

Intro:

Heute ist wieder einer dieser unangenehmen Tage auf Leonera, an denen du das Gefühl hast, als hätte es dieser vermaledeite Fels inmitten des Ozeans auf dich abgesehen. Als wolle er alles in seiner Macht Stehende tun, um dich und das von Nah und Fern auf die Insel geströmte Pack dahin zurückzutreiben, wo es hergekrochen war.

Kurz nach dem täglichen Monsunregen klebt deine Kleidung nass und klamm an deinem Leib, als du dir an der Spitze deiner Männer einen Weg durch den Dschungel ins Landesinnere schlägst. Obwohl es wie aus Eimern geschüttet hat, ist keine Abkühlung in Sicht, und da die Sonne wieder hoch am Himmel steht, rinnt dir der Schweiß nur so herunter. Das Schlimmste ist jedoch der Lärm, denn das Zechgelage der letzten Nacht ist längst noch nicht lang genug her, als das sich dein Schädel nicht mit jedem Schritt anfühlen würde, als benutze ihn jemand als Marschtrommel. Jedes Zirpen, Zischen, Fiepen, Zwitschern, Plärren und Lärmen dieser grünen Hölle ist wie ein Dolchstich in dein Hirn. Selbst die verdammten Moskitos, die dich wieder einmal bei lebendigem Leibe auffressen, lassen sich im Vergleich gut ignorieren.

„Tolle Idee!“ Solche und ähnliche Gedanken gehen dir durch den Kopf, während du dich fragst, warum du dich eigentlich immer wieder in solche Situationen bringst. Ob du auf der Flucht vor verfeindeten Piraten oder „dem Gesetz“ warst, Schätze oder Abenteuer gesucht hast oder schlicht, was zum Beißen organisieren musstest – hinterher hattest du jedes Mal das Gefühl, dass es wohl besser gewesen wäre, es dir in einer schattigen Kaschemme im Hafen gemütlich zu machen und darauf zu warten, dass dir jemand ein Messer in den Rücken sticht.

Zumal du dir trotz deines Katers heute auch noch das Gemaule deiner sogenannten Kameraden anhören musst, die dich bei jedem Schritt freundlich daran erinnern, dass sie ja eine viel bessere Idee hatten, um ein paar Dublonen zu kassieren.

Als sich der Dschungel aus Palmen, Lianen, fleischfressenden Pflanzen und sonstigem Grünzeug unvermittelt ein wenig lichtet, bleibst du wie angewurzelt stehen.

„Was’n los Chef?“, kommt natürlich umgehend die dumpfbackige Nachfrage von einem der Kasper hinter dir.

Mit einem scharfen Zischen und einem ruckartigen Handzeichen bringst du den Schlaumeier zur Ruhe und kneifst die Augen zusammen. Schweiß läuft dir übers Gesicht und irgendetwas krabbelt an deinem Bein hoch. Etwas stimmt hier ganz und gar nicht. Die Geräusche des Dschungels, die dich eben noch in den Wahnsinn getrieben haben, sind verstummt. Bis auf ein leichtes Rauschen von Blättern und ein gelegentliches Knacken von Ästen im Unterholz ist nichts mehr zu hören. Auch deine Kumpane haben endlich bemerkt, dass etwas nicht so ist, wie es sein sollte und ziehen nervös ihre Messer und Pistolen.

Völlig regungslos starrst du gerade aus. Weiter vorne scheint eine Lichtung zu sein und durch das Gestrüpp könnte sich sogar eine Art Hütte oder etwas in der Art abzeichnen. Etwas raschelt leise. Keine drei Schritte entfernt teilt sich ein dichtgewachsener Farn. Deine Nackenhaare stellen sich auf. Du schluckst und drehst langsam den Kopf..

„Ich werde hier nicht verrecken!“, denkst du und ziehst mit kämpferischem Trotz deinen Säbel ...

Szenario 1:

Vor dir steht eine rundliche Gans. Ungläubig starrst du in ihre großen, dunklen Kulleraugen, die dich ebenfalls überrascht anblicken. Verwirrt neigst du deinen Kopf, und das beige-braune Tier ahmt die Bewegung nach. Dann erst merkst du, wie angespannt dein ganzer Körper ist, und du lässt die Schultern sinken.

„Ist nur ne Gans“ gibst du nach hinten durch und steckst den Säbel weg.

„Was macht denn ne Gans hier im Dschungel Chef?“, meldet sich wieder der Schlaumeier zu Wort. Eigentlich willst du dem Kerl eine bissige Antwort geben - oder noch besser eine deftige Backpfeife – doch du hältst inne. Prinzipiell ist die Frage gar nicht so dumm.

Tatsächlich hat dich die Gans nicht aus den Augen gelassen. Wenn es nicht schon ein paar Stunden seit deinem letzten Rum gewesen wären, würdest du beinahe denken, dass sie dich angrinst.

Dann reißt sie plötzlich den Schnabel auf, schlägt wild mit Flügeln und flitzt in Richtung Lichtung davon und verfällt dabei in ein ohrenbetäubendes ank-ak-ak-ak. Sofort schießen weitere Gänseköpfe aus dem Unterholz empor und auf einmal ist der Dschungel von einem Höllenlärm erfüllt.

Du presst die Hände auf die Ohren und mit zusammengebißenen Zähnen gibst du deiner Truppe den Befehl: „Dreht den Viechern den Hals rum!!!“

➔ Szenario 1: „Gänse-Jagd“ (aka Dodo-Jagd; Scharmützel Variante)



Abbildung 1: Insgesamt wurden 90 Gänse-Marker gebaut und bemalt

Szenario 2:

Die lärmenden Viecher waren verdammt schnell, aber ein paar habt ihr erwischt. Damit sollte wenigstens das Abendessen gesichert sein. Der Rest des Federviehs ist im angrenzenden Dschungel verschwunden und macht wenigstens keinen Radau mehr.

Als du dich umsiehst, bemerkst du, dass ihr nun tatsächlich auf einer kleinen Lichtung mitten im Dschungel steht. Ein paar mickrige Hütten, Unterstände und Schuppen deuten auf eine alte Siedlung hin. Anhand der überwucherten und verrosteten Werkzeuge, die hier und da herumliegen, erkennt dein erfahrenes Auge, dass die Siedlung schon lange verlassen ist.

Mit einer Ausnahme. Eine der größeren Hütten sieht gepflegt aus und eine leichte Rauchfahne kräuselt sich aus ihrem Kamin in den Himmel empor. Noch während du überlegst, wer dort wohnen könnte, öffnet sich die Tür der Hütte mit einem schrillen Quietschen.

Eine Frau tritt heraus und im nächsten Moment starrst du in die Läufe zweier geladener Pistolen. Sie scheint mittleren Alters zu sein und nach allem, was du jenseits der beiden Knarren, die sie dir ins Gesicht hältst, erkennen kannst, scheint sie durchaus ansehnlich zu sein. Genug jedenfalls, dass du dich unter anderen Umständen gerne einmal mit ihr amüsieren wollen würdest.

Ihre Seefahrer-Kleidung ist gepflegt und passt nicht gerade in die Umgebung, wenn man bedenkt, dass ihr mitten im Landesinneren seid. Ein großer, gekreuzter Totenkopf ziert ihren schmucken Dreispitz und selbst die Augenklappe über ihrem rechten Auge schmälert ihre Erscheinung in keiner Art und Weise.



„Gibt es einen besonderen Grund, warum ihr es auf meine Wach-Gänse abgesehen habt?“, fragt sie fordernd.

„Ähm, öhm, uhm, naja, äh...“, brabbelst du äußerst beeindruckend und souverän. „Warum hast du Wach-Gänse?“

Immerhin scheint sie dein Gestammel so weit beruhigt zu haben, dass sie dich und deine Begleiter nicht als ernstzunehmende Bedrohung ansieht. Sie steckt ihre Pistolen weg.

„Vor ein paar Wochen sind in der Gegend ein paar sonderbar leuchtende, nebelumwaberte „Portale“ aufgetaucht“, antwortet sie. „Schwer zu erklären. Jedenfalls erscheinen daraus manchmal echt garstige Viecher, und bevor die mir zu nahekommen, lass ich mich lieber warnen.“

Ihre Stimme klingt wie Honig in deinen Ohren und mit offenem Mund starrst du sie an, während sie mit dir spricht. Es braucht etwas, bis du merkst, dass sie auf eine Entgegnung wartet. Als keine kommt, fährt sie fort: „Aber jetzt seid ihr ja hier, und da ihr ein paar meiner Gänse gerupft habt, werdet ihr mir jetzt helfen, diese Portale loszuwerden!“

Du schaffst die Andeutung eines Nickens. „Und wie sollen wir das machen?“

Mit einem Funkeln in den Augen antwortet sie: „Ich habe nicht weit von hier Sprengstoff versteckt. Den holt ihr jetzt und dann blasen wir diese Dinger weg!“

- ➔ Szenario 2: „Sprengstoff besorgen“ (aka Heilpflanzen; Scharmützel Variante)
- ➔ Anstatt Heilpflanzen zu sammeln werden Sprengstoff-Fässer geplündert / besorgt. Regeln identisch.



Abbildung 2: Insgesamt wurden 36 Pulverfass-Marker gebaut und bemalt

Szenario 3:

Als ihr mit pulververschmierten Gesichtern und dem ein oder anderen Mannschaftsmitglied weniger wieder zur fremden Frau zurückkehrt, mustert sie euch skeptisch. „Na ja, etwas Pulver habt ihr ja immerhin noch übriggelassen. Dann sprengen wir diese Portale jetzt mal von der Insel. Mir nach!“

Kurz blickst du ihr nach. Dann gibst du deinen überlebenden Leuten ein Zeichen und ihr beeilt euch, ihr in den Dschungel zu folgen.

- ➔ Szenario 3: „Portale sprengen“ (aka Risse zwischen den Dimensionen; Scharmützel Variante)
- ➔ Anstatt Risse zu untersuchen werden Lunte gelegt und die Portale in mehreren Versuchen durch Sprengung geschlossen. Regeln identisch.

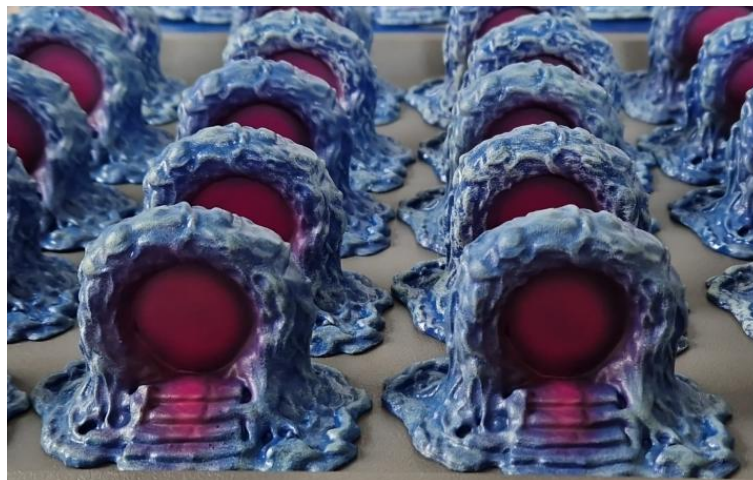


Abbildung 3: Insgesamt wurden 27 Schattenportal-Marker gebaut und bemalt

Szenario 4:

Mit stolz geschwellter Brust erreichst du wieder die Siedlung. Diese merkwürdigen Portale habt ihr mal so richtig zerdeppert. Zwar hat es das eine oder andere Mitglied deines Gefolges erwischt, aber ein wenig Verlust ist ja immer dabei. Dafür bist du offenbar im Ansehen der hübschen Fremden deutlich gestiegen. Sie schenkt dir nun wohlwollende, anerkennende Blicke, die dir nicht mehr das Gefühl vermitteln, ein brabbelnder, pickeliger Leichtmatrose zu sein.

Du hast es sogar geschafft, ein paar äußerst gebildet klingende Worte mit ihr zu wechseln. Als sie sich erschöpft auf den Stufen ihrer Hütte niederlässt, zieht sie ihre Jacke aus, um eine mit Resten irgendwelchen Grünzeugs bedeckte Stelle auszuklopfen. Auf ihrem nun nackten, rechten Arm entdeckst du dabei eine sauber gestochene, schwarze Tätowierung, die zwei prächtige Gänse in majestätischer Haltung zeigt. Bevor du etwas sagen kannst, krakeelt dein Lieblings-Volltrottel, der es irgendwie geschafft hat bis hier hin zu überleben, aus vollem Hals: „Hey Chef! Die Tätowierung kenn ich! Das is die berühmte Gänse-Liesel! Die hat hier vorn paar Jahren mal so richtig abgeräumt und is dann wie vom Erdboden verschwunden! Alle dacht’n, die wär mit’m Messer im Bauch irgendwo angespült worden.“

Jetzt sind es deine Augenbrauen, die vor Verwunderung in die Höhe schießen. Du hast die Geschichte von der Gänse-Liesel immer mal wieder in den Kneipen und Gassen der Stadt gehört. Angeblich habe sie vor ein paar Jahren mit ihrem Schiff ein voll beladenes Handelsschiff gekapert und sei dabei auf mehrere Kisten Gold gestoßen. Danach habe man von ihr und ihrer Mannschaft jedoch nie wieder etwas gehört.

Kaum hast du den Gedanken zu Ende gedacht, wird dir klar, dass deine Hand auf deinem Schwertgriff ruht. Auch deine verbliebenen Kumpane greifen langsam zu ihren Waffen. Liesel ist erfahren genug, um zu erkennen, dass sie ertappt wurde. Und selbst wenn sie sich sicher zu wehren weiß, stehen ihre Chancen gleich Null. Glücklicherweise scheint sie jedoch eine vernünftige Frau zu sein.

„Alles klar, ihr habt mich gefunden.“ Sie hebt beschwichtigend die Hände. „Ja, ich bin es. Und damit das jetzt hier nicht ungemütlich wird, schlage ich euch einen Handel vor. Ihr zieht ab und ich verrate euch im Gegenzug, wo ich die Beute aus meiner letzten Kaperfahrt versteckt habe. Einverstanden?“

Du wechselst Blicke mit deinen Mitstreitern.

„Gut, aber keine Tricks“, sagst du.

„Niemals!“, antwortet sie mit zuckersüßer Stimme und zieht aus ihrer Tasche eine vergilbte, zerknäulte Karte der Umgebung auf der drei Stellen markiert sind. Du nimmst die Karte an dich, zwinkerst Liesel zu und verschwindest dann mit deinem Gefolge wieder in den Dschungel.

- ➔ Szenario 4: „Schatzsuche“; Scharmützel Variante
- ➔ Versiegelte Umschläge für jede Schatztruhe liegen bereit. Zwei Truhen enthalten wertlosen Plunder in Form von Ausrüstungskarten. Nur eine Kiste enthält den wahren Schatz.



Abbildung 4: Insgesamt wurden 27 Schatzkisten-Marker gebaut und bemalt

Outro:

Als du die glänzenden Münzen in der Hand hältst, musst du unweigerlich noch einmal an Liesel denken. Ja, sie hat euch mächtig hereingelegt, da zwei der drei markierten Stellen anstatt mit Beute nur mit tödlichen Fallen bestückt waren. Aber beim Klabauteermann, was für eine Piratin sie doch ist! Du entscheidest dich, zur Siedlung zurückzukehren, und sie zu fragen, ob sie nicht Teil deines Gefolges werden möchte. Sicher ist für eine Piratin von ihrem Kaliber so ein Leben im Ruhestand mitten in der Wildnis nichts auf Dauer. Doch als du vor ihrer Hütte ankommst, ist Liesel verschwunden. Auf dem Boden entdeckst du Spuren, die darauf hindeuten, dass hier ein großer, schwerer Sack – vermutlich prall gefüllt mit Gold – entlanggeschliffen wurde. Unweigerlich musst du grinsen, und als dein Blick zu Liesel's Hütte schweift, siehst du dort ihren prächtigen Dreispitz, den sie wie eine letzte, symbolische Botschaft an einen in die Tür eingeschlagenen Nagel gehängt hat.