



# Das Schwarze Auge

## Das Dorf der Vergessenen

Ein DSA-Abenteuer für 6 und mehr Helden mit mittlerer Erfahrung

Von  
Volker „Pregus“ Zaum

# Das Dorf der Vergessenen

## Inhaltsverzeichnis:

1.	Die Entführung .....	3
2.	Der Hafen .....	3
2.1.	Die 'Perle von Riva' .....	3
3.	Die 'Sturmbräut' .....	4
4.	Der Sturm .....	4
5.	Die Insel.....	4
6.	Gestrandet.....	5
7.	Das Dorf der Vergessenen.....	6
7.1.	Das Handwerk im Dorf.....	7
7.1.1.	Der Näher.....	7
7.1.2.	Der Gerber .....	7
7.1.3.	Die Heilerin.....	8
7.1.4.	Der Färber .....	9
7.1.5.	Der Werkzeugmacher.....	9
7.1.6.	Der Bootsbauer .....	9
7.1.7.	Die Fischerin .....	9
7.1.8.	Der Zimmermann .....	9
7.1.9.	Die Köchin.....	9
7.1.10.	Die Fallenbauerin.....	10
7.1.11.	Der Steinmetz.....	10
7.1.12.	Die Bäuerin.....	10
7.1.13.	Der Topfmacher .....	10
8.	Das Tor Im Berg.....	10
9.	Die Schlucht .....	11
9.1.	Ein Drache .....	11
9.2.	Der Schatz .....	11
9.3.	Ein Brunnen .....	13
10.	Der Inselhafen Krokhal .....	14
11.	Die Heimfahrt .....	15
12.	Anhang .....	15
12.1.	Übersicht der Münzen .....	15
12.2.	Namen .....	15
12.2.1.	Auf dem Sklavenhändlerschiff 'Perle von Riva'.....	15
12.2.2.	Auf der 'Sturmbräut' .....	15
12.3.	Weiteres Material .....	16
12.4.	Übersicht der Abbildungen .....	17
12.5.	Übersicht der Tabellen.....	17

## 1. Die Entführung

Die Abenteurer sind in Blakenhaven angekommen und suchen sich eine Unterkunft. Im „Gasthof zur silbernen Seeschlange“ gibt es günstige Einzelzimmer mit Waschgelegenheit. Der Schlafsaal ist belegt, oder existiert nicht.

In der Gaststube sitzen 3 Seeleute von der 'Perle von Riva'. Sie arbeiten auf einem Schiff für Sklaventransporte und freuen sich endlich mal unter vernünftige Menschen zu kommen. Diese 3 Seeleute beginnen ein Trinkgelage mit den 3 Abenteurern und versuchen Ihr Vertrauen zu gewinnen. Je nach Anzahl der getrunkenen Getränke, hängt es ab, wie die Sinnesschärfe des jeweiligen Abenteurers eingeschränkt ist. *Vorschlag: Jeder Schnaps -2, jedes Bier -1.*

Nachdem die Abenteurer sich schlafen gelegt haben entscheidet der Würfel, wer (vielleicht 2-3) entführt wird. Entführung muss plausibel sein. Mit einem Forscher kann kaum jemand etwas anfangen. Darum auf Krieger oder Tänzerinnen, etc. konzentrieren. Die anderen Abenteurer sollten die Entführung nicht bemerken. Falls jemand auf eine Sinnesschärfeprobe besteht, diese um Anzahl getrunkenen Getränke verschärfen. Die 3 Seeleute könnten auch Schlafmittel untergemischt haben.

## 2. Der Hafen

Nachdem die anderen Teilnehmer aufwachen bekommen sie mit, dass die Freunde fehlen. Wenn sich einer den Namen des Schiffes gemerkt hat, können sie sich im Hafen durchfragen (z.B. Hafenmeister, der Gebühren für jedes angelegte Schiff erhebt). Ansonsten durchfragen, welches Schiff des Nachts den Hafen verlassen hat oder sonst irgendwie auffällig war. Die 'Perle von Riva' hat Mitternacht den Hafen verlassen und hat somit auch einen großen Vorsprung. Der Golf von Riva liegt im Norden Aventuriens. Vermutlich sollen die Gefangenen dort an Orks, zur Unterhaltung, verkauft werden.

Es liegen zwei weitere Schiffe im Hafen. Ein Kriegs- und ein Handelsschiff (welches ent- und beladen wird).

Das einzige Schiff, das angeworben werden kann ist die 'Sturmbräut', das Kriegsschiff. Haben die Abenteurer noch genug Geld, kostet die Überfahrt viel, da ein Umweg gemacht werden muss. Ansonsten anbieten mitzunehmen in den Nordwesten Aventuriens. Von dort dauert es eine nicht bekannte Anzahl von Tagen bis zum Golf von Riva.

Über Land wären die Abenteurer mindestens das 4-fache der Zeit unterwegs.

### 2.1. Die 'Perle von Riva'

Die Entführten wachen auf dem Schiff im Schiffsrumpf auf und sehen, dass sie mit einigen anderen an eine durchgehende Kette gekettet wurden. Am Schwanken des Schiffes kann eventuell erkennen, dass das Schiff schon auf dem Meer ist (oder gerade an der Hafenausfahrt). Draußen ist es nach Dunkel, es dämmt gerade.

Am Ende des Schiffes gibt es eine Öffnung oberhalb des Ruders. Dort kann das ‚Geschäft‘ erledigt werden. Es liegt überall Stroh aus.

Die Beiden Enden der Kette gehen durch die Luke nach oben und sind dort um den Mast rum und mit einem Schloss verbunden. Das Schloss ist sehr grob und mit entsprechenden Mittel zu öffnen, allerdings gibt es auf Deck immer eine Wache.

2 Mal am Tag kommt der Schiffskoch vorbei und bringt einen Sud zum Essen, gemacht aus Kartoffelschalen, abgenagten Knochenresten und ähnlichem. Bei stärkerem Seegang tropft durch die Planken an einer Stelle Süßwasser durch. Dieses schwappt aus einem Fass, welches auf Deck steht und immer wieder aufgefüllt wird.

Das Gepäck der Gefangenen liegt am anderen Ende im Schiffsrumpf, ist erreichbar, scheint aber schon durchwühlt worden zu sein (*Entweder von der Besatzung oder den anderen Gefangenen. Meister kann so entscheiden, ob Ausrüstungsgegenstände weg sind oder nicht.*)

### 3. Die 'Sturmbraut'

Die 'Sturmbraut' ist ein schönes Schiff und in hervorragenden Zustand. Schon wenn man es betritt merkt man, dass der Kapitän seine Mannschaft im Griff hat. Die Sturmbraut ist sehr schnell und gut bewaffnet. Auf jeder Seite sieht man 4 Kanonenklappen. Besatzung siehe im Anhang.

### 4. Der Sturm

Die 'Sturmbraut' hat die 'Perle von Riva' eingeholt und fängt an die Kanonen zu laden. Doch es zieht ein Sturm auf. Mehrere Windhosen bilden sich vom Wasser in den Himmel und die See wird immer stürmischer. Die Schiffe bewegen sich ohne Kontrolle nachdem einige Segel zerfetzt sind und auf der 'Perle von Riva' der Mast gebrochen ist. Irgendwann kommt es zu Zusammenstoß und die Schiffe sinken. Die Gefangenen können sich befreien, da die Kette sich durch den zerstörten Mast gelöst hat. Es ist ein wildes Durcheinander. Schreie und auch teilweise Kämpfe zwischen den Beiden Besatzungen. Irgendwann verlieren alle Ihre Besinnung.

### 5. Die Insel

Der Berg wächst zu beiden Seiten in das Meer hinein. Die Felswände sind überall dermaßen steil und das Gestein so lose, dass ein Übersteigen nicht möglich ist.

Das Dorf der Gestrandeten liegt im Norden, der Hafen im Süden. Im Nordosten scheint es mal eine Durchfahrt gegeben zu haben. Dort ist allerdings ein großer Teil des Gebirges in das Meer gestürzt. Es ist nicht möglich über diesen Geröllhaufen ein Boot zu ziehen.

Überfliegen der Insel ist kein Problem. Im Anhang ist eine Zeichnung aus der Vogelperspektive.



Abbildung 1: Die Insel

## 6. Gestrandet

Die Abenteurer finden sich am Strand wieder oder in der Stadt (sie wurden von den Bewohnern ins Dorf gebracht und gepflegt).

Die Kleidung ist total zerrissen und wird durch die Dorfbewohner durch gut erhaltene Piratenkluft ersetzt. Im Dorf gibt es Näher, Färber, etc. die wieder neue Kleidung herstellen oder auch reparieren können.

Zwischen Küste und Waldrand auf der Nordseite der Insel können die Abenteurer später einen kleinen Teil Ihrer Ausrüstung wiederfinden. Sie finden alles das, was man am Ende des Abenteuers sicherlich nicht im Hafen auf der anderen Seite der Insel kaufen kann. Z.B. Hexenbesen und Forscherausrüstung. Unter anderem kann man sich überlegen, ob die Waffen nicht zu schwer waren und im Meer versunken sind. Wer in der Bucht taucht (vielleicht mit dem Fischerboot ein bisschen heraus fährt) kann einen weiteren Teil wiederfinden (in der Hauptsache schwerere Dinge, wie Rüstung, etc.).

In der Bucht gibt es eine leichte Strömung von Nord-West nach Ost am Wald vorbei und durch den Geröllberg im Osten.

## 7. Das Dorf der Vergessenen

Die Häuser sind nach Piratenart gebaut worden. Um das Dorf herum stehen Palisaden. Diese sind sehr zerfallen und dienen den Kinder zum spielen. In der Vergangenheit, als das Dorf noch über dem Wasserwege angegriffen werden konnte, waren diese notwendig, haben heute aber keine Funktion mehr.

Es gab wohl vor langer Zeit eine Durchfahrt bei den Klippen Nähe des Berges (im Nordosten), doch irgendwann hatte der Pirat „Goldbart“ die Zufahrt sichern wollen und hat einen Teil des Berges gesprengt/beschossen und damit war das Dorf von der Außenwelt abgeschlossen. Die Dorfbewohner sind Piraten (Rest der Mannschaft) und sitzen seit 19 Götterläufen fest. Es gab wohl jemanden, eine Baronin (auch schiffbrüchig), welche eines Tages verschwunden war. Keiner weiß wie. Sie hat sich für Ihre Dienste an den Männern bezahlen lassen. Ihre Münzen (s. u.) hat man an der Bergwand gefunden (Falls die Abenteurer sich die Wand zu früh anschauen, sollten sie die Löcher in der Wand, siehe auch Kapitel „Das Tor Im Berg“, noch nicht finden). Das in dem Dorf mit Münzen gehandelt wird, sollten die Abenteurer erst Stück für Stück mit bekommen.

Es soll auf der Insel noch einen Piratenschatz geben und auf der anderen Seite, im Süden, ein kleiner Hafen. Die Felsen sind zu steil, die Klippen und eine starke Strömung Richtung Insel verhindern ein Entkommen. und die Bewohner fühlen sich sehr wohl. Deswegen hat noch niemand versucht einen Ausweg zu finden.

Es gibt eine eigene Währung. Die Piraten hatten in einer Hütte eine kleine Truhe mit Münzen (siehe Anhang) gefunden. Die Münzen hat man nie zuvor gesehen. Es sind Symbole drauf, die sich abheben (starke Erhebungen, die man gut fühlen kann). Sie sind ziemlich groß, ungefähr 4 Finger breit. Die Piraten haben den Münzen unterschiedliche Wertungen gegeben und sich somit ein Leben ähnlich dem Rest der Welt gegeben. Wenn mal wirklich einer nicht arbeiten kann wird er natürlich durchgefüttert. Man weiß aber nicht, was die Zukunft bringt. Den Wert der Münzen kennt man auch nicht. Sie könnten ja einen enormen Wert haben und um ein gerechtes Aufteilen dieser Münzen zu ermöglichen hat man diese als Währung eingeführt. Je mehr einer für das Dorf tut, für die Gemeinschaft tut, um so mehr hat er auch in der Tasche, falls mal irgendwann die Möglichkeit besteht in die Heimat zu kommen.

Den Dorfbewohnern wurden damals einige Tiere zurückgelassen (Pferde, Schweine, Hühner), die durch Zucht vermehrt wurden.

Es gibt Felder und einen Wald. In der Siedlung gibt es einen Brunnen zum Wasserholen.

Zur Begrüßung der Abenteurer wird ein kleines Fest veranstaltet. Die Inselbewohner haben einen etwas schrägen Humor und den Abenteurer wird als erstes etwas richtig Ekeliges serviert. Es gibt diverse Plagen, wie Affen im nahegelegenen Wald, sowie Schlangen und Ratten in den Feldern. Die Schlangen sind nicht giftig, aber fressen die Ernte. Nun ist Selbstbeherrschung gefragt, oder auch nicht. Die Inselbewohner haben auf jeden Fall etwas zu lachen. Sie selber essen auf jeden Fall mit. In folgender Reihenfolge wird aufgetischt:

- Ganze gekochte Schlange. Braune ziemlich feste Haut, die nicht mitgegessen werden muss. Das tranchieren wird aber schon ein Spaß. ca. einen halben Schritte lang, Unterarmdick und spiralförmig aufgerollt auf einem Speiß.
- püriertes Affenhirn mit ganzen Augen, obendrauf eine Frucht ähnlich Blaubeeren, so dass man das pürierten noch nicht sieht. Serviert im Affenkopf. Wenn die Schädeldecke gelüftet wird, sieht man erst die lecker gesüßten Beeren.
- Rattenfilet. kleine Stücke sehr lecker gewürzten Fleisches. Man kann den Abenteurer erst mal vorenthalten was sie bekommen. Die marinierten Rattenschwänze gibt es als Beilage dazu.

Danach kommt dann Spanferkel, Kartoffeln ohne Ende, Obst und vieles mehr.

## 7.1. Das Handwerk im Dorf

Die Abenteurer müssen sich am Dorfleben beteiligen und verschiedene Tätigkeiten übernehmen. Am Ende des Abenteuers (oder wenn die Abenteurer ins Gebirge kommen) können verschiedene Talente vom Meister gesteigert werden. Die Möglichkeiten der Talentsteigerungen stehen jeweils am Ende der nächsten Unterkapitel zu den verschiedenen Handwerkstätigkeiten. Die Steigerung der Talente sollte abhängen, von der schon vorhandenen Höhe:

Bei nicht vorhanden Talent -> Aktivieren mit 2.

Bei 0-2 = +3

bei 3-6 = +2

Darüber = +1

Abends können sich die Abenteurer gemeinsam unterhalten und austauschen. Vielleicht hat Einer eine Idee um den anderen zu helfen, sein Produkt zu verbessern oder um dessen Produktivität zu steigern.

Die Bezahlung richtet sich nach Mühe und wie gut die Tätigkeit ausgeführt wurde. Für besondere Leistungen gibt es die Münze Nr. 1 (siehe Anhang „12.1 Übersicht der Münzen“) und sonst je nach Abstufung Münze Nummer 2 bis 4. Mehr Münzen geben am Ende mehr Reichtum.

Jeder Abenteurer sollte erzählen, wie er das eine oder andere durchführt. So kann sich auch der Meister mal zurücklehnen und nur einschreiten, wenn er meint, dass eine Probe gewürfelt werden muss.

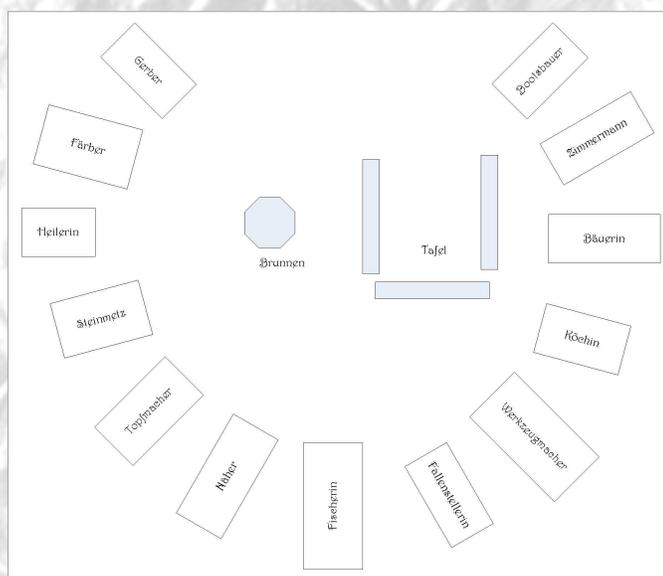


Abbildung 2 : Die Inselfiedlung

### 7.1.1. Der Näher

Neben den alltäglichen Reparaturen, könnte neue Kleidung entworfen werden.

Name: Garulf

Mögliche Proben: Geschicklichkeit, schneiden

Talentsteigerungen: schneiden.

### 7.1.2. Der Gerber

Wenn der Bauer die Schafe schlachtet, bringt er die Felle. Aus denen muss das restliche Fleisch, vorsichtig mit einem unscharfen Metallmesser geschabt (gerben) werden. Danach reinigen und zum trocknen aufhängen. Nach dem Trocknen die Felle ordentlich ausbürsten (*Allergien simulieren?*). Des Weiteren wird beim Gerber aus der Tierhaut neugeborener Lämmer (oder bei der Geburt gestorbener) Pergament hergestellt. Vor dem Gerben muss die Haut in eine Kalklösung gelegt werden (*Vorsicht mit den Händen, am Rohkalk können die verbrennen*).

Name: Torfin

Mögliche Proben: Selbstbeherrschung, Ausdauer

Talentsteigerungen: Webkunst, Lederarbeiten, Gerber/Kürschner

### 7.1.3. Die Heilerin

Kräuter müssen gesucht werden. Darunter: (auf jedes Probe würfeln).

Name	Beschreibung		Pflanzenkunde erschwert um
<b>ARGANWURZEL</b>	Der gedrungene Arganstrauch mit seinen kleinen, länglichen und auffällig Blaustichigen Blättern wächst gern an schattigen und feuchten Standorten. Je Frischer die Wurzel ist desto stärker sind die lebensfoerdrnden Wirkungen der Pflanze , die als Heilmittel gegen jedes Übel eingesetzt werden kann. Am besten wird die Wurzel roh verzehrt, jedoch ist es auch möglich, einen Absud zuzubereiten der sich etwa zwei Wochen hält, jedoch eine geringere Wirkung aufweist	Frische Alganwurzel gibt 1W20+10 LP Zurück., Absud der Pflanze gibt 2W6+3 LP	12
<b>CHONCHINIS</b>	Unter dem Namen Chonschinis kennen wir eine Pflanze mit ledrigen, fast auf dem Boden liegenden, dunkelgrünen Blättern in deren Mitte eine Blassrosa Blütendolde entspringt. Die ledrigen Blätter werden leicht angeritzt und auf Brand- oder Ätzenden gelegt, wo sie deutliche Schmerzlinderung bringen. Will man Chonchinis weiterverarbeiten, empfiehlt es sich, die Blätter im Efferd zu ernten, weil sie dann die größte Menge der Heilkräftigen Milch enthalten. Diese läßt man aus den angeritzten Blättern tropfen mischt sie mit einer Salbengrundlage (und vielleicht etwas Wirselkraut) und erhält so eine Brandsalbe, die sich etwa zwei Jahre lang hält, wenn man sie in einem geschlossenen Tiegel aufbewahrt!	Auf Brand- oder Ätzwunden gelegt bringt Chonchinis 5 LP Der Saft ist Grundlage für Brandsalben	6
<b>DONF</b>	Diese Sumpfpflanze besteht fast nur aus einem ein Schritt langen, fingerdicken Stengel und einer einzigen, violetten Blüte. Der Stengel enthält viele Heilkräftige Stoffe und sollte unverarbeitet gegessen werden. Da dies meist nicht möglich ist, findet man in Apotheken häufig Donfstengel die in Alkohol eingelegt und in einem Licht- u. Luftdichten Gefäß verpackt sind. Bei dieser Aufbewahrungsart hält sich DONF etwa ein Jahr lang.	Gegen verschiedene Krankheiten (besonders Paralyse u. Sumpffieber)	9
<b>ROTE PFEILBLÜTE</b>	Dieses Schlingkraut welches sich häufig an tropischen Bäumen befindet, wird wegen seiner Starken, heilkräftigen Wirkung geschätzt. Die Roten Lanzettförmigen Blüten sind der einzige Teil der Pflanze, der zu Heilzwecken verwendet wird. Die Blüten können sowohl frisch als auch getrocknet zu einem Aufguß verarbeitet werden. Getrocknete Blüten halten sich etwa sechs Monate lang. Wird der Aufguß mit Orazal und Alkohol versetzt, so kann er zwei Jahre lang aufbewahrt werden.	Ein Tee aus 3 Blüten bringt 3W+2 LP	10
<b>TARNELE</b>	Die Tarnele ähnelt dem Löwenzahn, blüht aber während der Monate Ingerimm bis Travia leuchtend rot. Sie gedeiht fast überall, im Schatten jedoch besser als in der Vollen Sonne. Aus den Zerriebenen Blättern und Stengeln (die von einer frisch geernteten BLUEHENDEN Pflanze stammen Museen) kann eine Heilkräftige Salbe bereitet werden, die je nach Können des Herstellers bis zu 18 Monate haltbar ist. (Der Hersteller legt eine Alchimie <i>PROBE</i> ab. Die überschüssigen Talentpunkte geben an, wie lange sich die Salbe ohne Wirkungsverlust hält).	Auf Wunden aufgetragen wirkt die Salbe schmerzlindernd und Heilkräftig, zur nächtlichen Regeneration oder zum Ergebnis einer Heilkunde- <i>PROBE</i> kann ein zusätzlicher LP addiert	4
<b>WIRSELKRAUT</b>	Diese ausgesprochen unscheinbare Graspflanze mit ihren Fingerbreiten, grünweißen Blättern ist in ganz Asgan der Begriff Für Heilpflanzen geworden. Die Pflanze findet sich in fast allen Grasländern, am häufigsten jedoch auf trockenen , etwas sandigen Böden. Das Gras muß unbehandelt auf eine offene Wunde gelegt werden um seine volle Wirkung zu entfalten. Wirselkraut ist auch häufig Grundlage vieler käuflicher Heilsalben und Tränke	Stoppt Blutungen, gibt 10 LP zurück	4

**Tabelle 1: Übersicht der Heilkräuter**

Zwischenzeitlich kommen immer mal wieder Bewohner mit kleinen und größeren Zipperlein. Oft sind es persönliche Probleme und es muss Trost gespendet oder einen Tipp gegeben werden.  
Name: Norhild

Alter: 24 Jahre

Mögliche Proben: Alchemie, Natur-/Pflanzenkunde, Orientierung, Menschenkenntnis

Talentsteigerungen: Heilkunde Wunden, Heilkunde Seele, Heilkunde Krankheiten

#### 7.1.4. Der Färbler

Stoffe müssen verschieden eingefärbt werden. Die Lauge stinkt fürchterlich. Wer sich nicht beherrschen kann, ist für den Job nicht zu gebrauchen. Die Lauge ist eine Mischung aus Alkohol und einer Frucht (gelb Birnenförmig und Überreif), die beim sammeln schon stinkt. Der Alkohol wird aus Getreide hergestellt.

Name: Ottaran

Mögliche Proben und Talentsteigerungen: Selbstbeherrschung, Schnaps brennen, Alchemie

#### 7.1.5. Der Werkzeugmacher

Der Steinmetz liefert erhaltiges Metall. In einer Esse wird dieses geschmolzen und danach in Formen (für Messer, Schalen, Werkzeuge) gegossen. Werkzeuge (z.B. Hammer, Meisel, Spitzhacke, Besteck, usw.) werden danach noch geschmiedet. Ab und zu muss auch mal ein Hufeisen erneuert werden. Des weitem werden Nägel gegossen.

Name: Garsvir

Mögliche Proben: Kraft

Talentsteigerungen: Metallguss, Grobschmied, Feinmechanik

#### 7.1.6. Der Bootsbauer

Innerhalb der Bucht kann gefischt werden. Das ist eines der Grundnahrungsmittel. Da nun zusätzliche Münder gestopft werden müssen, ist es wichtig mehr Boote zu haben.

Name: Eirik

Alter: 29 Jahre

Mögliche Proben: Kraft, Ausdauer, Holzbearbeitung,

Talentsteigerungen: Schiffbau, Mechanik, Holzbearbeitung

#### 7.1.7. Die Fischerin

Es gibt verschiedene Sorten von Fischen. Sehr früh am Morgen wird ausgefahren um kleine Fische mit den Netzen zu fangen. Hier ist Kraft und Kondition gefragt. Danach werden diese Fische gepökelt und in der Sonne zum trocknen aufgehängt. Diese dienen der Vorratshaltung.

Am Nachmittag geht es dann noch mal raus um min. 5 große Brocken für das Abendessen zu besorgen. Abends Netze reparieren.

Dem Abenteurer werden einige Grundlagen zur Seefahrt erzählt (Backbord ist links, da man seitlich zum Steuerrad stand und mit dem Rücken (Back) nach links). Später noch mal abfragen!

Name: Hjalla

Mögliche Proben: Geschicklichkeit, Fischen/Angeln

Talentsteigerungen: Boote fahren, Seefahrt, Seefischerei, Fischen/Angeln

#### 7.1.8. Der Zimmermann

Mehrere Abenteurer müssen helfen Hütten zu bauen. Unter anderem ein weiteres Vorratslager. Das Holz muss bearbeitet werden, schätzen und Augenmass ist gefragt.

Name: Yngvar

Mögliche Proben: Geschicklichkeit, Fischen/Angeln

Talentsteigerungen: Holzbearbeitung, Zimmermann, Baukunst

#### 7.1.9. Die Köchin

Getreide malen, Brot und Gebäck backen.

Name: Swafnild und Askra

Mögliche Proben: Kochen

Talentsteigerungen: Kochen, Fleischer, Hauswirtschaft

#### 7.1.10. Die Fallenzbauerin

Es müssen jede Menge Fallen gebaut werden für die Ratten in den Feldern, sowie für die Affen und Schlangen. Es sind Ideen gefragt, wie man diese Fallen am besten konstruieren kann.

Mehrmals am Tag müssen alle Fallen abgelaufen werden.

Name: Angrima

Mögliche Proben: Fingerfertigkeit, Holzbearbeitung und Feinmechanik, Kondition/Konstitution

Talentsteigerungen: Abrichten, Tierkunde

#### 7.1.11. Der Steinmetz

Im Gebirge, nicht weit von der Siedlung weg, gibt es einen kleinen Steinbruch (siehe Zeichnung der Insel). Es werden verschiedene Erze und Metalle zu Tage gefördert. Kann sich der Mitspieler im Gewirr der Gänge orientieren? Immer genug Öl in der Lampe? Nie in der Grube anzünden, wegen Explosionsgefahr. Es werden auch Salpeter- und Schwefeladern (Probe auf Mineralkunde) gefunden. Manche (Durch-)Gänge sind so eng, das man kriechen muss. Die Decke sollte dabei nicht berührt werden, da sonst alles einstürzt.

Weiterhin werden Kalk und Kohle(zum Zeichnen) auf Wunsch gefördert.

Name: Torlief

Mögliche Proben: Platzangst, Kraft, Gewandtheit, Orientierung

Talentsteigerungen: Bergbau, Orientierung

#### 7.1.12. Die Bäuerin

Alles was auf dem Feld und beim Tiere hüten anfällt. (*sähen, schlachten, pflügen, ernten, etc.*)

Name: Ottarenja

Mögliche Proben: Konstitution, Pflanzenkunde, Geschicklichkeit.

Talentsteigerungen: Viehzucht, Ackerbau

#### 7.1.13. Der Topfmacher

Im Westen, dicht am Berg, gibt es ein gebuddeltes Loch. Hier wird Ton gefördert.

Nach dem Fördern wird der Ton eingelagert in einem geschlossenen Raum und muss feucht gehalten werden. Nun kann er bearbeitet werden. Auf einem Tisch werden Krüge und Schalen gefertigt.

Name: Tjall

Alter: 43

Mögliche Proben: Körperkraft, Konstitution, Fingerfertigkeit

Talentsteigerungen: töpfern, malen und zeichnen

## 8. Das Tor im Berg

Die Nordflanke des Berges verbirgt ein Tor. Dieses Tor führt zu in eine Schlucht und ist durch einen komplizierten Mechanismus gesichert. In der Bergwand gibt es vier Löcher (für jeden Typ Münze eins). In den Löchern fühlt man Vertiefungen. Bei sehr sensiblem vorgehen fühlt der Abenteurer das Muster und kann eventuell erkennen, dass es mit denen auf den Münzen übereinstimmt. Platziert man eine Münze in der Vertiefung, wird die Hand umklammert und man kann sie nicht mehr lösen. Nimmt man die Münze wieder heraus, löst sich auch die Klammer. Das reindrücken der Münze erfordert etwas Druck, dadurch wird der Mechanismus der Klammer ausgelöst. Man kann die Münze nicht einfach wieder herausziehen, sondern muss wieder auf die diese drücken und Klammer und Münze werden wieder frei gegeben (ähnlich wie ein Lichttaster, an/aus). Sind alle Münzen platziert und reingedrückt, öffnet sich links von dem Mechanismus der Berg und alle Hände werden wieder freigegeben. Die Lianen, die mit der zeit davor gewachsen sind, zerreißen. Es wird eine breite Höhle (siehe Zeichnung im Kapitel „Die Insel“) sichtbar, die langsam ansteigt.

## 9. Die Schlucht

Siehe auch „Abbildung 1: Die Insel“.

Nach ca. 500 Schritten stehen die Abenteurer vor einem Tor, welches gleichzeitig das Ende Der Höhle markiert. Die Höhle geht noch ca. 5 Schritte weiter und dann in eine Schlucht über. Das Tor ist einfach gearbeitet, aber aus hauptsächlich senkrechten Metallstreben. Es geht bis an die Begrenzung der Höhle. Hinter dem Tor in ca. 8 Schritte Entfernung liegt ein Dicker langer Ast (mit dem hat wohl die Baronin das Tor aufbekommen). Wer genau hinschaut sieht, dass links, oben und unten ein wenig Platz ist. Das Tor kann man nach rechts in die Wand schieben (Körperkraft zusammen gerechnet mindestens 35). An der linken Wand sieht man Schabespuren, hier hat wohl jemand versucht etwas anzusetzen. Kommt jemand an den Ast (wie auch immer), so zerbricht dieser beim ansetzen als Hebel, da er mittlerweile zu morsch ist. Ist das Tor geöffnet hört man aus weiter Entfernung ein Rumpeln. Wer zurückblickt, sieht kein Licht mehr. Das erste Tor im Berg hat sich wieder geschlossen.

Die nun folgende Schlucht ist ca. 30 Schritt tief und hat extrem glatte Wände. Es wird keiner schaffen dort hoch zu klettern.

Nach einiger Zeit sehen die Abenteurer vor sich ein Meer von Pilzen, die auf dem Boden und an der Wand wachsen. Wer auf Sinnesschärfe würfelt, erkennt einen feinen Nebel über den Pilzen. Dieses sind Sporen. Plötzlich kommt ein leichter Wind auf und treibt die Sporen in die Richtung der Abenteurer. Bei denen, die sich ein Stück Textil vor das Gesicht halten, passiert folgendes: Die Sporen sammeln sich im Textil und konzentrieren sich und erst in höherer Konzentration sondern sie ein Gift ab, welches die Atemwege lähmt. Wer schnell genug sein Tuch abnimmt, dem passiert nichts. Die Abenteurer ohne Tuch Husten nur kräftig und fühlen ein brennen im Hals. Sonst passiert denen nichts. Für die anderen sind dem Meister alle Freiheiten gelassen. Über Ohnmacht (derjenige lässt beim umkippen das Tuch los) bis schweren Vergiftungserscheinungen. Der Weg wird immer breiter und die Abenteurer kommen an eine T-Kreuzung. Es liegen überall Kieselsteine (scheint wohl vor Jahrhunderten ein Fluss durch den Berg gegangen zu sein). Wer genau hinschaut entdeckt auch Feuersteine (könnten später noch benötigt werden) In alle drei Richtungen (links, rechts und zurück) ist die Schlucht ca. 10 Schritt breit. Der Weg nach links ist stark verwachsen. Man sieht jede Menge Bäume, die von kräftigen Lianen umschlungen sind) sollten sich die Abenteurer entscheiden diesen Weg zu nehmen, dann weiter im Kapitel „Der Schatz“.

### 9.1. Ein Drache

Nach rechts sieht ist der Weg frei, heller und breiter. Des Weiteren ist der Weg ein ganzes Stück gerade. Dort scheint der Boden relativ frisch aufgewühlt zu sein (den Weg benutzt der Drache zum starten und landen). Nach einer Linksabiegung stehen die Abenteurer plötzlich vor einer großen Höhle, vor der ein Drache liegt und schläft (Schleichprobe ob der Drache von den Bewegungen aufgewacht ist). Wie haben sich die Abenteurer vorher bewegt. Laut/leise?. Eventuell auch vorher schon eine Probe auf „schleichen“.

Die Höhle hat einen weiteren Ausgang. Versuchen die Abenteurer am Drachen vorbeizukommen um zu schauen, was in der Höhle ist? Falls es Ihnen gelingt den Drachen nicht aufzuwecken, finden sie in der Höhle nur jede Menge Knochen und Fleischreste eines noch nicht beendeten Mahls. An der Rückseite ist auf ca. 5 Schritten Höhe ein Loch durch das eine Person durchpasst. Wie helfen sich die Abenteurer, damit alle durchkommen?

Der Drache ist ein Westwinddrache ohne Namen. Er ist ca. 7 Schritt lang und hat eine Spannweite von 10 Schritten. Er ist nicht sonderlich intelligent und harmlos. Sollte man in zu stark ärgern lässt er einen gefährlicher Feuerodem los. Er hat keine magischen Fähigkeiten. Des Weiteren sieht er keine Veranlassung die Abenteurer in seine Höhle zu lassen. Hier ist überreden gefragt.

### 9.2. Der Schatz

Am Ende der Schlucht stehen die Abenteurer vor einem mannshohen Loch im Berg. Der Pfad im Berg erweitert sich zu einer großen Höhle. Gegenüber dem Eingang ist ein riesiger Drachenkopf an der Wand. Die Zunge des Drachens verbirgt einen Gang nach unten und kann geöffnet werden,

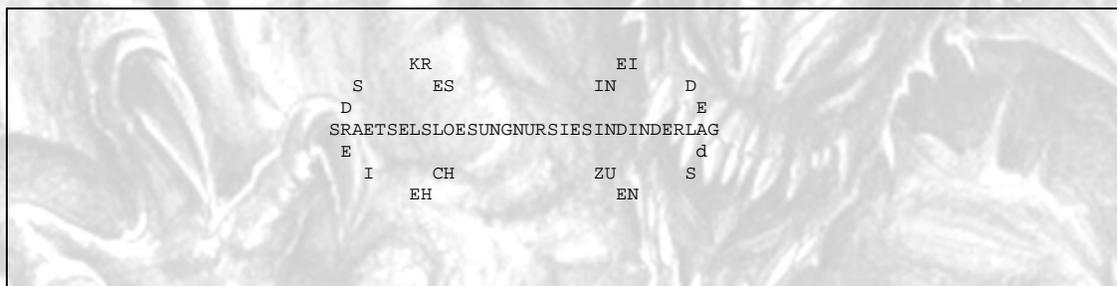
indem man die Rätsel an der Wand löst. An jeder der drei anderen Wände sind Zeichnungen. Wenn man sich Richtung Eingang umdreht sieht man folgendes:



**Abbildung 3: Höhlenzeichnung auf der linken Seite in Kusliker Zeichen**

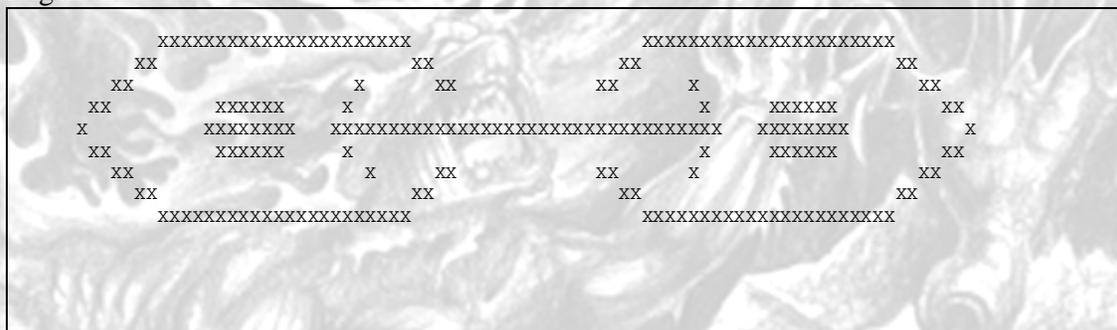


**Abbildung 4: Höhlenzeichnung auf der Mitte in Nanduria**



**Abbildung 5: Höhlenzeichnung auf der Mitte in Garethi**

Der Text ist sinnloses geschwafel. Wenn man alle drei Zeichnungen übereinander legt sieht man folgendes:



**Abbildung 6: Lösungsbild**

Es bedeutet, dass die Beiden Augen ausgetauscht werden müssen. Die Augen des Drachen sind je ein brauner (linkes Auge) und blauer Halbedelstein, die auf je einem Schlüssel stecken. Die Augen müssen um 90 Grad nach links gedreht werden um sie herausziehen zu können. Nach tauschen der Beiden Schlüssel und drehen um 90 Grad nach rechts, hebt sich die Zunge an und gibt eine Treppe nach unten frei. Falls das obige Rätsel zu schwer ist, kann auf der Stirn des Drachen, unter Staub

verborgen noch der Spruch gefunden werden: „Drehen und tauschen wird man hier brauchen“. Des Weiteren wackelt ein Abenteurer eventuell an den Augen und merkt, dass sich diese bewegen lassen.

In dem Drachenkopf findet man drei geöffnete Truhen. Alle drei sind geplündert. Wer gut aufpasst (eventuell Probe würfeln lassen) findet im Sandigen Boden um die Truhen herum noch ein paar von den Münzen, die auch im Dorf verwendet wurden. Siehe auch in der Anlage „12.1 Übersicht der Münzen“

Die Rückwand des Drachen ist gemauert und nicht mit einfachen Mitteln einzureißen. Von der Decke hängt ein großer Gong. Dieser in Schwingungen versetzt (Entweder durch draufschlagen mit einem Gegenstand, oder als Pendel benutzen und gegen die Mauer schwingen?) bringt die Mauer zum Einsturz. Aufmerksame Abenteurer können auch an einigen Stellen (mit Hilfe einer Kerze?) einen Luftzug durch die Mauer spüren.

Ist die Mauer gefallen geht es in einem Gang weiter bis zum Brunnen.

### 9.3. Ein Brunnen

Der Brunnen ist auch in der Übersichtskarte „Abbildung 1: Die Insel“ zu erkennen. Die Abenteurer kommen entweder aus der Richtung der Drachenhöhle (dann wahrscheinlich ohne Schatz), oder aus der Richtung der Schatzhöhle.

Plötzlich ist vor Ihnen ein großes Loch im Boden. Um dieses Loch herum findet man Reste von Holz und ein langes vermodertes Seil. Gelingt eine Probe auf Holzbearbeitung oder Mechanik (erschwert, da wirklich nicht mehr viel zu erkennen ist) erkennen die Abenteurer eine Vorrichtung zum heben von Lasten (Flaschenzug). Am Boden des Lochs liegt ein Haufen mit Schutt und mit großer Mühe sind ein abgestürzter Korb und einige vermoderte Tragbalken zu erkennen. Unter dem Haufen liegt eine zerstörte Truhe und es ist ein ganzer Haufen mit Silbermünzen (die mit den drei Punkten)

Versuchen sie rüberzukommen, ist spätestens an der Rückseite der Drachen- oder der gemauerten Rückseite der Schatzhöhle der Weg zu Ende. Auch hier ist an der Rückseite der Drachenhöhle (siehe auch Kapitel „Ein Drachen“) oberhalb der Köpfe auf ca. 3 Schritt Höhe ein Durchgang zur Drachenhöhle.

Das Problem am Brunnen ist es nach unten zu kommen. Die einfachste wäre es in der Schlucht zur Schatzhöhle einen der Bäume zu schlagen und die Lianen zu verwerten.

Sind die Abenteurer unten angekommen, geht der Gang im Rechten Winkel zum oberen ab. Der eine Weg führt zum Hafen. Er endet ca. 5 Schritte über den Baumkronen eines Waldes und ca. 20 Schritt über den Boden. Im Stein sind Öffnungen geschlagen. Diese sind nur zu finden, wenn man sich über die Öffnung beugt. Man sieht sie auch, wenn einer an einem Seil oder Liane heruntergelassen wird.

Der Gang in die andere Richtung steigt leicht an und endet ca. 50 Schritt über dem Meer. Wenn man nach rechts schaut kann man in ca. einer Meile Entfernung einen kleinen Hafen sehen.

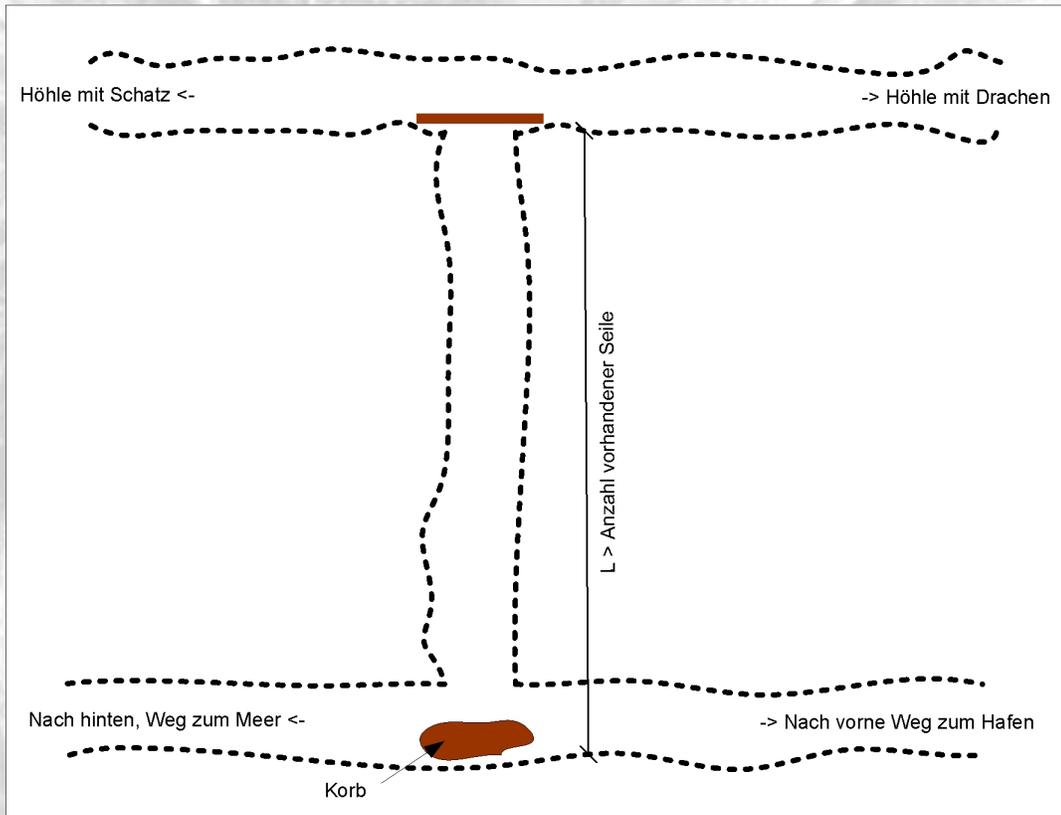


Abbildung 7: Der Brunnen

## 10. Der Inselhafen Krokhall

Hier kann man alles das wieder bekommen, was nicht an den Strand gespült wurde und den Abenteurern noch fehlt. Es gibt auch einen Goldschmied, der sich sehr für das Zwergensilber und -gold interessiert. Er bezahlt auch über Preis, besonders interessiert ihn die Herkunft. Er ahnt, dass diese Münzen zum Schatz des Piraten ‚Goldbart‘ gehört.

Der Hafen wurde von Thorwalern gebaut und hat momentan ca. 260 Einwohner. In den Bergen gibt es reiche Erzvorkommen. Es lohnt sich diese abzubauen und gleich auf der Insel weiter zu verarbeiten. Um den Hafen herum gibt es Felder und Weiden für die Nahrungsbeschaffung. Schiffe werden auch gleich hier gebaut wegen des guten Holzes. Meistens werden die Schiffe nur beladen und kommen nicht wieder zurück. Ganz selten kommen Schiffe mit neuen Arbeitskräften, die gut auf der Insel verdienen können.

Es gibt keine Herbergen oder Hotels. Die Abenteurer bauen sich entweder selbst eine Hütte, oder übernachten in der Wildnis.

	Gebäude	Namen
Kneipier	große Bar, sehr schmutzilig	Kari Faenwulfsdotter, 31 Jahre, dick Mittelgroß, lockiges mittellanges schwarzes Haar
Schmied		Eirik Askarasdotter, rasiert, Glatze, 49 Jahre
Schuster/Sattler		Swafnan Cernsdotter, 26 Jahre, wohlgestaltet, mittlere Statur, etwas kleiner. schnauzbärtig, Stirnglatze.
Grobschneider		Rangold Swafnansdotter, 45 Jahre, mager, winzig. Rasiert, lockiges sehr langes weißes Haar.
Feinschneider		Asleif Arilson, 48 Jahre, hübsch, mittlere Statur, etwas größer, rasiert, glattes mittellanges weißes Haar.
Bootsbauer		
Schnapsbrenner		Yasma Katlasdotter, 61 Jahre, vernarbt, mittellanges weißes Haar
Netzknüpfer		
Waffenschmiede	riesiges langgezogenes Gebäude. Es arbeiten hier 50 Schmiede.	Garsvir Salgarsdotter (Meister)
Bogen- und Armbrustbauer	10 Bogen- und Armbrustbauer	

Drechslerin		Jora Akjason, 55 Jahre, wohlgestaltet, schlank, klein, dichtes sehr kurzes hellblondes Haar.
Müller / Bäcker	Eine Bäckerei mit 4 Arbeitern	Tjalf Bridgerason, 32 Jahre, Dick, mittelgroß, glattes, kurzes, dunkelblondes Haar
Horizontalhostessen	Bordell, nicht sehr sauber, ein Bad kann aber ohne Gefahr genommen werden.	Lialin Akjason (28, glattes, mittellanges braunes Haar) Olverja Egilsdottir (22, gekreuseltes Mittellanges helles Haar)
Barbier		Orm Jorasdotter
Korbmacher		Eirik Rangoldson
Scherenschleifer		Olgard Rangoldson (Bruder von Eirik)
Wundheilerin und Zahnbrecherin		Rondriwulfa Swangardson, 26 Jahre, hübsch, mittlere Statur, sehr kräftig/sehnig, mittelgroß, strähniges mittellanges weißes Haar.
Bettler		Die sind immer so voll, das man Ihre Namen nicht versteht

**Tabelle 2 : Personen im Hafen Krokhall**

## 11. Die Heimfahrt

Die Mitspieler müssen sich anheuern lassen und dabei muss jeder sich so gut verkaufen, dass er auch genommen wird. Es wurden drei Schiffe fertig gestellt, die gleichzeitig ablegen wollen. Die Abenteurer verteilen sich auf diese drei Schiffe.

## 12. Anhang

### 12.1. Übersicht der Münzen

Symbole und Wert, den sich die Piraten gegeben haben:

lfd. Nr.	Münze (Material und Symbol)	Wert im Dorf	Wert Real
1	Zwergengold, 2 Schlangen	1 Dukat	8 Dukaten
2	Zwergensilber, Doppelkreuz #	1 Silberling	5 Dukaten
3	nicht sehr reines Gold, Halbkreis mit einem gerade Strich daneben	1 Heller	4 Dukaten
4	Silber, Drei Punkte	1 Kreuzer	25 Silberlinge

**Tabelle 3: Münzen**

Jedes dieser Münzen wiegt 4 Unzen (~100 gr.)

### 12.2. Namen

#### 12.2.1. Auf dem Sklavenhändlerschiff 'Perle von Riva'

Kapitän	Deorn, Glatze, sehr kräftig, viele Narben an Armen und im Gesicht. Auch einige frische.
8 Matrosen	
Schiffskoch	Tjalf

**Tabelle 4: Besatzung der 'Perle von Riva'**

#### 12.2.2. Auf der 'Sturmbraut'

Kapitän	Jorgam Morenka
Zahlmeisterin	Baldira
Schiffszimmermann	Waranu
Bootsfrau	Alia
Segelmeister	Bart
Schiffsmedicus	Rudi
Geschützmeister	Efros

Bordschütze	Tulek
Schiffskoch	Maschram
Mädchen für alles	Tomo
diverse Kämpfer und Kämpferinnen	
11 Matrosen	
Leichtmatrosen	
Schiffsjungen/-mädchen	
4 weitere Bordschützen/-innen	

Tabelle 5: Besatzung der 'Sturmbräut'

### 12.3. Weiteres Material

Folgende Abbildung zeigt die Insel aus der Vogelperspektive. Es stellt alles da, was z.B. eine fliegende Person erkennen kann.



Abbildung 8: Insel aus der Vogelperspektive

## 12.4. Übersicht der Abbildungen

Abbildung 1: Die Insel.....	5
Abbildung 2 : Die Inseliedlung.....	7
Abbildung 3: Höhlenzeichnung auf der linken Seite in Kusliker Zeichen .....	12
Abbildung 4: Höhlenzeichnung auf der Mitte in Nanduria .....	12
Abbildung 5: Höhlenzeichnung auf der Mitte in Garzthi.....	12
Abbildung 6: Lösungsbild .....	12
Abbildung 7: Der Brunnen .....	14
Abbildung 8: Insel aus der Vogelperspektive .....	16

## 12.5. Übersicht der Tabellen

Tabelle 1: Übersicht der Heilkräuter .....	8
Tabelle 2 : Personen im Hafen Krokhall .....	15
Tabelle 3: Münzen.....	15
Tabelle 4: Besatzung der 'Perle von Riva'.....	15
Tabelle 5: Besatzung der 'Sturmbräut'.....	16