

# MOCHA

Schon am ersten Tag in der Hafenstadt  
Mendana, fiel euch der Anblick vor dem  
Kafen auf: Kapitän Ishaal sucht er-  
höhrte Seelenute, die für Geld ihr Leben  
riskieren! Ishaal sprach mit euch bei dem  
Schiff, "Sturm vogel".

Und auch jetzt, wo ihr in der wohl be-  
kannten Kneipe am Hafen sitzt, kommt  
das Gesprächsthema wieder auf. Ihr seht Ishaal  
zurück, denn an der Tür erscheint Buck-  
mann, der Steuermann vor Kapitän Ishaal's  
Schiff, wie er sich vorstellt.

Buckmann ist von Ishaal als "Lügler"  
ausgewählt worden. Er zieht durch die  
Hafenhäfen und wirbt Leute für  
den "Sturm vogel" an. Er spricht er  
auch die Helten auf diesen Job an.  
Der Job wird gut bezahlt, wie er den  
Helten klarmacht: 55 pro Tag. Und  
es handelt sich lediglich um harm-  
lose Haijagd, die Ishaal und über-  
treiben und nur ein Köder. Sollten  
die Helten nicht an, ist das Abenteuer  
schon zu Ende.

Als ihr auf dem Schiff anheuert bekommt  
ihr wieder nur Buckmann zu sehen, Ka-  
pitän Ishaal ist in seiner Kabine, wie

Buckmann erklärt.

Das Schiff selbst ist ein prächtiger Hais - eine schwimmende Trophäensammlung, ein Karnikel unter den Schiffen, aufgezupft mit dem ersten Gebeinen seiner Gegner. Die rhombenförmige, offene Reling gleicht - mit den langen, scharfen Zähnen des Fimhais, die dort als Belegnägel eingelassen sind, um die kranken Muskeln und Sehnen des alten Schiffes festzumachen - dem Ritzzeichen eines mörderischen Raubtiers. Anstelle des üblichen Entenholzes sind die Blöcke und Rollen der Takelage aus kostbarem Meereshorn gefertigt. Statt eines neuartigen Rades findet man am Heck der "Sturmvogel" noch das klassische Ruder mit langer gekrümmter Ruderpinne aus der Rippe eines Knochenfisches.

ACHAB

MU:16 AG:3 ST:14 ALTER:48

KL:14 HA:2 MR:8 GRÖßE:187

CH:13 RA:4 LE:76 HAARFARBE: schwarz

GE:17 GG:4 AE:- AUGENFARBE: grau

KK:16 TA:2 AT/PA:16/44 (Entermesser)

BUCKMANN der STEUERMAN

MU:14 AG:4 ST:9 ALTER:51

KL:12 HA:1 MR:3 GRÖßE:167

CH:13 RA:2 LE:59 HAARFARBE: grau/weiß

GE:15 GG:3 AE:- AUGENFARBE: blau

KK:15 TA:5 AT/PA:14/13 (Entermesser)

PEQUOD, der HEILER

MU:12 AG:5 ST:9 ALTER:36

KL:14 HA:2 MR:1 GRÖÖE:1,75

CH:13 RA:1 LE:41 HAARFARBE:rot

GE:15 GG:3 AE:- AUGENFARBE:braun

KK:13 TA:3 AT/PA:10/15 (Dreinsick)

HALDA, die SCHIFFSKÖCHIN

MU:11 AG:4 ST:7 ALTER:32

KL:12 HA:9 MR:2 GRÖÖE:1,79

CH:11 RA:1 LE:52 HAARFARBE:schwarz

GE:14 GG:4 AE:- AUGENFARBE:grün

KK:12 TA:4 AT/PA:10/13 (Entermesser)

TASHTEGG, der HARPUWERER

MU:15 AG:7 ST:11 ALTER:29

KL:9 HA:1 MR:-2 GRÖÖE:2,02

CH:10 RA:3 LE:75 HAARFARBE:schwarz

GE:17 GG:1 AE:- AUGENFARBE:braun

KK:19 TA:7 AT/PA:15/12 (Kriegsbeil)

DIE ERSTEN ZWEI WOCHEN

Während der 1. zwei Wochen würfeln sie bitte auf W6

1. Die Rückenlinie eines Zinnsingwürdige-  
richtet. Die weiter unten beschriebene  
Zugprozedur wird eingeleitet.

2. Der Ausgang meldet einen Tigerhai. Die

Manxschiff der "Sturmwogel" eröffnet die Jagd.  
3. Ein Rudel kleinerer Haie, die über ein ver-  
letztes Meerestier herfallen, wird entdeckt. In der  
Hoffnung, daß falls auch größere Haie auftau-  
chen, werden die Beute zu Wasser gelangen.

4. Die Sturmwogel kommt in eine Meeres-  
region, die sich als günstiges Fanggebiet  
betrachtet. Wie wir unten beschreiben, wer-  
den Räder ausgelegt, und man hofft auf einen  
guten Fang.

5. Ein anderer Haijäger kreuzt den Weg der  
Sturmwogel. Eine halbe Stunde tauschen die  
beiden Kapitäne Informationen über Jagdgebiete  
und Finten aus.

6. Mächtige Warenkontainer aufstapelnd, passiert  
eine Herde Grünwale das Schiff. Beobachtend, der  
Effendgewichte, zehntert daraufhin eine Meere.

## DIE HA/JAGD

Stößt Kapit'n Acht auf ein Fanggebiet, das  
ihm günstig erscheint, werden blutige Räder  
über Bord geschüttet. Wenn dann größere  
Haie gesichtet werden, werden die kleinen  
Jagdboste zu Wasser gelassen. Dann werden  
die Haie mit einem speziellen Harpunen-  
harpuniert.

Sollten die Helden die Rolle der Harpu-  
nierers übernehmen, muß ihnen eine Wurf-  
waffenprobe gelingen. Die Waffe verursacht  
2 W SP.

HAIE: W6:

1-2. Fleckenhai:

MO: 15 AT: 12 PA: 2

LE: 25 RS: 0 TP: 1W+2

GS: 8 AU: 50 MR: 4 MK: 20

WW-Probe + 5

3-4. Riesenhai:

MO: 10 AT: 10 PA: 0

LE: 55 RS: 0 TP: 1W+8

GS: 5 AU: 60 MR: 5 MK: 40

WW-Probe + 3

5-6. Himmshai:

MO: 10 AT: 9 PA: 0

LE: 80 RS: 1 TP: 2W+5

GS: 4 AU: 80 MR: 5 MK: 50

WW-Probe +/- 0

## MOCHA

<sup>unterwegs</sup>

Schon 14 Tage seid ihr und noch nichts hat sich ereignet, doch am 15. Tage meldet der Ausguck eine über 2 Schritt große, schneeweiße Rückenlinie.

Achab tritt an Deck und murmelt:  
„Er ist es! Er folgt ihn!“

Der, den Achab meint, ist niemand anders als Mocha, der berühmteste Hai im ganzen Berlenmeer, wie die Mannschaft sagt.

Schließlich werden alle Boote zu Wasser

gelangen, und die Jagd beginnt. Nach mehreren Ruderproben wird der Hai eingeholt.

MOCHA:

MU: 18 AT: 14 PA: 3

LE: 120 RS: 2 TP: 3 WT: 7

GS: 5 AU: 150 MR: 6 MK: 80

Nach dem Kampf wird Mocha am Bord gefesselt (KK-Grade 4D), und die Stummred tritt den Rückweg an. Am Abend celebrates Sequoia ihre Messe, und ihr habt euch eure 9D redlich verdient. Außerdem erhältet ihr 100 AP.

)))