze ein Gift synthetisierte und meinen Peinigern verabreichte, war ich die Person, die zuletzt lachte. Meine Hingabe zur Wissenschaft führte mich durch das ganze Land, doch um wirklich alles zu erforschen, was die Welt zu bieten hat, muss ich auch die See bereisen. Auf einem Piratenschiff gibt es wenig Platz für wissbegierige Gemüter, doch die anderen haben bereits verstanden, dass man es sich mit mir besser nicht verscherzen sollte. Mein neuestes Elixier scheint entweder den Verlust des (2) _____s oder das Wachstum von etwas zu verursachen, das ich spontan als (3) _____förmigen Pilzbefall des unteren Rückens bezeichnen mag. Da solche Nebenwirkungen nicht wirklich erstrebenswert sind, bleibt der Rest der Crew auf Abstand, insbesondere (5) _____höre ich schon vor Angst schlottern. Meine Zeit auf diesem Schiff wird, so vermute ich, recht angenehm, obwohl ich befürchte, dass ich womöglich nicht genügend Probanden für meine ... „Experimente“ finden werde.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende (!) aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

- (!) *In Anbetracht unserer jüngsten Erfolge war es ein guter Abend, um zu feiern. Der Captain bat mich darum, zur Feier des Tages mein neuestes hochprozentiges Gebräu mit der Crew zu teilen. Ich kann mich nur schwerlich erinnern, doch ich weiß noch, dass ich am nächsten Tage mit einer recht vulgären Tätowierung einer (4) _____ auf dem Bauch und einer großen Sammlung linker Stiefel der Crewmitglieder aufwachte. Das nächste Mal vielleicht doch lieber weniger Zimt? +1 Neuwurfplättchen (🔄). -1 Unzufriedenheit (☹️).*
- (!) *Kürzlich entdeckte ich bei einer Exkursion auf einer unerforschten Insel einen mir unbekanntem Pilz, dessen Schirm außerordentlich hell und blau leuchtete. Ich sammelte einige, um sie zu studieren. Währenddessen zwang ich (5) _____ dazu, einen zu probieren. Die Auswirkungen waren immens. Sein/Ihr Haar wurde weiß und er/sie sprach plötzlich eine unbekannte Sprache. Es sind wohl weitere Nachforschungen nötig. Nimm dir Karte 43 „Die wichtigste Zutat“ aus dem Storykartens Stapel.*
- (!) *Ich habe ein neues Dichtungsmittel abdestilliert, von dem ich annehme, dass es die Durchlässigkeit des Holzes im Schiffsinnen reduziert und es hart wie den Hintern einer (4) _____ machen wird. Ich habe bereits damit begonnen, es händisch aufzutragen, allerdings werde ich dafür mehrere Wochen benötigen. Ein zusätzlicher Vorteil ist, dass das Unterdeck nun zitrusfrisch riecht. Die Crew wird dies sicherlich zu schätzen wissen. +2 Rumpf (🛡️). +1 Neuwurfplättchen (🔄).*
- (!) *Meine Kameraden können so selbstsüchtig sein! Was ist schon ein Schmuckstück oder Familienerbstück gegenüber der Wissenschaft? Immerhin haben wir endlich in Erfahrung gebracht, wie diese seltenen Minerale aufeinander reagieren. Ist dieses Wissen nicht wertvoller als ein schöner Schatz? Ich kann fast (2) _____, wie sich mein ultimatives Elixier schon bald materialisieren wird. +3 Neuwurfplättchen (🔄). +4 Ruf (🗣️). Wähle einen Spieler, der 1 Schatz (📦) ablegen muss.*
- (!) *Heureka, mein Meisterwerk ist vollbracht! Das Phönixblut-Elixier symbolisiert den krönenden Abschluss meiner Forschung. Ich habe einige wenige Phiole hergestellt. Nun fehlt lediglich noch eine „Verkostung“ der ersten Probe durch (5) _____. Nimm dir Karte 52 „Phönixblut-Elixier“ aus dem Storykartens Stapel.*

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Du lässt das Piratenleben hinter dir und suchst nach deinem alten Wandertheater. Du findest sie an einem geschäftigen Hafen und ihr schwelgt gemeinsam in Erinnerungen an vergangene Zeiten. Du erfährst, dass die Truppe auf einem Piratenschiff auftritt und sie laden dich ein, bei einem Auftritt mitzuwirken. Du gehst zusammen mit deiner alten Truppe an Bord und der Captain, der wie ein (1) aussieht, erklärt euch, dass ihr euch als Piraten verkleiden sollt, weil jede Szene des neuen Stücks von Piraterie handelt. Du hast kaum ein Piraten-(4) angezogen, als die örtliche Wache eintritt und jeden an Bord verhaftet. Du und die anderen Schauspieler versuchen zu erklären, dass ihr keine Piraten seid, aber ihr stoßt auf taube Ohren. Ihr tretet für den Rest eures Lebens nur noch vor Mitinsassen auf.

(!!!!) = GUT

Nachdem du jahrelang Geschichten gesammelt und Abenteuer erlebt hast, kehrst du endlich zum Anwesen des Grafen, der (2)-Burg, zurück, um deinen Posten als Hofnarrr und Geschichtenerzähler wieder anzunehmen. Doch du musst erschrocken feststellen, dass der Graf vor einigen Jahren gestorben ist und der neue Herr des Anwesens wenig Interesse an Unterhaltung und Geschichten hat. Du wirst von diesem neuen Adligen vertrieben und packst deine (5)-Fanartikelsammlung zusammen, um zu deinem Piratenleben zurückzukehren. Auf der Suche nach einem neuen Captain triffst du auf ein Wandertheater, das dich gerne aufnimmt. Du übernimmst irgendwann die Regie und bringst ihnen neue Stücke bei, die auf deiner Weltreise basieren. Du lebst glücklich und zufrieden und hast nie Langeweile. Deine Stücke geraten nach deinem Tod zwar schnell in Vergessenheit, aber zu deinen Lebzeiten haben sie Tausende zum Weinen, Lachen und Jubeln gebracht.

(!!!!!!) = LEGENDÄR

Du sammelst auf deinen Reisen auf hoher See unzählige Geschichten für den Grafen und seinen Hof, ganz zu schweigen von etlichen Schätzen. Jedes Jahr sagst du dir aufs Neue, dass du nur noch ein paar Monate reisen musst, bis du zurückkehren kannst, doch ehe du es dich versiehst, bist du alt geworden! (5) schenkt dir irgendwann ein eigenes Schiff, auf dem (3) dein erster Maat wird. Dein Schiff verdient sich den Ruf als eines der fröhlichsten und buntesten Schiffe auf dem Meer und viele Händlerschiffe fallen auf eure vergnügten Truppe von piratischen Schauspielern herein. Nach deinem Tod werden deine Stücke und Geschichten noch über Generationen hinweg weltweit erzählt.



IN DER HAUPTROLLE

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★				✗	✗
Stärke		★	★				✗	✗
Jagd			★	★				✗
Zielgenauigkeit		★		★	★		✗	✗
Piratenstolz		★	★		★	★		
Navigation		★	★	✗	✗	✗	✗	✗

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.













1. Ein Nutztier: (Ein) _____
2. Ein leckerer Aufschnitt: (Die) _____
3. Der Piratename eines anderen Spielers: _____
4. Ein auffälliges Kleidungsstück: (Ein) _____
5. Eine erfundene berühmte Person: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Schon als Kind spürte ich einen Drang zur Bühne. Ich war noch ziemlich jung, als ich ausgewählt wurde, mit einer umherziehenden Komikertruppe aufzutreten, die von „Jon drums Kompanie der eingelegten ⁽¹⁾ -Füße“ ins Leben gerufen wurde. Diese Truppe zog von Stadt zu Stadt und trat vor Adligen und gewöhnlichen Bürgern auf. In einer Stadt war der reiche Graf, der dort herrschte, so sehr von meinem Auftritt begeistert, dass er mich als seinen Hofnarr einstellte. Seitdem habe ich hunderte Stücke, Lieder und Sketche für den Grafen vorgetragen, darunter „Die Tragödie von König Spork dem Dritten“, „Holzbein und Vorurteil“ und natürlich auch das allseits beliebte Stück „⁽²⁾“: Eine Liebesgeschichte“. Doch inzwischen habe ich mein gesamtes Repertoire für den Grafen aufgebraucht, weswegen ich auf der Suche nach neuen Geschichten für meinen Gönner bei einer Piratencrew angeheuert habe. Die unzähligen neuen Erfahrungen werden ihm gefallen. Die Piraten mögen zwar ein Haufen harter, zerlumpter Kerle sein, aber sie schätzen offensichtlich mein Talent und ich hab schon jetzt so viele neue Geschichten gehört! Hoffentlich überlebe ich lange genug, um es zurück zum Hof zu schaffen ...

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  ⁽³⁾ und ich haben in unserer Freizeit an einigen Bühnen-Kampftechniken gearbeitet. Für einen Kampf haben wir sogar Tomatenmark als Kunstblut verwendet, um authentischer zu sein. Meine Darbietung war wohl zu realistisch: Einige Crewmitglieder behaupten jetzt, sie hätten mich sterben sehen, und sind davon überzeugt, dass ich ein Geist bin.
+1 Neuwurfplättchen () . +1 Ruf () .
-  Der Captain hat meine Tricks und Täuschungsmanöver in Anspruch genommen. Ich konnte mithilfe meiner umfangreichen Perücken- und ⁽⁴⁾ -Sammlung eine brauchbare Verkleidung zusammenstellen, um mich auf den jährlichen Ball von Admiral Chezwitz zu schleichen. Der Captain scheint zufrieden zu sein und ich habe dadurch Material für ein paar spannende Verse oder sogar ein Lied!
Nimm dir Karte 31 „Schicke Verkleidung“ aus dem Storykartenstapel. +2 Ruf () .
-  Ich konnte ⁽³⁾ überzeugen, dass das Stück, an dem wir gearbeitet haben, fertig ist. Wir haben in einer Stadt Halt gemacht, um einen spontanen Auftritt auf der Straße darzubieten. Die Menge hat uns geliebt, aber vielleicht war es doch etwas zu persönlich, den Tag darzustellen, an dem ⁽³⁾ s Ex-Freundin sein/ihr geliebtes ⁽¹⁾ -Baby verputzt hat. Ich muss es vermutlich etwas umschreiben.
+2 Proviant () . +1 Schatz () .
-  Der Captain brauchte meine Fähigkeiten, um den einheimischen Regenten abzulenken, während der Rest der Crew einen aufwendigen Raub auf dessen Galeone organisierte. Währenddessen führten meine Schauspielkollegen und ich unser neues Stück mit dem Titel „Die Schwesternschaft des Wander-⁽⁴⁾“ aus. Passenderweise gibt es in dem Stück eine Szene, in der ein dümmlicher Aristokrat mit einem Theaterstück abgelenkt wird, während seine Burg ausgeraubt wird. Ich fürchte, die Ironie des Stücks geht komplett am Regenten vorbei, bis er zu seinem Schiff zurückkehrt.
Jeder Spieler erhält 1 Schatz () .
-  Ich habe mir in all meinen Jahren als Schauspieler nicht träumen lassen, jemals vor ⁽⁵⁾ aufzutreten. Und doch war er/sie hier und jubelte mir zu, als ich „⁽²⁾ 2: Eine Trennungsgeschichte“ aufführte. Ich werde mich ewig an dieser Erinnerung erfreuen!
Verbessere 1 Fertigkeit deiner Wahl. +5 Ruf () .

ENDEN

⚠️⚠️⚠️ = SCHLECHT

____(3)____ und ____ (5)____ lassen dich nicht in Ruhe und irgendwann bringen sie dich dazu, dir selbst einzugestehen, dass es eventuell doch sein könnte, dass du ein magisch zum Leben erwecktes Skelett bist. Leider lässt dein neuer Status als kürzlich verstorbene Skelette den Bedarf an deiner Arbeit auf den meisten Piratenschiffen trotz deiner tadellosen Erfolgsbilanz und mehrerer Empfehlungsschreiben deiner ehemaligen Captains abnehmen. Du lebst fortan ohne einen Groschen auf der Straße, wo du entdeckst, dass magisch zum Leben erweckte Skelette zwar hungern, aber nicht verhungern können. Du fängst an, an deiner Existenz zu zweifeln, und fragst dich, ob du in der Hölle bist und gefoltert wirst, doch eines Abends erschrickst du aus Versehen einen Maurer, der einen Vorschlaghammer dabei hat, und er liefert dir endgültig den Beweis, dass magisch zum Leben erweckte Skelette tatsächlich ein zweites Mal sterben können.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = GUT

Als ihr eines Tages an einem geschäftigen Hafen seid, nimmt der Captain den Auftrag an, einen berühmten Arzt zu einer fernen Insel mitzunehmen. Auf der Reise interessiert sich der Arzt sehr für deinen Skelett-Zustand. „Wurden Sie schon einmal“, fragt er dich eines Tages, „von einer Silberschuppe-____(1)____ gebissen?“ An einen solchen Biss kannst du dich zwar nicht erinnern, aber er erklärt dir, dass Gedächtnisverlust eine der Begleiterscheinungen eines solchen Bisses ist. Die andere ist die vollständige Transparenz von Haut und Organen beim Opfer. Der Arzt verabreicht dir ein potentes Gegengift und plötzlich wird deine Haut wieder sichtbar! ____ (3)____ und ____ (5)____ sind verblüfft, dass sie die ganze Zeit falsch lagen. Du siehst nicht länger wie ein Skelett aus, sondern wie ein normaler Pirat! Leider bist du recht hässlich. Mal gewinnt man, mal verliert man.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÄR

Als du zum Opfer einer fiesen Spitze eines Stand-up-Comedians wirst, musst du dir endlich eingestehen, dass du wirklich ein magisch zum Leben erwecktes Skelett bist. Mit der Zeit versterben alle anderen Crewmitglieder auf scheußlichste Art, doch du bleibst. Irgendwann kommandierst du dein eigenes Schiff, die Treue ____ (4)____. Dadurch lernst du, dass ein magisch zum Leben erwecktes Skelett als Captain viel dazu beiträgt, die Feinde vor Furcht die Knie schlottern zu lassen. Schnell tust du dich in deiner neuen Position hervor, häufst ein unbeschreibliches Vermögen an und lebst fast eine Ewigkeit. Du genießt es ungemein, all jene zu vernichten, die es wagen, dir in die Quere zu kommen, und all den Captains von Geisterschiffen ans Bein zu pissen, die sich beschweren, dass du dir ihre Masche angeeignet hast.



QUICKLEBENDIG UND KEIN SKELETT

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★		★			✕	✕
Stärke		★		★	★			✕
Jagd		★	★	★		★		
Zielgenauigkeit		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Piratenstolz			★	★			✕	✕
Navigation		★		★			✕	✕

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.












1. Ein geschupptes Tier: (Eine) _____
2. Ein Wesen aus Mythen: (Ein) _____
3. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____
4. Ein leckeres Gemüse: (Eine) _____
5. Der Piratenname eines weiteren anderen Spielers: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich habe unter Piratenlegenden wie Jonesy Zwei-Auge und der gefürchteten Mariah ⁽¹⁾ _____-Zunge auf dutzenden Piratenschiffen gedient und dabei den Ansturm gegen unzählige Feinde angeführt. Ich habe mich jedes Mal als würdiges Crewmitglied und Krieger bewiesen und außergewöhnliche Schätze wie die Adlerkrone, Kalavers Blutrotten Umhang und das Goldene Schwert des Szaran erobert. Ich bin an ferne Orte gereist, unter anderem zum Kloster des Schweigenden Salamanders, in die Verbotene Stadt Golvara und ich war am Grab des Schlafenden ⁽²⁾ _____. Ich bin ein echter Pirat, mich treibt die Liebe zum Meer und meine Leidenschaft für Abenteuer an, und auch wenn einige meiner Kameraden anderes behaupten, bin ich auf gar keinen Fall ein magisch zum Leben erwecktes Skelett. Diese Gerüchte verfolgen mich von Schiff zu Schiff, doch wieso sollte ich ein magisch zum Leben erwecktes Skelett sein? Das ist unmöglich. Ich bin ein Pirat, und zwar ein verdammt guter, und kein magisch zum Leben erwecktes Skelett. YARRR!

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  *Wir haben das Wrack eines Händlerschiffes entdeckt. Ich bin zusammen mit einem anderen Crewmitglied abgetaucht, um es zu plündern. Ich hab es problemlos geschafft, aber ⁽³⁾ _____ hat nur gerade so überlebt. Ich bleib dabei, dass das so ist, weil ich in einer körperlichen Spitzenverfassung bin, und nicht, weil ich ein magisch zum Leben erwecktes Skelett bin, das nicht atmen muss, wie einige Crewmitglieder behaupten. +2 Schätze . ⁽³⁾ _____ erhält 1 Unglücksplättchen .*
-  *Die ⁽⁴⁾ _____-Pest hat unser Schiff heimgesucht und viele von uns sind erkrankt, auch ich selbst. Ich fühle mich schwach und bin sicher, Fieber zu haben, aber die anderen erfinden lächerliche Ausreden, wenn ich sie bitte, meine Stirntemperatur zu prüfen: „Deine Stirn besteht nur aus Knochen!“ oder „Du kannst gar nicht krank sein, du bist n magisch zum Leben erwecktes Skelett!“. Ich versuche trotzdem, mich auszuruhen, und trinke viele Flüssigkeiten. +2 Ruf . +2 Neuwurfplättchen .*
-  *Die Zeiten sind mager. Der Capt'n sagt, wir sollen für den Moment unsere Vorräte rationieren, insbesondere ich. Ich hab angeboten, meinen Anteil erst mal an andere abzugeben. Weil ich die Zufriedenheit und Gesundheit an Bord vor meine eigene stelle. Und nicht, weil ich ein magisch zum Leben erwecktes Skelett bin, das nichts essen muss. Verbessere 1 Fertigkeit deiner Wahl. +3 Proviant .*
-  *Eine der wichtigsten Fähigkeiten als Pirat ist es, sich in seine Umgebung einfügen zu können. Ich habe den Schnäuzer von ⁽⁵⁾ _____ abrasiert und mir mit Kerzenwachs die Barthaare angeklebt. Dank dieser gerissenen Tarnung werde ich mich überall einfügen können. Jetzt seh ich aus wie jeder andere Pirat und nicht wie ein magisch zum Leben erwecktes Skelett, das ich ja ohnehin nicht bin. YO-HO! Nimm dir Karte 30 „Falscher Schnurrbart“ aus dem Storykartenstapel.*
-  *Ich bin zurückgeblieben, während die anderen die verlassene Krypta erkunden. Allein der Gedanke, unter der Erde und von so vielen alten Knochen umgeben zu sein, lässt mich erschauern. Doch jetzt, wo ich allein bin, frag ich mich, ob ich nicht doch anders bin. Ich muss zugeben, dass ich schon etwas blass bin ... +4 Neuwurfplättchen .*

ENDEN

⚠️⚠️⚠️ = SCHLECHT

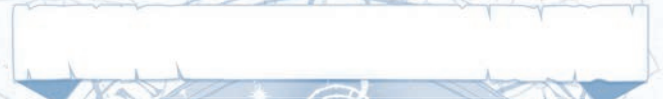
Die Crew wird irgendwann dein ständiges Gerede über Sicherheitsmaßnahmen leid und sie setzen dich auf einer einsamen Insel mit nichts als einem Sack voller verfaulender ⁽²⁾ -Abfälle aus, um dir eine Lektion zu erteilen. Du schaffst es irgendwann von der Insel runter und findest deinen Weg zu einem belebten Hafen, wo du auf der Suche nach Arbeit erfährst, dass dein altes Schiff bei einem tragischen Unfall untergegangen ist. Dabei spielten Schwarzpulver, Geburtstagskerzen und eine Schüssel mit merkwürdigem ⁽⁴⁾ -Pudding, der zu lange in der heißen Sonne stehen gelassen wurde, eine Rolle. Du würdest gerne Mitleid für die toten Trottel empfinden, aber am Ende war es ihre eigene Schuld. Hätten sie doch nur mal zugehört!

⚠️⚠️⚠️⚠️ = GUT

Nach einer Handvoll Abenteuer wird eure Crew von der königlichen Marine festgenommen, als ihr versucht, einen Händler um seine Ladung mit seltenen ⁽¹⁾ -Lebern zu erleichtern. Zu deiner großen Überraschung findest du es ganz angenehm auf der königlichen Fregatte: Alles ist sauber und durchorganisiert und Sicherheit ist immer das wichtigste Anliegen. Nachdem du deine Strafe verbüßt hast, ziehst du an einen Festlandhafen, wo du zusammen mit deinem Lieblings-⁽⁴⁾ für den Rest deines Lebens Sicherheitshandbücher und Notfall-Evakuierungspläne für die königliche Flotte verfasst.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÄR

Eines Abends versucht ⁽³⁾, in eine offene Laterne zu pissen, um die Crew zu unterhalten. Nach einem besonders schwungvollen Versuch fällt die Laterne um und das Schiff fängt schnell Feuer. Jede andere Crew wäre verdammt, doch deine Crew macht sich sofort ruhig und geordnet auf den Weg zum nächsten Ausgang. Auch wenn das Schiff zerstört wird, verliert kein einziger Pirat sein Leben und kein ⁽⁵⁾ wird angesengt. Danach entscheidet der Große Piratenrat, dass deine Methoden auf jedem Schiff angewendet gehören, und du verbringst den Rest deines Lebens damit, zu reisen und jeder Crew und jedem Captain deine Maßnahmen zu präsentieren. Herrlich!



SICHERHEIT GEHT VOR

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★				✗	✗
Stärke			★	★			✗	✗
Jagd		★		★	★			✗
Zielgenauigkeit		★		★			✗	✗
Piratenstolz		★	★	★		★		
Navigation		★	★	✗	✗	✗	✗	✗

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.
















1. Ein gefährlicher Fisch: (Ein) _____
2. Eine stinkende Obst- oder Gemüsesorte: (Die) _____
3. Der Piratename eines anderen Spielers: _____
4. Ein stinkendes Nutztier: (Ein) _____
5. Ein Körperteil: (Ein) _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich wuchs in einem Waisenhaus auf, nachdem meine Eltern auf tragischste Art und Weise nach dem Verzehr eines falsch zubereiteten ⁽¹⁾ s starben. Jahre später fand ich heraus, dass der Koch die Zutaten damals auf einem Haufen ⁽⁴⁾ -Dung gelagert hatte. Ich tötete diesen Idioten und floh dann unter neuer Identität auf einem Piratenschiff. Das Leben auf dem Meer ist schon schwer genug, doch Piraten machen es sich nicht gerade leichter. Sie lagern das Schwarzpulver, wo es gerade passt, steuern das Schiff betrunken von ⁽²⁾ -Wein und weigern sich sogar, an Deck richtige Rettungswesten zu tragen. Wenn ich nicht wäre, wären diese Wasserratten schon alle längst ertrunken! Wenn ich ⁽³⁾ nur dazu bringen könnte, sich alle paar Wochen die Hände zu waschen, hätten wir eine Chance, die beste Piratencrew der Weltmeere zu werden.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Schimmel-Pete ist mitten in der Nacht über Bord gegangen. Wenn er so eine Weste getragen hätte, hätten wir ihn sofort entdeckt und noch retten können. Stattdessen trug er dieses schwarze Affenkostüm, das er so liebte. Mögen die Götter seiner schimmigen Seele gnädig sein.
-1 Crewmitglied (). -1 Unzufriedenheit (). Nimm dir Karte 56 „Warnweste“ aus dem Storykartenstapel.
-  Ich musste das hier konfiszieren. Vielleicht gebe ich es zurück, wenn ⁽³⁾ gelernt hat, vernünftig und sicher damit umzugehen.
Stihl 1 Schatz () von einem anderen Spieler. +2 Ruf ().
-  Ich sage diesen Spatzenhirnen die ganze Zeit, dass wir die Kanonen nicht permanent geladen und schussbereit lassen können! Der kleinste Funke könnte das Schiff in tausend Stücke sprengen! Warum können wir sie nicht dann laden, wenn wir sie brauchen? Ich sollte ihnen eine Lektion erteilen und in jede Kanone ⁽²⁾ -Salat stecken!
+2 Proviant (). Drehe eine Kanone auf die ungeladene Seite, falls möglich.
-  Wir wurden von einer dichten Nebelbank verschlungen, weswegen ich ein paar Fackeln an Deck angezündet habe, damit wir noch genug sehen können. Ich hätte ahnen können, dass ⁽³⁾ sie umwerfen und das ganze Deck in Brand stecken würde. So ein Dummkopf! Diese Piraten am Leben zu halten ist die reinste Sisyphusarbeit.
-1 Ruf (). -1 Rumpf () ODER -1 Proviant (.
-  Ich musste den Captain bestechen, doch endlich darf ich mein Tagesseminar über Arbeitssicherheit an Bord halten! Es umfasst mehrere dringende Themen wie die richtige Waffenreinigung und die erlaubte Anzahl an abgetrennten feindlichen ⁽⁵⁾ -Trophäen, die jeder Pirat in seiner Koje haben darf.
+2 Neuwurfplättchen (). Lege 1 Schatz () ab, falls möglich.

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Die nächsten zehn Jahre suchst du erfolglos nach (1). Du endest alt, verzweifelt und verarmt als Go-go-Tänzer im Lustigen Lurch, einer schäbigen Taverne, und tanzt jeden Tag (4). Eines Tages läuft ein Schiff mit einer (3)-Flagge in den Hafen ein und die Crew verbringt ein paar Stunden in deiner Kneipe. Der Captain ist alt und grau, doch du erkennst eine gewisse Ähnlichkeit zu deinem verlorenen Sohn. Seine Pantalons sehen sogar so aus, als würde er immer noch wie damals (5) darunter tragen. Zutiefst von dir selbst beschämt sagst du nichts und kurz darauf ist er für immer verschwunden.

(!!!!) = GUT

Nachdem ihr monatelang das Schiff mit der (3)-Flagge verfolgt habt, erfahrt ihr endlich sein nächstes Ziel: das Schiff eines noblen Gewürz- und Käsehändlers. Du kannst (2) davon überzeugen, sich mit dir an Bord zu schmuggeln, und ihr wartet darauf, dass die feindliche Crew auftaucht. Als sie das Schiff entern, springt ihr aus eurem Versteck und verlangt den Aufenthaltsort von (1) zu erfahren. Die andere Crew lässt nach einem gewissen Lügenden Larry rufen. Kurz darauf erscheint ein kleiner Pirat, der auf eine befremdliche Art (1) ähnelt. „Äh, tschuldigung für die Verarsche, Kumpel“, sagt er. „Der Capt'n wollte Infos über euer Schiff, da hab ich mich als Waise ausgegeben. Eigentlich bin ich siebenundvierzig.“ Jetzt, wo deine Suche abgeschlossen ist,kehrst du zu eurem Schiff zurück, aber du bereust es, dem Jungen so oft die (5) gewechselt zu haben.

(!!!!!!) = LEGENDÄR

Ihr reist zur Totenkopfsinsel, wie der Brief es verlangte. Du entdeckst das Schiff mit der (3)-Flagge, das an der Küste angelegt hat. Unterwegs zum Mittelpunkt der Insel begegnest du einer Piratengruppe, die den gefesselten (1) bei sich haben! Endlich hast du den Jungen gefunden! Doch als du dich ihnen näherst, hebt die Kapitänin die Hand als Warnung und teilt dir mit, dass sie den Jungen erst dann freilässt, wenn du ihr dein Familienerbstück, einen magischen Kompass, übergibst. Als du ihr versucht klarzumachen, dass du keine Ahnung hast, wovon sie redet, überprüfen die Piraten ihre Notizen und kommen stöhnend zu dem Schluss, dass sie dich verwechselt haben. „Tschuldigung, Kumpel“, sagt die Kapitänin achselzuckend. „Nichts für Ungut, ne?“ Und damit lässt sie deinen geliebten (1) frei und ihr beiden kehrt übergücklich und wieder vereint zum Schiff zurück.



IM ELTERNGLÜCK

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★		★			✘
Stärke		★	★				✘	✘
Jagd			★	★			✘	✘
Zielgenauigkeit		★	★		★	★		
Piratenstolz		★	★	✘	✘	✘	✘	✘
Navigation		★		★			✘	✘

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.











1. Ein lauter Vogel: _____
2. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____
3. Ein unheimliches Symbol: (Ein) _____
4. Ein Tanz: _____
5. Eine erfundene Windelmarke: _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich hab mein Leben wie die meisten Piraten verbracht: Hab meine Hände aufm Schiff wund geschuftet und nach Schätzen und leichten Opfern gesucht. Es war n einfaches Leben und ich dachte lang, dass es mir reicht, bis ein Knabe namens (1) aufgetaucht is und es aufn Kopf gestellt hat. Er war ein Waise, dessen Eltern von königlichen Soldaten in irgendeinem politischen Kriegszug getötet wurden und der dann bei unsrer Crew angeheuert hat, weil er n neues Zuhause suchte. Gefunden hatter eine neue Familie, weil wir ihn schnell als ein von uns aufgenomm haben. Joe Clicks hat ihm gezeigt, wie man das Schiff steuert und navigiert. Cookie hat ihm beigebracht, wie man aus jeder Pampe n anständiges Essen macht, und (2) hat ihm sogar erklärt, wie man aus Ohr'schmalz kleine Figürchen macht. Ich hab den Jung besonders ins Herz geschlossen und ihn wie meinen eigenen Sohn behandelt. Nix davor hat mir so viel Freude gemacht, wie ihm das Piratendasein zu zeigen. Am Morgen nach ner durchzechten Nacht am Hafen, als ich zurück zum Schiff ging, war (1) plötzlich weg und seine Koje war durchwühlt. Wir ham in seinem Bett nur n Fetzen Papier mit nem (3)-Symbol drauf gefunden. Das is die einzige Spur zu meinem Jung. Ich werde nich ruhen, bis ich ihn gefunden hab und die Feiglinge, die ihn entführt habn, mit ihrem Leben dafür bezahlt haben.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Der Penner Gerold hat die Sachen von (1) durchgeschaut, als würd mein Jung sie nich mehr brauchen. „Er hat doch eh nichts mehr davon!“, meinte er. „Mehr für uns!“ Ich hab dem Kerl für sein Verhalten mit einem Schlag den Kiefer gebrochen und so lang über die Reling gehalten, bis er geheult hat.
+1 Schatz . +2 Ruf .
-  Ich hab endlich ne heiße Spur, was mit (1) passiert sein könnte. Nich weit von hier wurd n Schiff mit ner (3)-Flagge gesehen. Als wir da angekomm sind, warn sie aber schon verschwunden. Ich spüre, dass wir der Wahrheit näher komm.
+1 Neuwurfplättchen .
-  Ich sag dem Capt'n immer wieder, dass wir bereit sein müssen zuzuschlagen, wenn das Schiff mit der (3)-Flagge auftaucht. Der Rest der Crew meint, ich werd verrückt. Vielleicht stimmt das. Aber der Junge braucht mich und ich geb ihn nicht auf.
Drehe alle Kanonen auf die geladene Seite.
-  Ich hab n Plan ausgeheckt, wie wir mehr über das Schiff rausfinden könn, welches (1) entführt hat. Dabei muss ich mich als wichtiges Crewmitglied ausgeben und n Treffen vereinbaren. Vielleicht muss ich dabei auch für Fremde n (4) hinlegen, aber ich tu alles, um mein Jungen zu finden.
Nimm dir Karte 94 „Verkleidungskiste“ aus dem Storykartenstapel.
-  Endlich ham wir das Schiff mit der (3)-Flagge gefunden! Es war leer, bis auf n paar Schmuckstücke und ne Schachtel mit (5)-Windeln. Im Quartier vom Captain war aber n kurzer Brief: „Wenn du deinen Jungen zurückwillst, komm zur Totenkopfsinsel ... allein.“ Ich hab wohl keine Wahl.
+1 Schatz . +1 Proviant .

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Nachdem deine Witze seit Jahren bei der Crew verpuffen, hat der Kapitän endlich genug von dir und schmeißt dich vom Schiff. Du wanderst ein Jahr lang umher und obwohl deine Witze ab und zu jemanden zum Lachen bringen, kannst du davon nicht leben. Irgendwann siehst du dich gezwungen, einen wandernden Käseladen zu führen und bis zum Ende deiner Tage trockenen und stinkenden (1) an zugeknöpfte Aristokraten zu verkaufen. Du kippst nicht einmal mehr Juckpulver in ihre angeberischen Hosen.





(!!!) = GUT

Eines Tages kommt der Captain mit einer geheimen Mission auf dich zu. Du sollst für den Großen Piratenrat eine Show abliefern, während deine Kameraden ein feindliches Schiff entern und ausrauben. Bevor du auf die Bühne gehst, trägst du alle deine Klassiker zusammen und stopfst dir eine (5) in die Hose. Dein Auftritt läuft gut, bis du einen Witz über die Nase eines Piraten aus dem Publikum machst, die aussieht wie ein Stück (1). Du kannst dem entstehenden Chaos nur gerade so entkommen, doch der Raub lief zum Glück perfekt. Du und die Crew haben nicht nur ein Ratsmitglied bestohlen, du hast den Typ auch noch richtig unsicher gemacht wegen seiner Nase.

(!!!!) = LEGENDÄR

Jetzt, da du durch deine Abenteuer reich geworden bist, nimmst du ein weiteres Mal die Rolle des romantischen Taugenichts (4) ein und reist zur Primelinsel. Wie du es erwartet hast, erinnert sich Professor (2) nicht an deine falsche Identität und auch die verstrichene Zeit hilft dir bei deiner Tarnung. Du machst dich schnell beim Professor beliebt und verbringst die nächsten fünf Jahre damit, jeden Teil seines Lebens zu infiltrieren. Erst als du das Gefühl hast, sein vollstes Vertrauen gewonnen zu haben, würzt du seine Suppe, die er für den 23. alljährlichen „Suppen-Wettbewerb der Primel-Rentner“ gekocht hat, mit „Crème de (1)“. Die daraus resultierenden unkontrollierbaren Verdauungsprobleme werden zu einem lähmenden sozialen Desaster für den Professor. Als du ihm schadenfroh deine wahre Identität offenbarst, fragt dich der am Boden zerstörte Mann höflich, ob du seinen Zwillingbrüder suchst, einen notorischen Schelm. Du lachst gekünstelt und buchst schleunigst eine Passage zurück zum Festland.

MIT DEM SCHALK IM NACKEN

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★	★		★		
Stärke			★	★			✗	✗
Jagd		★	★	✗	✗		✗	✗
Zielgenauigkeit		★	★				✗	✗
Piratenstolz		★		★			✗	✗
Navigation		★	★		★			✗

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.












1. Eine leckere Käsesorte: _____
2. Ein wichtig klingender Nachname: _____
3. Eine Frucht: _____
4. Dein Deckname: _____
5. Ein Dekogegenstand auf Partys: (Eine) _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich würde mich nie als böse beschreiben, schließlich habe ich kein Interesse daran, irgendwen zu verletzen. Zumindest nicht schwer. Wenn ich mich beschreiben müsste, würde ich sagen, dass ich höchstens eine klitzekleine böswillige Neigung habe. Ich hatte eine größtenteils sorgenfreie Kindheit in der Hafenstadt Port ⁽¹⁾. Zwar war ich nie das stärkste Kind, aber ich hab auf der Straße gelernt, meinen Verstand zu meinem Vorteil zu nutzen. Leider musste ich aus Port ⁽¹⁾ fliehen, nachdem ich eine winzige kleine Meinungsverschiedenheit über meinen Humor mit einem einheimischen ⁽³⁾-Verkäufer hatte. Als ich auf der Felsenstein-Insel ein neues Zuhause gefunden hatte, traf ich dort auf den berühmt-berühmten Scharlatan Professor ⁽²⁾, unter dessen Fittichen ich aufblühte. Er lehrte mich die Kunst der Witzigkeiten. Ich übertraf mich bei jeder Lektion selbst und irgendwann erschuf ich mein Alter Ego „⁽⁴⁾“, welches ich immer dann annahm, wenn ich ahnungslose Bürger an meinen Lustigkeiten teilhaben ließ. Leider hat mir Professor ⁽²⁾ damals auch den ultimativen Streich beigebracht, als er mich bei Baron Goodalls Mitsommerparty schrecklichst erniedrigte. Es war in jeder Hinsicht der perfekte Streich, den er über drei Jahre hinweg geplant und durchgeführt hatte. Ganz genau ... meine gesamte Ausbildung war tatsächlich nur die Vorbereitung für diesen aufwendigen Schabernack. Er war so gut, dass ich ihm immer noch Respekt zollen muss. Davon entmutigt begann ich mein Piratenleben und versuchte, etwas Leichtigkeit in das Leben von gefährlichen, bis an die Zähne bewaffneten Trottel zu bringen.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Jemanden dazu zu bringen, mir seine Beute zu geben, war schon witzig. Aber sich einfach umzudrehen und sie über Bord zu werfen, als wärs nichts? Legendär! Wähle 1 Schatz , der einem anderen Spieler gehört. Du kannst diesen Schatz stehlen ODER du kannst ihn ablegen, um +3 Ruf  zu erhalten.
-  Die hab ich auf dem Markt gekauft, weil ich dachte, dass es für ein paar Lacher bei der Crew sorgt. Als ich sie beim Essen ausgespuckt habe, hatte der arme Cookie fast einen Herzinfarkt. Geschieht ihm recht, wenn er das Fleisch immer so zäh macht! Nimm dir Karte 14 „Klappernde Zähne“ aus dem Storykartenstapel.
-  Die Flegel auf diesem Kahn haben keine Ahnung, was Humor ist. Mein Klassiker, der „⁽⁵⁾-Kanonen-Streich“, zum Beispiel. Er war natürlich zum Totlachen, auch wenn der Quartiermeister sagt, dass wir die Kanone am nächsten Hafen ersetzen müssen.
Du kannst 1 Schatz  ablegen. Falls du das tust, erhältst du 1 ungeladene Kanone der Stufe 3 oder niedriger.
-  Ich habe Cookie netterweise angeboten, ihm beim Essen für heute Abend zu helfen. Das war das Mindeste, was ich nach dem ganzen „Kanonen-Debakel“ als Wiedergutmachung tun konnte. Natürlich habe ich Cookie vergessen zu erzählen, dass meine Geheimzutat, Crème de ⁽¹⁾, in Wahrheit ein starkes Abführmittel ist. +6 Proviant . Jeder Spieler erhält 1 Unglücksplättchen .
-  Ich habe erfahren, dass der alte Professor ⁽²⁾ sich in der Nähe auf der Primelinsel zur Ruhe gesetzt hat. Der alte Kauz hat sich einen Namen gemacht, während ich hier draußen mein Talent an dämliche Piraten verschwende. Vielleicht sollte der gute alte ⁽⁴⁾ von den Toten auferstehen und dem Professor mal einen kleinen Besuch abstatten?
+7 Ruf .

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

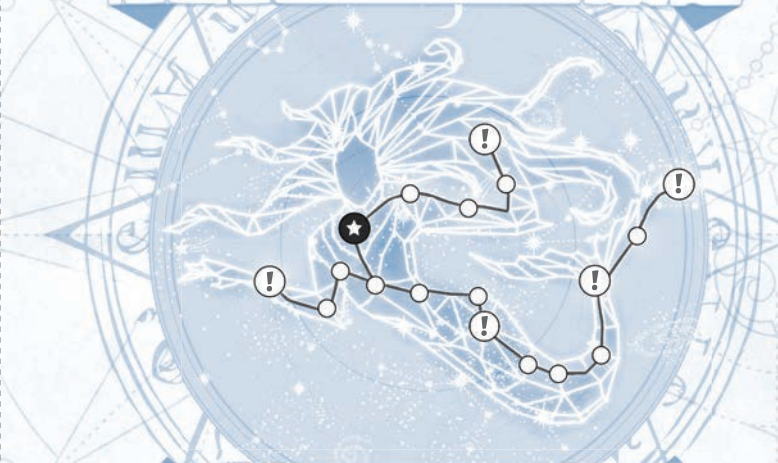
Die Zeit verstreicht und du wirst zum Gespött des ganzen Schiffes. Einsam und geschmäht flehst du ⁽³⁾ an, dir beim Bau eines Unterwasseranzugs zu helfen, mit dem du an den Grund des Ozeans gelangen kannst. Nur aus Mitleid hast du bald darauf deinen Anzug. Mit einer äußerst vulgären Geste in Richtung der restlichen Crew springst du ins Wasser, doch schon zwei Minuten später hat der Anzug ein Loch. Als die Crew dich in deinem Anzug eine Stunde später aus dem Wasser fischt, entdecken sie, dass eine ⁽⁴⁾ dein Gesicht abgenagt hat.

(!!!!) = GUT

Nach jahrelanger Suche erfährst du endlich etwas von einem Fischmensen-Stamm auf einer fernen Inseln. Kurzerhand reist du dorthin und stellst fest, dass deine wahre Liebe ein Mitglied des Stammes ist. Der Stamm jedoch ist Menschen gegenüber sehr misstrauisch und weigert sich, dich bei sich leben zu lassen. Doch dank deines Fachwissens als Pirat stellst du dir eine ziemlich überzeugende Fischmensenverkleidung zusammen, die aus ⁽¹⁾-Fell, einigen alten Stiefeln und ⁽⁴⁾-Haut besteht. Du riechst zwar nicht gut, aber in diesem cleveren Aufzug kannst du den Rest deines Lebens mit deiner wahren Liebe verbringen und bist irgendwann ein wichtiger und produktiver Teil des Stammes.

(!!!!!) = LEGENDÄR

Du folgst der Karte zu einer riesigen Festung, die aus dem Wasser ragt, wo dir Wachen entgegenreten, deren Gewänder ein ⁽⁵⁾ zeigen. Du wirst vor den König der Fischmensen gezerrt, der mit dir spricht: „Mir wurde zugetragen, dass du in ein Mitglied meines Volkes verliebt bist, und dass diese Gefühle erwidert werden. Allerdings musst du doch selbst zugeben, dass das etwas eklig ist, weil ... wegen der ... Kompatibilität? Bei den Göttern, ich bin doch wohl nicht der Einzige, der das denkt, oder?!“ Er schaut sich hilfessuchend um. „Ach, ist ja auch egal“, murmelt der König. „Aber wenn ihr beide rausfindet, wie das funktioniert, bringt eure abscheulichen Kreuzungsabkömmlinge nicht mit zu Familienfesten, verstanden?“ Und so leben du und deine wahre Liebe und eure fünftausend Sprösslinge glücklich und zufrieden bis ans Ende eurer Tage.



UNSTERBLICH VERLIEBT

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Stärke		★	★		★	★		
Jagd		★	★				✗	✗
Zielgenauigkeit		★		★	★		✗	✗
Piratenstolz			★	★			✗	✗
Navigation		★		★			✗	✗

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.












1. Ein lautes Tier: (Ein) _____
2. Eine runde Frucht: (Mehrere) _____
3. Der Piratename eines anderen Spielers: _____
4. Eine Fischart: (Eine) _____
5. Ein romantisches Symbol: (Ein) _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Der Rest der Crew hält mich zwar für verrückt, doch ich weiß, was ich gesehen hab! Ich war früh morgens allein auf Deck und hörte plötzlich etwas vom Wasser her, das wie ein ⁽¹⁾ -Ruf klang. Ich ging zur Reling und da sah ich sie: das wunderschönste Wesen, das ich je gesehen hab! Ihre Haut glitzerte silber-blau und ihre Augen waren größer als ⁽²⁾ und schöner als die Sterne. Ich wusste sofort, dass sie vom Meerfolk war! Die Kreatur hatte sich in einem Fischnetz verfangen, das ⁽³⁾ gestern ausgeworfen hatte, und versuchte sich freizukämpfen. Ich befreite dieses holde Wesen schnell aus dem Netz und es blickte mir tief in die Augen, lächelte mich an und gab mir einen Kuss auf die Wange, bevor es davonschwamm. Ich war dieser Schönheit sofort verfallen und wie sehr ich es auch versuche, ich bekomme sie nicht mehr aus dem Kopf. Mein Entschluss steht fest: Ich muss meinem Herzen folgen und alles Menschenmögliche tun, um meine einzig wahre Liebe wiederzufinden!

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Der alte Finn hat mir ein Tattoo als Erinnerung an meine wahre Liebe gestochen. Zumindest sagt er das. Ich kann es ja auf meinem Rücken nicht sehen. Nimm dir Karte 77 „Herztattoo“ aus dem Storykartenstapel.
-  Es könnte daran liegen, dass mein Herz von einem Kind des Meeres berührt wurde, aber als sich diese bezaubernde ⁽⁴⁾ im Netz gewunden hat, konnte ich es nicht über mich bringen. Cookie war wütend, dass ich das Netz zerschnitten habe, doch als ich es aus dem Wasser holte, war darin ein Geschenk für mich! Du kannst 1 Proviant () ausgeben, um 1 Schatz () zu erhalten.
-  Der Sturm warf unser Schiff hin und her und hohe Wellen peitschten über das Deck. Ein paar von uns glaubten, dass dies unser Ende wäre. Doch plötzlich schnitt unser Kahn durch die Wellen, als würden wir durch den Sturm gezogen werden! Als der Himmel über uns aufheiterte, sahen wir, dass uns ein ⁽⁴⁾-Schwamm in Sicherheit gebracht hatte. Sie waren sicherlich Freunde meiner wahren Liebe. +1 Rumpf () . +2 Ruf () .
-  Ich dachte, ich hätte meinen Liebling am Strand einer kleinen Insel gesehen, an der Mad Michael und ich vorbeikamen. Nachdem Michael uns an Land gebracht hatte, fand ich eine Truhe, in die ein ⁽⁵⁾ eingeritzt war und in der diese Geschenke waren. Kommen sie von meiner wahren Liebe? +2 Schätze () .
-  Ein Hai schwamm an unser Schiff heran mit einem riesigen ⁽¹⁾ in seinem Maul und einer Flasche, die an seine Flosse gebunden war. Sofort schnappte sich ein Crewmitglied die Flasche, doch die Nachricht darin war an mich gerichtet! Sie bestand aus einer Karte, die angeblich zu einer Fischmenschen-Stadt führte, und Anweisungen, wie man die Stadt betreten kann. Endlich kann ich meine wahre Liebe treffen! -3 Ruf () .

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Irgendwann erkennst du, dass es wirklich die Schuld des Ozeans und seiner Bewegungen ist, und lässt die Crew am nächsten Hafen hinter dir. Du verdienst ein paar Jahre deinen Lebensunterhalt mit (4) angeln, bis dich die Adligen aufspüren und dich für den Mord an Duke (2) hinter Gitter bringen. Unglücklicherweise sitzt du lebenslanglich auf dem Schwimmenden (5) , einem riesigen Gefängnisschiff, das nur für den größten Piratenabschaum und die schlimmsten Kriminellen gedacht ist. Natürlich protestiert dein Magen sofort, als du dort ankommst. Aber hey – es ist ja nur lebenslanglich.

(!!!!) = GUT

Du verbringst Monate damit, den unnachgiebigen Jägern, die dir an den Fersen kleben, auszuweichen, doch irgendwann verlässt dich das Glück und eine königliche Fregatte mit dem Namen Aufgedunsener (4) , hält das Schiff in Schach. „Übergebt uns den Mörder von Duke (2) und die anderen können in Frieden davONSEGeln!“, ruft der feindliche Capitän. Doch deine Kameraden reagieren darauf mit Gesten und Spottrufen der schockierenden und unhöflichen Art. Wer hätte gedacht, dass diese Seebären für dich einstehen würden? Die königliche Fregatte eröffnet das Feuer, aber deine erfahrene Crew antwortet mit einem massiven Sperrfeuer, das die Fregatte vernichtend trifft. Einen Monat später erfährst du, dass der feindliche Kapitän behauptet hat, sein Schiff wäre beschädigt worden, als er euch in euer nasses Grab geschickt hätte. Offenbar ist ihm sein Scheitern bei dem Versuch, dich gefangen zu nehmen, zu peinlich. Mit deinem scheinbaren Tod ist auch die Jagd auf dich vorbei und du kannst endlich zu deiner überglücklichen Familie zurückkehren.

(!!!!!!) = LEGENDÄR

Du kehrst mit einer pffiffigen Brille, einem falschen Bart und unter neuem Namen in dein Dorf zurück. Die Adligen scheinen seit deiner Flucht nicht klüger geworden zu sein. Nachdem du endlich wieder mit (5) und dem Rest deiner Familie vereint bist, entscheidest du dich nun doch dafür, mit ihnen hier in deiner Heimat zu bleiben. Du bemerkst, dass deine Heimatstadt seit dem Tod von Duke (2) aufgeblüht ist. Jetzt, wo du dein Leben zurück hast, backst du wieder deine köstlichen (1) -Creme-Backwaren und lässt es dir gut gehen. Es gibt zwar einen kleinen Skandal, als sich das Gerücht verbreitet, dass deine Frau einen anderen Mann hat, aber es interessiert niemanden mehr einen Deut, wer du bist, nachdem jeder deine fabelhaften Backwaren gekostet hat.



FÜTTERT DIE FISCHE

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung		★		★	★			✕
Stärke		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Jagd			★	★				✕
Zielgenauigkeit		★	★		★	★		✕
Piratenstolz		★	★					✕
Navigation		★		★				

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.
















1. Ein großes Tier: (Eine) _____
2. Der Name eines noblen Dukes: _____
3. Ein Gericht, das du nicht magst: _____
4. Ein Meereslebewesen: (Ein) _____
5. Eine Art von Schuh oder Fußbekleidung: (Ein) _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich habe mein gesamtes bisheriges Leben auf dem Festland verbracht, wo mir, meiner Frau und meinen Kindern ein kleine, urige Bäckerei gehörte. Wir haben alle möglichen Kuchen und Torten für Adlige gebacken, doch unser Leben veränderte sich schlagartig, als wir anfangen, ⁽¹⁾ _____-Creme-Gebäck zu backen. Die Adligen konnten nicht genug davon kriegen und wir verdienten uns eine goldene Nase. Irgendwann bestellte dann Duke ⁽²⁾ _____ selbst eine Kostprobe. Woher hätte ich wissen sollen, dass er gegen die Hauptzutat allergisch war? Ich wurde des Mordes angeklagt und musste die Biege machen, um dem Henker zu entgehen. Zu meinem Glück, oder eher meinem Unglück, lag gerade ein Piratenschiff am Hafen vor Anker und der Captain hat mich mit an Bord gelassen. Erst nachdem wir ein paar Stunden später den Hafen verlassen hatten, merkte ich, dass das Schaukeln des Ozeans meinen Magen Purzelbäume schlagen lässt. Ich kann das muffige Brot unter Deck kaum bei mir behalten, ganz zu schweigen von Cookies ⁽³⁾ _____ in roter Soße, was ich mir immer, kurz nachdem ich es gegessen habe, über der Reling ein zweites Mal durch den Kopf gehen lassen muss. Falls ich das hier überlebe, muss ich meinen Namen reinwaschen, einen Weg nach Hause finden und dieses vermaledeite Piratenschiff verlassen, bevor es zu spät ist.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  *Allem Anschein nach sind gekochte ⁽⁴⁾ _____-Augen eine Delikatesse für die Crew (und recht schwer zu besorgen), doch der Geruch allein lässt mich über der Reling hängen. Zum Glück hat sich jemand fröhlich meines Anteils erbarmt.*
+1 Proviant . -1 Ruf . Nimm dir Karte 95 „Anstands-Spucktüte“ aus dem Storykartensapel.
-  *Ich konnte nur ein paar meiner liebsten Besitztümer rausschmuggeln, als ich die Stadt verlassen musste. Inzwischen frag ich mich aber, ob es die Mühe wirklich wert war. Einer meiner Kameraden hat Gefallen an einem der Schmuckstücke gefunden. Ich glaube, ich sollte ihm lieber nicht sagen, wie ich es an den Adligen vorbeigeschmuggelt habe.*
Verbessere 1 Fertigkeit deiner Wahl. +1 Schatz .
Wähle einen anderen Spieler. Dieser erhält 1 Schatz .
-  *Mich hat ein Brief meiner geliebten Tochter, ⁽⁵⁾ _____, erreicht, in dem sie schreibt, dass mir die Adligen immer noch auf den Fersen sind. Es ist also noch zu riskant, nach Hause zurückzukehren. Doch ich habe noch Hoffnung: Sweaty Jimmy sagt, dass er mir einen ziemlich überzeugenden falschen Bart zusammenkleben kann.*
+3 Ruf . +2 Neuwurfplättchen .
-  *Ich hatte eine Idee, wie ich möglicherweise mein Leben und meine Familie zurückbekomme, doch dafür musste ich stehlen, um an die nötige Ausrüstung zu kommen. Das ⁽³⁾ _____-Fass wird schon niemand vermissen, oder?*
Du kannst 2 Proviant  ausgeben, um 2 Schätze zu erhalten .
-  *Mein Plan ist perfekt: Ich kehre zurück zur Bäckerei, sehe meine Familie wieder und dann gehen wir alle mit neuen Identitäten an Bord eines Schiffes. Wir beginnen ein neues Leben weit entfernt von diesen verfluchten Adligen. Ich freue mich schon auf unsere Zeit als der „⁽¹⁾ _____-Clan“!*
+2 Ruf . -1 Unzufriedenheit .

ENDEN

≤ (!!!) = SCHLECHT

Du schmiedest einen Plan nach dem anderen, um den Piraten zu entkommen, aber es läuft nie, wie du es dir vorstellst. Nachdem viele Jahre verstrichen sind, gibst du irgendwann auf und siehst ein, dass du ein Piratenkoch bist. Während du ein immer besserer Pirat geworden bist, bist du ein immer schlechterer Koch geworden. So schlecht, dass du gerade noch so Fleisch und (5)-Püree kochen kannst. Als der alte Cookie stirbt, übernimmst du seinen Namen, denn du bist eh schon längst wie er.

(!!!!) = GUT

Nach Wochen der Planung erkennst du deine Chance, als die gesamte Crew nach einem Trinkwettbewerb betrunken ist. Du stiehlt (4) die Pistole aus der Hose, lässt ein Beiboot herab und paddelst davon. Du bist gerade einen halben Tag vom Schiff entfernt, als du von einem Schiff der Bumblebee Delivery aufgelesen wirst. Die freundliche Crew behandelt dich wie einen Ehrengast, doch als du dich umschaust, was sie geladen haben, muss dein Piratenverstand einfach berechnen, wie viel das alles wert sein muss. Du kochst der Crew also eine Mahlzeit, bringst sie alle um, und kehrst stolz mit einem üppigen Geschenk zu deiner neuen Familie aufs Schiff zurück.

(!!!!!!) = LEGENDÄR

Einige Monate nach eurem letzten Abenteuer ist deine Zeit gekommen. Während die Crew eines Tages unkontrollierbar von deinem vergifteten (1)-Sahne-Sorbet kotzen muss, startest du ein riskantes Fluchtmanöver, das ein Fass Schwarzpulver, ein Seil und ein in (3)-Federn gehülltes Beiboot beinhaltet. Diesen trottelligen Piraten wird Hören und Sehen vergehen!

Einige Tage später wirst du von einem Schiff der Bumblebee Delivery aufgelesen, das gerade auf dem Weg zu einem königlichen Hafen ist. Als ihr dort ankommt, nennen dich die Adligen einen Helden und zeichnen dich mit der Goldenen (5) aus, der höchsten Ehre für kulinarische Kriegsgefangene.



MIT DEM FEINEN GAUMEN

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung			★	★			✕	✕
Stärke		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Jagd		★		★			✕	✕
Zielgenauigkeit		★		★			✕	✕
Piratenstolz		★		★	★	★		
Navigation		★	★		★			✕

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.













1. Ein komisches Meereslebewesen: (Eine) _____
2. Ein gruseliges Symbol: _____
3. Eine Vogelart: (Eine) _____
4. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____
5. Eine leicht verderbliche Zutat: (Eine) _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Ich war überall als einer der großartigsten Köche bekannt, der jemals eine Küche betreten hat. Auf der ganzen Welt bezahlten reiche Adlige meine Passage zu ihrem Hof, auf dass ich ihrem Gaumen mit meinen Talenten eine Freude mache. Überall redete man über meine Gerichte, von meiner Pastete mit geräucherten Jakobsmuscheln und Oliven, über mein Zwiebel-Ochsenherz-Frikassee, sogar bis hin zu meinem (1)-Sahne-Sorbet. Bei meiner letzten Reise in ein fernes Land wurden wir allerdings von Piraten heimgesucht. Sie segelten unter der gefürchteten (2)-Flagge, warfen mich in Ketten und erklärten mich zu ihrem neuen Schiffskoch. Ich versuchte alles, um zu entkommen. Ich versuchte, das Schloss meiner Ketten zu knacken. Ich habe regelmäßig Mahlzeiten mit halb garer, gebratener (3) zubereitet, um die Crew zu vergiften. Irgendwann wurde ich auf ein feindliches Schiff abgestoßen, weil ich ihnen zu viel Ärger machte. Das Leben auf dem neuen Schiff ist bisher tatsächlich gar nicht so schlecht! Ich bin nicht angekettet, der Captain ist nett und die Crew überraschend fröhlich und höflich. Nur der Koch ist ein sabbernder Vollidiot. Ob ich das Schiff wohl in Brand stecken und am nächsten Hafen fliehen kann?

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  Ich habe zum Geburtstag von (4) für die ganze Crew einen kleinen Kuchen gezaubert. Die Kerzen brauchten nur ein paar Sekunden, bis sie das Schwarzpulver in der Glasur entzündet hatten und so eine Explosion auslösten. Ich hatte gehofft, dass das ein Loch in das Schiff sprengen würde, durch das ich rausspringen könnte, aber stattdessen hat es allen Anwesenden nur die Augenbrauen versengt. Zurück ans Zeichenbrett. +3 Proviant .
-  Der Captain wollte unsere Stimmung mit einem Kochwettbewerb heben, bei dem die Crew mit ihren „Kochkünsten“ prahlen sollte. Die Aktion hat auf dem Schiff ganz schön Aufsehen erregt und ich habe als Preisrichter einen kleinen Bonus vom Captain bekommen. Ich habe für das (5)-Gericht gestimmt, weil es am wenigsten durchgekocht war und am wahrscheinlichsten alle umgebracht hätte. +1 Schatz . Wähle einen anderen Spieler. Dieser erhält 1 Schatz .
-  Die Crew hat eine (3) gefangen und mich gefragt, ob man den Vogel roh essen könnte. Ich habe ja gesagt, vorausgesetzt, dass man ihn vorher in Gärungsalkohol einlegt. Hoffentlich steckt sich einer der Trottel aus Versehen selbst in Brand oder stirbt an einer Alkoholvergiftung. +4 Neuwurfplättchen . Alle anderen Spieler erhalten 1 Neuwurfplättchen .
-  Ich habe alle von Cookies Steakmessern geklaut und sie alle extrem scharf geschliffen. Jetzt muss ich mir noch einen Gürtel mit Taschen basteln, in die ich sie stecken kann. Der wird mir helfen, wenn ich endlich fliehen werde. Nimm dir Karte 96 „Steakmesser-Gurt“ aus dem Storykartenstapel.
-  Der Captain hat von meinem (1)-Sahne-Sorbet gehört und wollte, dass ich es für die Crew zaubere. Es kam wie üblich fantastisch an und der Captain hat mir sogar einen kleinen Bonus als Dankeschön gegeben. Beim nächsten Mal tu ich einfach Gift rein und kann endlich fliehen! +1 Schatz . Du darfst in der nächsten Runde deine Aktion zuerst wählen, unabhängig von deiner Position auf der Rufleiste .

ENDEN

⚠️⚠️⚠️ = SCHLECHT

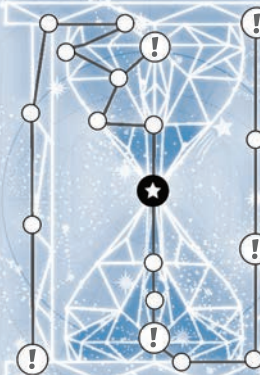
Du bist irgendwann nur noch von dem Gedanken besessen, deinem Schicksal ein Schnippen zu schlagen, verlässt die Crew und versuchst unterzutauchen. Überall hörst du Gerüchte über Crewmitglieder von Captain ⁽¹⁾, die ein schrecklicher Tod ereilt hat. Um deinem Schicksal zu entkommen, ziehst du auf eine verlassene Insel, die der Captain früher als Vorratslager verwendet hat. Als du eines der vielen Verstecke entrümpelst, zündest du dir für etwas Licht ein Streichholz an. Das Letzte, was du siehst, ist ein ⁽³⁾-Symbol an der Seite eines Schwarzpulverfasses.

⚠️⚠️⚠️ = GUT

Mitten in der Nacht fährt ein Schiff dicht an eures heran. Natürlich glaubst du, dass das Ende ist, doch zu deiner Überraschung besteht die Crew aus deinen ehemaligen Kameraden von Captain ⁽¹⁾s Schiff! Stinky Jeff, mittlerweile Captain Jeff, erzählt dir, dass sie herausgefunden haben, wie man den Fluch brechen kann. Du gehst an Bord des anderen Schiffes und dort erklärt Jeff dir, dass er viel Geld für magische Fluchentferner ausgegeben hat. Es sind hölzerne Schmuckstücke und du erschrickst, als du siehst, dass sie ⁽³⁾-förmig sind. „Verdammt, Jeff“, stöhnst du, als eine Kanonenkugel den Rumpf des Schiffes durchlöchert. Jemand auf deinem alten Schiff scheint versehentlich eine der Kanonen abgefeuert zu haben, woraufhin jetzt die Idioten auf diesem Schiff selbst das Feuer eröffnen, da sie glauben, angegriffen zu werden. „Typisch“, sagst du seufzend und ergibst dich deinem Schicksal.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÄR

Du hast deinen letzten Tag zwar zuerst gefürchtet, doch inzwischen hast du dein Schicksal akzeptiert und damit Frieden geschlossen. Als der Tag schließlich da ist, erwartest du, von feindlichen Piraten in die Luft gejagt zu werden, doch stattdessen wartet am nächsten Hafen ein Brief mit einem ⁽³⁾-Siegel auf dich. Als du ihn öffnest, liest du, dass dein Ururgroßvater bei einem tragischen Unfall in seiner äußerst einträglichen Kanonenfabrik ums Leben gekommen ist und dass er dir die Fabrik vermacht hat. Du lässt deine Piratenkarriere schnell hinter dir und führst ein erfolgreiches und wohlhabendes Leben. Wenn du dich an deine Tage als Pirat zurückerinnerst, fühlt es sich fast wie ein anderes Leben an. Du warst so ein Angsthase! Und ein Spielverderber auf Partys. Ein richtiger Miesepeter.



HAT DEN EIGENEN TOD GESEHEN

		1	2	3	4	5	6	7
Erkundung			★	★			✕	✕
Stärke		★	★		★			✕
Jagd		★	★		★	★		
Zielgenauigkeit		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Piratenstolz		★		★			✕	✕
Navigation		★		★			✕	✕

STORYLÜCKEN


Fülle alle diese Lücken aus. Wenn du in der Geschichte deines Charakters auf eine nummerierte Lücke triffst, lies die hier ausgefüllte passende Antwort.












1. Ein erfundener Piratencaptain: _____
2. Eine gespenstische Insel: (Die) _____
3. Ein Symbol: _____
4. Der Piratenname eines anderen Spielers: _____
5. Ein Reinigungsutensil: (Mehrere) _____

HINTERGRUNDGESCHICHTE

Die wenigsten Piraten haben ihren eigenen Tod gesehen. Ich schon. Als ich bei Captain ⁽¹⁾ anheuerte, habe ich mir eine unbeschwertere Reise und schnelles Geld vorgestellt, doch der Narr war von Schätzen in antiken und verfluchten Ruinen besessen. Wir folgten dem Captain zur ⁽²⁾, wo es Gerüchten zufolge eine geheimnisvolle Höhle mit einem uralten Schatz geben sollte, der sich jedoch als verflucht herausstellte. Ich und jeder andere, der ihn berührte, hatten eine Vision vom eigenen Tod. Die Vision kam so schnell, wie sie wieder verflog, doch ich konnte deutlich ein ⁽³⁾-Symbol sehen und Kanonendonner hören. Diese Bilder verfolgen mich bis in meine Träume und jetzt bin ich auf der Suche nach einem Weg, mein Schicksal zu verändern, bevor es zu spät ist.

STERNBILDEREIGNISSE

Sobald du die Anweisung erhältst, deine Sternbildereignisse abzuhandeln, legst du alle deine Sternbildereignisplättchen ab. Für jedes so abgelegte Plättchen füllst du jeweils das nächste unten stehende  aus und liest den danebenstehenden Text laut vor.

-  ⁽⁴⁾ hielt mich für einen Narren, dass ich den Kurs wechseln ließ, aber ich konnte meine Instinkte nicht ignorieren. Ich hatte gesehen, was der Crew passieren würde, wenn wir auf Kurs geblieben wären. Vielleicht war unser neues Ziel nicht besser, aber bedeutet das nun, dass ich die Ereignisse aus meiner Vision verändern kann? +2 Neuwurfplättchen (). Erkunde 2 Felder.
-  Wir kreuzten die glühenden Überreste eines Schiffes, das bis zum Rand mit Gewürzfässern und schicken ⁽⁵⁾ beladen war. Ich habe dieses Schiff in meiner Vision gesehen, genauso wie den Schatz, den ich dort gefunden habe. Ich habe mir bewusst einen anderen genommen. Das ist vielleicht der Beweis dafür, dass ich meinen Todesvisionen nicht hilflos ausgeliefert bin. Schau dir die obersten 3 Karten des Schatzstapels () an. Nimm dir 1 und lege den Rest ab.
-  Das Gute an dem Wissen, dass mein Schicksal in der Zukunft feststeht, ist, dass ich kaum Angst davor habe, mein Ende in der Gegenwart zu finden. Ich habe eine gewisse rücksichts- und sorglose Einstellung zum Leben entwickelt, sodass ich in Schlachten direkt auf den Feind losstürme oder ⁽⁵⁾ als Waffen benutze. ⁽⁴⁾ hat mir diese Tunika als Belohnung für meinen neu entdeckten Mut genäht. Nimm dir Karte 11 „Bullaugen-Tunika“ aus dem Storykartenstapel.
-  Der Tag, an dem mein Schicksal mich einholen wird, kommt näher und näher. Ich habe begonnen, meinen Nachfolger auf dem Schiff anzulernen. Er ist einer von den Guten, ich kenne ihn schon von meiner Zeit in der Crew von Captain ⁽¹⁾. Er wird mich gut ersetzen, wenn ich nicht überlebe, was mir bevorsteht. +1 Schatz (). +1 Crewmitglied (.
-  Es ist an der Zeit. Ich habe meine weltlichen Besitztümer aufgegeben und mit meinem Schicksal Frieden geschlossen. Ich kann es nicht mehr aufhalten. Du kannst bis zu 2 Schätze ablegen (). Für jeden so abgelegten Schatz, erhältst du 3 Neuwurfplättchen (.