

Die Prophezeiung

von

Jürgen Roth

Allgemeines zum Abenteuer:

"Die Prophezeiung" ist als (Ermittlungs-)Abenteuer mit starken Horrorelementen konzipiert. Es wäre daher hilfreich, wenn die Charaktere auch empfänglich für ein solches Szenario sind. Zudem sei gesagt, dass Horror in diesem Falle gut als "die Angst vor dem Unbekannten" zu bezeichnen ist. Versuchen sie also bei den entsprechenden Passagen den Spielern so wenig Details wie möglich zu verraten.

"Die Prophezeiung" beschreibt außerdem eine Reise und kann somit als alleinstehendes Abenteuer gespielt (wie auch zwischen zwei Abenteur, oder in den Anfang eines anderen Abenteuers, das mit einer Reise beginnt, geschoben) werden. In dem Fall sind Reisegefährte sowie Reiseroute und -dauer entsprechend anzupassen.

Allgemeines für den Spielleiter:

Das Abenteuer ist in zwei größere Kapitel unterteilt. Das Vorgeplänkel und den Hauptplot. Im Vorgeplänkel wird beschrieben, was auf der Reise vom Starthafen bis zum Hauptplot alles passiert oder passieren kann. Es ist zur Motivation der Spieler gedacht und so ausgelegt, dass die Rahmenbedingungen für den Hauptplot abgesteckt sind, so dass der Spielleiter die Spieler jederzeit sehr subtil beeinflussen kann, falls diese sich zu sehr verrennen. Das Vorgeplänkel kann wie bereits erwähnt, ausgetauscht bzw. stark modifiziert werden, falls dies zu einem Gesamtkonzept einer Kampagne (oder ähnlichem) besser passen sollte.

Der Hauptplot beschreibt die Insel und die Geschehnisse darauf. Er beinhaltet das "eigentliche Abenteuer". Hier wird die Eigeninitiative der Charaktere gefordert sein.

Das Abenteuer ist zudem in Unterpunkte unterteilt. "Der Hintergrund" beinhaltet Hintergrundinformationen die dem Spielleiter ein gewisses Fundament geben sollen.

"Improvisation" impliziert genau das. Dieser Unterpunkt ist dafür da ihnen, dem Spielleiter, die Möglichkeit zu geben die Spieler einzubinden und die Geschichte auf die Spieler anzupassen. Die Blöcke "Zum Erzählen" sind zum Vorlesen bzw. nacherzählen gedacht. Sie dienen als Stilmittel für die momentane Situation. Kursiv geschriebene Teile sind nur grobe Angaben und sollten von ihnen entsprechend ausgeschmückt bzw. angepasst werden. In "Hinter den Kulissen" werden Vorgänge beschrieben, die meist von Nichtspieler Charakteren (im folgenden auch NSC's genannt) ausgelöst werden und Auswirkungen auf Details der entsprechenden Szene haben. "Aufhänger" beschreiben den Gedanken hinter der letzten Szene und wie es zu dieser kam.

Vorgeplänkel - Willkommen an Bord:Der Hintergrund:

Trychdorío e Vinerata ist ein bekannter Händler, der für seine außergewöhnlich günstigen Preise bekannt ist. Diese resultieren unter anderem aus seiner unvergleichlichen Risikobereitschaft und händlerischem Wagemut. Sein neuester Coup: eine direkte - und somit möglichst schnelle - Route von Balan Cantara nach Daranel (an der Ostküste Koromantias gelegen) über das Meer der Schwimmenden Inseln um möglichst wenig zollpflichtige Häfen anlaufen zu müssen. Trychdoríos Absichten sind klar: er will beweisen, dass er in der Lage ist eine solche Reise erfolgreich zu überstehen und somit seinen Ruf, als unvergleichlicher Fernhändler, zu mehren. Die Vorbereitungen sind in vollem Gange. Die Waren sind eingekauft, der Proviant bestellt, die Route geplant, Werbung gemacht, das Schiff bezahlt, ...nur die Schiffsbesatzung könnte noch etwas Unterstützung gebrauchen.

Improvisation:

Dies ist der Punkt an dem die Spieler das erste mal in Aktion treten. Sie sollen schließlich mit auf das Schiff. Versuchen sie sich Gedanken zu machen wie sie die Spieler einbinden. Die rudimentäre Schiffsbesatzung steht fest: Pedalo-Sklaven, zwei Mechaniker, ein Lagermeister, ein Navigator und

ein Steuermann. Ein Buchhalter und ein Bootsmann (der, der dafür sorgen soll, dass der Laden läuft) sind ebenso mit von der Partie wie auch eine kleinere Kombüsebesatzung und einige Schiffsjungen. Was noch hilfreich wäre, wären einige wehrhafte Mann, falls es zu Auseinandersetzungen mit Piraten kommen sollte, ein Schiffsarzt, falls jemand erkranken sollte und ein Legedensänger (oder ähnliches) um den Rhum nach gelungener Reise wohlklingend in der Welt zu verbreiten. Gute Taucher, sowie möglicherweise "zahlende Gäste" sind ebenfalls willkommen. Trychdorio wird auf Marktplätzen, an Ständen, in Hafenkneipen und ähnlichem, gezielt Informationen verteilen. Er wirbt damit, dass eine solche Route noch nie zuvor besegelt wurde und SIE (!) zu den Glücklichen gehören können, denen Ruhm und Ehre angedeihen, und über die in Lobliedern berichtet werden wird. Für die, bei denen solch heroische Aussagen keinerlei Wirkung zeigen, zieht vielleicht eher dieses Argument:

Besatzungsmitglied gesucht! Bezahlung: je nach Qualifikation zwischen 2 und 7 Argental pro Tag inklusive freier Kost und Logis sowie mögliche Zusatzprämien. Reisedauer: voraussichtlich eine Oktade. Melden sie sich bei Trychdorio e Vinerata!

Möglicher Weise werden die Helden auch von Trychdorio auf Grund ihres Rufes aufgesucht. Vielleicht müssen ihre Helden auch aus Gründen, die hier nicht genauer erläutert werden sollten, möglichst schnell die Stadt verlassen und diese Passage ist der bequemste und günstigste Weg. Aus welchen Gründen auch immer, Trychdorio wird mit ihnen in einem Handelskontor, direkt im Hafen, in einer Badeanstalt oder in einer Taverne unter gegebenen Umständen verhandeln. Es sollte möglich sein eine passende Anstellung an Bord zu finden. Nun nennt er ihnen noch den Abreisetermin: kurz nach Sonnenaufgang.

Zum Erzählen:

So langsam habt ihr euch daran gewöhnt. Der allgegenwärtige Lärm des stetigen Treibens im Handelshafen ist auf ein erträgliches Maß zu Hintergrundgebrummel erstorben. Zumindest kommt es euch so vor. Es ist kurz nach Sonnenaufgang und ihr kommt wie verabredet zu dem Pier an dem das Boot (ein mittelgroßes Lastenschiff mit Schraubenantrieb) angetaut liegt. Die letzten Kisten werden von mehreren Sklaven - hinter denen ein kräftiger Mann steht der unaufhörlich Befehle brüllt - verladen. Die Ladeplanken sind breit genug, dass ihr euch an den Kisten und ihren Trägern problemlos vorbei bewegen könnt, um auf das Deck des Schiffes zu gelangen. Nun seid ihr an Deck. Ihr fühlt euch fast verloren in dem Gewusel der Arbeiter, als ihr plötzlich euren Auftraggeber erblickt. Trychdorio ist ca. achteinhalb Setem (*Spann*) groß, leicht beleibt, trägt einen reich verzierten Calar über seinem knöchellangen Rock sowie ausgewählten, geschmackvollen Schmuck an Hals und Armen. Sein hell braunes, freundliches Gesicht ziert ein dunkelbrauner, aufwendig gestutzter Bart. Die schulterlangen, dunkelbraunen Haare sind unglaublich unspektakulär nach hinten gebunden. Dicht hinter ihm ein Mann mit einer Papyrusrolle - vermutlich sein Buchhalter - der sich mit ihm gerade zu unterhalten scheint. Als Trychdorio euch erblickt schreitet er mit strahlendem Gesicht und ausgebreiteten Armen auf euch zu: "Ah! Meine Dame(n), mein(e) Herr(en)!" *er schüttelt jedem einzelnen die Hand und spricht die Helden dabei namentlich an.* "Es ist mir eine Freude euch zu sehen. Es dauert nicht mehr lange und wir werden ablegen. Xelas" *er wendet sich um und ruft den muskulösen Schreihals zu sich* "Er wird sie genauer auf dem Schiff einweisen und ihnen ihre Unterkünfte sowie Arbeitsbereiche zeigen. Wenn sie Wünsche haben, wenden sie sich bitte ebenfalls an ihn. Wenn sich mich nun entschuldigen..." er lächelt noch einmal und geht strammeren Schrittes mit seinem Buchhalter weiter seines Weges (*ohne dass die Helden die Chance bekommen mehr zu sagen als nur ihre Begrüßungsfloskel*). *Xelas, der Mann, der die Sklaven mit seiner Stimme so unvergleichlich an die Arbeit peitscht wird nun den Helden ihre Unterkünfte zeigen und grob die Örtlichkeiten des Schiffes (siehe Anhang II: Schiff und Zielfinder) erklären während er dabei parallel aus unerklärlichen Gründen die Schiffsjungen "rund macht".*

Aufhänger:

Trychdorior ist leicht gestresst, wie es immer vor einer gewagten Reise der Fall ist. Trotzdem lässt er sich nichts anmerken. Auf Konversation hat er im Moment aus gegebenen Anlass ebenfalls keine Lust. Sein Ziel ist es die Verantwortung möglichst schnell an seinen Bootsmann Xelas abzugeben. Er selbst will mit dem Navigator (siehe *Anhang I: Die Personen an Deck*) und dem Steuermann noch einmal die Route und den Zeitplan absprechen.

Was Xelas angeht: Xelas liebt seine Arbeit! ...manchmal. Heute scheint keiner dieser Tage zu sein. Er hat gestern beim Glücksspiel verloren und zudem schlecht geschlafen. Nun lässt er seine Laune unentwegt an vermeintlich Schuldigen aus. Die Schiffsjungen, die den Boden schrubben, Sklaven die seiner Ansicht nach nicht hart genug arbeiten, und ähnlichem. Entsprechend motiviert zeigt er den Helden das Schiff. Sofern sie keine zahlenden Gäste sind, wird er für den Rest der Reise ihr Vorgesetzter sein...

Vorgeplänkel - Die ersten Tage an Deck

Der Hintergrund:

Die Helden werden sich nun an das Leben auf Deck gewöhnen müssen. Dies ist wahrscheinlich für die nächste Oktade (*45 Tage*) ihre Heimat. Eine gewisse Tristesse und Routine wird sich einschleichen, die gelegentlich von Unwettern und Ähnlichem unterbrochen wird. Zudem wird hier, mitten auf See, die gesamte Crew (und natürlich auch die Helden) bestohlen, bevor sie (durch diesen Zwischenfall begünstigt) eine Insel anlaufen werden.

Improvisation:

Spielen sie ruhig ein paar Tage der Reise an, so dass die Spieler sich im Alltag auf Deck zurechtfinden. Geben sie ihnen auch die Möglichkeit die anderen Persönlichkeiten an Bord wenigstens einmal zu Gesicht zu bekommen oder sogar sich mit ihnen zu unterhalten. Hierzu gehören die im Anhang I genannten Personen an Deck, sowie einige Weitere wie der Schiffsarzt, der Koch, usw.

Hinter den Kulissen:

Die Reise selbst verläuft die ersten Wochen abgesehen von einigen mehrstündigen, heftigen Stürmen eher ereignislos. Eine gewisse Monotonie ergreift den Tagesablauf. Morgens frühstücken, danach Antreten und vom Bootsmann eine Einweisung über den Tagesablauf erhalten, anschließend auf Posten gehen und seinen Dienst verrichten, Mittagsverpflegung erhalten, danach wieder Dienst schieben, Abendbrot zu sich nehmen, Dienst schieben, schlafen gehen und wenn man Pech hat, muss man auch noch eine Nachtwache halten (dies hängt aber von der Anstellung ab und kommt eher selten vor). Die Nächte selber sind nicht wirklich geruhsam, da einer der anderen gut 30 Leute, die mit den Helden zusammen im Schlaftteil des Schiffes liegen, unaufhörlich schnarcht.

Zu schwer?

Sobald die Helden einmal an Bord sind, sollte es keinerlei Schwierigkeiten geben. Die einzigen Reibungspunkte könnten Streitereien untereinander, oder mit dem restlichen Schiffspersonal sein. Dies zu entschärfen dürfte leicht fallen, da sie ja noch Xelas haben, der bei Problemen gerne beherzt eingreift und klarstellt, dass er hier das Sagen hat. Falls es Probleme mit ihm geben sollte, sitzen die Helden leider am kürzeren Hebel - Trychdorior steht voll und ganz hinter seinem Bootsmann. Da hilft also nur den Ärger runter schlucken.

Zu leicht?

Wenn sie der Meinung sind, ihre Helden sind nicht richtig gefordert, lassen sie Probleme auftauchen. Sichtungen von Piratenschiffen, welche die Crew in Alarmbereitschaft versetzen oder sogar Übergriffe von Piraten sind hier denkbar. Ein Defekt im mechanischen Bereich oder "Mann über Bord!" bei Sturm können ebenfalls die Einöde verdrängen.

Zum Erzählen:

Es ist nun schon die sechzehnte Nacht auf dem Wasser. Die triste, graue Einöde auf Deck zehrt schon an der Substanz. Im Schlaftteil muffelt es nach Schweiß, aber was noch viel schlimmer ist, ist dieser ständige nervtötende Krach die ganze Nacht durch. Als wenn ein einzelner Mann den gesamten Padirdschungel roden wolle - mit der lautesten Säge die er finden konnte! Euch kamen schon öfter Gedanken, den Schnarcher zu knebeln um wenigstens nachts eure wohlverdiente Ruhe zu haben. Vielleicht sollte man die Idee mal in die Tat umsetzen... Es ist schon spät, bald geht die Glocke, die nach jeder viel zu kurzen Nacht zum Aufstehen läutet, als der Lärm schlagartig erstickt. Einige Sekunden Stille. Dann hört ihr aus der Ecke einige Geräusche. Sie klingen wie der Versuch zu schreien, wenn jemandem der Mund zugehalten wird, ein dumpfes Poltern, ein wenig Gemurmel und Schritte, die Richtung Tür verlaufen. Die Tür quietscht leicht, als sie geöffnet und wieder geschlossen wird. Stille! Endlich Stille! Einzelne erleichterte Seufzer und erleichtertes Gebrummel dringen noch zu euch durch, dann wird es wieder leise und man kann endlich in Ruhe schlafen. Ihr bekommt noch mit wie kurze Zeit später erneut die Tür geht ...und dann seid ihr auch schon ins Traumland entschwunden.

Die Glocke reißt euch wieder zurück in die harte Realität. Immerhin, ein paar Stunden konntet ihr in eurer Hängematte Kraft tanken. Beim Frühstück gibt es nur ein Thema: die letzte Nacht. Als ihr anschließend beim Antreten auf Deck steht seht ihr etwas am Mast baumeln: Ein Paket, eingebunden in einer Hängematte. Euer Schnarcher.

Er wird unter Gelächter vom Mast geholt und bekommt (da er sich nicht an die Regeln gehalten hat und alleine bei Nacht auf den Mast geklettert ist) von Xelas zur Strafe die nächste Nachtwache aufgebracht. Glückwunsch!

Aufhänger:

Die Helden waren nicht die einzigen, die Antipathien gegen den Schnarcher hegten - nur kamen ihnen andere zuvor. Diese waren sogar so geschickt das mit der Nachtwache abzuklären und einen Plan auszudeckeln. Da abgesehen vom Schnarcher niemand darunter leidet werden die Täter von allen Mitwissern gedeckt.

Zum Erzählen:

Der Tag verläuft ereignislos, jedoch sorgt das ständige Gebrülle von Xelas nicht gerade für Entspannung. Als ihr abends eure Hängematten aufsucht freut ihr euch schon auf die geruhliche Nacht. Und wirklich: die sanften Wellen wiegen euch in den Schlaf und ihr ruht so gut wie lange nicht mehr.

Ihr werdet wach. Aber nicht wie sonst von der Glocke, sondern von dem immer stärker ansteigenden Geräuschpegel. Als ihr eure Augen öffnet seht ihr hektisches Treiben. Jeder durchsucht verzweifelt seine Habseligkeiten nach irgendetwas. Einer der Matrosen wendet sich hektisch an dich [Spielercharakter]. "Fehlt bei dir auch was?"

Wenn die Charaktere ihre Habseligkeiten durchsuchen, werden sie feststellen, dass ihnen irgendetwas unglaublich Wichtiges oder Wertvolles abhanden gekommen ist. Sei es Geld, Schmuck, seltene Schriften, eine Trophäe oder sonst etwas.

Nun trifft es euch wie ein Schlag. Ihr wurdet beklaut!

Aufhänger:

Die Geschichte von dem Matrosen der die Nacht "freiwillig" am Mast verbrachte, macht auf dem Schiff schnell die Runde. Da der Schnarcher die letzte Nacht am Mast schon nicht wirklich gut ruhte und den Tag über normal schuftete musste, ist er diese Nacht viel zu müde, um wirklich Wache zu schieben. Dies nutzt der Dieb aus.

Hinter den Kulissen:

Lugnius, den Ehrengast dieser Fahrt, (siehe *Anhang I: Die Personen an Deck*) juckte es schon länger in den Fingern. Die schlechte Wachlage konnte er nutzen um einen spontanen Raubzug zu starten. Nachdem er die (seiner Meinung nach) wertvollsten Gegenstände des Kapitäns, des Steuermanns, und des Navigators (sowie gegebenen falls der andern zahlenden Gäste) sich angeeignet hatte, übermannte ihn seine krankhafte Goldgier und er schaute spontan bei den Matrosen und unseren Helden vorbei. Anschließend suchte er die Küche auf. Die Silberpokale und das Goldbesteck hatten es ihm angetan. Zu seinem Pech war der amaunische Küchenjunge aus dem Schlaf erwacht und aufgestanden um sich zu erleichtern. Bei seinem Weg an Deck bemerkte er einen schwachen, untypischen Lichtschein aus der Kombüse. Als er dort den Dieb auf frischer Tat ertappte und zur Rede stellen wollte, zögerte dieser nicht lange und schlug den Feliden im Affekt mit einer Pfanne nieder. Um nun den unliebsamen Zeugen los zu werden ohne ihn umzubringen, packte Lugnius ihn kurzer Hand in eines der Beiboote, legte noch einige Rationen in selbiges und ließ es zu Wasser. Nun hatte er zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Er hatte die Spur auf den Jungen gelenkt und selbigen am Leben gelassen. Seine neuen Habseligkeiten (Diebesgüter) verstaute er anschließend in seinen Frachtkisten, in denen bereits andere Beutestücke aus Balan Cantara deponiert waren.

Vorgeplänkel – Der Morgen danachDer Hintergrund:

Schnell wird festgestellt: Ein Beiboot fehlt, der junge Amaunier der Kombüsenbesatzung fehlt, Nahrung und Trinken fehlt, Wertgegenstände fehlen... Ergo: Der Kater war's! Um nun festzuhalten was genau fehlt wird ein Tisch an Deck aufgebaut, eine lange Schlange gebildet und der Schreiber notiert die abhanden gekommenen Gegenstände.

Improvisation:

Da die Helden nun mit in der Schlange stehen positionieren sie den Navigator in ihrer Nähe. Die Helden sollten wenigstens mitbekommen, dass mit ihm irgendwas nicht stimmt. Im Gegensatz zu sonst ist er heute nicht gut drauf. Er zittert sogar leicht am ganzen Leib und schweigt vor sich hin. Als er beim Schreiber ankommt, bricht er fast in Tränen aus und schildert mit zittriger Stimme, dass der „Zielfinder“ aus seinem Besitz entwendet wurde. (Nachts nahm er ihn immer mit in seine Kojen.) Vielleicht wissen die Helden was das bedeutet, da Soran ihnen auf Grund ihrer Anstellung die Apparatur erklärte. Jetzt wird er ihnen jedenfalls nicht erzählen was das heißt, um nicht unnötig Panik auf dem Schiff auszulösen (denn nun besteht keine Möglichkeit mehr in diesem Meer richtig zu navigieren). Lugnius wird ebenfalls auftauchen und kräftig Wind machen, da ihm Geld und ein extrem wertvolles Familienerbstück (ein Diadem) geklaut worden sei. Nach dem alle Besatzungsmitglieder denen etwas abhanden gekommen ist dies zu Protokoll gegeben haben, geht der normale Tagesablauf weiter.

Zu schwer?

Der Dieb wird keine Dinge einpacken, die ihm wertlos erscheinen. Falls die Helden keine Wertgegenstände haben, die es sich zu klauen lohnt ist dies vernachlässigbar. Es ist lediglich nur von Vorteil um die Motivation für später zu stärken. Wenn die Helden nichts von der Funktion des „Zielfinders“ wissen ist dies auch nicht weiter tragisch. Sie werden es noch früh genug erfahren.

Zu leicht?

Komplikationen braucht man hierbei nicht. Es ist auch so schon schlimm genug. Aber wenn sie unbedingt wollen: Wann hatten die Helden doch gleich noch mal das letzte mal Durchfall?

Der Übergang Vorgeplänkel/Hauptplot – Einige Tage späterDer Hintergrund:

Die nächsten Tage schippert das Schiff ziellos über das Meer (aber ohne dass von der Ziellosigkeit etwas bemerkt wird). Als ob das Geschehene nicht bereits schlimm genug wäre gerät das Schiff in ein heftiges Unwetter und wird dabei stark beschädigt. Schwer gezeichnet und nur notdürftig geflickt, geht die Reise ins Ungewisse weiter – einen erneuten Sturm würde das Boot nicht überstehen. Die Resignation des Navigators wird immer offensichtlicher und kurz bevor er in Tränen ausbricht und sich der kompletten Mannschaft anvertraut geschieht das Unfassbare: Land in Sicht! Und nicht nur das. Vor der kleinen Sandbucht der Insel ist ein Wrack zu erkennen. Eindeutig das entwendete Beiboot.

Trychdorio wird den Befehl zur Landung geben. Er will sich die Sache mit einem kleinen Suchtrupp etwas genauer ansehen. Der erste Kontakt zu den Insulanern wird hergestellt und der Hauptplot beginnt.

Zum Erzählen:

Nun ist euch auch noch das letzte Fünkchen Lust an dieser Überfahrt vergangen. Die Stimmung auf Deck ist mies und selbst das Essen ist mit der Zeit eintönig und fad geworden. Wobei, an Essen habt ihr momentan sowieso kein Interesse. Es dreht euch jetzt noch den Magen um, wenn ihr an den letzten Sturm nur *denkt*. Zudem habt ihr inzwischen das Gefühl, dass ihr vom Kurs abgekommen seid. Es scheint fasst so als ob ihr hier schon mal vorher wart. Aber so wirklich sagen kann man das bei diesem ständigen Nebel und der immer gleich aussehenden Wasseroberfläche eh nicht. Was hat euch nochmal dazu gebracht hier an zu heuern? Ach ja, richtig: Diese bisher leeren Versprechungen. Eingetreten ist nichts von alle dem und ihr habt bis jetzt sogar noch unfreiwillig "drauf gelegt"...

Ihr werdet aus euren Gedanken gerissen als irgendetwas vom Bug her zu euch rüber schallt. Bitte nicht noch eine Sturmwarnung! Oder Piraten! In dem momentanen Zustand des Schiffes könntet ihr euch noch nicht mal schnell genug verdrücken. Aber es ist irgendetwas anderes. Eine gewisse "Euphorie" vermeint ihr in der Stimme des Matrosen wahrzunehmen. Jetzt versteht ihr es klar und deutlich: *„Insel voraus! Halb Steuerbord Insel voraus!“*

Trychdorio wird, nachdem ihn diese Nachricht erreicht hat, den Befehl geben in die Bucht zu fahren und möglichst nah an der Sandbank zu ankern. Er wird einen kleinen Suchtrupp zusammen stellen (der möglichst aus den Helden besteht) und zusammen mit ihm in einem Beiboot zur Insel übersetzen. Soweit der Plan.

Ihr nähert euch mit eurem angeschlagenen Schiff langsam der Bucht um es dort zu platzieren. Das Beiboot wird klar gemacht und ihr setzt zur Insel über. Noch ungefähr einen Belaschuss bis zum Festland. Voller Euphorie endlich den kleinen Gauner zu fassen rudert ihr in Richtung Sandbank als ihr plötzlich am Strand einige Silhouetten auftauchen seht: Es sind gut 20 Leute, größten Teils Frauen und Kinder, die winkend, mit Blumenschmuck behangen, das Ufer auf und ab laufen und euch etwas entgegen rufen. Ihr Verhalten wirkt freundlich, ja fast überschwänglich. Einige der Männer springen strahlend ins Wasser und rufen etwas Richtung Ufer. Ihr könnt es nicht ganz verstehen so etwas wie: "...endlich sind sie da!" "...sie sind da!" "...unsere Rettung!" Sie winken euch entgegen.

Falls die Helden noch etwas zögern sollten weiter zu fahren werden sie noch folgende Satzketzen erhaschen: „Wie es vorhergesagt wurde.“ „Garkimon hatte recht! Jetzt wird endlich alles wieder gut!“ Zudem machen die Insulaner einen eher begeisterten und freundlichen als einen aggressiven und feindseligen Eindruck. Außer Phugien oder Arbeitsmessern besitzen sie keinerlei Bewaffnung. Wenn die Helden sich weiter nähern fahren sie bitte mit diesem Teil weiter fort:

Nur noch wenige Meter... ein sanfter Ruck geht durch das Boot und ihr hört die Planken dezent ächzen und knarren als der Bug sich einige Kiron (*Hand*) tief in den lockeren Sand bohrt. Schon sind einige der Männer parat die das Boot weiter auf das Land ziehen, damit ihr möglichst

trockenen Fußes an selbiges gelangt. Frauen und Kinder wuseln bereits im Wasser um euch herum. Ständig hört ihr Sätze wie: „Garkimon hatte recht! Jetzt wird endlich alles wieder gut!“ „Sie sind da! Die Retter der Prophezeiung sind da! Bald wird wieder alles so schön wie früher.“

Ihr bekommt von den Frauen zur Begrüßung Blumenketten umgehängt und euch wird freundlich aus dem Boot geholfen.

Nachdem ihr alle aus dem Boot ausgestiegen seid, seht ihr weitere Menschen aus allen Richtungen zum Strand strömen. Sie scheinen begeistert zu sein euch zu sehen.

Ein älterer Herr, gestützt von einem Jüngeren, kommt in eure Richtung. Er bleibt einige Schritte vor euch stehen und mustert euch. Ein Lächeln zaubert sich in sein faltiges Gesicht und er fängt an zu nicken. "Ja, genau so wurden sie beschrieben, genau so. ... Ja. Wie in der Prophezeiung. Ja, sie sind es. Ja, doch..."

Der ältere Herr stellt sich als Darynomenes vor (siehe Anhang III: Die Insel und ihre Bewohner). Trychdorior wird sich mit ihm ein wenig unterhalten und ihn nach eurem ausgebüchsten Amaunier fragen. (Falls sich in der Gruppe kein Amaunier befindet, hat er so etwas noch nie gesehen – und auch in der Prophezeiung sei es nicht erwähnt.) Auf Trychdorior's Nachfrage, was es mit der Prophezeiung auf sich habe, wird er nickend wie folgt antworten:

“Ja, ja. Das hat Garkimon auch gesagt. Ja, ihr werdet sie nicht kennen, aber ihr seid es. In den dunkelsten Tagen“, er blickt nickend in die Runde, “Die haben wir jetzt, oh ja. Da werden SIE kommen und die Insel retten, ja. ...“

Fügen sie nun eine grobe Wiedergabe der Prophezeiung ein (siehe Anhang III: die Insel und ihre Bewohner - Die Prophezeiung Garkimons). Aber nicht den genauen Wortlaut, den sie sich als Spielleiter ausgedacht haben, sondern eine Wiedergabe wie sie ein betagterer Mann tätigen würde, der bereits etwas unter Altersdemenz leidet. Falls die Helden einige Skepsis zeigen sollten, wird ein beherzter (jüngerer) Inselbewohner die Prophezeiung "wortgetreuer" wiedergeben und ihnen glaubhaft versichern, dass sie wirklich die erhoffte Rettung sind.

Darynomenes macht eine längere Pause. "Ihr müsst uns helfen. Ja?" Er nickt dabei wieder leicht und richtet seinen Blick flehend in eure Richtung. Ihr könnt bemerken, wie seine Augen einen glänzenden Schimmer bekommen, und kurze Zeit später einige Tränen sein runzliges, von Falten durchfurchtes Gesicht herunter laufen. "Ihr müsst dafür sorgen, dass das aufhört. Ja? Es soll wieder so werden wie früher. ... Früher... Damals, als ich noch so klein war wie er," und er deutet auf einen vielleicht 10 jährigen Jungen "Damals war es schön. ..."

Er erzählt noch ein wenig (mit längeren Pausen) von den guten, alten Zeiten, bis er unterbrochen wird und darauf angesprochen wird um WAS es denn nun eigentlich genau geht.

Aufhänger:

Die Inselbewohner inklusive Darynomenes sind außer sich von Freude! Die Prophezeiung, die Garkimon einst machte tritt nun endlich ein. Nun sind genau die Leute eingetroffen, auf genau die Art und Weise, wie es ihnen immer gesagt wurde. Die Helden sind für die Bewohner ein Geschenk der Götter und entsprechend beliebt (vor allen Dingen bei den fünf Kindern). Jeder will sie mal anfassen oder mit ihnen reden. Darynomenes ist sogar so bewegt, dass er anfängt zu weinen. Denn eines steht fest: Das Dorf leidet unter großen Problemen, denen es alleine einfach nicht mehr Herr wird und diese Personen sind die Rettung seiner Heimat!

Hinter den Kulissen:

Das Dorf leidet schon seit längerem unter merkwürdigen Ereignissen: Plötzliche, leichte Erdbeben gehören genau so dazu, wie ein Nachts spontan auftretender Gestank, der durch das Dorf kriecht. Seit gestern sind nun auch noch zwei Jäger verschwunden und nicht wieder aufgetaucht.

Zu leicht?

Falls die Helden voll auf das Erwähnte einsteigen und selbst von sich aus behaupten, dass sie nur

gekommen sind, um den Insulanern zu helfen: Glückwunsch! Die Insulaner werden es ihnen abkaufen. Selbst wenn die Helden behaupten sie haben magische Zauberkräfte, nur weil sie einen simplen Kartentrick vorführen können (*Falschspiel* oder *Gaukeleien* erleichtert um 5) würde ihnen bei Gelingen das Publikum dies abnehmen. Allerdings würden dann auch Wünsche wie "Spontaner warmer Regen mit einem Regenbogen" oder "ein fliegender Wal" von den Kindern kommen und bedient werden wollen.

Zu schwer?

Wenn die Spieler sich weigern ihre Charaktere auf die Insel zu schicken, da dort ja eh nur Kannibalen anzutreffen sind, die sie in Richtung Kochtopf locken wollen, zeigen sie ihnen wo der Hammer hängt! Noch stehen die Helden auf der Gehaltsliste von Trychdorior, und so lange er den "Zielfinder" (von denen er spätestens jetzt den Helden erzählt) nicht in Händen hält, kommen sie nicht schnell genug Richtung Daranel und werden, wenn sie Pech haben, hier auf dem Meer der schwimmenden Inseln umherschippern, bis sie verhungert oder verdurstet sind. Sie haben also gefälligst den Dieb zu suchen, koste es was es wolle - selbst wenn sie Heilige spielen müssten.

Improvisation:

Die Helden werden nun ins Dorf begleitet, wo ihnen zu Ehren gerade ein großes Fest vorbereitet wird. Hier wird ihnen auch in aller Ruhe von all den Ereignissen berichtet, die seit einiger Zeit auftreten (siehe hierzu: *Der Hauptplot – ein verwunschener Ort*). Während der Festlichkeiten ereignen sich die ersten mysteriösen Dinge: Ein leichter, mehrsekündiger Erdstoß; dichter werdender Nebel sowie der auftretende Gestank, dessen Herkunft nur mit einer *Sinnesschärfe-Probe erschwert um 8* lokalisierbar ist (andererseits scheint er direkt aus dem Boden zu kommen). Zudem wird in der Nacht die erste Hütte aus unerklärlichen Gründen komplett nieder brennen. Zum Glück stand diese aber leer. Ihre Erklärung ist die gleiche wie für die Erdstöße. Sie müssen es sich irgendwie mit der Insel verscherzt haben und nun den Einklang mit ihr wieder finden. Das ist aber nur ein Problem von Vielen. Was akuter ist, ist die Suche nach den verschwundenen Jägern.

Der Hauptplot – ein verwunschener Ort

Der Hintergrund des Hauptplots:

Die Insulaner sind entgegen ihrer Meinung nicht allein auf der Insel. Schmuggler haben sie für sich entdeckt und versuchen nun, die Insulaner zu vertreiben (siehe *Anhang III: die Insel und ihre Bewohner – die Schmuggler* sowie *Morurrh*).

Trychdorior möchte sein Schiff repariert und den "Zielfinder" wieder haben. Er klärt bereits während der Festlichkeiten des ersten Abends mit den Insulanern, dass diese ihm bei der Reparatur helfen werden und im Gegenzug seine Männer (die Helden) sich wie in der Prophezeiung beschrieben, um den momentanen Fluch der Insel kümmern werden. (Wie sie das genau anstellen sollen ist ihm nicht ganz klar, er wird es ihnen trotzdem nahe legen.)

Trychdorior selbst wird sich um die Koordination der Reparaturarbeiten kümmern, und unseren Helden das Lösen der Mysterien und das Suchen ihres Diebes überlassen.

Die Dorfbewohner erwarten kompetente Hilfe von den Helden, da sie angesichts der zunehmenden unbekannteren Bedrohung ihre letzte Hoffnung sind.

Penomon (siehe *Anhang III: die Insel und ihre Bewohner*) kommen die Prophezeiung und die Helden gerade recht. In ihnen sieht er die Möglichkeit die Insel friedlich zu räumen, ohne sich mit den (aus seiner Sicht) übermächtigen "blutrünstigen Piraten" anzulegen.

Der Allgemeine Plot:

Ab hier verläuft das Abenteuer nicht mehr komplett linear, da die Helden sich nun frei auf der Insel bewegen können. Versuchen sie jedoch mit positiver Motivation die Charaktere die entsprechenden Wegpunkte des Abenteuers in der richtigen Reihenfolge abgehen zu lassen.

Ihr Ziel sollte es nun sein, den Insulanern zu helfen und (ganz nebenbei) ihren Dieb zu finden. Sie haben für das ganze 5 Tage Zeit. So lange dauert nach Planung die Reparatur des Bootes.

Zu lösen wäre: Wo sind die Jäger? Woher komme die Erdstöße? Woher kommen die Brände und der Gestank? Wie kann man dies verhindern und wo ist der Dieb mit dem Zielfinder?

Der Allgemeine Plot wird nun in Unterteile aufgeteilt. Jeder behandelt eines der Geschehnisse und wo welche Informationen gesammelt werden können.

Die Insel:

Im *Anhang IV: Handout* werden sie eine Karte mit Koordinatensystem finden, die sie den Spielern gerne zum besseren Verständnis der örtlichen Gegebenheiten geben können. Eine Karte der Insel existiert seitens der Insulaner nicht. Falls die Helden die Möglichkeit haben sollten, die Insel zu überfliegen, werden sie aus der Luft ein entsprechendes Bild haben. Sollten sie in der Lage sein, tief und lange zu tauchen (mit einer Szirri-Szirri-Qualle, einer nequatischen Kiemenmaske, oder weil sie ein aquatisches Lebewesen sind) und dies auch tun, können sie feststellen, dass die Insel wirklich schwimmt! Sie besitzt keinerlei Verbindung zum Meeresgrund.

Auf der Karte werden die wichtigsten Punkte anhand von Koordinaten erklärt. Zuerst ein Buchstabe (bitte die senkrechte Linie verfolgen) und dann eine Zahl (bitte die waagrechte Linie verfolgen).

Beispiel: C / 4, das Fischerboot.

Zum Ablesen des Koordinatensystems sei noch gesagt, dass Buchstaben oder Zahlen mit einem Trennungsstrich ("-") einen Punkt zwischen diesen angeben. "C-D / 5-6" wäre also der Punkt, an dem sich der Weg Richtung "Fischerboot", "Garkimons Memorial" und "Dorf" gabelt.

- Um den Punkt **B / 5** herum befindet sich ein sehr dichter, **dschungelähnlicher Wald**. Aus dieser Richtung wird nachts der üble Geruch kommen.
- Der Bereich **B-C / 3-4 bis E / 5** befindet sich der **Süßwassersee** mit einem Trampelpfad zum Dorf. Der See besitzt an der Koordinate C / 3-4 einen Durchgang zum Meer, der von den Wurzeln einer merkwürdigen Pflanze durchzogen ist. Die Wurzeln filtern aus dem Brackwasser des Meeres die Mineralstoffe und lagern sie gegen Fressfeinde in Knospen nahe den Blättern ein. So wird der See vom Meer aus mit frischem Wasser versorgt. Auf Nachfrage werden die Insulaner dies gerne erklären.
- Das **Dorf** befindet sich im Bereich **C / 6 bis E / 7** und besteht aus gut 14 einfachen Hütten, die mit seitlichen Stützen (gegen die Erdbeben) gesichert wurden
- **B / 7 bis E / 9** ist ein schroffes, scharfkantiges **Bergmassiv**
- **E-F / 7 bis G / 8** ist eine **Sandbucht**, in die vom Meer aus der Wind herein drückt. Ein Weg führt Richtung Dorf
- **E / 5** ist das **Grabmal Garkimons**, das über einen Trampelpfad mit dem Dorf verbunden ist
- Ab der senkrechten Linie **F** bis zur Linie **H** befindet sich ein mittelschwer begehbares **Dschungelgebiet**.
- Das mit einem angedeuteten Rand markierte Areal im Bereich **H-I / 7 bis L / 7** ist ein **Sumpfgebiet**, das im Bereich **J / 5** fast den Fuß des Plateauberges berührt. Für die Dorfbewohner ist es ein verfluchtes Gebiet. Sie meiden es, da hier schon vor Jahren immer wieder Kinder und selbst erfahrene Jäger verschwanden.
- **H / 1 bis L / 4** ist ein **Berg** mit einem leicht bewachsenem Plateau
- An der Koordinate **I / 4** befindet sich ein versteckter Eingang, der in das Innere des Berges führt, wo sich die Schmuggler und der vermisste Kombüsenkater (getrennt voneinander) versteckt halten.
- Die Linie von **H / 8** in Richtung **J / 11** über **M / 8** bis **J / 1** markiert ein mit Algen und anderem

Gezücht bewachsenes **Riff**

- Der Rest um die Insel herum ist Meer

Teil 1 – Die brennenden Hütten und der Gestank:

Hintergrund:

Die brennende Hütte und der üble Gestank geht auf das Konto der Schmuggler (siehe *Anhang III: die Insel und ihre Bewohner – die Schmuggler sowie Morurrh*). Sie sind das Warten langsam satt und werden ihrer Forderung Nachdruck verleihen, indem sie jede Nacht eine weitere Hütte anzünden.

Was den Gestank angeht: Der im Bereich **B / 5** (siehe Karte) liegende Wald ist nur schwer zugänglich. Hier deponierten Morurrh und die Schmuggler mehrere Tierkadaver, sowie unnützen Unrat, alchemistische Pülverchen und übel riechende Pflanzen, die sie dort verbrannten. Morurrh sorgt durch Anwendung von Magie dafür, dass die Dämpfe gegen den Wind in das Dorf gelangen. Ziel ist es die Bewohner von dem Plateauberg abzulenken und von der Insel zu ekeln.

Improvisation:

Falls in einer der fünf Nächte einer der Helden eine Nachtwache schieben sollte, wird er beim langweiligen Rumsitzen am Lagerfeuer Schritte hören, die sich vom Dorf Richtung Wald (**F / 5**) bewegen. Wenn er die Person verfolgt, wird er ein Gespräch belauschen. Inhalt ist eine Streiterei, da die Insulaner die Insel immer noch nicht verlassen haben. Bevor der Held jedoch die Personen identifizieren kann, wird der Nebel vor ihm schlagartig dichter und bildet die schemenhafte Silhouette eines Gesichtes, mit weißglühenden Augen. Nun wacht der Held unversehrt wieder an seinem Lagerplatz auf, dort wo er war, kurz bevor er die Schritte verfolgte. Lassen sie ihn ruhig glauben, dass dies ein Traum war. In Wahrheit hatte der Animist ihm kurz die Besinnung geraubt und Penomon ihn wieder zurück auf seinen Posten gesetzt.

Teil 2 – Die verschwundenen Jäger:

Hintergrund:

Die zwei Jäger (Peleus und Imonario) hatten beim Verfolgen der Beute am Fuße des Plateauberges den Eingang zur Höhle der Schmuggler entdeckt und ihre Nase in Dinge gesteckt, die sie nichts angingen. Morurrh, der Animist, hatte sich spontan ihrer angenommen und dafür gesorgt, dass sie nie wieder ein klares Wort sprechen werden.

Peleus floh zurück an den Ort, wo er die Jagdgemeinschaft verlassen hatte, Imonario rannte ziellos davon und endete auf dem Plateauberg, wo er verstarb.

Improvisation – Mitten im Wald:

Die Insulaner werden den Helden etwas zu essen mitgeben und ihnen die Stelle zeigen, an der sich die Vermissten von der Jagdgemeinschaft trennten.

Zum Erzählen – Mitten im Wald:

Ihr folgt den beiden Jägern durch das dichte Gestrüpp. Obwohl sie für ihre Verhältnisse "roden", könnt ihr nur mühsam mit ihrem Tempo mithalten. Ihr habt den Überblick verloren, wo ihr euch genau befindet, aber so lange eure Führer das wissen... Ihr seid angekommen. Dies ist die Stelle, an der Imonario und Peleus sich von der Jagdgemeinschaft trennten, um dem Beutetier den Weg abzuschneiden. Einer eurer Führer bleibt wie angewurzelt stehen und lässt einen Freudenschrei von sich: "Peleus!" Jetzt seht ihr ihn auch: Einen jungen Mann, zusammen gekauert, apathisch auf dem Boden sitzend, in eure Richtung blickend. Irgendetwas stimmt nicht. Als eure Führer sich euphorisch, mit ausgebreiteten Armen auf ihn zu bewegen, könnt ihr das blanke Entsetzen in seinen Augen sehen. Ein Aufschrei!

Peleus versucht zu fliehen. Verständnislos blicken sich die Insulaner an, nehmen jedoch mit den Helden die Verfolgung auf. Sobald er eingeholt wird, wehrt er sich gegen seine Widersacher, kann von ihnen aber letztendlich auf dem Boden fixiert werden. Fahren sie bitte mit dem Text fort:
Gerade wehrte er sich noch schreiend, kratzend, wild um sich schlagend wie ein wildes Tier, dass in die Enge getrieben wurde. Nun liegt er apathisch auf dem Boden, die Augen weit aufgerissen, leise wimmernd. Ihr könnt nur fassungslos mit ansehen, wie er sich nach und nach unaufhörlich Dreck in den Mund schiebt und ihn ohne zu kauen herunter schluckt, während eure beiden Führer ihn daran zu hindern versuchen. Er verdreht noch ein letztes Mal unnatürlich den Kopf, blickt euch aus leeren Augen an und wird ohnmächtig. Einer der Insulaner bricht in Tränen aus, wendet sich ab und rennt Richtung Dorf.
Peleus wird den Zwischenfall überleben, aber nie wieder zu klarem Verstand kommen. Wenn die Gruppe das Dorf wieder erreicht, werden Freudenschreie über den Fund und Wehklagen über dessen Verfassung zu hören sein.

Aufhänger – Mitten im Wald:

Für Peleus ist die Insel vergiftet. Überall sieht er widerliche Fratzen, die ihm die Vergehen seines ganzen Lebens vorhalten und ihn dafür bestrafen wollen oder ihm einfach nur nach dem Leben trachten. Nachdem er Schutz unter einem Baum suchte, kamen die Helden und Dorfbewohner vorbei. Diese erkannte er aber nicht als solche, sondern als abgesandte Dämonen, die nun den Tribut für seinen lebenslangen Ungehorsam fordern. Die Aktion mit dem Dreck war der klägliche Versuch Demut zu zeigen und seine Häscher gnädig zu stimmen. Er wird sich nie wieder von seinem Trauma erholen.

Zum Erzählen – auf dem Plateau:

Wenn die Helden das Plateau erreichen, sehen sie folgendes:
Im Gras scheint etwas zu liegen. Als ihr euch nähert, könnt ihr es erkennen. Es ist ein menschlicher Körper. Tot. Einige Aasfresser haben sich bereits daran vergangen. Wie eine Marionette, an der herum gezupft wurde, liegt er da. Neben dem Leichnam ein großer Stein mit getrocknetem Blut. In der bereits geöffneten Bauchhöhle scheint etwas zu stecken: Ein Messer. Der Gestank ist bestialisch. (*Selbstbeherrschungs-Probe erschwert um 7*)

Aufhänger – auf dem Plateau:

Imonario erlebte ein ähnliches Schicksal wie Peleus, nur dass er mit den Ängsten und der Paranoia noch weniger klar kam. Auf dem höchsten Punkt des Plateaus versuchte er seinen imaginären Verfolgern davonzukommen. Da er selbst hier noch immer die Stimmen hörte und Bewegungen in den Augenwinkeln wahrnehmen konnte, fasste er einen Entschluss: *Die Stimmen müssen weg! Koste es was es wolle!* Zuerst nahm er einen großen Stein, den er sich wieder und wieder gegen die Stirn schlug. Da dies aber keine Linderung brachte griff er zu seinem Messer...

Teil 3 – der Dieb:

Hintergrund:

Wie bereits erwähnt, war der amaunische Küchenjunge nur zur verkehrten Zeit am verkehrten Ort. Als er wieder zu sich kam, trieb er hilflos auf dem Meer umher. Nachdem ihn auch noch der schwere Sturm überraschte, und das Beiboot wie eine Nusschale durch die Gegend warf, freute er sich das rettende Festland zu sehen. Sein Boot zerschellte jedoch kurz vor der Sandbucht an einer der Klippen, wo das Wrack hängen blieb. Er selbst konnte sich retten und ging geradewegs in den Wald um sich etwas zu essen zu organisieren. Auf der Insel sah er einen der Schmuggler mit einem der Dorfbewohner (Penomon) reden. Er hielt sich bedeckt und folgte einem der beiden. So entdeckte er den Eingang zur Höhle der Schmuggler. Hier bediente er sich an den gelagerten Gütern und hielt sich auch einige Zeit in den Gängen der Höhlen auf, ohne entdeckt zu werden.

Improvisation:

Wenn sie der Meinung sind, dass die Zeit reif sei (weil die Helden genug heraus gefunden haben oder weil sie überhaupt nicht weiter kommen), lassen sie ihn auftauchen. Ob er jetzt die Helden findet oder sie ihn, da sie zufällig den Höhleneingang entdecken, liegt in ihrem Ermessen. Jedenfalls kann er ein wenig Licht ins Dunkel bringen.

Zu leicht?

All das zu lösen wird bestimmt nicht einfach. Falls sie doch der Meinung sind, da fehlt noch was, versuchen sie es mal hiermit:

OPTIONAL: Teil 4 - Ein Fischer verschwindet selten allein:Hintergrund:

Eine kleinere (10 Schritt lange) Seeschlange ist am Meereszugang durch das Wurzelgeflecht in den Süßwassersee der Insel geschwommen um dort abzulaichen. Wie es sich für eine pflichtbewusste Mama gehört, bewacht sie das Gelege die ersten Wochen und hegt und pflegt es. Dazu gehört auch das Verteidigen gegen potentielle Fressfeinde.

Improvisation:

Wenn die Helden an einem Tag aufbrechen, um die Insel zu erkunden, werden sie nach dem Zeitpunkt ihrer Rückkehr gefragt, da man für sie extra "Guten Fisch" (Süßwasserfisch) zubereiten will. Wenn die Helden zurückkehren ist das Dorf in heller Aufregung: die zwei Fischer sind auf dem See samt Boot verschwunden! Wenn die Helden der Sache nachgehen, finden sie nur noch ein zerbrochenes Paddel und einen Oberkörper, der mal einem der Fischer gehörte. Seine Augen sind weit aufgerissen und seinem Blick entnimmt man das pure Grauen.

Das Töten der Seeschlange wird kaum möglich (und zudem unnötig) sein. Herauszufinden, dass es sie gibt, und was sie hier tut reicht. Werte für die Schlange finden sie im Zoo Botanica Aventurica Seite 174

Zudem können sie die Schmuggler auf den Plan rufen, die die Helden aus niederen Beweggründen das Leben schwer machen. Morurrrh macht hierbei keinen Unterschied ob Insulaner oder Schiffsbesatzung.

Zu schwer?

Wenn ihre Helden nicht weiter kommen helfen sie ihnen. Aber möglichst subtil! Es soll immer so wirken, als sei es der pure Verdienst der Helden. Falls sie jedoch andere Probleme bekommen, beispielsweise wegen mangelnder Kampfeskraft: Zusammen mit den Pedalo-Sklaven und der restlichen Schiffsbesatzung haben sie gut 45 Mann. Selbst wenn nicht alle kampferprobt sind. Ein Kampf mit den Schmugglern kann aber komplett vermieden werden, indem man sie mit guten Einfällen selbst von der Insel vertreibt, oder die Dorfbewohner in einer "Nacht und Nebel"-Aktion einfach komplett evakuiert (genug Platz ist auf dem Schiff).

Wenn es an der Motivation mangelt, nutzen sie Trychdorior. Entweder versucht er es mit Befehlen, oder mit der Aussicht auf eine Prämie.

Tipps zum Grauen:

Solange Morurrrh eine Möglichkeit sieht, sich unbemerkt vom Tatort zu schleichen, wird er seiner üblen Tätigkeit nachgehen. Sein Vorgehen ist einfach: Er taucht im Wald als Schatten (Nebengestalt) irgendwo auf, lässt sich sehen, huscht um die Gruppe herum, um eine Überzahl an Gegnern zu simulieren, lässt im Wald den Wind durch hohle Baumlöcher pfeifen, steckt Hütten in Brand (ohne darauf zu achten ob sie bewohnt sind oder nicht), etc. Eben alles, was man so anstellen

kann, wenn man nicht richtig gesehen wird und den Wind dirigieren kann (und zudem weiß wie man Ängste auslöst). Schlechtes Wetter (vergessen sie nicht den allgegenwärtigen Nebel) sowie unbekannte Geräusche und Tiere auf der Insel sorgen zusätzlich für Unbehagen. Denken sie immer daran: Horror ist die Angst vor dem Unbekannten.

Die Lösung:

Hier nun noch einmal die Lösung auf die Frage, was es nun genau mit der Prophezeiung auf sich hat, zusammengefasst. Die Prophezeiung ist aus den unverständlichen Worten eines im sterben liegenden Mannes entstanden. Er hatte keine Vision, diese entstand nur durch das mündliche Überliefern innerhalb der Gemeinschaft. Die Dinge wie der Gestank, unmenschliches Geheule im Wald und die brennenden Hütten sind Werke der Schmuggler, genauso wie das Verschwinden der Jäger. Dennoch ist an der Prophezeiung etwas dran. Die Insel schwimmt, besteht im Inneren aus großen Gasreservoirs und ist abgesehen von der Außenschicht stark porös. Das Wetter und die Brandung setzen ihr zu. Die Erdstöße sind ein Hinweis darauf, dass die Insel bald auseinander brechen wird.

Das Nachspiel – Improvisation:

Egal ob die Helden die ihnen gestellten Aufgaben lösen oder nicht, nach fünf Tagen ist das Schiff repariert. Wenn sie bis dahin den Dieb nicht gefunden haben sollten (aus welchen Gründen auch immer) wird der Zufall ihnen helfen. Die Ladung wurde bei der Reparatur an Land gebracht, um Wasserschäden zu vermeiden. Bei dem erneuten Beladen des Kahns geht eine der Kisten zu Bruch. Eine von Lugnius' Frachtkisten. Der herausfallende Krempel lässt sich leicht als Diebesgut identifizieren. Daraufhin werden auch die restlichen Kisten Lugnius' geöffnet und der "Zielfinder" sowie die restlichen Güter der Helden gefunden. Wie die Besatzung und Trychdorior reagiert, ist ihnen überlassen. Mögliche Bestrafungen wie "Kielholen" oder "als Pedalso-Sklave bis Daranel strampeln lassen" sind genau so denkbar, wie eine "Anstellung" als persönlicher Adjutant von Xelas für den Rest der Fahrt.

Nachdem alle (Un-)Klarheiten beseitigt (und die Schmuggler bekämpft, gefangen genommen oder verjagt) sind, wird nun abgewogen ob die Insulaner wirklich evakuiert werden müssen oder nicht. *Die Erdstöße sind mit dem Wissen, dass die Insel schwimmt, der Kenntnis über die Gesteinsart der Insel und einer einfachen Probe auf Geologie als eindeutige Zeichen zu deuten, dass die Insel bald auseinander bricht. Vergessen sie aber nicht: diese Informationen sind alle nicht offensichtlich.*

Das Finale:

Wenn die Helden eine Evakuierung als sinnvoll erachten (und Trychdorior überzeugt bekommen) die Insulaner an Bord ihres Schiffes zu nehmen ändern sie den nun kommenden Abschnitt bitte entsprechend ab.

Ein stärkerer Sturm am letzten Abend wird den Nebel des nächsten Tages noch ein wenig beiseite fegen und dann kann es auch schon los gehen.

Zum Erzählen:

Kurz nach Anbruch des Tages seid ihr alle an Bord. Der Proviant ist wieder aufgefüllt und der Kurs neu bestimmt. Ihr merkt wie die Pedalo-Sklaven die schwere Antriebsmechanik in Gang setzen. Langsam kriecht das Schiff Richtung offenes Meer. Ihr seht die Insel hinter euch langsam im leichten Nebel verschwinden. Am Strand könnt ihr die Silhouetten der euch freudig nachwinkenden Dorfbewohner erkennen. Ein idyllisches Bild bietet sich euch, als sich von der Insel unzählige Vögel nahezu gleichzeitig erheben und nur noch als Schatten vor dem hellen Hintergrund der aufgehenden Sonne empor steigen. Ungewöhnlich, warum sie das gerade jetzt tun. Als wollten sie sich bei euch für eure Taten bedanken. Das Schiff hat sich ein gutes Stück entfernt und die Insulaner

sind nur noch als kleine, sich bewegende Punkte erkennbar. Irgendwie scheint ihre Euphorie kein Ende zu kennen. Ja fast hektisch flitzen die Punkte über den Sand. Und da geschieht das Unfassbare: Die ganze Insel beginnt zu wackeln! Ein tiefes Dröhnen schallt zu euch hinüber. Just in dem Moment seht ihr wie ein großes Stück der Insel auf Höhe des Plateauberges abbricht und im Meer versinkt! Das Dröhnen ist zu einem ohrenbetäubenden Ächzen geworden und ihr erblickt die fast einen ganzen Milla (*Meile*) aufschäumende Gischt. Das Meer wird unruhig und nun erwischt es auch euer Boot. Ihr müsst euch gut festhalten und ungläubig mit ansehen, wie nun der Rest der Insel im Meer versinkt. Ihr seid glücklicher Weise schon außerhalb der Reichweite des nun auftretenden Soges, der alles mit sich in die Tiefe zu reißen scheint. Nach einigen schrecklichen Minuten wird es ruhig und die Meeresoberfläche liegt wieder seelenruhig vor euch. Wie eine glattgezogene Tischdecke, als wenn hier nie eine Insel gelegen hätte.

Ende des Abenteuers:

Das Schiff wird planmäßig in Daranel einlaufen und die Helden werden ihre ihnen versprochene Belohnung bekommen. Die Reise dauerte mit Aufenthalt auf der Insel 38 Tage.

Erfahrungspunkte:

- für das Überleben des Abenteuers gibt es 100 Abenteuerpunkte
- für das "Abwenden" der Gefahren und Unannehmlichkeiten auf der Insel gibt es bis zu weiteren 200 Abenteuerpunkten
- für das Retten der Insulaner weitere 75 Abenteuerpunkte

Eine Bepunktung für "gutes Rollenspiel" liegt in ihrem Ermessen. Spezielle Erfahrungen sind je nach Talenteinsatz zu vergeben.

Anhang I: Die Personen an Deck

Trychdorio e Vinerata

Trychdorio wurde am 40. Gyldara vor 35 Jahren als Sohn eines wohlhabenden Fernhändlers in Valdur Methelis geboren. Er trat in die Fußstapfen seines alten Herren und übernahm vor gut 7 Jahren das Geschäft.

Trychdorio ist ein weltoffener, warmherziger, freundlicher Mann, der es versteht mit Leuten so zu reden, dass er einen Vorteil daraus ziehen kann. Er wird sein langfristiges Ziel (Ruhm, Ehre, Anerkennung) zu keinem Zeitpunkt aus den Augen verlieren und wie ein guter Schachspieler versuchen, zu jedem Zeitpunkt seinem Gegenüber einen Schritt voraus zu sein.

die wichtigsten spieltechnischen Eckdaten:

MU: 13	KL: 14	IN: 12	CH: 14	FF: 10	GE: 11	KO: 12	KK: 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Handel (KL/IN/CH): 14

Menschenkenntnis (KL/IN/CH): 9

Überreden (MU/IN/CH): 7

spricht Amaunal, Shingwanisch, Myranisch und Abishant flüssig

Soran, der Navigator:

Soran der Navigator ist ein 52 jähriger, älterer Mann mit leicht ergrauten Haaren und starker Körperbehaarung. Er trägt eine helle Tunika, eine Schärpe und ein paar Gamaschen. Sein kleiner Sprachfehler - er näselt ein wenig - ist ungewöhnlich, dennoch kann man ihn gut verstehen. Soran ist ein sonniges Gemüt, der selbst am schlechtesten essen noch etwas positives finden kann. Wahrscheinlich braucht er diese Einstellung in seinem Beruf.

Der Job des Navigators ist auf dem Meer der schwimmenden Inseln eindeutig nicht der Einfachste, dennoch scheint er das Boot zielstrebig auf Kurs zu halten. Sein Trick: er besitzt ein magisches Artefakt, das er selbst "Zielfinder" nennt. Der „Sender“ dieser Apparatur wurde bei dem letzten Besuch in Daranel im Hafen deponiert.

die wichtigsten spieltechnischen Eckdaten:

MU: 11	KL: 13	IN: 14	CH: 12	FF: 12	GE: 10	KO: 10	KK: 12
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Boote fahren (KL/IN/FF) [spez.: Navigation]: 10 Schiffsbau (KL/FF): 4

Sternenkunde (KL/IN): 8

Lieblingszitat: „Es könnte schlimmer kommen, es könnte regnen!“

Lugnius e Apertonis aus Vicolas:

Lugnius e Apertonis aus Vicolas ist, als Abgesandter eines hohen Hauses, Ehrengast an Bord. Er ist knapp neun Setem groß und schlank. Sein Gesicht ziert eine auffällige Hakennase. Die teuren Kleider und der strenge Blick unterstreichen sein überhebliches, arrogantes Auftreten.

Die Macht die er als viel versprechender Kunde in spe über Trychdorio besitzt ist ihm wohl bewusst. Ab und zu neigt er sogar dazu, ihn vor der Mannschaft wie seinen Hausklaven herum zu kommandieren, einfach nur um zu beweisen, dass er das kann.

In Wahrheit ist Lugnius aber keineswegs ein „Hoher Herr“ wie er sich immer gibt, sondern arm wie ein Bettler. Er ist Hochstapler. Mit Tricks und Gaunereien verdient er sich seinen Lebensunterhalt. Da er in Balan Cantera auf flog, suchte er einen Weg die Stadt zu verlassen. Diese Passage kommt ihm gerade recht. Mit Diebesgut im Gepäck will er nach Daranel um es dort auf dem Schwarzmarkt zu versilbern. Leider ist Lugnius krankhaft kleptomatisch, was ihn auf der Überfahrt beinahe seine Tarnung kostet.

die wichtigsten spieltechnischen Eckdaten:

MU: 14	KL: 13	IN: 13	CH: 15	FF: 13	GE: 13	KO: 10	KK: 10
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Schauspielerei (MU/CH): 11

Schätzen (KL/IN): 8

Schleichen (MU/IN/GE): 8

Etikette (KL/IN/CH): 7

Anhang II: Schiff und Zielfinder

Der "Zielfinder":

Der "Zielfinder" besteht aus zwei Teilen. Einem "Sender" und einem "Empfänger". Der "Empfänger" ist ein 15x15x10 Daktil großes Kästchen mit einem Deckel zum aufklappen. Im inneren befinden sich zwei Holzstäbchen die auf einer leicht metallisch schimmernden Flüssigkeit im Innenraum schwimmen. Das eine etwas weiter links, das andere etwas weiter rechts. Die Holzstäbchen sind an der einen Spitze farblich markiert. Diese Markierungen zeigen immer in Richtung "Sender". Je näher man dem "Sender" kommt, umso stärker ist die auf sie wirkende Anziehungskraft.

Der "Sender" ist eine blaue Kugel mit 4 Daktil Durchmesser. Dieser wird an einem Ort deponiert. Die im "Empfänger" befindlichen Stäbchen deuten nun, jedes für sich, in diese Richtung. Sie bilden somit eine Art Pfeil, der je näher man dem "Sender" ist, sich entsprechend deutlicher abzeichnet. Um den "Sender" zu finden muss man also nur stets dem Pfeil folgen.

Das Schiff:

Das Schiff ist einem Lastensegler nachempfunden. Abgesehen von der Grundfläche und dem Hauptmast findet man aber nur wenige Ähnlichkeiten. Es besitzt zwei Unterdecks.

Das erste Unterdeck beinhaltet eine große Ladefläche sowie im vorderen Teil die Kombüse samt Essmobiliar und im hinteren Teil die Schlafstädte für die Matrosen (insgesamt 30 Mann). Hier sind auch die Helden untergebracht.

Im zweiten Unterdeck befindet sich backbords und steuerbords der Schraubenantrieb samt ausgeklügelter Mechanik und Pedalo-Sklaven die ihn mit ihrer Muskelkraft antreiben. Zudem ist hier im Mittelteil zusätzlich Ladung verstaut.

Auf Deck befindet sich im vorderen Teil eine Haltevorrichtung für die Schiffsbela, im Mittelteil vertaute Ladung sowie der Mast und im hinteren Drittel ein hausähnlicher Aufbau.

Der hausähnliche Aufbau enthält in "Erdgeschoss" die Schlafstädten der "hohen Herren" und im "ersten Stock" das Arbeitszimmer des Navigators und des Kapitäns. An den Flanken des Schiffes sind jeweils zwei kleinere, längliche Beiboote befestigt, die bei Bedarf schnell und einfach zu Wasser gelassen werden können. Jedes Beiboot bietet bequem Platz für 20 Mann. Mit gutem Willen würde man aber auch kurzzeitig 40 Personen transportieren können.

Anhang III: Die Insel und ihre Bewohner

Die Insulaner:

Auf der Insel leben ungefähr 45 Leute in einer dorfähnlichen Gemeinschaft. Sie besteht aus vier Familien, die jeweils zwischen 10 und 12 Mitglieder aufweist. Eine hierarchische Struktur ist nur schwer zu erkennen. Auf Nachfrage wird diese aber gerne erklärt (siehe: Geschichte der Insulaner). Erkennbar ist nur ein "Vorstehender", der einige Absprachen der anderen absegnet, bzw. seine Einwände und Überlegungen einbringt. Seine Meinung wird geachtet und respektiert.

Alle Dorfbewohner sprechen Gemein Imperial, mit einem leichten Akzent, der sich über die Jahre eingeschlichen hat. Zudem werden einige Gegenstände wie z. B. einige Tiere und Pflanzen, anders bezeichnet. Da sie noch nie Felide bzw. Chimärenrassen zu Gesicht bekamen, kennen sie sie nicht (höchstens aus Umschreibungen der Prophezeiung). Was ihren Glauben angeht, so glauben sie an die Götter der Insel (des Waldes, des Sumpfes, der Berge und des Wassers). Es ist aber eher ein Naturverständnis, das ein wenig "mystifiziert" wurde, als ein wahrer "Glaube".

Die Geschichte der Insulaner:

Die Vorfahren der Insulaner schipperten einst über das Meer der Schwimmenden Inseln und havarierten mit ihrem Schiff vor der Küste dieser Insel. Die Überlebenden retteten sich ans Ufer und fanden sich mit der Situation, hier für einige Zeit leben zu müssen, bevor sie ein neues Boot bauen konnten und weiter fahren zu können, ab. Als nun der Tag gekommen war, an dem das Schiff fertig gestellt wurde, entschieden sich einige der Schiffbrüchigen die Insel (auf der sie sich gut eingelebt hatten) nicht wieder zu verlassen. Einige Generationen später bildeten sich vier Gruppierungen unter den Insulanern, die sich selbst als "Familien" bezeichneten. Mit der Zeit nahm die Population der Bewohner zu und es zeichnete sich ab, dass der Platz und die Ressourcen der Insel diese Zahl an Menschen nicht länger adäquat versorgen könne. Es entstanden Spannungen, die die Lager der Familien weiter spaltete und letztendlich zu handfesten Auseinandersetzungen führten. In Folge dessen schrumpfte die Zahl der Bewohner von gut 200 auf nur noch ein Viertel. Einer der Bewohner, Garkimon, bemerkte die erschreckende Entwicklung und sah die Gefahr: Da sich in den Kämpfen stets die starken Männer durchsetzten, war die Zahl der Frauen drastisch gesunken. Auf der Insel lebten nur noch elf Frauen von denen sich nur noch fünf im gebärfähigem Alter befanden und somit in der Lage waren Kinder zu bekommen. Die Zukunft der Insulaner stand auf dem Spiel.

Garkimon versammelte mit einem Friedensersuchen die Familien und schilderte ihnen das Problem.

Er versöhnte die Familien und stellte Regeln für das Zusammenleben auf, die jeder befolgte. Eines der Ziele dieser Regeln war die Familien zu "mischen" und sie so zu einen. Ebenso wollte er eine gemeinsame soziale Grundlage, sowie neues Vertrauen unter den Zerstrittenen schaffen. Es gelang ihm. Die Bewohner lebten (abgesehen von kleineren Streitereien) friedlich zusammen. Die größten Erfolge stellten sich jedoch erst nach seinem Tod ein, als die Insulaner eigenständig seine Ideen und Vorschläge zum Zusammenleben umsetzten und optimierten. Unter anderem entwickelte sich ein Rechtssystem, in dem Streitfälle vor dem gesamten Dorf vorgetragen werden und das Dorf eine Entscheidung fällt. (Aus der prozentualen Gewichtung wird ein Kompromiss erzielt. Dieser wird vom Dorfältesten vorgetragen und von jedem Dorfmitglied akzeptiert.) Andere Beispiele sind die Jagd, Hausbau, etc. Alles wird in einem Kollektiv gemacht, das zu gleichen Teilen aus allen Familien besteht. Diese Regelungen werden noch so lange aufrecht erhalten, bis das Dorf so "durchmischt" ist, das eine Zuordnung der Familien nicht mehr möglich ist.

Die Prophezeiung Garkimons:

Als Garkimon alt und bettlägerig wurde, litt er unter starken Fieberschüben. In einem dieser Schübe kurz vor seinem Tod phantasierte er. Nur wenige verständliche, fast zusammenhanglose Worte verließen seinen Mund. Die Personen, die ihn zu der Zeit pflegten und seine Aussagen hörten, waren sich sicher: Das ist eine Vision! So entstand die Prophezeiung Garkimons.

Da sie aus nur wenigen Worten zusammengesetzt wurde, ist sie sehr frei zu interpretieren. Einige der Worte waren: "Dunkel", "Stunden", "stark sein", "Morgen", "Fremde", "treiben", "Rettung", "Entscheidung", "Untergang", "Insel", "Trauer" und ähnlichem. Mit den Jahren entwickelte sich eine gewisse Eigendynamik, und es entstand etwas, das nur noch in den größten Zögen mit Garkimons Worten übereinstimmt.

Die Prophezeiung müssen sie sich als Spielleiter selbst zurecht basteln, da sie auf ihre Heldengruppe abgestimmt sein wird. Hier einige Hilfestellungen:

- eine **Tageszeit** (die Zeit der Ankunft unserer Helden),
- die **Art und Weise** der Landung (ob per Boot, per Insektokopter, schwimmender Weise, etc.),
- eine grobe **Beschreibung der Helden** (Anzahl und einige wenige Merkmale),
- „**Schwierige Entscheidungen treffen**“ und „**erretten**“

Ein Beispiel: *„In den dunkelsten Tagen, wenn die Insel den Tag begrüßt [morgens], schaut am Strand auf das Meer [Richtung aus der die Helden landen werden]. Ein geschlagenes Ungetüm [das angeschlagene Schiff] wird weinen [das Beiboot zu Wasser lassen], und die Retter werden kommen. [Nun kommt eine grobe Beschreibung der Heldengruppe und Trychdorio.] Sie werden sich der Probleme annehmen und die Insel sanftmütig stimmen. Sie müssen weise entscheiden, denn die Entscheidungen, die sie zu treffen haben, werden schwierig sein. Vertraut euch ihnen an und ihr werdet errettet.“*

Die Prophezeiung wird nur wenige wirklich konkrete Fakten enthalten. Es soll aber erkennbar sein, dass es sich bei den "Rettern" um die Helden handelt. Wenn Ihre Heldengruppe noch nicht vollständig sein sollte, können sie hier die Gruppe zusammen führen. Egal wie und wo die Spieler die Insel erreichen werden, die Insulaner werden sie bereits freudig dort erwarten.

Darynomenes, Urenkel des Garkimon

Darynomenes ist ein gut 65 Jahre alter, kleiner Mann mit einem Buckel. Die Haare sind - wie auch der Rauschebart - schon lange ergraut. Seine weißen, buschigen Augenbrauen mit seinen kleinen, meist zugekniffenen Augen wirken schon fast weider niedlich. Seine Haut ist faltig und man kann an einigen Stellen bereits deutlich die Knochen sehen. Er ist insgesamt ein gebrechlicher Mann, der wahrscheinlich nicht mehr lange zu Leben hat. Man merkt ihm sein Alter an. Bei Gesprächen macht er lange Pausen, schweift oft schon nach kurzer Zeit ab und erzählt von früher, als er noch ein Kind war und wie er auf der Insel groß geworden ist. Die Geschehnisse der letzten Zeit erfüllen ihn mit Schrecken und Angst. Erklärungen für die Vorkommnisse hat er keine. Für ihn steht fest, dass die

Helden die Personen sind, in denen von der Prophezeiung berichtet wurde und sie die Insel retten werden, so dass sie wieder alle zusammen friedlich hier leben können.

Er wird bei Fragen nach Entscheidungen ob die Insulaner die Insel verlassen sollen oder nicht immer für ein "Bleiben" stimmen und gegebenenfalls andere überzeugen wollen.

Penomon, der Mann der klugen Worte:

Penomon ist der wahrscheinlich nächste Dorfvorsteher, wenn Darynomenes einst nicht mehr sein sollte. Er übernimmt schon jetzt einen Teil der Entscheidungen mit Darynomenes zusammen.

Penomon ist 17½ Kiron groß, schlank, braun gebrannt und trägt neben einem Rock aus Naturfasern nur zu besonderen Anlässen einen alten Calar (ein Familienerbstück). Er wirkt aufgeschlossen, strebsam, jedoch nicht hochnäsig. Sein Ruf unter den Dorfbewohnern ist gut.

Penomon ist der Einzige der weiß, dass die Insulaner nicht die einzigen humanoiden Bewohner der Insel sind. Als er den Schmugglern über den Weg lief, drohten sie ihm kurzer Hand, damit sein Leben zu nehmen, wenn er nicht dafür sorgt, dass die Insulaner die Insel verlassen. Die Schmuggler geben ihm dafür die Zeit, die er benötigt und lassen ihn am leben. Zudem soll von dieser Absprache niemand etwas erfahren. Er ging auf diesen Handel ein.

Bei Fragen nach Entscheidungen ob die Insulaner die Insel verlassen sollen oder nicht wird er immer für ein "Verlassen" stimmen und gegebenenfalls andere überzeugen wollen.

Die Schmuggler:

Diese Bande besteht aus zehn Mitgliedern. Angeführt werden sie von einem dicken Mann mit schlechten Zähnen, den sie "Kapitän" nennen.

Sie verdienen sich ihren Unterhalt – wie der Name sagt – mit Schmuggel, Brandschatzen und ähnlichem. Die Bande gehört größtenteils dem Volksstamm der Abishai an und kennt sich in diesem Bereich des Meeres recht gut aus (sofern das überhaupt möglich ist). Als sie die Insel das erste Mal passierten, entdeckten sie einen windgeschützten Höhleneingang (Koordinaten der Karte: I-J / 1).

Die Höhle im Inneren des Plateauberges besaß alles was sie brauchten: Sie war sturmfest, hatte genug Lagerraum um mehrere "Lieferungen" zu fassen und einen Ankerplatz für ihr Schiff. Zudem waren sie alleine auf der Insel... dachten sie.

Als sie eines Tages einem der vielen Röhrengänge der Höhle folgen und einen Weg Richtung Festland entdeckten, stellten sie mit erschrecken fest, dass sie doch nicht alleine waren. Aus Angst, ihre Höhle würde auffallen, und die Insulaner könnten ihnen den Garaus machen (oder noch schlimmer: etwas von der Beute abhaben wollen), kaschten sie sich den erstbesten Bewohner, den sie fangen konnten, um ihn unter Druck zu setzen und gefügig zu machen. Dies war Penomon.

die wichtigsten spieltechnischen Eckdaten:

AT-Wert: zwischen 12-14

LE-Punkte: zwischen 23-33

Pa-Wert: zwischen 11-13

INI: 11+1W6

Bewaffnung: Säbel oder Knüppel oder Phugien;

Rüstung: dicke Kleidung bis Tuchrüstung

Morurrh, der Animist:

Einer der Schmuggler ist ein von seinem Stamm verstoßener Animist, der es versteht mit dem Nebel zu verschmelzen und zudem ein wenig den Wind beherrschen kann. Mit etwas Feingespür und einigen Illusionen ist er außerdem in der Lage die größten Ängste seiner Opfer Gestalt werden zu lassen. Er wird von den Schmugglern benutzt, um Angst und Schrecken über die Insel zu bringen. Darin ist Morurrh gut! Sollte es jedoch zu einer Auseinandersetzung kommen, wird er nach den ersten fünf erlittenen Schadenspunkten schreiend das Weite suchen.

Anhang IV: Handout

