

Das Team für historische Simulationen präsentiert

Die Schatzinsel

Abenteuerliche
Kämpfe um
Gold, Schätze
und Ru(h)m

Wir schreiben das Jahr 1721 und dümpeln durch uns bislang unbekannte Gewässer irgendwo zwischen dem Nördlichen und Südlichen Wendekreis, die Sonne brennt... Da, der Ausguck im Mastkorb brüllt es hoffnungsfroh heraus: „Eine Insel, ich seh eine Insel!“ Das muss sie sein, die legendäre Schatzinsel, von der ihr eine bruchstückhafte Karte, auf menschlicher Haut mit Blut gezeichnet, in euren Besitz bringen konntet. Mit einer Crew, die keine Fragen stellt, aber auch keine beantwortet, mit diesen Halsabschneidern und Galgenvögeln also wollt ihr die sagenumwobenen Schätze des großen Seeräubers Rackham heben, der ein ach so „schrökliches“ Ende nahm!

Schnell muss gehandelt werden, denn auch Andere aus eurer Zunft sind dem Geheimnis auf der Spur. Schon ist der Anker geworfen, das Beiboot geentert, die Crew pullt zum Strand hinüber, der Kiel schrammt über den Kies und ihr, Kaptein springt als Erster in die Dünung. Hoch auf spritzt das Wasser und los geht es mit der Suche nach den Schätzen, die euch ein Leben in Saus und Braus sichern oder aber einen gewaltsamen Tod für euch bereit halten. Möge euch der Klabautermann kielholen, wenn ihr mit leeren Händen zurückkehrt.



Das Spiel ist für drei bis maximal sechs Leute ohne großartige Vorkenntnisse gedacht, die von einem Spielleiter durch das Geschehen geführt werden. Es bietet sich an, ein Zeitlimit von maximal zwei Stunden zu vereinbaren. Eine einmal begonnene Runde sollte aber in jedem Fall durchgespielt werden.

Ausgedacht hat sich dieses Spiel Bernhard Hennen, wobei die Kampfregeln und Charakterfähigkeiten grob an das Warhammer-Regelwerk angelehnt sind. Zusätzliche Informationen und Ideen stammen aus den Reihen der THS. Im Team wurden die

Regeln ausgiebig getestet. Die grafische Aufbereitung stammt von Holger Bartnitzki. Michael Immig und Karl-Heinz Kieckers steuerten Hintergrundinformationen und Texte bei. Spielmaterialien wurden aus den Reihen der THS zur Verfügung gestellt. Eine erste Vorstellung erfolgte anlässlich des RatCon in Dortmund im August 2001.

