

Pirates of Cassan (GM)

- [Pirates of Cassan](#)
- [Pirates of Cassan - Piratenstadt](#)

Pirates of Cassan

Jeder Spieler hat 400 Punkte die er bei seinem Charakter für die Gruppen Handeln, Wissen und Soziales einsetzen kann.

Skills Handeln:

- Säbelkampf
- Faustkampf
- Muskete schießen
- Kanonen schießen
- Segel setzen
- Holzhandwerk
- Klettern
- Schwimmen
- Rennen
- Verstecken

Wissen:

- Navigation
- Schiff steuern
- Angeln
- Kochen
- Wachsamkeit
- Englisch
- Spanisch
- Spuren lesen
- Rechnen
- Pflanzenkunde
- Tierkunde

Soziales:

- Glücksspiel
- Überzeugen
- Provozieren
- Feilschen
- Diplomatie
- Verkleiden
- Lügen
- Unterhalten
- Beruhigen

Pro Gruppe stehen folgende Gegenstände zur Auswahl:

- 2 Säbel mit 4W10+10
- 2 Musketen mit 6W10
- 1 Fernrohr
- 1 Schatzkarte in Flasche
- 1 Goldbeutel mit 10 Münzen
- 1 Kompass

Pirates of Cassan - Piratenstadt

Piratenstadt Cassan

Ihr seid eine kleine Gruppe von Piraten. Beim letzten Sturm habt ihr euren Kapitän verloren samt euer gesamtes Schiff. Über Umwege seid ihr zurück in der berühmten Stadt der Piraten von Cassan gelandet. Einzig eine alte Schatzkarte des Kapitän ist bei dem Sturm in einer verschlossenen Flasche übergeblieben. Eure restlichen Schätze liegen irgendwo am Meeresboden. Bei etwas Glücksspiel habt ihr euch mit der Schatzkarte als Einsatz einen alten Kahn erspielt, den ihr nun in dem Hafen der Piratenstadt anschauen wollt. Die Vorwürfe des ehemaligen Besitzers dass ihr beim Spiel betrogen hättet konnte er nicht untermauern. So zieht ihr von dannen bevor sich ein Sturm entwickeln kann.

Der Himmel ist azurblau, ein frisches Lüftchen zieht durch die Bucht als ihr euch langsam aus den stinkenden Gassen des Zentrums in Richtung des Hafens aufmacht. Im Hafen angekommen erblickt ihr beeindruckende Segelschiffe namhafter Piratenkapitäne. Mit den Besitzurkunde macht ihr euch auf zur beschriebenen Anlegestelle. Vor euch steht ihr euer frisch erworbenes Piratenschiff. Keineswegs so beeindruckend wie die der anderen Piratenbanden, doch ausreichend für eure noch überschaubare Truppe. Eine Planke führt euch auf das Schiff hinauf. Ihr könnt euch auf eurem neuen Schiff umschauen.

Es gibt 4 Bereiche:

1. Das Deck. Mit je 2 Kanonenstellplätzen auf Backbord und Steuerbord und insgesamt 2 Kanonen. Ausserdem sind überall Seile verteilt.
2. Das Segeltuch mit Ausguck und einer Piratenflagge.
3. Die Schlafkammern halb unter Deck im Bug. Unter Deck finden sich Werkzeug und Holzplanken.
4. Die Kommandobrücke mit Steuerrad im Bug oberhalb der Schlafkammern. In den Holztreppe nach oben sind Fässer mit Schießpulver und Kanonenkugeln eingekleimt.
Info: Das Schiff hat insgesamt 6 Gesundheit. Dieser kann durch Kanonentreffer oder Rammattacken verringert werden.

Nachdem ihr euch etwas auf dem Schiff umgeschaut habt müsst ihr wohlüberlegt einen neuen Kapitän wählen. Es obliegt euch mit einer Rede für euch oder einen eurer Kameraden als Kapitän aufzustellen. Im Anschluss könnt ihr euch eurer Schatzkarte annehmen.

Das Wahlverfahren zum Kapitän benötigt ein einfaches Mehrheitsprinzip. Bei einem Unentschieden entscheidet ein Kampf mit Faust oder Säbel.

Nachdem ihr euren Kapitän gewählt, entscheidet dieser wie er die Posten auf dem Schiff verteilt.

Kanonier - Im Kampf für Angriff auf andere Schiffe zuständig.

Steuermann - Im Kampf für Verteidigung gegen Kanonenangriffe zuständig.

Segelmeister - Im Kampf dafür zuständig das Schiff in die richtige Position zum feuern oder fliehen zu bringen.

Ausguck - Ausserhalb des Kampfes zuständig dafür um andere Schiffe zu entdecken.

Info: Im Kampf können andere Schiffe auch geentert werden, sobald diese gleich oder weniger als 50% ihrer Gesundheit erreichen.

Nachdem sich der Kapitän um die Besetzung der Positionen gekümmert hat, macht ihr euch daran die Schatzkarte zu entziffern.

Wurf auf Navigation:

Erfolg: Mithilfe eures Geschicks bei der Navigation fällt es euch recht leicht den Zielort ausfindig zu machen. Ihr seid bei euren Fahrten durch die Gewässer sogar schon einmal dort vorbeigekommen. Weit in den südlichen Inselgruppen. Ihr setzt die Zielhilfe auf eurem Kompass.

Misserfolg: Es fällt euch schwer die Schatzkarte zu entziffern. Sie hat wohl auch schon etwas vom Wasser abbekommen. Ihr könnt das Ziel wage in den südlichen Gewässern ausmachen. Ohne Karte wird es aber schwierig den genauen Ort festzulegen.

Ihr habt euer Ziel ausfindig gemacht. Zeit in die See zu stechen. Als ihr die Leinen los machen wollt, seht ihr eine euch bekannte Person die Planke heraufstolzieren. Sein Holzbein erzeugt dabei ein knallendes Pochern. Ihm folgenden zwei mit Musketen bewaffnete Piraten. Vor euch steht der ehemalige Besitzer dieses Schiffs. Kapitän Milton spricht euch mit donnernder Stimme an: "Wer ist euer Kapitän?"

"Ich bin mir sicher, ihr habt mich beim Glücksspiel betrogen. Mit dem Wissen lasse ich euch nicht von dannen ziehen. Niemand betrügt Kapitän Milton und segelt ohne weiteres davon!"

"Lasst uns einen Deal machen. Ihr gebt mir die Schatzkarte und ich lasse meine Vorwürfe fallen. Andernfalls..." Er deutet auf sein blitzendes Säbel an seiner Hüfte.

Schatzkarte wird übergeben oder behalten:

Behalten: "Dann sei es so. Wenn ihr einen Kampf haben wollt..." Er zieht sein Säbel und schlägt direkt zu.

Übergeben: "Wusste ich doch, dass ihr vernünftige Handelspartner seid." Kapitän Milton verlässt das Schiff mit einem blitzenden Ausdruck in seinem Gesicht.

Bei einem Kampf haben die NPCs folgende Werte:

Kapitän: 50 Gesundheit | Säbel 50%

Piraten: Je 30 Gesundheit | Muskete 40%

Pro Runde hat jeder 1 Aktion. Schaden nach Waffe.

Nachdem ihr euch der alten Besatzung dieses Schiffes entledigt habt, wird es Zeit zu verschwinden. Ihr holt die Leinen ein und setzt Segel.

Steuermann: Wurf auf Schiff steuern + Segelmeister: Wurf auf Segel setzen

Erfolg: Mit vollen Segeln zieht euer Schiff aus der Hafenstadt und in Richtung Süden.

Misserfolg: Euer Schiff schlägt beim Auslaufen kurz am Steg der Holzpromenade auf und nimmt einen Schaden. Es schwankt etwas fängt sich aber dann im Wind und zieht mit vollen Segeln auf die See in Richtung Süden.

Atoll

Euer Schiff zieht durch die türkisblaue See. Ihr fahrt an etlichen Inselgruppen mit Palmenstränden durch. Durch das kristallklare Wasser könnt ihr bis auf den Grund sehen. Neben Fischschwärmen und Korallenriffen erblickt ihr auch vereinzelt auch Haie und andere Raubfische.

Ausguck: Wurf auf Wachsamkeit:

Erfolg: Du erblickst innerhalb eines Atolls ein Schiff das vor Anker liegt. An der Flagge erkennst du eines der zahlreichen Handelsschiffe der spanischen Kolonien. Ihr könnt euch auf einen Überfall vorbereiten, noch scheinen sie euch nicht entdeckt zu haben. Oder ihr passt eure Route etwas an und umgeht das Schiff. Diese würde ich euch weiter östlich um die Inselgruppe verschlagen. Bei einem Angriff hisst es die Flagge der spanischen Marine. Misserfolg: Euer Schiff fährt an einem Atoll vorbei. Ihr gebt drauf acht nicht zu nah auf Grund zu kommen, als plötzlich ein Kanonenhagel euer Schiff erwischt. Seitlich zu eurem Bug erkennt ihr einen Spähkreuzer der spanischen Marine. Eine Flagge wird gehisst. Das Schiff gehört der Flotte von Admiral Cortés an, der ihr in einigen blutigen Schlachten vormals bereits einige eurer Mannen lassen musstet.

Das Schiff der spanischen Marine hat 3 Gesundheit. Wird dieses dreimal von Kanonen oder einer Rammattacke getroffen sinkt es. Erreicht es 1 Gesundheit kann es geentert werden. Ist das Schiff in Reichweite zum Schuss können Kanonen abgefeuert werden. Dabei muss der Kanonierer mit Kanonenangriff einen Erfolg haben. Die spanische Marine verteidigt sich nicht.

Wird das Schiff angegriffen kann der Steuermann mit einer Erschwernis von 50% einen Verteidigungswurf würfeln. Erreicht die Gesundheit des eigenen Schiffs 3 kann es geentert werden.

Es gibt im Seekampf 3 Positionen:

Kanonenreichweite: Gegnerische und das eigene Schiff können befeuert werden.

Enterreichweite: Eigenes Schiff am gegnerischen, sodass geentert werden kann.

Ausser Reichweite: Kein Angriff möglich.

Pro Runde gibt es 1 Aktion pro Spieler.

Wird das gegnerische Schiff geentert müssen der Kapitän oder drei Matrosen besiegt werden. Der Rest ergibt sich.

Werte für NPCs:

Kapitän: 60 Gesundheit | 60% auf Säbelkampf

Matrosen: Je 40 Gesundheit | 40% Säbelkampf

Sieg durch Kampf: Ihr habt das feindlich Schiff besiegt und es geht in der See unter. Von der möglichen Beute auf dem Schiff ist nichts mehr über geblieben und so fahrt ihr mit eurem Schiff weiter.

Nach einer Weile seht ihr ein Unwetter am Horizont aufziehen. Es kommt direkt aus südlicher Richtung auf euch zu. Ihr müsst euch überlegen ob ihr einen Umweg durch die westlichen Gewässer der spanischen Marine durchmanövrieren wollt oder direkt durch die Mitte des Sturms.

Sieg durch Entern: Ihr habt die feindliche Besatzung besiegt. Ihr erbeutet 2 Kanonen, eine kleine Goldkiste und eingesalzene Fässer mit Nahrung. Ihr könnt euch entscheiden weiterzufahren oder keine Zeugen zu hinterlassen.

Nach einer Weile seht ihr ein Unwetter am Horizont aufziehen. Es kommt direkt aus südlicher Richtung auf euch zu. Ihr müsst euch überlegen ob ihr einen Umweg durch die westlichen Gewässer der spanischen Marine durchmanövrieren wollt oder direkt durch die Mitte des Sturms.

Flucht: Ihr flieht mit eurem Schiff. Nach kurzer Verfolgung durch das feindliche Schiff seht ihr es nur mehr am Horizont und zieht in westliche Richtung ab.

Nach einer Weile seht ihr ein Unwetter am Horizont aufziehen. Es kommt direkt aus südlicher Richtung auf euch zu. Euch bleibt keine Zeit zum überlegen, als euch bereits die Winde erfassen. Ihr müsst direkt durch die Mitte des Sturms.

Niederlage: Ihr werdet von dem feindlichen Schiff aufgerieben. Euer Kahn gleicht unter dem Kanonenhagel einer von Termiten zerfressenen Holzplanke und viel mehr ist in wenigen Momenten auch nicht mehr über von eurem Schiff, während es langsam in dem blauen Nass

mit euch untergeht. Ihr seht das spanische Schiff langsam auf euch zu ziehen, während ihr euch darauf einstellen könnt euch in wenigen Tagen an einer nahegelegenen Hafenstadt der spanischen Kolonien wegen Piraterie zu verantworten.