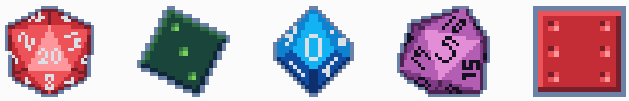
LEGENDEN DER SEE - UND NEHMT ALLES MIT

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026





INHALT

Legenden der See - Und nehmt alles mit 3
- Eine neue Crew 4
- Die See 7
- Auf der Insel 8
- NPC Verzeichnis 14
- Ortszeichnungen 18

LEGENDEN DER SEE - UND NEHMT ALLES MIT

Ort: 1730, Seefahrerabendteuer nähe Madagaskar

Spieleranzahl: Ca. 2-5 Spieler + Spielleiter.

Schwierigkeit Spieler: Leicht

Schwierigkeit Spielleiter: Leicht

Spielzeit: 4-5 Stunden

Setting: 1730. Die Seefahrer leben in einem goldenen Zeitalter. Europa erhält allerlei Schiffsladungen wertvoller Güter über den Seeweg. Doch dieser Weg ist auch gefährlich. Freibeuter, Piraten und anderes Gesindel will sich ebenfalls an den Schätzen beteiligen. Aufgrund dieser Bedrohungen sind immer mehr Handelsschiffe mit Waffen ausgestattet, oder gar mit Geleitschiffen. Doch viele Ladungen und Gold sind immer noch bereit sich von verwegenen Seefahrern ausführen zu lassen.

Anmerkungen: Kursive Texte: Alles, was kursiv geschrieben ist, kann wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich meistens um die Einleitungen der einzelnen Abschnitten oder um wörtliche Rede in Gesprächen. Raumbeschreibungen/Ortsbeschreibungen: Diese Beschreibungen verweisen auf die Einrichtung eines Raums oder die Beschaffenheit eines Ortes. Szenen und Interaktionen: Die Abschnitte sind in Szenen und Interaktionen unterteilt. Damit es einfacher ist, dorthin zu navigieren, sind diese rot markiert. Szenen geben eine Handlung vor, die sich den Spielern offenbart, wenn sie sich in einem Abschnitt befinden. Interatkionen treiben teile der Geschichte vorran, müssen aber in der Regel von der Gruppe ausgelöst werden

Charaktere: Es bietet sich an eine ehemalige Crew an Seefahrern zu erstellen, um den Einstieg in das Spiel verhältnismäßig schnell zu gestalten. Alle Spieler sollten den Auftraggeber Capitan Pete von früher kennen, entweder haben sie mal zusammen dasselbe Deck geschruppt, mal zusammen gezecht oder eine andere gemeinsame Erfahrung gemacht, in der Pete positiv dasteht. Das hilft den Plot gezielt voran zu bringen und grobe Alleingänge von vorneherein auszuschließen. Es soll lediglich als Grund herhalten das man sich sympathisch ist. Alternativ können sie aber auch einfach so bei dem Einschreiben von Pete als Crewmitglieder ausgewählt werden und dann so das Abendteuer beginnen.

Plot Zusammenfassung [Spoiler]: Der alte Bekannte Captain Pete stellt eine Crew für eine Schatzsuche zusammen, allerdings dient diese nicht dem Ziel den Schatz mit zu nehmen. Der Schatz liegt in dem Tempel eines Seemonsters, das mit Hilfe seines Kultes Gold hortet. Pete führt die Gruppe dahin, um sie zum Eintritt in den Kult zu bewegen, als mögliche Belohnung für den Dienst winken übermenschliche Fähigkeiten. Allerdings haben französische Religiöse Eiferer im Dienste der Krone das Ziel eben diesen Tempel zu zerstören. Also sich dem Kult anschließen und mit neuer Macht gegen die Franzosen Kämpfen, mit den Franzosen den Tempel einreißen und etwas von dem Gold mitnehmen oder doch ganz andere Lösungen?

Setting (kurz)[Spoiler]: Legenden der See Setting. (Link folgt). In der Welt auf See von 1730 exzitieren nicht nur Piraten und Kolonialmächte, sondern auch Seemonster und ihre eigenen Kulte. Teil 1 der Reihe führt diese Welt ein durch die Begegnung mit dem ersten Seemonster. Teil 2 führt die Geschichte um den Kult weiter und thematisiert den Untergang der Piraten. Teil 3 eröffnet die Welt zu einigen anderen Seemonstern und deren Kulte sowie die Entscheidung ob nun Kolonialmächte oder Seemonster über die See herrschen.

Eine neue Crew

Szene: *Ihr sitzt geduldig in einer Schenke auf einer kleinen Gloriosonischen Insel namens Grande Ile (nördlich von Madagaskar). Ein alter Seebär hat einen Aushang an einige Ecken des Hafens angebracht. Er stellt eine Crew für eine Schatzsuche zusammen. Mit einmal geht eine Tür auf seitlich des Tresens auf, ein älterer Mann mit Bart und großem Hut schaut heraus und murrt: „Wer anheuern will soll hier rein kommen, ich nehme nur echte Seefahrer". Danach verschwindet sein Kopf wieder.*

Raumbeschreibung: Die Gruppe sitzt in einer abgenutzten Kaschemme, die den vielversprechenden Namen Tales Inn trägt, doch sogar für damalige Verhältnisse sehr einfach eingerichtet ist. Durch die unmittelbare Nähe zum Meer hat das Wasser schon seine Spuren an den Wänden gelassen. Geheizt wird mit einem spürbar zu kleinen Holzofen, der gerade mal den Tresen und die direkt angrenzenden Rundtische erwärmt. Gäste die nur einen Platz an den Ecktischen an den Wänden bekommen haben sitzen alle mit ihren Schweren Jacken und Mänteln dort. Für diese schlechten Verhältnisse ist der Raum aber sehr voll. Abgesehen von diesem Abend macht die Schenke aber nicht den Eindruck das hier regelmäßig interessante oder gar spannende Geschichten ausgetauscht werden. Entweder lügt der Besitzer oder die Namensgebung ist schon eine Weile her.

Interaktion: Die Gruppe hat noch etwas Zeit sich zu unterhalten und etwas umzusehen, bevor sie in den Hinterraum gehen. Vereinzelt stehen einige Männer von ihren Tischen auf und folgen dem Ruf in Richtung Hinterzimmer, sodass sich langsam eine kleine Schlange bildet.

Theke: Spricht man mit der drallen Bardame an der Theke erfährt man noch das immer mehr Menschen die Insel verlassen, da seit dem die Britische Krone die Insel aufgegeben hat nicht nur ihre arrogante Art, sondern auch ihr Wohlstand gegangen ist.

Umsehen: An der Wand hängt die Kundgebung für die Schatzsuche, welche die Charaktere sich ansehen und mitnehmen können. Gegenstände: Ausschreibung:„Suche erfahrene Seefahrer für eine Schatzsuche – Trefft mich im Tales Inn beim Hafen. Bin die ganze Woche da."

Das Gespräch mit dem Seebären

Szene: *Als die Gruppe den Hinterraum betritt steht bereits eine kleine Traube an Bewerbern vor einem kleinen Tisch. Im Gegensatz zum Rest des Raumes ist immerhin dieser Tisch sehr gut beleuchtet. An ihm sitzt ein alter ergrauter Mann mit schütterem Haar und Hackennase über einigen Seekarten und vielen Blättern Papier. Hinter ihm unter einer Deckenlampe stehen erkennen sie in dem deutlich besser beleuchteten und beheizten Raum einen alten Freund: Captain Pete.*

Gespräch mit dem dem Kapitän: Jedes Mitglied der Gruppe hatte schon mal eine positive Begegnung mit ihm. Der nach eigener Angabe ehemaliger Pirat in der Crew von Taylor und Le Vasseur. Er weiß wo ein Schatz versteckt ist. Die Gruppe muss sich in eine Liste mit mehreren Namen eintragen und soll am nächsten Tag zum Hafen zur „Amsel" kommen, einem kleinen 2 Master für insgesamt 25 Mann Besatzung.

Auf Nachdruck: Pete erzählt das er seinen ehemaligen Kapitän eine Menge Gold gehortet hat und er denkt er weiß wo er das Gold versteckt hat. Der Schatz ist auf einer Insel hier im Quadranten, ganz in der Nähe. Es handelt sich um den legendären Staatsschatz von Portugal. Er wurde bei dem Kampf von Bord geschleudert und konnte sich nur mit mühe und Not retten. Jetzt wird es Zeit für ihn sich zur Ruhe zu setzen. Er glaubt das die Insel nur bei Vollmond erreichbar ist, da nur dann das Riff zu erkennen ist.

Probe auf Wissen/Geschichte: Am 26. April 1720 legte im Indischen Ozean im Hafen von Saint-Denis auf der französischen Insel Bourbon (heute: La Réunion) die „Nossa Senhora do Cabo e São Pedro“ an. Das portugiesische Schiff war mit 72 Kanonen ausgerüstet. Geladen hatte es Diamanten, kostbaren Schmuck, Silber- und Goldbarren, Perlen, Gewürze und Edelsteine. Taylor und Le Vasseur eroberten das Schiff während es Reparaturarbeiten durchführte.

Probe auf Wissen/Geschichte erschwert, da erst vor einem Jahr: 1729 - Le Vasseur arbeitete damals als Lotse in der Bucht von Antongil auf Madagaskar. Als er das Schiff „La Méduse“ der französischen ostindischen Kompanie betrat, erkannte ihn der Kapitän und nahm ihn gefangen. Auf der Insel Bourbon kam er in Fußfesseln vor den Richter. Der frühere Pirat verweigerte eine Aussage, wurde zum Tode verurteilt und am 7. Juli 1730 zum Galgen geführt. Seither ranken sich Legenden um den Schatz von „La Buse“.

Zusammenfassung:
• Es ist nur genug Wasser im Riff wenn Vollmond ist.

• In 5 Tagen ist Vollmond. Bei morgiger Abreise ist das ganz normal einzuhalten

• Festbetrag (100 g Gold pro Person (ca. 4k€)) oder Anteilig am Schatz ? (Pete lässt nur schwer mit sich verhandeln)

• Abfahrt bereits morgen mit einem 2 Master von Pete, Die „Amsel“

• Es ist bereits Abend

Szene: *„Gut gut“, murmelt Pete und blickt von seinem Getränk auf, schaut in die Menge und erhebt die Stimme „Da jetzt alle Unklarheiten beseitigt worden sind tragt euch hier bei meinem Schreiber Ducki ein, nennt Name und Vorschlag für mögliche Verwendung“. Zufrieden blickt er noch einmal auf sein Getränk, geht dann einige Schritte nach rechts und setzt sich an einen kleinen Rundtisch, sogleich kommt ein stämmiger Mann aus einer Ecke und setzt sich mit einer Handvoll kleiner Rumflaschen zu ihm. Die beiden beginnen sich zu Unterhalten und belieben zu scherzen. Der Hagere Schreiber Ducki ruft nach und nach mit krächzender hoher Stimme „Nächster!!“ bis alle Bewerber eingetragen sind. Einige werden von ihm barsch abgelehnt, bei zu komplizierten und langen Namen nimmt er sich die Freiheit diese schlicht abzuändern. „Was, Millhaldorous ? Gut Mill, ihr werdet Schiffszimmerer“.*

Nachdem sich die Leute eingetragen haben kehren die meisten zurück, um ihre Sachen zu packen oder noch einige Einkäufe zu erledigen. Einige Crewmitglieder die Pete bereits kennen setzen sich zu ihm an den Tisch und tauschen beschwingt von dem Gedanken an Gold einige abstruse Seemannsgarne aus. Der eine behauptet tatsächlich eine Meerjungfrau habe ihm vor dem Ertrinken gerettet.

Der Hafen

Szene: *Während sich die Gruppe auf dem Hafen umsieht, fallen ihnen einige Sachen auf. Der Hafen ist, wie es sich auf einer so kleinen Insel gehört sehr stark belebt. Mehrere kleine Schifferbote sowie kleinere abgehalfterte Handelsschiffe liegen im Hafen. Alles ehr kleine Pötte. Lediglich 2 größere Schiffe mit jeweils 3 Masten stechen ein wenig heraus. An der linken Seite des Hafens liegt ein 2 Master [„Amsel“]*

Ortsbeschreibung: Direkt an dem größten Steg ist ein kleines Häuschen was allerlei Schiffsbedarf anbietet. Taue, Stoff für Segel und vieles mehr. Weiter hinten zwischen Stadt und Hafen haben sich viele andere Verkaufsläden niedergelassen, auch wenn die Meisten mittlerweile verrammelt sind gibt es immer noch eine kleine Auswahl. Krämerläden des täglichen Bedarfs sowie eine kleine Brennerei.

Interaktion: Zweimaster "Amsel": Vor der Amsel steht ein kleiner Schiffsjunge und schaut zu das bei Nacht keine unbefugten Personen das Schiff betreten. Bei Gefahr ruft er Laut nach Pete der dann auch sehr bald mit Roger eintrifft. **Probe auf Wahrnehmung (von Gruppe ausgehend):Wahrnehmung Anhand der**

Umrisse zu deuten scheint der 2 Master eine beachtliche Größe zu haben und frei von Löchern zu sein. Mehr ist bei den Lichtverhältnissen nicht zu erkennen.

Gespräch mit den Matrosen: Vor einem der beiden Schiffen stehen ungefähr 10 Matrosen und unterhalten sich auf französisch. Sie teilen nur mit das sie bald in See stechen wollen. Ihr Schiff trägt den Namen „Manette de Gaz“. **Probe auf Wahrnehmung oder einer der Gruppe ist ehmaliger Soldat: Die Arbeit der Matrosen ist sehr diszipliniert und straff, ungewöhnlich und sonst nur bei staatlichen Schiffen wiederzufinden.** [Die Franzosen wollen ebenfalls an den Schatz. Sie stehen im Dienste der Krone. Man wird sie im Laufe des Abendteuers wieder treffen.]

Kaufen oder Stehlen des zweiten Schiffes: Vor dem anderen der beiden Schiffe ist ein Schild mit der Aufschrift „For Saile – gez. Gouvenour“. Falls die Gruppe den richtigen Anschein macht kann das Schiff besichtigt werden. Vorräte sind nicht auf dem Schiff, könnten aber auf der Insel erworben werden. Das Schiff kann allerdings auch gestohlen werden. Es sind nur 2 Wachen vor dem Steg an dem Schiff. Das Schiff trägt den Namen „Fanantenana farany“. [Dies ist ein alternativer Plot Start, kann je nach Gruppe mit der Rule of Cool zu witzigen Situationen führen. Empfehlenswert für GM die mit dem Abendteuer vertraut sind, da dieser alternative Strang nicht weiter erläutert wird, der Gouvener hat ein Herrenhaus auf einem kleinen Hügel direkt angrenzend an der Stadt]

```
Kampf: 2x Wache - Leben: 70 Waffe: Säbel (70) Schaden: 50, Parieren 50
Waffe: Steinschlossgewehr (70), Schaden 60, Parieren 10
Verhalten: Sinkt ihr Leben unter 25 geben sie auf oder springen ins Wasser
```

Gegenstandsbeschreibung „Pinassschiff/Dreimaster“

2 untere Decks, untereste für Fracht und Ladung, oberes für Kajüte, Kombüse und Technik.
Minimal 6 Mann als Besatzung erforderlich. Als Handelsschiff: 40 Mann; als Piratenschiff: bis zu 100 Mann.
Bewaffnung: 32 Kanonen
Besegelung: 3-Mast-Vollschiff mit je 3 Rahen an Fock- und Großmast, 1 Rah am Besanmast, 1 Gaffelsegel am Besanmast, Vorstagsegel und Klüver zwischen Fockmast und Klüverbaum, 2 Stagsegel zwischen Groß- und Fockmast, 1 Stagsegel zwischen Besan- und Großmast

Die "Amsel"

Am Steg Szene: *Der Steg ist wie der Rest des Hafens im mittelmäßigen Zustand, man muss aber keine Sorgen haben das einzelne Planken durchbrechen. An dem Steg stehen schon einige Seefahrer unterschiedlichster Hautfarbe und Größe und Gewicht neben einigen Kisten und Fässern. Dahinter liegt die „Amsel“. Ein wohl funktionaler 2 Master. Augenscheinlich auch ein altes Schiff was aber durchaus offenbar fachmännisch repariert worden ist. Eine leichte Brise kündigt baldigen Wind an und die Sonne ist noch angenehm niedrig.*

Ereignis: An der Spitze steht Captin Pete und hält eine Ansprache. *„Männer ! Nach dieser Fahrt, haben wir alle Ausgesorgt. Jeder von euch wird als gemachter Mann zurück kehren ! Beladet das Deck und gebt euch auf eure Positionen.“*

Interaktion: Je nachdem wie die Gruppe hier beim verladen hilft reagiert diee angeheurte Crew anders auf sie.
Probe auf Menschenkenntnis: Die Crew ist zweckmäßig.
Probe auf Nautic/Schiffskentniss/Wahrnehmung: Die Amsel ist eigentlich ein 3 Master, nur der mittlere Mast fehlt. Auf nachfrage erklärt Pete das dieser irgendwie abhandengekommen sei, aber man 2 Masten komme man ja auch an sein Ziel.

Auf der „Amsel"

Szene: *Das Deck der Amsel wurde frisch geputzt, die Takelage ist ordentlich. Die Vorräte werden rasch unter Deck gebracht.Mit der Aussicht auf reiche Beute herrscht ausgelassene Stimmung unter der Crew*

Raumbeschreibung: Das Schiff sieht zwar ein wenig ramponiert aber zweckmäßig herausgeputzt aus. Selbst Details wie die Lampen wurde wenigstens einmal abgewischt und die Gallionsfigur frisch gestrichen. Die kleine Gallionsfigur unter dem Bugspriet stellt eine Meerjungfrau dar und wird von Pete liebevoll Bloody Marry genannt. Aus dem Unterdeck strömt verbrauchte Luft hervor denn dort haben sich einige Männer zusammengefunden und sich in allen möglichen Disziplinen zu Messen.

Die "Manette de Gaz"

Am Steg Szene: *Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint, fällt auf den zweiten leicht auf das die Matrosen Hand in Hand arbeiten. Der Steg wurde bereits leer geräumt und der Großteil der Besatzung ist auf dem Schiff.*

Probe auf Menschenkenntnis: Das sind Soldaten, der Sprache nach zu urteilen vermutlich im Dienste der Krone. Eindeutig keine guten Agenten die sich wissen zu tarnen.

Auf der „Manette de Gaz"

Sollte die Gruppe dicht genug kommen um das Geschen auf Deck zu hören. **Szene:** *Das Deck wurde frisch geputzt, die Takelage ist ordentlich. Die Vorräte werden rasch unter Deck gebracht. Alles geht Hand in Hand*

Ereignis: Begrüßung des Kapitäns: „Männer ! Diese Aufgabe, wurde uns übertragen. Diese Aufgabe, verlangt oberste Hinghabe. Frankreich ist Kultur, Frankreich ist Ordnung, Frankreich ist Gerechtigkeit ! Wir sind Frankreich ! Hurra Hurra Hurra."

Die See

Szene: *Die See ist noch warm, klar und der Wind bläst gut in die Segel. Der verlassene Hafen ist mittlerweile außer Sichtweite und die Crew geht langsam ihren Freizeitbeschäftigungen nach. Die jüngeren und unerfahrenen bekommen von einem älteren Mann verschiedene Knoten beigebracht, wobei er jeden Knoten mit einer eigenen Geschichte beschreibt*

„Ich habe hier einen Teich, aus dem Teich kommt eine Schlange, die geht am Ufer von links hinten um einen Baum herum und taucht dann vorne wieder in den Teich ein. Jetzt an der festen Part und den beiden Teilen der losen Part ziehen, und fertig ist der Palstek". Unter Deck Würfeln einige Männer, schreien auf bei Sieg, Plärren bei Niederlage, andere erzählen Geschichten von Orten mit exotischen Früchten und fremden Menschen. .

Ereignis: Ein Motrose steht hinten am Heck/am Bug und schaut durch ein Fernrohr, danach ruft er „Segel, Segel am Horizont" Daraufhin strömen einige Männer zu ihm.

Probe auf Wahrnehmung: Am Horizont ist ein 3 Master zu erkennen der mit vollen Segeln entgegen kommt. Hat ein Mitglied der Gruppe sich alle Schiffe am Hafen angesehen, so erkennt es dann auch das es die „Manette de Gaz" ist

Interaktion: Konfrontiert auf See, ein Kampf kann nur schwer eingeleitet werden, das zu bekämpfenden Schiff lässt seine Segel voll im Wind, denn sie wollen nur als erstes am Ziel ankommen. Nach einer Weile gerät das schnellere Schiff allerdings aufgrund von Nebel und einsetzender Dunkelheit außer Sicht. Angelehnt an diese Szene aus Fluch der Karibik 4.

Geteilte Crew

Szene: *Ein stämmiger Matrose der euch als Roger in Erinnerung geblieben ist hält auf euch zu. Winkt Richtung Kapitänskajüte und murmelt "Pete will euch sehen". Danach wankt ehr im Takt der Wellen zurück.*

Raumbeschreibung Kapitänskajüte: Neben Pete stehen noch einige weitere Männer (4) um einen Kartentisch herum und murmeln in ihre Bärte oder wahlweise ihre Hände hinein. Zwei Laternen erhellen den Raum, in den Ecken ist viel Gerümpel zu erkennen, an den Regalen viele verschieden Bücher und Manuskripte.

Ereignis: Der Kapitän spricht „Männer, wir sind jetzt schon eine Weile unterwegs und bald sollten wir auf Land stoßen, aber jetzt kann man noch nichts mit dem Fernrohr erkennen. Eines ist aber klar, es muss das Schiff gesichert werden. Zudem sollten einige Männer die Insel ausspähen und darauf achten das wir nicht überrascht werden. Es kann gut sein das bereits unliebsame Besucher auf der Insel sind. Die Crew muss also in drei Gruppen geteilt werden. Späher, Strandlager und eine die den Schatz heben wird. Klar soweit ? Ich will das alles Reibungslos und schnell passiert sobald wir an Land kommen. Ich werde auf jeden Fall zum Schatz gehen, und ihr [Gruppe] kommt mit. Noch Fragen ?"

Eine Ausrüstung für Bergsteiger/Höhlenerkundungen ist auf dem Schiff verladen. Darunter Laternen, langes Seil sowie Rucksäcke

Das Riff

Szene: *Wie Pete bereits angekündigt hatte, kommt mit der Mischung aus Vollmond und züngelnden Sonnenstrahlen die Insel zum Vorschein. Die Crew ist sichtlich erheitert und ist froh das Zeil so nah zu haben. Pete steht mit grinsendem Gesicht auf Deck undd schreit lachend „Männer, macht euch nützlich, sucht euch eure Posten, ab gehts"*

Probe auf Wahrnehmung: Das geübte Auge erkennt einige Felsen um die Insel herum, belesene Menschen würden dies mit der vor 100 Jahren alten Entdeckung von Gallileo Galilei vergleichen, den Saturnringen. Seefahrer sehen darin aber nur ein gottverdammtes Riff. Selbst mit dem Wasser darüber sehr gefährlich die Unterseite des Schiffes aufzuschlitzen wie ein Messer ein Schwein}} Die Gruppe muss Mindestens 2 der Aufgaben selbst Übernehmen.
Die möglichen Aufgaben im Riff:
• Gefährliche Stellen im Wasser erkennen (Wahrnehmung, erschwert)
• Das Schiff unter Deck reparieren (Geschicklichkeit)
• Das Steuer übernehmen (Nur wenn man Erfahrung darin hat)
• Musizieren, gute Stimmung ist immer etwas Wert

Sind 2 der Aufgaben erfolgreich übernommen landet das Schiff sicher am Strand.

Auf der Insel

Vor Anker

Szene: *Vor euch erstreckt sich ein langer Strand, eingefasst von mehreren gewaltigen Felsformationen. Bereits einige Fuß hinter dem Strand beginnt ein stattlicher Grünpflanzenbewuchs. Es ist früher Morgen, doch die Sonne steht bereits hoch und das Wetter drückt auf die Kondition eines jeden Crewmitgliedes.*
Raumbeschreibung: Auf der Insel ist genug Platz und Nahrung vorhanden um einige Schweine sowie Affen zu beherbergen. Während die Schweine in sicherem Abstand auf dem Strand herum tollen und die Affen euch neugierig beobachten kann man nur vermuten was noch alles auf dieser Insel vorhanden ist. In der Mitte der Insel thront eine riesiger Berg.

Interaktion: Probe auf Wahrnehmung/Fährtenlesen: Einzelne Stiefelspuren im Sand, schwer auszumachen wie viele.

Landgang

Szene: *Hin und wieder sind nochmal Sandflecken zu finden, doch der Rest der inneren Insel besteht aus Gras, Palmen und allerlei Gewächsen Laut Aussage von Pete ist im Süden ein Höhleneingang der ins Innere der Insel und zum Schatz führt.*
Raumbeschreibung: Einige Affen begleiten euch in sicherer Entfernung auf den Bäumen oder dem Boden. Besuch scheint sie sehr zu interessieren.

Probe auf WahrnehmungFährtenläsen: Es sind ganz leicht wieder einzelne Stiefelspuren im Sand zu erkennen. Sie führen zu einer Palme unter der mehrere tote Käfer liegen. Sie sind in mehreren Halbkreisen um die Palme aufgebaut. Schaut man sich die Käfer genauer an, sieht man Folgende Namen in die Körper der Käfer geritzt. „Noah, Clayton, Bill, <unleserlich>, <unleserlich>“

Probe auf Wahrnehmung: Lautes Knacken im Gehölz

Der Eber: Ein großer Eber kommt aus dem Gebüsch gerannt genau auf den Baum zu.

```
Kampf: 1x Eber - Leben: 50  Waffe: Hauer (70) Schaden: 30, Parieren 10
Verhalten: kämpft bis zum Tod gegen alles was sich um den Baum auf hält
```

Der Eber hat eine Regelrechte Schneise hinterlassen. Aus ihr kann man ein ausgemachtes quieken hören. Folgt man dieser Schneise einige Meter kommt man zu einem kleiner Erdhügel unter dem mehrere Frischlinge liegen. Quer davon ein stark glänzender Fluss. In Richtung Westen.

Interaktion: Der Fluss glänzt ungewöhnlich. Es sieht aus als wäre Diamantstaub oder Gold in ihm vorhanden. Ein geübtes Auge erkennt Stücke von Kristallen und Mineralien wie aus einer unterirdischn Höhle. Glimmergruppe, kurz Glimmer oder Mica}}

Dem Fluss gen Westen

Szene: *Der Fluss kommt steil von oben im Westen, folgt ihr diesem Fluss gelangt ihr zu einer Klippe ganz im Westen der Insel, der Fluss macht dort eine Biegung zum Süden, dort kommt er von Richtung des großen Berges in der Mitte. Oben auf der Klippe angekommen breitet sich euch der Blick über die offene See aus. Ihr steht auf einer steinigen Klippe, nichts scheint höher zu sein als dieser Punkt auf der ganzen Insel, abgesehen natürlich des großen Zentrumberges.*

Raumbeschreibung: In der Mitte liegt ein Gerippe aus Holz, welches vermutlich einmal ein Ruderboot gewesen ist. Direkt davor einige Steine die ein Lagerfeuer bilden, daneben einige verrottete Holzblanken, Stöcke und Kisten.

Interaktion: Kisten öffnen: Sobald man die Kiste öffnet strömt eine Kolonie Insekten aus der Kiste heraus. Kurz darauf sind nur noch einige größere Spinnen, Spinnenweben und ein Buch zu sehen. Es hat einen Schwarzen einband und leuchtet Rot. Untersucht man das Buch genauer sind Folgende Worte zu entnehmen:

We cannot set sail. We cannot set sail. We got shafted, we got humbugged. We were taken by him. We are still ho{ldin}g...but hope ...As long as the signs telling the opposite nature of the leading rope. The years are mixed up. The sun reveals....We can not get out. The Watcher in the Water tooked everyone who tried to escape – we cannot get out. The end comes soon. We hear drums, drums in the deep. They are coming.

Wir können nicht vorbei. Wir können keine Segel setzen. Wir wurden getäuscht. Wir wurden geblendet. Wir wurden von ihm hereingelegt. Wir halten dagegen, aber die Hoffnung..Die Schilder verklären die Wirkung des Taus. Die Jahre sind verwechselt. Die Sonne zeigt den faulen Trick. Wir können nicht heraus. Der Wächter im Wasser kriegt jeden der fliehen will – wir können keine Segel setzen. Das Ende kommt bald. Wir hören die Trommeln, trommeln tief unten. Sie kommen.

Dem Fluss gen Süden

Szene: *Der Fluss Richtung Süden bringt euch an schmalen Felsklippen und viel Geröll vorbei in Richtung Berg. Der Weg wird so eng und steinig das man durch den Fluss laufen muss um nicht abzustürzen.* **Probe auf Geschicklichkeit, Klettern Erfolg: Man kommt bis zum Berg zum Ursprung des Flusses. Misserfolg: Man fällt den Hang herunter und nimmt 2W10 Schaden.**

Ursprung des Flusses

Szene: *Ihr kommt an eine leicht bewachsene und relativ Flache stelle direkt an den Berg heran. Von einer Spalte aus sprudelt das Wasser aus dem Berg und ergibt den Fluss dem ihr gefolgt seid. Der Berg selbst ist mit vielen dieser Risse übersäht. Aus einigen tropft ein wenig Wasser, die meisten sind allerdings trocken.*

Interaktion: Gestein überprüfen: Es handelt sich um Vulkangestein

Risse im Fels überprüfen: Ihr hört ein euch unbekanntes Lied: Stichers Sorow Stichers Sorow Ruft man in die Rissen hinein verstummt das Lied augenblicklich.

Gen Süden

Szene: *Weiter im Süden kommt ihr dem Fuß des Bergs sichtlich näher, wo erst der Wald dichter und dichter wurde weicht das Grün immer mehr dem Stein und Fels des Berges.* Raumbeschreibung: Es ist ein leichter Pfad zu erkennen, je dichter man dem Berg kommt vor euch erstreckt sich der Fuß des Berges. Man hört Wasser tosen, ganz in der Nähe muss ein reißender Fluss oder ein Wasserfall sein}}

Interaktion: Felswände genauer untersuchen**Probe auf Wahrnehmung: Einige Ranken sind besonders stark gewachsen, nach genauerer Untersuchung kann man erkennen das sie den Eingang in eine Höhle verbergen. Von dort strömt ungewöhnlich warmes Spritzwasser heraus.**

Wahrnehmung erschwert: Am Eingang des Berges sind einige größere Risse, an einem der Risse ist leises leiern ist zu hören. (Wie eine Kurbel oder ein Rad) → Geht die Gruppe explizit dem leiern nach dann kann sie durch eine weiter westlich entfernten Felsriss kurz ein Lied hören wenn sie die Ohren an den Schlitz halten(15 Sekunden Spielzeit): Becalmed

Im Berg

Eingangsbereich Szene: *Nach den Ranken folgt eine Höhle mit einem Unterirdischen Wasserfall, sobald ihr durch die Felswand in die Höhle gelangt überdeckt der Wasserfall eure Worte das ihr euch kaum noch verstehen könnt. Raumbeschreibung: Die Decke ist etwa 6 Meter hoch. Innerhalb der Höhle könnt ihr bequem gehen. Von oben kommen mehrere Schluchten die in die Höhle führen, allesamt zu klein als das man dadurch krabbeln kann und zu geschwungen um durchzusehen. Lediglich ein breiterer Weg führt weiter ins Innere des Berges. Sowie ein weiterer Weg Richtung Wasserfall und darunter hindurch. Einige Holzfässer (mit Kokosnüssen) sind in den Ecken zu finden. Weiter hinten steht eine mit Eisen verstärkte Truhe.*

Truhe (verschlossen): **Probe auf Schlösser Knacken**, oder aufhebeln. Wird nur rohe Gewalt angewendet wird das darin enthaltene Banjo beschädigt.

Seitengang Wasserfall Szene: *Je näher ihr dem Wasserfall kommt umso mehr Spritzwasser kommt euch entgegen, die Luft ist so feucht, dass es beinahe schwer fällt zu Atmen. Der Weg wird immer dünner und glitschiger. Um auf die andere Seite zu gelangen muss man unter den Wasserfall auf dem glitschigen Stein voran kommen, ohne in den Abgrund zu rutschen.*

Entweder muss mit Geschicklichkeit versucht werden dadurch zu kommen, oder Wahlweise kann auch ein Seil mit Enterhacken auf die andere Seite geschwungen werden um sich daran fest zu halten. **Probe auf Kletter/Geschicklichkeit**

Raum hinter dem Wasserfall Szene: *Hinter dem Wasserfall erstreckt sich eine weitere kleinere Grotte. Der Berg scheint voller Wege und Höhlen zu sein. Ganz links in der Ecke davon, hinter den Stalaktiten seht ihr eine Person. Lediglich mit einer Hose und Stiefeln bekleidet, sieht man leuchtend Rot die Umrisse einer Lunge auf seiner Brust. Hände sowie Augen und sogar aus dem Mund strahlen ebenfalls Rote glühende Lichter.*

Er schaut nur immer wieder um sich und reagiert nicht richtig auf die Gruppe. Auf dem Schoß liegt eine Drehleier. Wenn er angesprochen wird stellt er immer nur die Frage wo sein Banjo ist. Wenn er sein heiles Banjo wieder bekommt, spielt er ein Lied damit wo er jede Frage beantwortet so gut er kann (We shall sail together) Fan made. Das Lied spielt solange er mit der Gruppe spricht. Bekommt er ein kaputtes Banjo wieder ist er ein wenig geknickt, beantwortet dennoch ausgiebig 2 Fragen. Ansonsten ist er sehr verwirrt und konfus.

Interaktion: Falls die Person nicht aktiv angesprochen wird, reagiert sie nicht. Optionen mit dem verrücktem, verfluchten Bill
• Ist hier mit einigen Seeleuten mit einem Ruderboot gestrandet. Sie waren Piraten mit wenig Glück bei der Schlacht, konnten sich aber mit dem Beiboot absetzen und haben es bis hierhergeschafft. Doch wieder weg zu kommen ist das eigentliche Problem. Tihihi
• Sie lebten zusammen auf einem kleinen Berg, doch irgendwann waren seine Männer am nächsten Tag verschwunden. Er wettet, die Feiglinge wurden schwach und sind zu dem Gold gegangen.
• Er winkt immer mal wieder ins Leere auf die andere Seite und ruft nach Noah und Clayton. Seinen Piratenkollegen. Er hat leichte Tränen in den Augen.
• Sein Talisman aus geschnitztem Holz beschützt ihn (Sonnensymbol). Er trägt es immer bei sich
• Das Wesen im Tempel will das Gold horten, ihr sollt als die Diener das Gold beschaffen. Es will einfach das die Welt kein Gold mehr hat. Tihihi. Es bietet macht.
• Taylor und La Buse waren Diener für das Wesen in den Tiefen.
• Entweder man muss ein Lied spielen, um sich zu beschützen, aber der Talisman geht auch. Das Lied ist ein bestimmtes sehr altes Lied, Da er aber nicht immer spielen mag hat er den Talisman geschnitzt. Auf Nachfrage spielt er es auf der Drehleier vor Becalmed

Bill zieht es vor nicht weiter in den Berg vorzudringen und auch nicht die Gruppe zu begleiten. Wahlweise kann man ihn auf dem Rückweg mit an Bord der Amsel nehmen oder er wird vor dem Ende der Geschichte von den Franzosen festgenommen und verschleppt. Sein überleben kann für den Start des zweiten Abenteuers elementar sein.

Vorraum Tempel

Szene: *Ihr geht einen langen Gang hinunter. Jeder Schritt und jedes Wort hallt lange durch die Höhle. Je weiter ihr nach unten kommt, umso steiler wird es, aber umso mehr nimmt der Weg die Form von Stufen an, eindeutig in den Berg geschlagen. Unten angekommen erwartet euch eine Tropfsteinhöhle, funkelnd und atemberaubend. Raumbeschreibung: Durch die ungewöhnliche Größe der Tropfsteinhöhle kann man bequem in einer Reihe nebeneinander die Höhle erkunden. An vielen Ecken funkelt und glimmert es, das Rauschen des Wassers ist nur noch leicht zu hören. Mitten durch die Höhle geht ein langsamer wenige Fuß tiefer Fluss. Auf der anderen Seite flankieren zwei große Säulen in der Wand eine kleine Tür.*

Der Tempel

Szene: *Hinter der Tür zum Tempel erstreckt sich eine große Kammer, gefüllt mit Gold, Kunstwerken, edlem Besteck und sogar einigen goldenen Waffen, sowie Kronen. (Heutiger Wert in etwa 6 Milliarden Euro.) Es ist deutlich kühler als in dem Räumen davor, an den Wänden rinnen Wassertropfen hinab und man hört*

gelegentliches tropfen. Zur linken Seite hin eröffnet sich der Raum zu einem großen dunklen Abgrund der in einer langen unterirdischen Schlucht mündet mündet.

Raumbeschreibung bei näherem Nachsehen und Beleuchten: Überall an den Decken sind tiefe Risse, die in den Fels hinein gehen. Der Boden ist stellenweise ebenfalls mit dünnen und tiefen Furchen durchzogen aus denen warme Luft strömt. Das Gold ist zu den Beiden Seiten aufgetürmt. Planken sowie provisorische Behälter, die wohl mal Badezuber waren, sorgen für den nötigen Rahmen und bewahren das Gold vor dem Hinabrutschen in die Tiefe. An den Wänden hängen einige metallene Ketten herunter die an dem Stein befestigt worden sind. Dazwischen ein etwa zwei Meter langes Tau. In der Mitte liegt ein etwa ein Meter hoher Felsbrocken

Felsbrocken in der Mitte: Umgeben von mehreren kleineren Geröllen. Von oben herab ergießt sich eine kleine Quelle auf einen Felsbrocken. Es ist eine dicke, weiße Flüssigkeit, die oben aus der Decke herunterfließt, der Ständige Fluss der Quelle hat im Stein schon eine kleine Kuhle hinterlassen, in der sich die Flüssigkeit gesammelt hat. An mehreren Stellen rinnt es von dem Stein auf den Boden herunter und verschwind in den Felsritzen.

Abgrund auf der linken Seite: Ein unterirdischer Abgrund liegt zur linken des Raumes. Durch fehlende Beleuchtung ist es schwer zu erkennen was dort vor sich geht. Nach näherer Betrachtung kann man erkennen das der Boden aus Wasser besteht, dem salzigem Geruch nach zu urteilen Meerwasser. Allerdings unruhiges Wasser. Lässt man eine Laterne herunter oder wirft einen Gegenstand herunter schreckt man das Wasser aus und kann schemenhaft Tentakel erkennen. 4 Tafeln an der hinteren Wand: Die Tafeln zeigen kryptische Symbole die der Gruppe vollkommen unbekannt sind. Berührt einer der Gruppe die Tafel hört er unten geschriebene Sätze in einer monotonen tiefen Stimme.
Die Tafeln im Tempel (Symbole, Bedeutung hier beschrieben, bei Berührung vorlesen)
• Tafel 1: Macht verleihe ich dem, der mehret das Gold in diesem Raum.
• Tafel 2: 100 Jahre im Dienst müsst ihr sein, um zu erhalten 200 Jahre Macht der Macht.
• Tafel 3: Trinkt vom Rinnsal, und gebt einen Teil von euch in den Abgrund, so werdet ihr eingehen den Pakt [Blut, Spucke..].
• Tafel 4: Legt um das Tau um euern Hals, und besiegelt ist eure Macht.

Capitan Pete wird darauf beharren, dass dieser Pakt doch ein guter Deal ist und man ihn eingehen sollte. Zur Not fängt er auch damit an.

Wenn die Crew einfach das Gold mitnimmt, ertönen die Trommeln im Tiefen, wird das Gold aus dem Tempel entfernt schickt es ein paar Skelette die aus der Decke gekrabbelt kommen. Wenn sie zu dicht am Abgrund stehen werden sie zudem vom Kraken angegriffen. Dieser schlängt dann mit seinen Tentakeln nach ihnen. Kommt aber sonst nicht weiter in den Kampf

```
Kampf: 4x Skelette - Leben: 70 Waffe: Säbel (70) Schaden: 50, Parieren 50
Verhalten: Kampf bis zum Tod, verfolgen die Crew.
```

Mögliche Arten den Raum abzuschließen:

Interaktion:

Nur das Gold mitnehmen, daraufhin kommen wie oben beschrieben die Skelette und nach einer Weile bebt der Berg. Die Gruppe hat nicht genug Zeit alles Gold mit zu nehmen, aber einen Großteil. Vor dem Tempel wartet dann der Piratenkapitän Pete. – Pete versucht die Gruppe zu überreden umzukehren und den Pakt ein zu gehen, wie er es getan hat. Die Macht wäre es Wert. – Falls sich die Gruppe weigert kommt es zum Kampf gegen Pete und die Skelette(BBEG)

```
Kampf: Pete: Leben: 150 Waffe: Säbel (70) Schaden: 50, Parieren 50. Blutungsschaden
1d10 nächste Runde. Säurespritzer aus dem Mund (AOE) 2x2 Meter, Schaden: 30.
```

Den Pakt eingehen, die Gruppe wird mit alter Macht ausgestattet, aber kommt in die Versklavung. Die Gruppe spürt die Anwesenheit eines Wesens unten im Wasser. Ein Wispern im Kopf. Und fühlt Ketten um das Herz herum. Dabei aber auch ein Gefühl der Stärke. Ihr spürt wie euch, die ihr das Tau angelegt habt warm an den Stellen wird, die das Seil berührt hat. Die Wärme scheint im ersten Moment vom Seil zu kommen, doch nach einigen Sekunden bemerkt ihr das die Wärme von eurem inneren selbst kommt. An den Stellen, wo das Seil angelegt worden ist. Das Rauschen von Wasser erfüllt den Tempel und am Abgrund kriechen <Anzahl_Spieler> Tentakel empor euch entgegen. Bei Berührung mit den Tentakeln stellt sich eine Verbindung mit dem Wesen auf. Es Begrüßt die Gruppe und stellt sich als K'halara vor. Direkt danach gibt es den Befehl den Tempel gemeinsam mit Pete gegen die die Eindringlinge zu Verteidigen. Danach sollen sie auf ihr Schiff zurückkehren und auf neue Befehle warten wo es Gold zu holen gibt. Jeder erhält besondere Fähigkeiten, die seinen Charakter widerspiegeln [DM/Spielerentscheidung], dazu 20 Lebenspunkte auf 120.

Die Trickster, Sonnenamulett anlegen/Lied spielen und Pakt eingehen: Legt man während des Eingehens des Paktes ein Sonnenamulett an oder spielt das von Bill beschriebene Lied kann man die Macht vom Pakt erhalten ohne dafür mit Dienerschaft zu zahlen. Ihr spürt wie euch, die ihr das Seil angelegt habt warm an den Stellen wird, die das Seil berührt hat. Die Wärme scheint im ersten Moment vom Seil zu kommen, doch nach einigen Sekunden bemerkt ihr das die Wärme von eurem inneren selbst kommt. An den Stellen, wo das Seil angelegt worden ist eure Haut ungewöhnlich warm. Ihr fühlt euch müde, erschöpft wie nach einem langen Marsch oder ein Unwetter auf See doch auch stärke. Jeder erhält besondere Fähigkeiten, die seinen Charakter widerspiegeln [DM/Spielerentscheidung], dazu 20 Lebenspunkte auf 120. Nach einer kurzen Zeit bemerkt das Tiefseemonster das es die Gruppe nicht unter Kontrolle hat, greift sie mit seinen Tentakeln an und beginnt damit die Skelette zu schicken, die Trommeln sowie die Höhle einstürzen zu lassen. Damit greift auch Pete die Gruppe an, wütend und fassungslos was sie getan haben, er fällt wimmernd auf seine Knie. Er schwört Rache. Doch mit ihrer neuen Macht ist der Kampf keine Herausforderung. Nach einiger Zeit kommen wie unten beschrieben die Franzosen hinzu, je nach Gesprächsverlauf erkennen sie die Gruppe als Verbündete oder als Feinde an.

Abwarten: Sollte die Gruppe sich ein wenig zu viel Zeit mit der Entscheidung des weiteren Vorgehen lassen oder wurde diese ausgeführt, so hören sie hallende Schritte aus dem Tempeleingang: Die Franzosen waren zwar schneller, sind aber auf der anderen Seite der Insel auf das Riff gelaufen. Nun sind sie da, um den Schatz zu Bergen und den Tempel mitsamt Monster mit viel Schwarzpulver nieder zu reißen. Entweder sie schließen sich den Franzosen an und Kämpfen mit ihnen gegen die Skelette und Capitan Pete falls nicht schon passiert oder sie schließen schnell den Pakt, denn ohne diese Macht kann man nicht gegen die Soldaten bestehen. Als christliche religiöse Eiferer kämpfen sie alle bis zum Tod, zeigen jedoch Gnade und Freundlichkeit zu Verbündeten und Mitstreitern. **Szene:** Aus der Höhle vor dem Tempel hallen Fußstapfen und leises Stimmengewirr die schnell näherkommen. „Former une ligne" (Bildet eine Linie) hallt es laut durch die Felsformationen. Aus dem Gang aus dem Tempelvorraum laufen vier uniformierte Gewehrträger. Sie beziehen Stellung zur Rechten eines großgewachsenen Mannes. Hinter der Reihe sieht man weitere Männer die Fässer und Kisten hereintragen. Bei Anblick der Gruppe legen die Soldaten ihre Gewehre an.

Gespräch mit Captain De Lora
• Anführer des französischen Dreimasters Manette de Gaz.
• Er will mit Schwarzpulver den Tempel sprengen und das Gold mitnehmen. Für die Hilfe dabei würde er auch einen Teil des Schatzes abgeben.
• Greift die Gruppe nicht grundlos an, probiert erst zu Verhandeln das keine „unbeschmutzen" Seelen hier

leiden müssen die nichts mit dem Kult zu tun haben
• Ist sich bewusst das hier eine Kultstätte ist und ein mächtiges Monster im Wasser haust. Dessen Name ist ihm aber unbekannt.
• Das bösartige Wesen im Tempel rekrutiert Männer und lässt sie Gold auf der Welt rauben.
• Taylor und La Buse waren Diener für das Monster, sie haben bei ihrer Festsetzung diesen Ort preisgegeben.
Kampf gegen die Franzosen: Da der Kampf gegen die Franzosen nur mit den neu gewonnen Fähigkeiten geplant ist gibt es hier eine feste Werte. Es gilt spontan ein passendes Kampfgetümmel darzustellen. Insgesamt die erste Viererlinie an Soldaten mitsamt Captain und drei weiteren Soldaten die erst ihre Fässer mit Sprengstoff ablegen müssen. Falls Pete noch lebt versucht er die Gruppe zu überreden mit den Skeletten und ihm den Tempel zu verteidigen.

Nichts wie weg

Nach erfolgreichem Abschließen des Tempels ist die Geschichte beinahe Zuende. Ein Epilog in auf nahegelegene Insel kann natürlich nicht schaden. Sollte Die Gruppe es geschafft haben die Hinweise richtig zu deuten und eine intakte Höhle mit einem wütenden Monster mit bebender Insel zurück zu lassen so ist das eigene Schiff schon auslaufbereit am Strand.

NPC Verzeichnis

Captain Pete



Captain De Lora

Der ehemalige Pirat Pete trägt zu Beginn auf Grande Ile eine braune Seefahrerjacke, die sein beiges Hemd verdeckt. Er trägt eine kleine Lederkette an der ein Amulett befestigt ist. Ein breiter Gürtel mit mächtiger Schnalle auf Brusthöhe verbindet seine Hose mit seiner Schulter, seitlich trägt er einen breiten Säbel. Auf seinem Kopf wirft ein breiter Schwarzer Hut Schatten auf seine wettergegerbte Haut. Seine Längeren ergrauten Haare sowie sein handbreit langer Bart zeigen sein erfahrenes Alter. Er ist ein durchschnittlicher Mann Ende 40. Er spricht mit der Seele eines weit gereisten Mannes, nutzt Worte und Redensarten aus allen Häfen dieser Welt und verleite mit seiner brummigen Stimme jedem Satz den nötigen Nachdruck. Pete wurde als Anhänger K'halara mit einer außerordentlich robusten Haut ausgestatten und verletzt sich nur schwer, sollte dies doch vorkommen versucht er sein schwarzes Blut so gut es gut zu geheim zu halten.
Ehemaliger Pirat bei Taylor und Le Vessuer. Symbolsich ein Bild des Piratenlords Eduardo Villanueva aus Disneys Fluch der Karibik eingefügt,
Rechteinhaber



Auf Grande Ile trägt er lediglich schlichte Seefahrerkleidung. Sobald er auf See ist kleidet er sich allerdings in deutlicherer Pracht. Der hochgewachsene Franzose trägt unter einem knielangem grünen Seefahrermantel ein braunes Hemd und eine rote Hose, die von einer goldenen Scherpe gehalten wird Sein Brustgrütel beherbergt einen seitlich hängenden reich verzierten Säbel. Sein grüner mit Federn beschmückter Hut trägt ebenfalls zu seinem gut betuchten Erscheinungsbild bei. Auch wenn er mit starkem französischem Akzent redet, so drückt er sich dennoch sehr gewählt aus. Als Religiöser Eiferer zeigt er Mitstreiter stets Gnade, geht allerdings mit voller Härte gegen Wiedersacher vor. Ist verschworener Gegner gegen K'halara. Symbolisch hier ein Bild von Captain Joseph Farrell aus Uncharted 4: A Thief's End (2016), Naughty Dog, Wiki

Bill



Verfluchter, verrückter Bill. Bill, kurz für Billhelm war Steuermann einer unglücklichen Piratencrew des Tiefseemonsters Mellor. Ihr Schiff ist vom K'Halara versenkt worden. Gemeinsam mit einigen Crewmitgliedern konnte er sich mit einem Ruderboot auf die Heimatinsel von Halara retten, doch seine Crew fiel schnell K'Halara zum Opfer. Sie gingen entweder den Pakt im Tempel ein und wechselten so ihren Meister, wurden in die Welt entsandt. Anderen wurden bei einem Fluchtversuch getötet. Bills Fähigkeit: Egal wie hoch, egal wie gefährlich: Wenn er ins Wasser springt kann ihm nichts passieren. Er schwimmt wie ein Fisch und bleibt solange unter Wasser wie ein Wal. Diese Fähigkeit könnte wichtig werden da Bill noch im zweiten Teil vorkommen soll. Sein Tod ist daher nicht vorgesehen.

K'halara



Optisch angelehnt an Herr der Ringe Wächter im Wasser. Ernährt sich von Gold und hat seinen eigenen Kult um sich der im Gold zu seiner Insel bringt. Kommt nur sehr selten aus der Höhle. Kommuniziert über auflegen seiner Tentakel um seine Diener. Solange steht eine Telepathische Verbindung. Ist eines von mehreren Seewesen mit eigenem Kult von Menschen um sich.Optische Darstellung hier übernommen vom Wächter im Wasser aus Herr der Ringe

Roger



Einfältiger, aber starker Seemann. 1. Maat in Petes Crew.

Ducki



Schreiber von Pete. Gesichtsausdruck beschreibt emotionalen Zustand der Person.

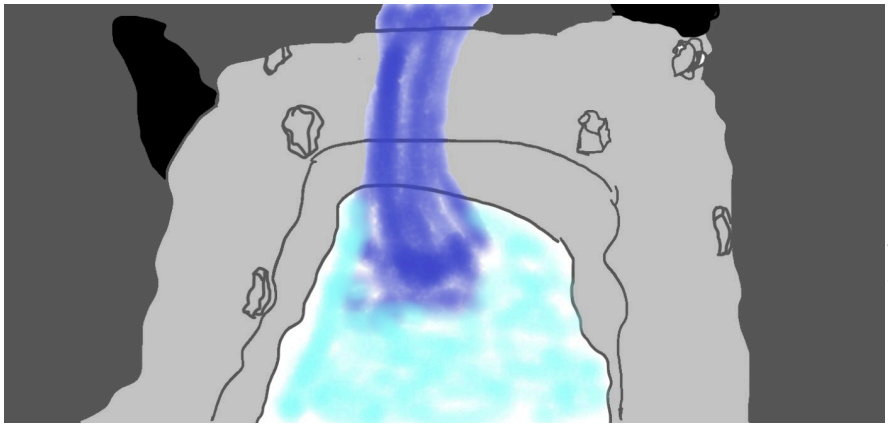
Ortszeichnungen

Karte der Schatzinsel



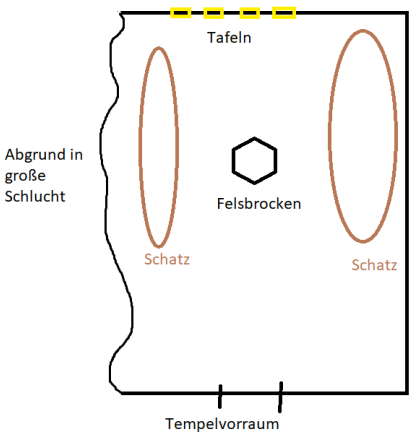
Zeigt den Landungspunkt des Schiffes im Norden und die beiden möglichen Wege Richtung Berg.

Höhle



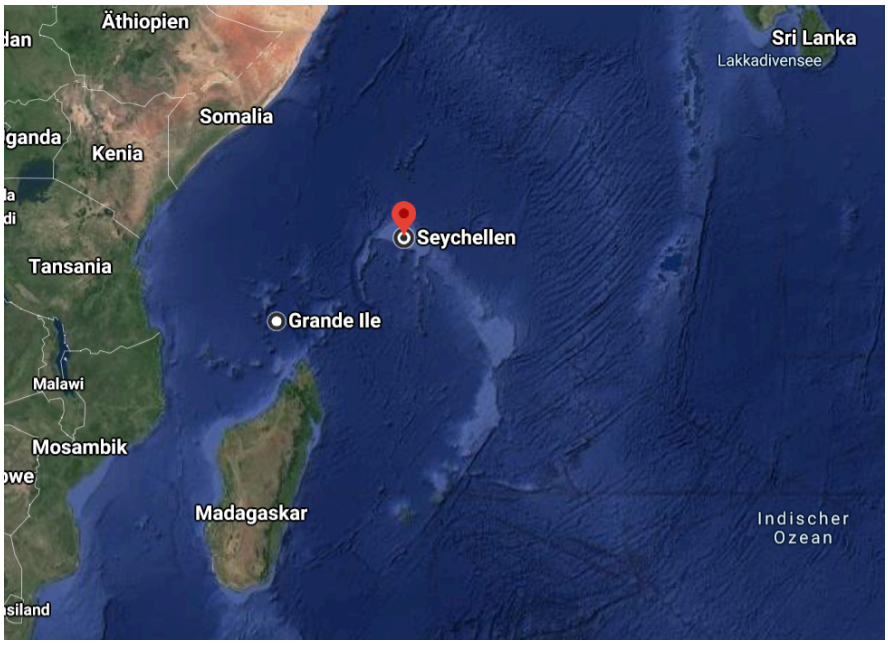
Zeigt den Eingangsbereich der Höhle. Gruppe kommt von der rechten unteren Seite. Geradeaus geht es zum Tempelvorraum. Links unter den Wasserfall zu der Höhle mit Bill

Tempel



Zeigt den Tempel miit zugehörigem Abgrund.

Weltkarte



Zur besseren Einordnung.

Folgt

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Legenden der See - Und nehmt alles mit – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Legenden+der+See+-+Und+nehmt+alles+mit&oldid=23546`