

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 68, 33. Jg./2021
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autoren: Steffen Begemann
Materialien: Steffen Begemann,
Fotoarchiv
Redaktionsanschrift:
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf
Internet: www.trodox.de

eMail: Trodox@gmx.de

Copyrights: Kopien sind nur für die Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/ Inhaber der Rechte.

Einleitung

Die Kopfschmerzen sind mörderisch. Er ist vollkommen orientierungslos. Nach einigen qualvollen Minuten versucht er sich zu erinnern, aber die Schwärze vor seinen Augen ist die Gleiche wie in seinem Kopf. Also versucht er sich zu bewegen, aber sein Körper scheint immer noch wie gelähmt zu sein.

Zeit vergeht, wie viel kann er nicht sagen, aber langsam kehrt Gefühl in seinen Körper zurück. Gleichzeitig wacht sein Gehirn wieder auf. Er ist in der Lage, die ersten klaren Gedanken zu fassen: Wo bin ich? Was ist passiert? Da bricht eine Flut klarer Erinnerungen über ihn hinein, als ob ein Staudamm in seinem Kopf gebrochen wäre.

Seine erste Erinnerung: Der Eingang eines sehr edlen Hotels. Eine Gruppe von Männern und Frauen verschiedenen Alters, die mit mir in einem Kreis versammelt sind. Er erinnert sich: Wir hatten alle das gleiche Ziel. Wollten reisen, die Welt sehen. Das scheint alles offensichtlich anders gekommen zu sein. Jetzt, wo er sie in seinen Gedanken sieht, fallen ihm Namen und Geschichten ein. Langsam verblasst die Erinnerung.
Ende

So wie die Erinnerung verschwindet, kommen die Kopfschmerzen wieder, stärker als zuvor mit starken Schmerzen in der Seite. Er versucht sich etwas zu bewegen. Als er seine Arme ein kleines Stück bewegt, spürt er etwas Warmes unter sich. Sand? Asche? Seine Gedanken verlieren sich wieder in der Dunkelheit.

Seine zweite Erinnerung: Wir warten und warten. Nichts. Nur der endlose Horizont. Es scheint, als ob sie uns langsam und qualvoll sterben lassen wollen.

Verschollen



Die Menschen um uns herum scheinen das Gleiche zu denken. Wenn der Typ, der dafür verantwortlich ist, hier wäre, wäre er vermutlich sehr schnell tot.

Ich sehe mich um: Eine Anlegestelle am endlosen Meer. Überfüllt mit Menschen. Der heißeste Sommer seit Ewigkeiten und wir stehen mitten in der Sonne und warten. Worauf? Ein Schiff? Wo kommt diese Erinnerung überhaupt her? Ach natürlich: Lissabon, wir warten auf unser Schiff nach Georgetown an der Ostküste Südamerikas.

Bin ich jemals dort angekommen? Nach dieser Erinnerung ist eine Lücke in meinem Kopf. Nein, keine Lücke, eine Schlucht, endlos, dunkelblau, überall Splitter.

Eine Wand die bricht, Schreie, Schmerz, Dunkelheit.

Ende

Er reißt die Augen auf, muss sie aber aufgrund der hellen Sonne gleich wieder schließen. Als die Augen sich langsam an das Licht gewöhnt haben, dreht er den Kopf zur Seite: Ein Strand. Ein Körper, durchbohrt, Blut. Eine Tür? Als er den Kopf noch ein Stück weiter zur Seite dreht, sieht er... OH GOTT... Schwärze.

Seine dritte Erinnerung: Ich befinde mich an Deck eines großen, rostigen Dampfers, stehe in meiner Gruppe, rede über meine bevorstehende Expedition in den Dschungel.

Als ich mich zur Seite drehe, blicke ich in ein mir sehr bekanntes Gesicht. Es heißt Stella Lee. Oder besser hieß?
Ende

Eine Erinnerung taucht in seinen Gedanken auf: Ihr Gesicht, die Augen ins Weiße gedreht, eine einzige blutige, vor Angst verzerrte Grimasse.

Dieser Schock holt ihn zurück, er schlägt die Augen auf und sieht genau das Bild vor sich, das gerade verblasst: Stellas Leiche, die schwer beschädigt neben ihm auf dem Boden liegt. Er springt auf, der Schock hat ihm seine Kraft zurückgegeben. Einige Trümmer und Körper liegen um ihn herum. Ein Schiffsunfall? Aber hier liegen fast ausschließlich Leute, die ihm bekannt vorkommen. Da wird es ihm klar:

Seine vierte Erinnerung: Es gab einen leichten Sturm, aber das Schiff ist auseinandergebrochen. Wir haben uns draußen aufgehalten, in der Nähe eines Rettungsbootes. Es sind fast alle in das Boot gekommen, wir haben versucht Menschen zu retten. Dann sind wir abgetrieben, in die endlosen Weiten des Ozeans. Wir mussten mit ansehen, wie die anderen um ihr Leben kämpfen, ertrinken. Als der Sturm schlimmer wurde, sind auch wir gekentert. Und nun wir hier hier. Eine Insel? Oder an Land? Vielleicht der Himmel?
Ende

Er stößt einige seiner Freunde mit dem Fuß an. Manche beginnen sich zu bewegen, andere bleiben liegen. Tot? Er blickt an sich herunter. Was er sieht, ist ein großes Metallstück in seiner rechten Seite, Blut und offenen Wunden. Mit einem Schrei zu Gott bricht er zusammen, sieht wie jemand anderes langsam aufsteht.

Die Dunkelheit überkommt John Leyon wieder.

Ein letztes Mal?

Informationen für den Spielleiter

Wichtige Informationen

Dieses Abenteuer ist für 3 bis 5 Spieler für Midgard 1880 gedacht. Es gibt keine Einschränkungen für die Charakterwahl. Auch bestehende Charaktere können benutzt werden. Das ist mein erstes Abenteuer, daher habe ich keine Erfahrungen, was Werte für Charaktere und Gegner angeht. Die meisten wurden getestet, aber möglicherweise sind einige Gegner zu stark, zu schwach oder einfach nicht realistisch. Außerdem habe ich ihnen nur ein Minimum an Werten gegeben, um mit ihnen kämpfen zu können. Vielleicht müssen deshalb Werte geändert oder ergänzt werden.

Chronologie

Die Spielercharaktere (im Folgenden SC) stranden bei der Überfahrt von Europa nach Südamerika auf einer Insel. Das Schiff der SC ist auseinandergebrochen und sie konnten sich in ein Rettungsboot retten. Dieses ist auch gekentert und so landen alle SC auf einer Insel. Auf dieser Insel gibt es die Überreste eines Piratenlagers und die eines Tempels von Ureinwohnern sowie eine Höhle mit einem Piratenschatz und einem Boot. Die SC können nur von der Insel entkommen, wenn sie das Boot finden.

Wichtige Ereignisse

Nach einiger Zeit gibt es ein Beben auf der Insel. Dieses Beben bringt den Tempel zum Einsturz. In einer Statue im Tempel ist ein Dämon eingesperrt, der dadurch befreit wird. Dieser Dämon flüchtet sich dann in den einzigen Ort, der sein Wesen beherbergen kann: Das große Juwel in einer Statue bei dem Piratenschatz. Währenddessen beginnt die Insel, langsam zu versinken. Der Vorgang ist nicht direkt erkennbar, es fehlen nur nach und nach einige Orientierungspunkte. Nach einiger Zeit beginnt der Dämon, die SC zu attackieren, indem er Pflanzen und Tiere beeinflusst. Sie werden also beispielsweise von Tieren attackiert oder Bäume versperren ihnen absichtlich den Weg.

Ziel der Spieler

Das Ziel der SC ist es, von der Insel zu entkommen. Dazu müssen sie die Höhle mit dem Boot finden und damit flüchten. Die Höhle kann durch das Lösen eines Rätsels oder das Verfolgen der Angreifer der SC gefunden werden. In der Höhle wartet der Endgegner auf die SC: die Statue mit dem Dämon. Haben die SC diese besiegt, ist der Weg frei, auch zu einem Schatz.

Tipps

andere Gestrandete

Nach der Einleitung ist ein weiterer Charakter mit auf der Insel, John Leyon. Er ist schwer verletzt und kann von den SC gerettet werden. Außerdem liegt neben ihm die Leiche von Stella Lee. Je nachdem, wie viele Spieler dabei sind, können auch noch andere gestrandet sein. Es sollten insgesamt nur nicht zu viele Charaktere werden. Zusätzlich zu den Karten gibt es noch eine Beschreibung des Nichtspieler-Charakters



(im Folgenden NSC) John Leyon, sollten sich die Spieler entscheiden, ihn zu retten.

Karten

Die zwei Karten sind ein Rätsel, das zu der Höhle führen soll. Damit es lösbar ist, müssen beide Karten die gleiche Größe besitzen (siehe *Karte aus dem Piratenlager* und *Karte aus dem Wachturm*).

Angespülte Gegenstände

In der Bucht sind Teile vom Schiff angespült worden. Da kann auch einiges dabei sein, was den SC nützt, beispielsweise Essen oder Ausrüstung. So können auch weiteren Verlauf verschiedene Dinge an allen möglichen Stellen angespült werden, um die SC zu unterstützen. Das liegt im Ermessen des Spielleiters.

Gegenstände der SC

Sollten SC im Besitz besonderer Gegenstände, wie Waffen, sein, können diese beim Schiffbruch verloren gehen. Dabei ist es wichtig, am Anfang unmissverständlich klarzustellen, was verloren oder kaputtgegangen ist.

Orte

Die Beschreibungen der Orte sind in drei Teile gegliedert: allgemeine Informationen, spezielle Informationen und Spielleiterinformationen. Die allgemeinen Informationen sind ohne weiteres für die SC verfügbar, wohingegen einige Nachforschungen nötig sind, um an die speziellen Informationen zu kommen. Die Spielleiterinformationen sind nur für den Spielleiter verfügbar.

Startpunkt Spieler/Bucht

Allgemeine Informationen

Der Strand der Bucht ist mit einigen Holztrümmern des Schiffes bedeckt. Zwischen einigen großen Holzstücken liegt die Leiche von Stella Lee. Ihr toter Körper ist an vielen Stellen mit großen Verletzungen bedeckt, bei denen auch die Klei-

dung zerfetzt ist. Ihr Gesicht ist mit Blut beschmiert, ihre Augen sind ins Weiße verdreht und ihr Mund ist zu einem Schrei geöffnet.

Etwa einen Meter neben ihr liegt John Leyon auf dem Rücken. In seiner linken Seite steckt ein Stück Metall. Er hat nur diese eine etwas starke Verletzung.

Im Sand liegen verteilt verschiedene Muscheln und etwa in 50 m Entfernung zum Wasser beginnt ein sehr dichter Wald.

Spezielle Informationen

Dass John noch lebt, ist nicht direkt zu sehen, da er ohnmächtig ist und flach atmet. Behandeln die SC ihn nicht, wird er schnell sterben.

Die Tiefe des Wassers lässt sich nur aus nächster Nähe erkennen: Zuerst ist das Wasser nur einen halben Meter tief. Geht jemand hinein, wird er feststellen, dass es schnell tiefer wird. Sieht sich ein SC um, kann er mit einem Wurf auf Sehen die Sandbank erkennen.

Spielleiterinformationen

Wie auch auf der Karte zu erkennen ist, befindet sich die Sandbank mit einigen toten Sträuchern im Wasser. Zu dieser können die SC problemlos schwimmen. Auf dieser Sandbank befindet sich nichts.

Um den Turm sehen zu können, müssen die SC einiges weiter in diese Richtung laufen.



Brücke

Allgemeine Informationen

Die Brücke besteht aus zwei parallelen Brettern, die über den Fluss gelegt sind, über die wiederum Bretter quer ohne Abstand genagelt sind.

Spezielle Informationen

Durch genaueres Untersuchen der Brücke kann mit einem Wurf auf Sehen erkannt werden, dass die Brücke sehr morsch und instabil ist.

Spielleiterinformationen

Die Brücke wurde vor längerer Zeit von den Piraten erbaut. Im Schatten darunter halten sich gerne, für die SC nicht sichtbar, Piranhas auf.

Die Zahl dieser kann mit einem W6 ermittelt werden:

- 1, 3: 1 Piranha
- 2, 5, 6: 2 Piranhas
- 4: 3 Piranhas

Sollte mehr als ein SC auf die Brücke gehen, bricht diese ein.

Wachturm

Allgemeine Informationen

Der große Wachturm erhebt sich am Rande der Insel. Obwohl er vor sehr langer Zeit erbaut worden ist, steht er immer noch sehr stabil und ist gut erhalten. Vom Eingang, der zum Inneren der Insel hin ausgerichtet ist, führt eine Wendeltreppe nach oben. Das Innere ist etwas verstaubt und mit Spinnenweben verhängen. Der Gang ist eng, fensterlos und endet an einer Leiter, von der Höhe des Ganges, von der aus man durch eine Falltür nach ganz oben gelangt.

Oben ist auf jeder Seite ein großes Fenster eingebaut. Weiterhin hängt an einer Wand eine Karte (siehe Farbkarte *Karte aus dem Wachturm*).

Im Wald lässt sich eine Fläche ausmachen, auf der sich eine überwucherte Ruine befindet. Auch die Bucht mit den Trümmern ist deutlich zu erkennen.

Spielleiterinformationen

Das Piratenlager ist nicht erkennbar.

Die Karte muss mit der anderen Karte im Piratenlager kombiniert werden, um die SC zur Höhle zu führen. Wenn man beide Karten genau übereinanderlegt, befindet sich das Kreuz

an der Stelle, an der sich auf der anderen die Höhle befindet. Als Hinweise darauf befinden sich auf beiden Karten das Schiff und der Kompass an gleichen Stellen. Sollten die SC das Rätsel nicht gelöst bekommen und den Tieren nicht zur Höhle folgen, könnte ihnen ein Geistesblitz kommen. Dabei könnte ihnen der Hinweis mit dem Schiff und dem Kompass auffallen. Es könnte ihnen auch ein schlecht lesbarer Schriftzug auf der Rückseite auffallen: „Fügt die zwei Teile zusammen um alles zu erhalten“.

Fluss

Allgemeine Informationen

Das klare Wasser fließt hier nur sehr langsam - Strömung spielt also kaum eine Rolle - und ist an keiner Stelle tief. Die Tiefe reicht von knapp einem halben Meter bis zu maximal 1,5 Metern.

Spezielle Informationen

Probiert jemand das Wasser, wird er feststellen, dass es kein bisschen salzig ist. Er muss also aus einer Süßwasserquelle gespeist sein.

Spielleiterinformationen

Der Fluss zieht sich vom See in der Mitte der Insel bis zur Bucht bei dem Piratenlager.

Er könnte an jeder Stelle problemlos durchquert werden, wären da nicht die Piranhas. Ob ein Piranha in der Nähe lauert kann mit einem W6 bestimmt werden:

- Bei einer 1,2,3,4 ist kein Piranha in der Nähe.
- Bei einer 5 greift ein Piranha an.
- Bei einer 6 greifen sogar 2 an.

Wald

Allgemeine Informationen

Der Wald wirkt durch große, dicht aneinander liegende Baumkronen sehr düster.

Da die Bäume weit auseinander stehen, ist der Wald gut begehbar. Es gibt kein Dickicht. Der Boden ist mit kniehohem Gras bedeckt.

Spezielle Informationen

Im Wald wachsen mehrere Arten von Büsche, an denen Beeren wachsen. Es gibt drei verschiedene Sorten von Beeren:

- blaue Beeren
- große, gelbe Beeren
- grüne Beeren

Spielleiterinformationen

Die blauen Beeren verursachen nach einiger Zeit Sinnestäuschungen. Ein Charakter, der diese gegessen hat, bildet sich Ge-



stalten am Rande des Blickfelds ein oder sieht, je nachdem wie viele Beeren gegessen hat, verschwommen. Es sind natürlich noch weitere Effekte möglich. Dabei sollte nur beachtet werden, dass diese Beeren nur als ein kleines Element für etwas Unterhaltung gedacht sind.

Die anderen beiden Sorten können gefahrlos gegessen werden. Die gelben Beeren sättigen dabei am meisten, sind aber bitter.

Außerdem leben folgende Tiere im Wald:

- Spinnen
- Schlangen
- kleine Wölfe

Von diesen können die SC hin und wieder angegriffen werden. Die Tiere sind dabei nicht als ernstzunehmende Gegner gedacht, sondern als kleine Beschäftigung. Der Spielleiter bestimmt über ihren Einsatz.

Piratenlager

Allgemeine Informationen

Um das Piratenlager zieht sich ein rechteckiger Zaun aus etwa zwei Meter hohen Holzpfehlen. Die Ecken werden von vier Wachtürmen gebildet. Das Haupthaus und die anderen kleinen Hütten bestehen aus Holz mit Schilf bedeckten Dächern. Insgesamt ist das Holz in keinem guten Zustand. So kann der Zaun mit einigen Tritten umgestoßen werden und auch die Türen zum Haupthaus, die schon schief hängen, stellen kein Hindernis mehr dar. Das Haupthaus ist bis auf einige beschädigte Möbel leer. Des Weiteren hängt an der hinteren Wand eine der Karten (siehe Farbkarte *Karte aus dem Piratenlager*).

Spezielle Informationen

Im Haupthaus befindet sich ein Teppich in sehr schlechtem Zustand, unter dem sich eine Falltür befindet. In der etwa zwei Meter tiefen darunter liegenden Grube befinden sich einige gut erhaltene Säbel sowie vier intakt wirkende Granaten (2W6+2 Schaden).

Weiterhin befindet sich auf einem der Tische eine zerschlissene, schwarze Flagge mit Totenkopf (Jolly Rogers), auf der ein noch intakter Kompass liegt.

Von dem Dorf auf der Karte sind nur noch einige Fundamente zu finden. Die Hütten sind allesamt leer, nur an einer hängen auffällig viele Spinnenweben.

Spielleiterinformationen

Wenn ein SC über die Falltür läuft, könnte er hören, dass sich unter ihm ein Hohlraum befindet.

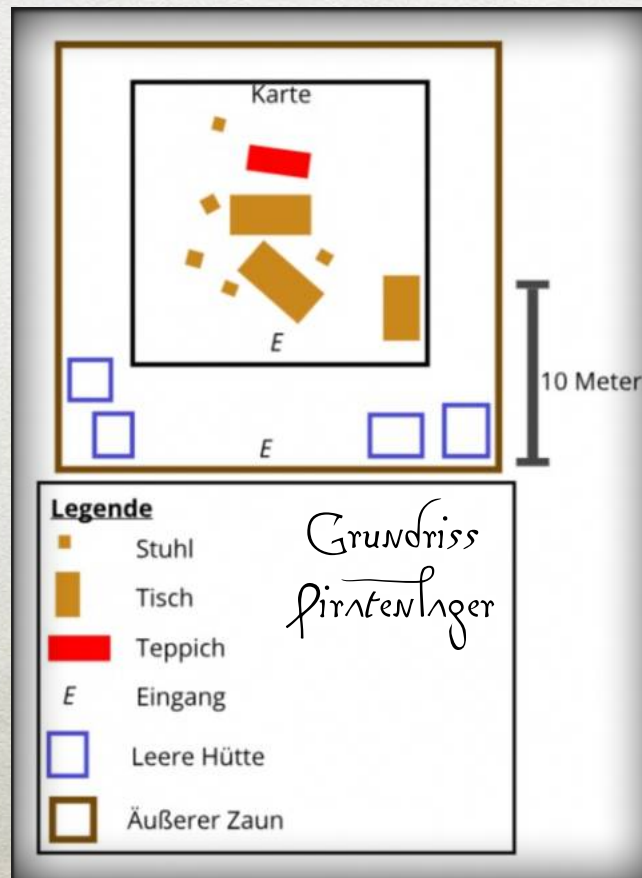
In der Hütte mit den Spinnenweben lebt eine Spinne.

Die Karte *Karte aus dem Piratenlager* zeigt die Insel zu dem Zeitpunkt, zu dem sie gefertigt wurde. Die *Karte für den Spielleiter* hingegen zeigt die Insel zum aktuellen Zeitpunkt.

Ruine

Allgemeine Informationen

Die Ruine ist von einer stark verfallenen Mauer umgeben, in welche auf der Seite zur Sandbank hin große Torbögen eingebaut sind. Die Torbögen sind noch zu größeren Teilen intakt, während die Mauer so stark verfallen ist, dass sie problemlos überklettert werden kann.



Auf dem Gelände befinden sich mehrere Gebäude. Die meisten bestehen nur noch aus einigen überwucherten Steinen, die den Grundriss kennzeichnen. Zwei Gebäude sind noch ziemlich intakt: die Waffenkammer in der Mitte des Geländes und der Tempel.

Die Waffenkammer ist sehr klein. An den Seiten hängen verschiedene Waffen: Speere, Schwerter und auch ein Bogen, an dem sich ein Köcher mit einigen Pfeilen befindet. Die Waffen sind, bis auf einige kaputte Bögen, alle sehr gut erhalten, aber das Gebäude ist auch innen mit einigen Ranken überwuchert.

John kann erkennen, dass der Palast ein heiliger Ort der Bewohner war und betritt diesen deshalb nicht freiwillig.

Vom Eingang des Palastes geht es direkt zu einem goldenen Thron am anderen Ende. Links und rechts befinden sich Statuen aus Stein, von denen einige zerbrochen sind. Die Statuen kurz nach dem Eingang sind steinerne Krieger (siehe deren Beschreibung). Ab der Mitte des Gebäudes stehen Statuen, die eine Mischung aus Mensch und Tier darstellen. Es gibt verschiedene Kreuzungen, wie Mensch mit Schlange, mit Wolf oder auch mit Fledermaus.

Über dem mit Symbolen verzierten Thron hängt eine goldene Scheibe.

Die Wände sind auch innen mit Ranken überwuchert, wohingegen die noch heilen Statuen kaum bewachsen sind.

Spezielle Informationen

Auf dem Boden der Waffenkammer befindet sich unter Ranken, Moos und Erde ein leicht verrostetes und ziemlich stumpfes Schwert. In den Griff und die Klinge sind Symbole eingearbeitet.

Sollte es noch nicht zu dem Beben gekommen sein, steht die Statue, die eine Mischung aus Mensch und Wolf zeigt, noch. Sie wirkt sehr bedrohlich und ehrfurchteinflößend auf die SC. John macht, sollte er mit in den Tempel gekommen sein, einen großen Bogen um sie. Hat das Beben stattgefunden, liegt an der Stelle ein großer Fels aus der Decke.

Schiebt jemand die Ranken über den Wänden des Palastes beiseite, wird er feststellen, dass sich darunter glatte, unverzierte Wände befinden.

Spielleiterinformationen

Damit John in den Palast mitkommt, müssen die SC ihn überreden, indem sie an seine Neugier appellieren.

Die goldene Scheibe ist der Schlüssel zur Höhle, was ihr aber nicht anzusehen ist.

Weiterhin macht das Schwert zusätzlich 1W6+2 Schaden gegen Statuen. Begeben sich die SC in die Waffenkammer, können sie einen Wurf auf ihren sechsten Sinn machen. Gelingt dieser, merken sie, dass ein Gegenstand ihren sechsten Sinn anregt. Es ist das Schwert.

Verlassen die SC den Palast, erwachen zwei steinerne Wachen. Diese sind durch die Anwesenheit der Spieler erweckt worden und versuchen sie zu erledigen, weil sie unbefugt heiligen Boden betreten haben.

Gebirge

Allgemeine Informationen

Das Gebirge besteht aus großen, zerklüfteten Bergen. Stellenweise gibt es einige Nadelbäume oder tote Bäume. Außerdem gibt es zwei Täler. Im ersten gibt es nur einige Nadelbäume, im zweiten befindet sich nichts weiter.

Der Übergang vom Flachland zum Gebirge ist sehr abrupt. Vor den hohen Bergen kommen nur einige kleine Erdhügel.

Spezielle Informationen

Das Gebirge ist von Bergaffen besiedelt, die in kleinen Höhlen hausen. Sie sind eher schüchtern und zurückhaltend, aber früher oder später werden die SC einige antreffen.

Spielleiterinformationen

Im zweiten Tal befindet sich die Höhle.

Höhle

Allgemeine Informationen

Der Eingang der Höhle ist unter einigen Felsen verschüttet. Einige Meter hinter den Steinen befindet sich ein steinernes Tor, in dem eine kreisförmige Aussparung eingelassen ist. Vor den Toren befindet sich auf jeder Seite eine einsatzbereite Fackel. (siehe Karte *Die Höhle*)

Haben die SC das Tor geöffnet, werden sie direkt dahinter von der Statue des Dämons erwartet. Der Gang ist etwa drei Meter breit und halbkreisförmig, wobei er in der Mitte etwa 2,5 Meter hoch ist. Deshalb muss die Statue sich auch etwas gebückt bewegen.

Der Weg vom Eingang bis zum Opferraum beträgt etwa 20 Meter. Das Tor zum Opferraum ist geöffnet, sodass sich die

vielen Knochen und Skelette auf dem Boden schon aus einiger Entfernung erkennen lassen.

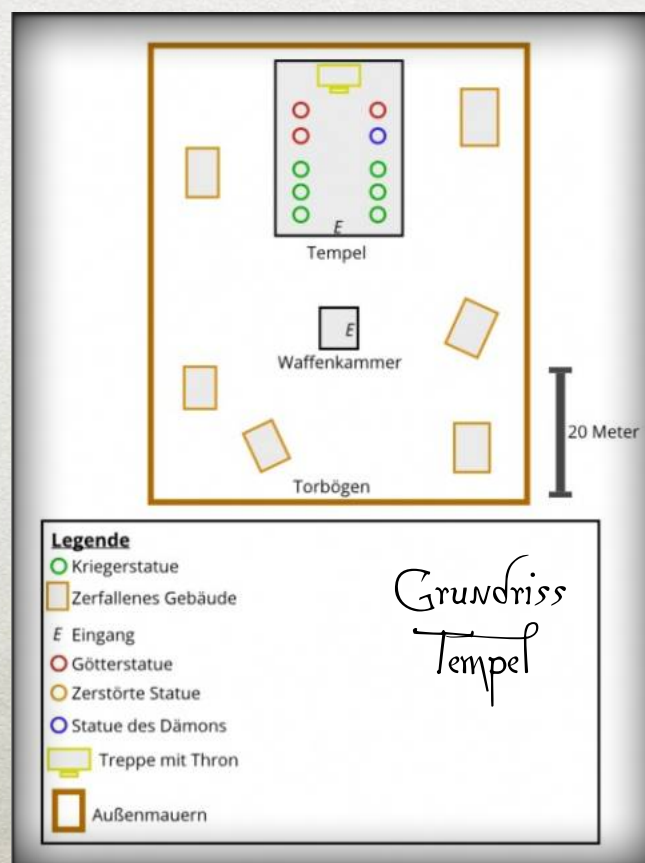
Davor gehen zwei Gänge nach links und rechts ab. In diesen ist es sehr dunkel, da kein Tageslicht bis dort vordringt.

Der rechte Gang endet in einem kleinen Raum, in dem sich einige Erdhaufen und Schaufeln befinden.

Die Tür zum Raum mit dem Schatz ist aus Holz und verschlossen. In dem Raum stehen einige Kisten, die bei einer Berührung fast zu Staub zerfallen und zwei gut erhaltene, mit Metall beschlagene Kisten. Sie sind leicht geöffnet und in ihnen befindet sich Einiges an Gold und Schmuck.

Ansonsten befinden sich im rechten Gang nur noch zwei kleine Kammern mit leeren und instabilen Kisten.

Der linke Gang führt zu drei Kammern: Die erste ist leer und in der letzten befindet sich eine Grube. Die zweite Kammer



ist etwas größer und in ihr befinden sich zwei sehr gut erhaltene Boote und am Ende einige Büsche, durch die man Tageslicht leuchten sehen kann. Die Boote kann man eher als Flöße bezeichnen. Sie bestehen aus miteinander verbundenen Stämmen, auf denen ein Mast mit Segel steht. Neben diesem liegen bei jedem Floß zwei Ruder. Am hinteren Ende befindet sich ein Steuerruder.

Spezielle Informationen

Beim Untersuchen der Aussparung wird auffallen, dass diese die gleiche Größe wie die über dem Thron hat und vermutlich für die Scheibe gedacht ist. Wird diese eingesetzt, öffnen sich die Tore langsam nach innen.

Beim Untersuchen der Skelette kann festgestellt werden, dass diese schon sehr lange dort liegen und zum Teil sehr offensichtlich durch äußere Gewalteinwirkung gestorben sind (erkennbare Brüche oder Beschädigungen an den Knochen). An der rechten Seite der Kammer lässt sich der Punkt erkennen, an dem die Statue stand.

Der Tür vor der Schatzkammer kann man ansehen, wie alt und instabil sie ist.

Die Grube ist etwa zwei Meter tief und hat spitze Stöcke am Boden. Sie sieht aus wie eine Falle, ist dafür aber ziemlich unlogisch platziert.

Weiterhin geht es hinter den Büschen einen felsigen Abhang zum Meer hinunter. Schiebt man ein Floß durch die Büsche, wird es langsam (sodass man ihm zu Fuß folgen kann) den Abhang ins Wasser hinab gleiten.

Spielleiterinformationen

Die Steine vor dem Eingang dienen der Tarnung und sollen kein ernstzunehmendes Hindernis darstellen. Wenn die SC diese wegräumen, können sie, wenn sie nicht zu geschwächt sind, von einigen Affen angegriffen werden.

Sollten die SC rätseln, wie sie die Fackeln anzünden sollen, können sie einige Feuersteine entdecken. Mit einem Wurf auf Geschicklichkeit (evtl. größere Abzüge, wenn die SC wenig Erfahrung damit haben) können sie die Fackeln mit den Feuersteinen entzünden.

Vor der Statue gibt es kein Entkommen, auch werden die SC nicht an ihr vorbeikommen und flüchten können. Diese große Statue ist zu schnell, um vor ihr wegzulaufen.

Gehen die SC in die Boote, kann zum Ende übergegangen werden.

Chronologie

Die Chronologie verläuft völlig unabhängig von den Handlungen der SS. Der Spielleiter muss die Chronologie nach und nach abarbeiten. Direkt am Anfang sollte auf „Start“ zurückgegriffen werden. Das Beben findet noch während der Erkundung der Insel statt und kurz danach können die Pflanzen angreifen. Wenn die SC alles gesehen haben, können die Tiere und Statuen angreifen. Das sollte dazu führen, dass die SC zur Höhle kommen, um dann gegen den Dämon zu kämpfen.

Start

Die SC wurden an den Spielerstart/Bucht angespült und wachen nun nach und nach auf. Das Spiel beginnt direkt nach der Einleitung. Die SC haben Kopfschmerzen und die Erinnerungen an das Schiffunglück kehren langsam zurück. Ab diesem Punkt können sie sich völlig frei auf der Insel bewegen. Laufen sie direkt in den Wald hinein, entscheidet der Spielleiter, wo sie landen.

Hunger und Durst

So langsam sollten sich Hunger und Durst bei den SC bemerkbar machen. Die einzige Wasserquelle ist der Fluss, die Essensvorräte sind die Beeren und erlegte Tiere. Dabei sollten die Beeren nicht schwer zu finden sein. Die SC sollten schon für eine kurze Suche mit einigen Büschen belohnt werden, da diese nahezu überall auf der Insel wachsen.

Beben

Allgemeine Informationen

Der Boden beginnt zu beben, so stark, dass die SC sich nicht mehr auf den Beinen halten können. Dabei ist das Beben erst als leichtes Vibrieren wahrzunehmen, das über mehrere Minuten hin weiter anschwillt. Der stärkere Teil hingegen dauert nur kurz und ist auch ziemlich abrupt beendet.

Kurz nach dem Beben fällt John oder einem anderen SC, falls John tot ist, auf, dass sie sich nicht weit vor der Küste Amerikas befinden. Der SC hat in Zeitungen gelesen, dass es in letzter Zeit vor Amerika, auf ihrer Route, oft Beben gegeben

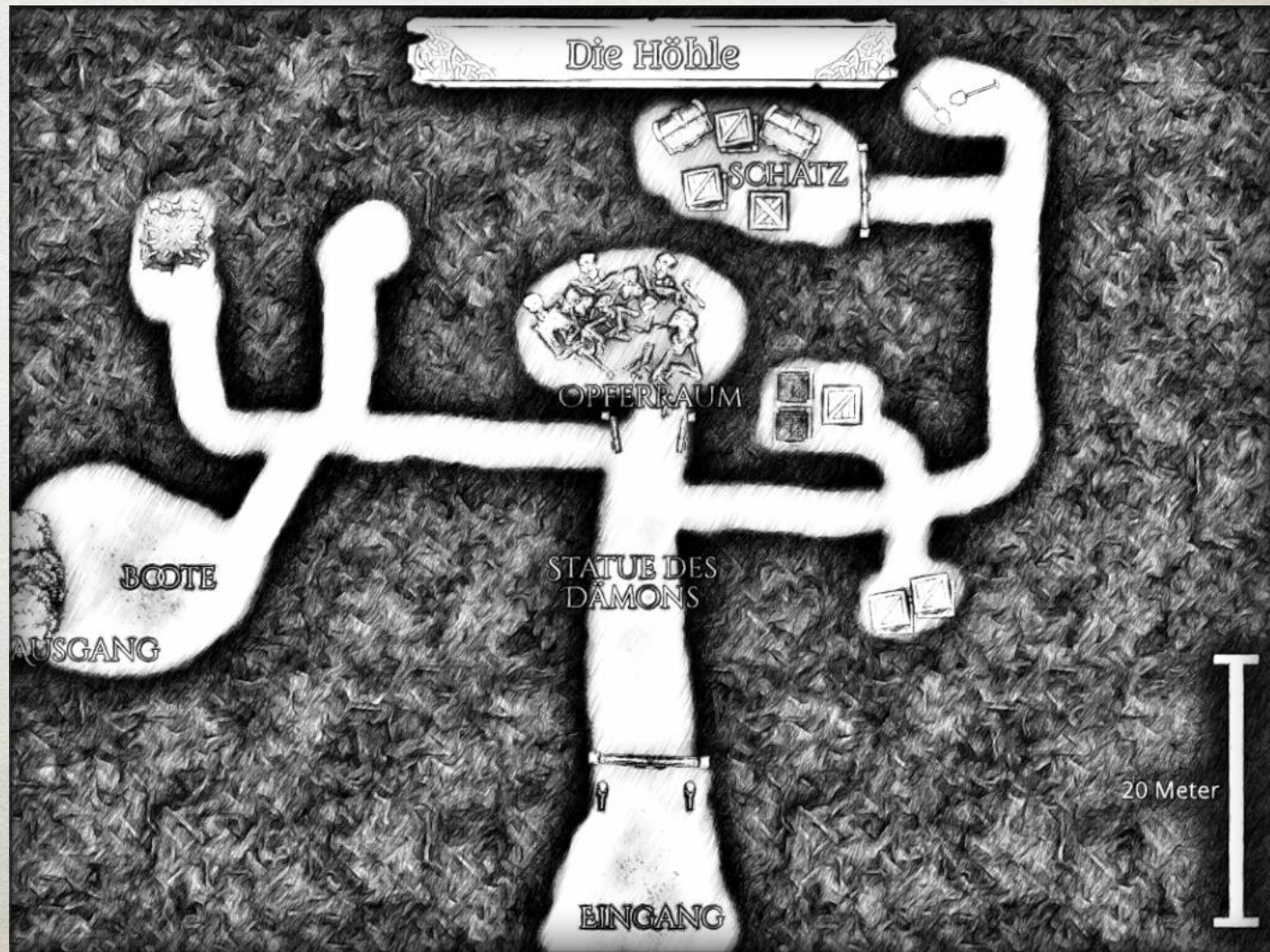
hat. So lässt sich schließen, dass sie in diesem Gebiet gelandet sind.

Etwa eine Stunde später treffen einige höhere Wellen auf die Insel, welche durch das Beben verursacht worden sind. Diese Wellen sind etwa zwei bis drei Meter hoch und laufen auch ein Stück den Fluss hoch. Sollten sich die SC nicht in Sichtweite des Meeres befinden, werden sie doch durch laute Geräusche, die beim Brechen der hohen Wellen entstehen, auf sie aufmerksam.

Spezielle Informationen

Bei der Ruine bricht im Tempel über einer der Statuen die Decke ein. Ein größerer Fels bricht heraus und zertrümmert die Statue vollständig, während an anderen Stellen nur kleinere Steine herunterfallen. Dieses Ereignis kann auch vom Turm aus beobachtet werden, der nur stark wackelt, aber dem Beben standhält.

Befinden sich die SC im Wald, könnte auch einer der Bäume umkippen.



Spielleiterinformationen

Mit einem Wurf auf ihren sechsten Sinn können die SC unmittelbar davor erahnen, dass etwas passieren wird. Sie bekommen ein mulmiges Gefühl, das ihnen empfiehlt, sich Deckung zu suchen.

Bei dem Beben wird die Brücke, sollte sie noch stehen, stark destabilisiert. Setzt jemand einen Fuß auf sie, bricht sie zusammen. Weiterhin wird durch die Zerstörung der Statue ein Dämon befreit, der in dieser eingesperrt war. Er flüchtet in eine Statue neben dem Piratenschatz in der Höhle. Diese enthält ein Juwel, an welches sich der Dämon klammert. Sollte auch dieses Juwel bzw. diese Statue zerstört werden, wird der Dämon sterben.

Zuletzt beginnt die Insel, langsam zu versinken. Das geschieht nicht offensichtlich für die SC, sondern sehr langsam. Nach und nach werden Orientierungspunkte verschwinden: Der Strand wird langsam kleiner, der Fluss breiter. Die kleine Sandbank verschwindet auch. Außerdem tritt langsam an verschiedenen Stellen Wasser aus dem Boden aus. Dadurch gelangt Salzwasser in den Fluss, wodurch das Wasser immer salziger wird, bis es schließlich ungenießbar ist. Dadurch soll Zeitdruck für die SC entstehen. Der Spielleiter entscheidet, wann welche Veränderungen auftreten. Das Wichtigste ist, dass nichts offensichtlich für die SC geschieht. Das sollte sie verwirren.

Angriff der Pflanzen

Der Dämon ist mittlerweile etwas mehr zu Sinnen gekommen. Da er von Menschen gefangen und in die Statue gebannt wurde, ist er sehr wütend. Weil die SC die einzigen Menschen auf der Insel sind, will er sie umbringen. Da er aber noch sehr geschwächt ist, übernimmt er die Kontrolle über einige Pflanzen. Ab diesem Zeitpunkt werden Äste, für die SC ohne erkennbaren Grund, auf sie einschlagen. Es können sich auch Wurzeln um ihre Füße wickeln. Das sind nur zwei Vorschläge, aber es kann noch viel mehr passieren, solange es nicht zu extrem ist. Es sollte die SC nur etwas verwirren und Handlungsdruck bringen.

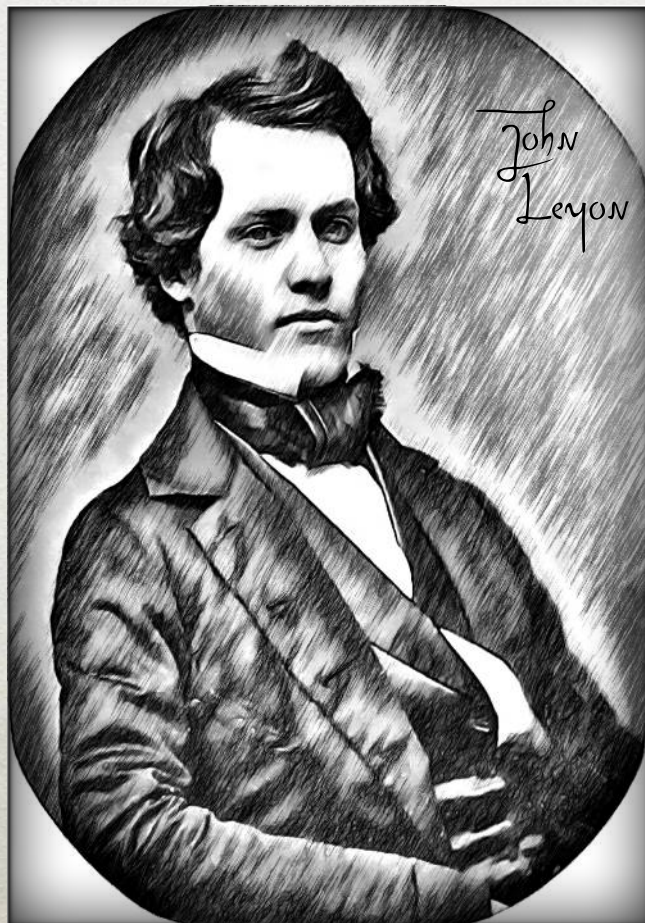
Angriff der Tiere

Nachdem er sich weiter erholt hat, schickt der Dämon Tiere auf die SC los. Das hat zur Folge, dass sie vermehrt angegrif-

fen werden. Ergibt sich eine Möglichkeit für die Tiere zu flüchten, wenn sie eine Niederlage abzeichnet, nehmen sie diese wahr. Dabei flüchten sie zur Höhle, um dort Heilung vom Dämon zu erhalten. Folgen die SC den Tieren, soll sie das zum Tal der Höhle führen, wobei diese Möglichkeit als Ausweg gedacht ist, wenn die SC das Kartenrätsel nicht lösen. Die SC können auch von kleineren Tieren angegriffen werden. Werte finden sich im Kapitel „Gegner“.

Angriff der Statuen

Der Dämon hat nun so viel Macht erlangt, dass er in der Lage ist, zwei Statuen zu erwecken. Diese zwei stehen in der Ruine und gehen von dort aus auf die SC los. Verstecken hilft diesen



nichts, da sie sich nicht vor dem Dämon und so nicht vor den Statuen verstecken können.

Das Ende

Die SC befinden sich östlich von Amerika. Lebt John noch, kann ihm das einfallen. Ansonsten können die SC auch einen Geistesblitz bekommen. Entscheiden sie sich, nach Westen zu rudern, werden sie bald auf ein Schiff treffen. Auch wenn sie so umhertreiben, können sie eingesammelt werden. Die Seeleute werden sie freundlich aufnehmen und an Land bringen. Sie haben bereits von dem Schiffsunglück gehört. Es gab keine Überlebenden, daher werden sie umso überraschter von der Geschichte der SC sein. Die Sache mit der Insel und lebenden Statuen werden sie den SC nicht abnehmen. Da die Insel versunken ist, gibt es auch keine Beweise mehr. An Land werden den SC noch einige Fragen zum Schiffsunglück gestellt, wobei alles, was mit Dämonen zu tun hat, belächelt wird. Danach lässt man die SC ihres Weges gehen.

Gegner

Piranha

Durch das Fehlen natürlicher Fressfeinde sind die Piranhas auf der Insel groß und fett geworden. Viele Piranhas gibt es nicht. Sie lauern an verschiedenen Stellen im Fluss und greifen alles an, was ihr Revier betritt.

LP: 5, AP: 3, Intelligenz: 30

Biss:+9 (1W6+2 Schaden)

Ausweichen: +9, Tarnen: +5

Spinne

Auch die Spinnen sind um einiges größer als normal. Sie ernähren sich von Tieren, die sie in ihren großen Netzen fangen und sind sehr aggressiv gegenüber anderen Lebewesen.

LP: 8, AP: 6, Intelligenz: 25

Biss:+7 (1W6 Schaden), Schlag:+5 (1W6 Schaden)

Ausweichen: +11, Abwehren: +8

Steinerner Krieger

Diese Statuen stellen einen Krieger mit einer Axt dar. Das Gesicht ist mit einem Helm bedeckt und in einer Hand halten sie eine Axt. Der muskulöse Oberkörper ist unbedeckt, im Gegensatz zu den Beinen, die von einer Hose bedeckt sind.

LP: 25, AP: 20, Intelligenz: 20
Ausweichen: +4, Abwehr: +10
Axt: +7 (2W6 Schaden), Faust: +8 (1W6 Schaden)

Schlange

Die Schlange ist etwa einen Meter lang und grün. Dadurch kann sie optisch perfekt mit den Pflanzen in ihrer Umgebung verschmelzen. Ihr Gift ist aber nicht tödlich, sondern verursacht nur ein Schwächegefühl.

LP: 3, AP: 4, Intelligenz: 40
Biss: +7 (1W6 Schaden, Gift+8)
Ausweichen: +12, Tarnen: +3

Hase

Mögliche Werte für einen Hasen:

LP: 4, AP: 3, Intelligenz: 25
Ausweichen: +14

Vogel

Mögliche Werte für einen Singvogel:

LP: 3, AP: 2, Intelligenz: 15
Ausweichen: +16

Bergaffe

Diese Affen leben in Höhlen und Nischen in den Bergen. Sie werden die SC nicht an sich heranlassen, sondern sie werden sie mit Steinen bewerfen.

LP: 7, AP: 8, Intelligenz: 55
Werfen: +6 (1W6-1 Schaden)
Ausweichen: +11

Kleiner Wolf

Diese kleine Version eines Wolfes (wiegt halb so viel wie ein normaler Wolf) lässt sich an vielen Stellen auf der Insel fin-

den. Er ist relativ aggressiv und meistens mit Artgenossen im Rudel unterwegs.

LP: 6, AP: 8, Intelligenz: 60
Biss: +6 (1W6+1 Schaden)
Ausweichen: +12

Statue des Dämons

Diese Statue stellt auch einen Krieger da, nur dass dieser statt einer Axt zwei Kurzschwerter trägt. Ansonsten trägt sie einen Helm mit Visier. Der Oberkörper ist frei und wird von Schriftzeichen bedeckt. Vorne in der Brust befindet sich ein Gitter mit sehr kleinen Löchern. Hinter diesem kann man einen roten Edelstein von doppelter Faustgröße glühen sehen. Wird dieser Stein zerstört, hört die Statue sofort auf, sich zu bewegen und ist so besiegt.

LP: 40, LP Edelstein: 9, AP: 40, Intelligenz: 84
Waffenfertigkeiten
Schlagen: +9 (1W6 Schaden), Schwert: +7 (2W6 Schaden)
Ausweichen: +6, Abwehren: +8

John Lemon

John stammt aus einer wohlhabenden Familie. Er ist an Archäologie interessiert und wollte sich im Urwald in Amerika einige Tempel ansehen. Er ist ein guter Redner, hat aber einen unglaublich schlechten Orientierungssinn. Zudem ist er ein sehr empfindlicher Charakter, der schon bei dem kleinsten Kratzer durchdreht. Insgesamt kann er sehr anstrengend sein, aber er kann auch gut Zusammenhänge erkennen und den SC so eine Hilfe sein.

Durch seine Verletzungen sind seine Lebenspunkte auf aktuell vier gesunken. In seiner Tasche befindet sich in einem kleinen klappbaren Taschenspiegel ein Bild von ihm.

Grundeigenschaften

Lebenspunkte: 11
Ausdauerpunkte: 12
Stärke: 75
Geschicklichkeit: 80
Gewandtheit: 70
Konstitution: 83

Intelligenz: 97
Mediales Talent: 76
Willenskraft: 68
Selbstbeherrschung: 62
Persönliche Ausstrahlung: 89
Aussehen: 92

Sinne

Sehen: +8
Hören: +8
Riechen: +6
Schmecken: +8
Tasten: +8
Sechster Sinn: +4

Fertigkeiten

Geschichte: +9
Ureinwohner: +9
Archäologie: +7
Kampftaktik: +4

Waffenfertigkeiten

Boxen: +6
Raufen: +7
Abwehr: +12
Ausweichen: +12

Sprachen

Englisch: +19/+19

Ausrüstung

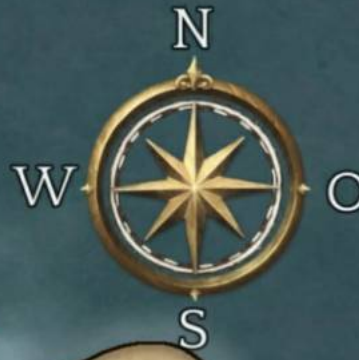
gute Kleidung
zwei mit Diamanten besetzte Ringe
Taschenspiegel
Stiefel
Notizbuch mit Stift
Taschenuhr



Karte aus dem
Piratenlager
zum Einsetzen



Sandbank



Start der Spieler

Bucht

Wachturm

Ruine

See

Tal 2

Ausgang
Höhle

Höhle

Tal 1

Reste
Siedlung

Piratenlager

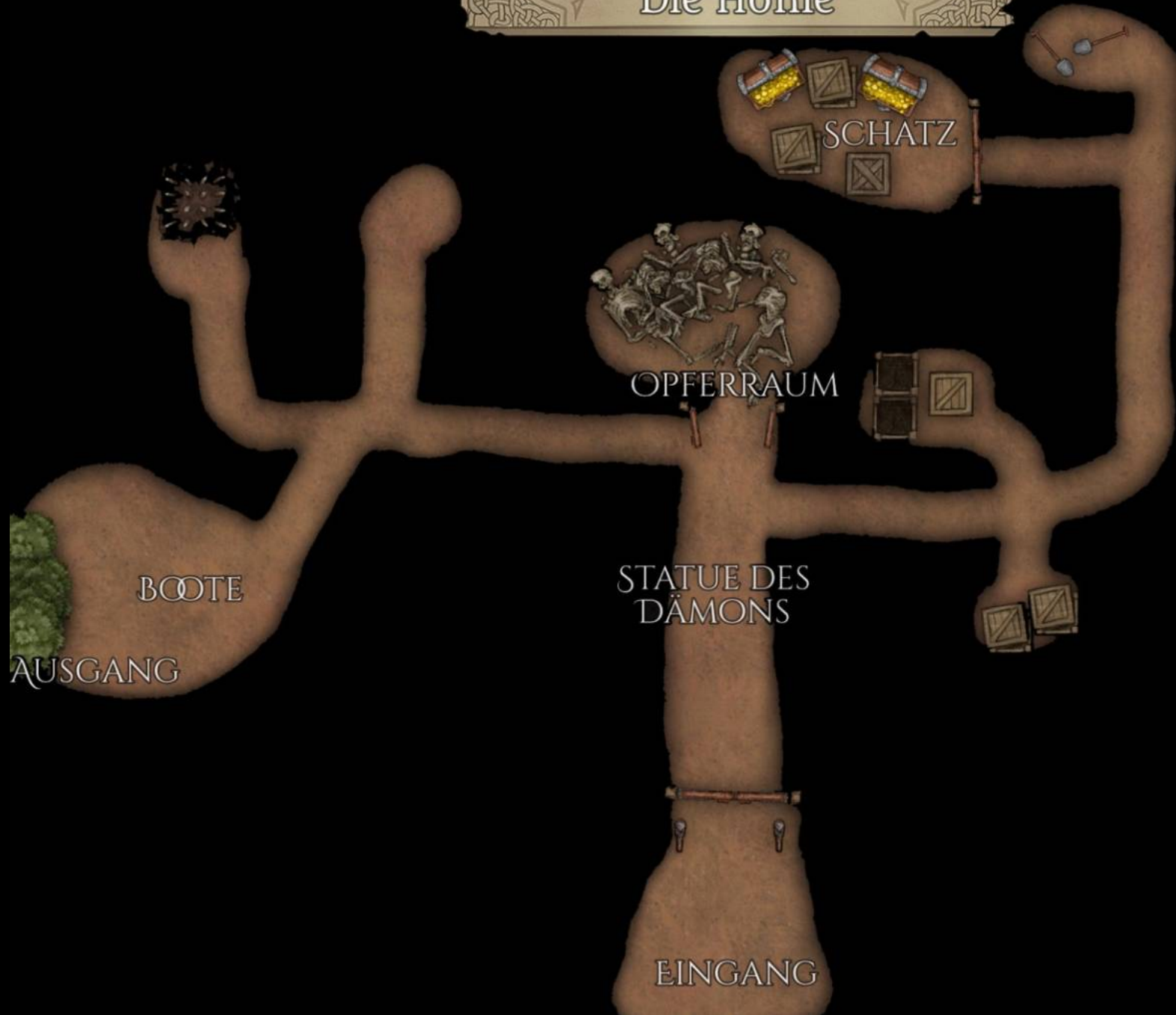
Brücke

Karte für
den Spielleiter



Karte aus dem Wachturm
zum Einsetzen

Die Höhle



20 Meter