How to be a Hero

NOROI ISLAND

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





INHALT

Noroi Island 3
- Setting 3
- Vorbereitung 3
- Abenteuer 6
- Endings 29
- NPCs 30
- Sonstige Inselbewohner 38
- Begleiter-Tiere 41

NOROI ISLAND



Hier kannst du das Abenteuer von [1] noch einmal nachschauen! Viel Spaß! :)

Teil 1	Teil 2	Teil 3
🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/howyoutubeworks/user-settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig angezeigt wird, kannst du es hier finden.	🎬 *Video im Wiki: https://www.youtube.com/h... settings/privacy/* Falls das Video nicht richtig... kannst du es hier finden.

Setting

- Wo spielt das Abenteuer: Noroi Island (Verfluchte Insel - Tief in der Karibik)
- Wann spielt das Abenteuer: jetzt (aktuelles Jahr in RL)
- Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer: How to be a Hero (mit leichten Anpassungen)
- Für wie viele Leute ist es gemacht: 4
- Schwierigkeit für den Spielleiter: leicht
- Schwierigkeit für die Spieler: mittel
- Spieldauer: 3 – 4 Abende

Die Spieler treten eine Urlaubsreise an auf die wunderschöne, idyllische Inselkette Hawaii, doch der Flug zum Inselparadies entpuppt sich schnell als etwas ganz anderes, als unsere Reisenden es erwartet hatten. Auf einmal finden die Spieler sich am Strand einer unbekannten Insel wieder, wo ihr geplanter Luxus-Urlaub zum Überlebenswahnsinn wird.

Vorbereitung

- Charaktere sind Menschen ohne große Survival Erfahrungen, keine topfiten Leute, sondern Luxustouristen, Kampfwerte erlaubt, aber eingeschränkt
- keine Survival Gegenstände im Rucksack (nur Sachen im Koffer, die man auch auf einen realen Tripp nach Hawaii mitnehmen würde - eine Waffe erlaubt, welche die Spieler als Hobby bedienen können)
- Spieler suchen sich vorher ein Element aus (Feuer, Wasser, Luft, Erde) ohne zu wissen, was das für sie im Abenteuer bewirkt
- **Inventar:** Handgepäck: 5 Items; Koffer: 15 Items (es gibt Möglichkeiten Items in große Rucksäcke zu stecken [Rucksack = 20 Items] je zusätzliches Item wird Spieler um +2 langsamer, dh. bei

Bewegungsaktionen, z.B. rennen, schleichen, klettern+ im Kampf w100 + x, 5 zusätzliche Items also: w100 + 10]

- **Energiebalken: (AP u. GG können auch weggelassen werden)**
- KP (Gesundheit/Kraft): Schaden durch: Angriff, Umwelt (Hunger, Hitze, Kälte), Überschreitung min. AP; Regeneration: Essen und Schlafen; Wenn auf 0: Tod des Spielers
- AP (Ausdauer): Schaden durch: Kampf u. Bewegung; Regeneration: Rast und Ruhe; Wenn auf 0: Spieler bleibt stehen, Ruhe nötig, im Kampf als Letzter angreifen (-> halber Tag laufen: Ausdauer 0, Mittagspause nötig, nach Kampf: -10 Ausdauer, gewagte Aktion: -5 bis -15 Ausdauer)
- GG (Geistige Gesundheit): Schaden durch: eigene Taten gegen die Vernunft, Taten von Teammitgliedern (durch 2), unerklärliche Ereignisse (etwas Unerklärliches, evtl. Übernatürliches geschieht); Regeneration: Obst und Gemüse (+3 GG pro Frucht), mit (Begleiter-) Tieren interagieren; Wenn auf 0: Spieler Charakter dreht durch, wird wahnsinnig: im Kampf: 25% Chance (nach gelungenem Angriff - w4) dich selbst zu verletzen, 25% Gegner verletzt, 25% Teammitglied verletzt, 25% nix passiert, Normale Aktionen: Wert auf Charakterbogen durch 3

Vorschläge für Charakter-Skills

Handeln

- Klettern
- Rennen
- Schlagen
- Treten
- Werfen
- Wert für eigene Waffe (Pistole, Gewehr, Pfeil & Bogen, Armbrust, Wurfaxt)
- Basteln
- Kochen
- Gewicht heben
- Verstecken
- Stehlen
- Einbrechen
- Nahkampf

Wissen

- Wahrnehmung
- spirituelles Wissen
- Überlebenstechnik
- Alte Kulturen & Runen
- Geschichte
- Spuren lesen
- Biologie
- Medizin
- Chemie
- Fauna
- Flora
- Pflanzenkunde
- Gesteinskunde
- Hacken
- Fremdsprachen (Englisch, Spanisch, Russisch, Japanisch, etc.)

- Programmieren
- Urbanes Wissen / Hawaii-Kenntnisse

Sozial

- Feilschen
- Lügen
- Menschenkenntnis
- Überreden
- Tiere zähmen
- Manipulieren
- Betören/Flirten
- Beeindrucken
- Unterhalten
- Einschüchtern/Bedrohen
- Begeistern
- Beruhigen
- Zechen
- Humor
- Schauspiel
- Tanzen
- Musizieren
- Singen

Waffen

Waffe	Berechnung
Improvisierte Waffen, kaputte Waffen & waffenloser Kampf	1W10 Schaden
Stock/Stein/Peitsche	1W10 + 5 Schaden
Messer/Dolch/Axt/Wurfaxt/Speer	2W10 Schaden
Pistolen/Gewehre/Pfeil & Bogen/Armbrust	6W10 Schaden
Maschinengewehe	8W10 Schaden

ACHTUNG ❗ Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen ❗

- **Trigger-Warnung: Kanibalismus, Gewalt gegen wehrlose Krabben, Klischeebedienung in Bezug auf Voodoo Magier, Seher, Professoren, Vulkanpriesterinnen, Kanibalen, etc.***

- Spieler suchen sich vorher ein Element aus (Feuer, Wasser, Luft, Erde) ohne zu wissen, was das für sie im Abenteuer bewirkt -> Wirkung: positiv: im Endkampf erhält der Spieler Charakterbogen seines Elements, weiß also die Fähigkeiten im Kampf, in Gebiet des Dämons des entgegenliegenden Elements alle Proben für Spieler erleichtert, Luft<-> Erde Wasser<-> Feuer, negativ: Spieler wird von Dämon seines Elements angegriffen (erste Runde Streifschaden an Spieler), in Gebiet des Dämons seines Elements alle Proben für Spieler erschwert]
- Name der Insel: Noroi Island - von Kanibalendorf so genannt, Japanisch: Fluch)
- Kein Internet und kein Empfang auf der Insel
- Orte des Spiels: Flugzeug, Strand (angespült), Hotelfoyer, Strand (übernachten), Urwald, Schlucht, Kanibalendorf, Vulkan, Höhle, Berggipfel mit Antenne, Rettungshelikopter
- Hotel: Noroi Island Resort
- Einheimische: Stamm der Itazura-sha (Die Scherzenden / Prankster)

Abenteuer

Situation

Ihr habt eine Reise nach Hawaii in der tropischen Pazifik mit Hotel Unterkunft gebucht. Auf der Inselgruppe herrscht tropisch warmes und ausgeglichenes Klima. Die Tageswerte liegen zwischen 22 und 29 Grad Celsius, nur auf den höheren Bergen ist es kühler. Auf den bis zu 4200 Meter hohen Vulkangipfeln kann es selten sogar schneien.

Ort: Flugzeug

- Spieler sitzen nebeneinander im Flugzeug, kennen sich nicht, Möglichkeit sich vorzustellen/sich kennen zu lernen (wenn nicht Vorstellung im Flugzeug, dann nach Absturz, nachdem sie nebeneinander aufwachen am Strand)
- Flug in der 1. Klasse: (ca. 30 Minuten in der Luft), Stewardess bringt warmes Handtuch (im Handtuch ist ein Stein an einem farbigen Stoffband - Elementamulett, sorgt für Element Effekte (magisch an Spieler gebunden, kann nicht weggegeben, zerstört oder weggeschmissen werden vom Spieler) und Sektglas für jeden und nimmt, wenn gewünscht Bestellungen auf [Essen, was sie im Flugzeug bestellen, bringt spezielle Eigenschaften, wenn nach Absturz auf der Insel verspeist (siehe Speisekarte)]

Speisekarte:

- Frisches Obst der Saison (Brombeeren, Erdbeeren, Heidelbeeren, Himbeeren, Johannisbeeren, Kirschen, Pflaumen) [Regeneration +2w10 KP]
- Müsli-Auswahl (Schoko, Schoko-Crunchy, Nuss-Crunchy, Kokos-Mandel, Knusper, Knusper-Beeren, Früchte) [Regeneration +20 KP]
- Vanillejoghurt mit Johannisbeermelasse, Heidelbeeren und Himbeeren [Regeneration +10 KP]
- Verschiedenes Gebäck, frisch getoastetes Brot, Konfitüre, Honig und Butter [Regeneration +1w10 KP]

Hauptgerichte

- Haferbrei mit Erdbeeren und Walnüssen in Kokosnussjoghurt [10 Punkte auf Werte bei Wissen]
- Offenes Omelett mit Ricotta, Basilikum und Kirschtomaten [10 Punkte auf Werte bei Soziales]

- Jakobsmuschel- und Garnelenknödel, Rindfleisch-SiuMai, Chiu-Chow-Knödel [5 Punkte auf eine Ausdauer Fähigkeit - z.B. Rennen o. Klettern]
- Bio-Eier aus Freilandhaltung ~ frisch zubereitet als Rühroder Spiegelei oder gekocht [10 Punkte auf Werte bei Handeln]

Kaviar-Service

- Kaviar mit Blinis, Schnittlauch, Creme frarche und gehackten Eiern, serviert mit Jahrgangs-Champagner [Funktion eines One-Up Extra Life - falls bei Tod noch im Inventar, wenn vor Tod gegessen: keine Wirkung]

Chinesische Klassiker

- Geräucherte Ente mit süß-saurem Dressing, Gurke und Cantaloupe-Melone [eine kaputte Waffe in deinem Inventar reparieren, Waffe haltbar für 2 Einsätze]
- Doppelt gekochtes Huhn und Kokosnusssuppe mit Champignons [du erhältst ein Random Item]
- Entbeinte Schweinerippen mit Erdbeersauce dazu Geschmorte Bohnenquarkröllchen mit Karotten und Pilzen in Austernsoße, gedämpfter Reis [Begleiter-Tier wird gezämt]

Internationale Klassiker

- Grüne Erbsen- und Minzsuppe [der nächste Angreifer flieht vor deiner Erscheinung]
- Lauwarmer Bulgur-Salat mit gebratener Aubergine dazu Limetten- und Joghurt-Dressing, wahlweise mit Lammkotelett [-10 KP, weil du soetwas unglaublich ungenießbares, wie Bulgursalat gegessen hast]
- sautierte Morcheln und Sahnesauce [ein Spieler deiner Wahl gehorcht deinem Befehl]
- Gegrilltes Rinderfilet mit Thymian dazu grüne Bohnen mit Sonnenblumenkernen und Kartoffelpüree [wenn ein Spieler deiner Wahl in Zukunft Schaden erhält, regenerierst du die Hälfte seines Schadens]
- Gebratener schwarzer Kabeljau mit Edamamer und Gremolata dazu Safranrisotto, Ratatouille, gegrillte Tomaten oder sautierter Kohl, gebratene Artischocken und Kirschtomaten [du verlierst ein Item deiner Wahl aus deinem Inventar]
- Käse - Französischer Brie, Arenberger, Fourme d'Ambert, Alma Vorarlberger Alpkäse, Sonoma Jack, Capriago, Bûchette à la Sarriette, Camembert [10 Punkte auf Betören]

Zum Abschluss

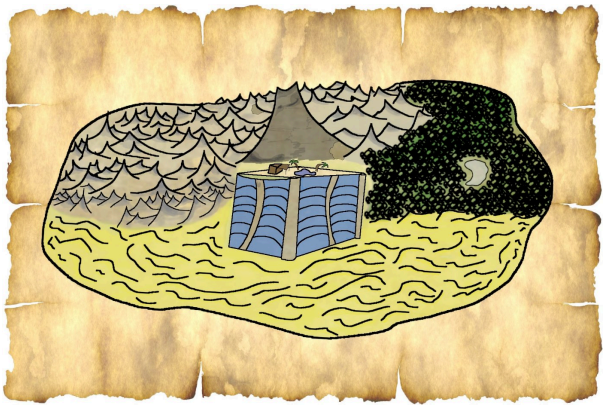
- Frisches Obst der Saison (Brombeeren, Erdbeeren, Heidelbeeren, Himbeeren, Johannisbeeren, Kirschen, Pflaumen) [Regeneration +2w10 KP]
- Eisbecher mit Schokostreuseln (3 Kugeln) (Schoko, Vanille, Erdbeere) [Spieler ist im nächsten Kampf für die erste Runde unverwundbar]
- Schokoladenfondant mit Dulce de Leche [Spieler greift bei nächstem Kampf als erstes an]

- kurz Zeit für Spieler ihre Charaktere miteinander quatschen zu lassen bis Bestellungen gebracht werden
- sobald Speisen gebracht o. falls nix bestellt nach einer Weile quatschen der Charaktere:
  Flugzeugabsturz: Warnlichter gehen an, Atemmasken kommen aus der Decke, Flugzeug geht in steilen Sinkflug, Captain meldet durch Lautsprecher, dass Turbinen ausgefallen sind (durchs Fenster sichtbar), Stewardess bittet Passagiere ruhig zu bleiben und Masken aufzusetzen.
- 2 bis 3 Minuten Zeit (Echtzeit) noch irgendwas zu machen, z.B. Handgepäck zu greifen
- egal was Spieler machen: Aufprall auf dem Wasser 2 w20 Schaden (sofern nicht irgwndwo versteckt, z.B. unter Sitz geduckt, in dem Fall: 1 w10) [wer auf dem Gang stand, bleibende Narben durch Splitter eintragen + max. KP -10]
- Spieler können versuchen aus dem sinkenden Flugzeugwrack zu entkommen (z.B. Türen öffnen), wenn zu lange diskutiert oder nachgedacht: Spieler werden ohnmächtig
- offener Ozean, kein Land in Sicht (schwimmen ist zwecklos)

- Wrackteil suchen und daran festhalten
- wenn nicht aus sinkendem Flugzeug raus gekommen: Spieler werden durch Sog unter Wasser nach draußen gezogen und treiben bewusstlos auf dem Wasser
- Spieler werden ohnmächtig und erwachen am Strand einer Insel

Ort: Strand

- Als Spieler am Strand erwachen: Handgepäck liegt neben ihnen im Sand
- Koffer müssen gesucht werden - bei 4 Spielern: ein Koffer im Wasser erreichbar, ein Koffer hinter Düne am Strand, ein Koffer später im Urwald findbar, ein Koffer direkt bei Spieler, als er aufwacht (Spielleiterwurf verdeckt), bei 2 Spielern: Koffer im Urwald, Koffer im Wasser (Geschicklichkeitswürfe, um irgendwie an Koffer zu kommen)
- andere Koffer am Strand und im Wasser lootbar (6) jeweils 2 bis 5 Items aus Random Item Liste)
- Möglichkeit große Rucksäcke zu suchen (Rucksack = 20 Items +) [je zusätzliches Item wird Spieler um +2 langsamer, dh. bei Bewegungsaktionen, z.B. rennen, schleichen, klettern + im Kampf w100 + x, 5 zusätzliche Items (25) also: w100 + 10, 50 zusätzliche Items (70): w100 + 100, mit 70 Sachen im Rucksack versuchen zu rennen kann halt kritisch enden]
- Vom Strand aus zu sehen: Hotel (7 Etagen Hochhaus), riesiger Vulkan im hinteren Teil der Insel, Urwald rechts vom Strand, auf linker Seite: kilometerweit Strand, dann Berge bis hinter den Vulkan (bis zu den Bergen halber Tag zu Fuß)
- kein Essen und Trinken am Strand, daher müssen Spieler früher oder später aufbrechen (nach spätestens anderthalb Tagen: 5 Schaden aus Hunger, halber Tag in der prallen Sonne am Strand: 5 Schaden)
- jeder Versuch von der Insel zu kommen, z.B. ein Floß zu bauen und loszufahren über den Ozean endet damit, dass Spieler in tiefen Schlaf fallen und am Strand wieder aufwachen



Karte von Noroi Island

Ort: Hotel (Noroi Island Resort)

- nicht weit vom Strand entfernt, wenige Minuten bis zum Hotel
- großer Pool mit einigen liegen und Sonnenschirmen
- das ganze Hotelgelände ist menschenverlassen
- wenn Spieler sich Pool genauer angucken, sehen sie etwas tief unten am Boden des Pools, tauchen o. falls kein Wert darauf, Gegenstand rausangeln/rausfischen mit irgendwas -> wenn gelungen: Spieler finden Bergsteiger-Ausrüstung
- wenn Spieler Hotel betreten (durch Vordereingang): Hotellobby leer bis auf einen junge Frau als Rezeptionistin am Empfang, die geduldig wartet angesprochen zu werden von den Spielern (wenn die

Spieler sich umschauen, gibt es wirklich gar nichts zu finden, kein Gepäck, kein Hinweis, dass hier in den letzten Stunden irgendwer gewesen ist) [Schild an der Rezeption mit Text drauf (spanisch Wert auf Charakterbogen [Text in andere Fremdsprache übersetzen, falls Spieler keinen Spanisch Wert]): "Tres sabios con muy poquito seso cref an que la luna era un queso. Un queso que flotaba en el rfo y quisieron pescarlo, iDios mfo! Los peces cantaban a la una contemplando su mala fortuna: iNO es un queso! jEs la luna! jla luna! jLA LUNA!" -> "Drei weise Männer mit sehr wenig Verstand Sie glaubten, der Mond sei ein Käse. Ein Käse, der im Fluss trieb und siewollten es fischen, mein Gott! Der Fisch sang um eins sein Unglück betrachtend: Das ist kein Käse! Es ist der Mond! Mond! MOND!"]

- wenn der Rezeptionistin angesprochen wird, sagt sie, dass das Hotel seit Wochen ausgebucht ist und nicht ein Zimmer mehr frei ist, Rezeptionistin scheint nicht zu sehen, dass es leer hier ist u. meint es sei doch sehr voll hier heute
- als Spieler sich abwenden von Rezeptionistin: auf einmal Foyer des Hotels voller Leute, Koffer und Angestellter, aber keiner nimmt Notiz von den Spielern, wenn angesprochen von Spielern, alle NPCs im Hotel außer Rezeptionistin ignorieren die Spieler
- wenn Rezeptionistin erneut angesprochen wird, wiederholt sie, was sie gesagt hat, dass falls die Spieler einchecken wollen, das nicht möglich ist, weil alles belegt ist - komplett ausgebucht
- als Spieler sich abwenden von Rezeptionistin: Foyer ist wieder leer, als wär nichts gewesen
- dieser Ablauf kann beliebig oft wiederholt werden, wird sich nix dran ändern
- Fahrstühle im Hotel sind außer Betrieb, Tür zum Treppenhaus öffnet nur, wenn Lobby leer ist
- 1. und 2. Stockwerk betretbar 10 Zimmer pro Etage+ Kammer mit Putzzeug und Wechselbettzeug und Handtücher (falls welche mitgenommen werden, alles aus dem Hotel löst sich auf bei verlassen des Hotels außer Loot) (Alle leeren Zimmer lösen einen Gegner an der Funkstation aus, alle verschlossenen Türen NPCs Storyrelevant)
- wenn Spieler versuchen im Hotel zu schlafen: Charaktere haben schlimme Albträume (Spieler erzählen lassen was für Albträume ihre Charaktere haben), wachen nach anderthalb Stunden wieder auf, erneutes Einschlafen unmöglich nach diesen Albträumen -> ein Spieler (Spieler mit Luftamulett scheidet aus) hatte einen zweiten Traum von einer wunderschönen Frau mit schwarzen Haaren, die ihm angsterfüllt zuruft "Befreie mich!Rette mich!" [Entscheidung Träumer: dem anderen verraten oder nicht?]

Zimmer Nummer	Inhalt
101	leer
102	4 Random Items
103	1 Random Item
104	verschlossen (Seher, der von den Spielern einen hübschen Hut haben will im Tausch gegen seine Kristallkugel, die Dämonen und Geister paralysiert (für 2 Runden pro Kampf) -> Anspielung an Seher aus Deponia)
105	1 Random Item
106	leer
107	verschlossen (der Professor - weiß von dem Rätsel in den Bergen, kennt aber keine Lösung, schickt die Spieler in die Berge und schenkt Batterien)
108	2 Random Items
109	verschlossen (stumme, sehr attraktive Frau [falls ein Macho unter den Spielern: würfeln, um Charme der Frau zu widerstehen] spricht nur mit weiblichen Spielern, weiß wer alles im Hotel in den verschlossenen Zimmern ist)

110	leer
Abstellkammer	Bettwäsche (Kissen & Decken), Handtücher, Besen, Mob

Zimmer Nummer	Inhalt
201	verschlossen (Voodoo Lady [Corina] - kennt die vier Geister/Dämonen der Insel, verrät dass im Hotel, im Vulkan, in den Bergen und im Urwald jeweils ein Geist ist, Namen: siehe Charakterbögen Elementgeister - Feuer, Wasser, Erde, Luft)
202	leer
203	verschlossen (ängstlicher Soldat, kann mit gutem Wurf auf Überzeugen o. ähnliches als Mitglied angeheuert werden, nachdem er beruhigt wurde, 5 w10 Schaden jede Runde an Gegner (Maschinengewehr), stirbt beim ersten Angriff eines Dämons, MG zerstört nach Tod von Soldat)
204	5 Random Items
205	leer
206	verschlossen (Kanibale, der die Spieler angreift, bis er mit einem Gegenstand als Geschenk beruhigt oder getötet wird [10 Pkt. auf jeden Angriff, 1 w10 Schaden -2] Waffe: Speer/spitzer Stock)
207	3 Random Items
208	leer
209	2 Random Items
210	1 Random Item
Abstellkammer	Bettwäsche (Kissen & Decken), Handtücher, Besen, Mob

- Sobald die Spieler das Hotel verlassen wollen, springt Rezeptionistin hinter der Rezeption hervor und stellt sich den Spielern, vor dem Ausgang in den Weg
- Rezeptionistin beginnt laut zu brüllen vor Schmerzen und mutiert zum **Dämon** (Luftdämon)-> mit einem starken Windstoß wirft Dämon die Spieler in Richtung Treppenhaus -Flucht durch das Treppenhaus, Verfolgungsjagd durch Flure des Hotels, Möglichkeit in offene Zimmer zu fliehen und Dämon ablenken und an Dämon vorbei rennen, falls sie ihn nicht bekämpfen können (wenn vorher in den Bergen gewesen, wissen die Spieler, wie man den Dämon besiegt. In den Bergen gibt's ne Höhle mit ner Wandmalerei, die ein Rätsel enthält, womit man die Wege entdecken kann, mit denen man die Dämonen besiegt)
- falls Angriff: Dämon Werte: 1 w60 (3 w20) Schaden mit einem Schlag auf Spieler, erster Angriff verfehlt immer: trotzdem 1 w20 Schaden Streifschaden
- Schwachstelle: Rune auf der Stirn des Dämons (Runenfarbe = Hautfarbe des Dämons) (Wahrnehmung Wurf, ob unauffällige Rune auf der Stirn entdecken)
- Dämonen riesig groß, Spieler müssen kreativ werden, um Kopf des Dämons zu treffen (z.B. Pfeile schießen) [Treffen der Rune erschwert um 20, bewegliches, unerreichbares Ziel + Stress und Angst Situation]
- Dämon unbesiegbar außerhalb der Rune, Treffer in Rune: normaler Waffenwert + halbiert den max. Schaden des Dämons in der nächsten Runde
- wenn im Kampf besiegt,: später im Endkampf nicht zur Verfügung, weil nach Befreiung geflüchtet, falls friedlich erlöst: Dämon Begleiter im Abenteuer, im Kampf passiv dabei: Angriff kommender Dämonen wird minimiert-> max. Schaden 74, max. Schaden - Ergebniss = Schaden mit 1 Dämon (Rechenbeispiel: 1 w60 durch 4 = 15, 1 w60 - 15 = 1 w45) [2 Dämonen: zweimal durch 4, usw.]

- Hotel verwandelt sich in Ruine eines Hotels, sobald Luftdämon befreit, da intaktes Hotel Illusion von Dämon war, menschliche Hotelgäste (Seher, Professor, Co.) in Trümmern sitzend
- falls Spieler Dämon im Kampf besiegen können: Lichtsäule in den Himmel-> Kanibalen werden dadurch alarmiert, falls erster Dämon: Professor taucht auf und zeigt den Spielern Weg ins Gebirge zur Höhle mit Rätsel für Dämon Befreiung

Ort: Berge

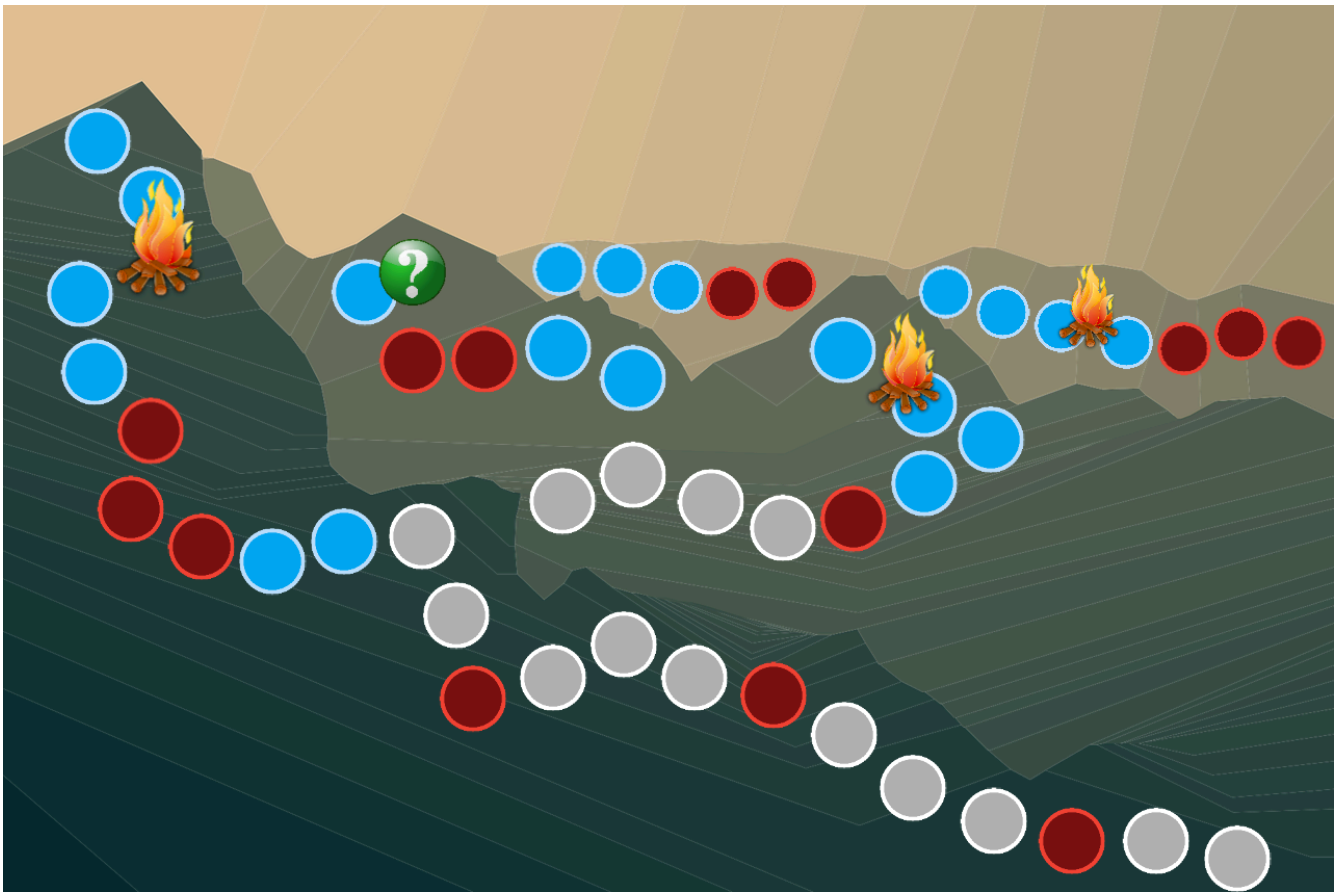
- halber Tagesmarsch zu Fuß bis zum Beginn der Bergkette -> Spieler müssen Rast machen und etwas essen
- am Strand Richtung Berge: 5 Koffer mit je 2 Random Items
- agressive Riesen-Krabben (ca. 1 x 1 m.) am Strand Richtung Berge (Anzahl: 3w100) die ihr Gebiet/Strandabschnitt verteidigen (2 w10 Schaden von den Krabben, Trefferchance: 10 % -> 1w100 Wurf, wenn über 10: kein Treffer) [Die Krabben sollen die Spieler nicht ernsthaft verletzen können, nur leicht zwicken - sollen als kleines, lästiges Hindernis im Weg stehen und den Fortschritt der Spieler kurz aufhalten]
- mit Hammer, Speer, spitzem Stock o. großen Stein besiegbar (die ersten 7 Krabben würfeln falls Angriff: der Rest wird nach Muster der 7 Würfe besiegt)
- am Fuß des Berges angekommen, nochmal halber Tag bis zur Spitze des ersten Berges (wenn morgens los gelaufen vom Strand aus: Mittags bei Fuß des Berges, Abends auf Gipfel)
- je höher auf die Berge, desto kälter (Spieler frieren, sofern nicht Wärme durch dickere Klamotten o. Unterschlupf mit Feuer) [ab letzem Viertel der Bergspitze: aufgrund von Kälte: 1 w4 Schaden -1 Punkt für jede Klamottenschicht, die Spieler trägt]
- in der Nähe des Gipfels: kleine **Höhle**, wo die Spieler Unterschlupf finden und sehr unruhig schlafen (Regeneration 1 w10)
- Würfeln, ob Kanibalen treffen bei Aufstieg (50/50) Anzahl Kanibalen: w4 Wurf [Kanibalen: 20 auf alle Angriffe, 1w10 Schaden] Kanibalen mit Speeren/spitzen Stöckern und Messern/rostiges, stumpfes Metall bewaffnet
- an Spitze des ersten Berges angekommen auf jeden Fall Schlafpause, weil sehr lang geklettert, egal welche Tageszeit Unterschlupf in einer **Höhle** im Berg finden -> in Höhle Ruhen
- halber Tag Wanderung bis nächste Bergspitze
- Würfeln, ob Kanibalen treffen bei Aufstieg (70%) Anzahl Kanibalen: w4 Wurf [Kanibalen: 20 auf alle Angriffe, 1w10 Schaden]
- Spieler treffen einen **alten, grauen Wanderer** unterwegs, der auf einem Fels rastet, falls Spieler fragen ob hier auch andere Menschen sind, antwortet er, dass es viele nette Menschen hier auf dieser Insel gibt, wird aber nicht präziser (falls Bergsteiger Ausrüstung im Pool beim Hotel nicht gefunden, sichtbar dass Wanderer eine Bergsteiger Ausrüstung hat, handeln u. Bergsteiger Ausrüstung tauschen gegen etwas anderes.)
- wenn Spieler ihm aufhelfen, sagt er den Spielern dass es einen Weg zu einem Dorf der Menschen durch die Berge gibt, die Bewohner des Dorfes, aber keinen Besuch mögen
- wenn Gespräch beendet, rennt der alte Mann auf einmal in blitzgeschwindigkeit davon und verschwindet am Horizont
- von zweiter Bergspitze aus Höhle in der Schlucht sichtbar
- mit Bergsteiger-Ausrüstung (Pool am Hotel o. Wanderer)
- können Spieler hinunter zur Höhle in der Schlucht
- Höhle mit ner Wandmalerei, die ein Rätsel enthält, womit man die Wege entdecken kann, mit denen man die Dämonen besiegt

Wege, die 4 Dämonen der Insel zu besiegen:
Singen - Wasser-Dämon/Urwald
Umarmung - Erd-Dämon/Gebirge
Komplimente - Luft-Dämon/Hotel
Geschenk/Opfer - Feuer-Dämon/Vulkan

- 3 Tage zu Fuß durch das Gebirge bis zum Vulkan (2 Tage bis zum Hotel)
- in **zweiter Höhle**: bewohnt mit **Bär**, (Spieler würfeln auf Sinnesschärfe, Wahrnehmung, o.ä. um schlafenden Bär zu entdecken, wenn verkackt: Spieler schlafen in der Höhle und werden nachts geweckt von aufwachendem Bären)
- Bärenangriff: Bärenklaue 4w10 Schaden, in dieser Höhle 90%Treffer, Bär HP: 60, besser wegrennen, liebe Spieler)
- Würfeln, ob Kanibalen treffen bei Aufstieg (70%) Anzahl Kanibalen: w10 Wurf [Kanibalen: 60 auf alle Angriffe, 1 w20 Schaden]
- von **dritter Höhle** aus Richtung Vulkan wird eine **Antenne** auf einer weiter hinter liegenden Bergspitze **sichtbar** (Tomb Raider 2013 spielen und es ist halbwegs klar, was getan werden muss bei der Antenne #bergsteigerausrüstung [da es in der Nähe des Vulkans ist, wimmelt es hier auch von Kanibalen - Kanibalendorf in der Nähe, am Vulkan])
- Würfeln, ob Kanibalen treffen bei Aufstieg (70%) Anzahl Kanibalen: w10 Wurf [Kanibalen: 60 auf alle Angriffe, 1 w20 Schaden]
- sollten Spieler im Gebirge bei einem Angriff von Kanibalen ohnmächtig werden, (unter die Hälfte der HP fallen) werden sie von Kanibalen ins Kanibalendorf am Vulkan verschleppt
- wenn Spieler versuchen das Gebirge Gebiet zu verlassen und den Vulkan zu betreten, o. zu Antenne gehen, erscheint der Berg-**Dämon** und lässt sie nicht vorbei -> zurück zum Strand gehen den ganzen Weg, falls nicht besiegen können
- falls Angriff: Dämon Werte: 1 w80 (4 w20) Schaden mit einem Schlag auf Spieler, erster Angriff verfehlt immer: trotzdem 2 w20 Schaden Streifschaden
- Schwachstelle: Rune auf der Stirn des Dämons (Runenfarbe = Hautfarbe des Dämons) (Wahrnehmung Wurf, ob unauffällige Rune auf der Stirn entdecken)
- Dämonen riesig groß, Spieler müssen kreativ werden, um Kopf des Dämons zu treffen (z.B. Pfeile schießen) [Treffen der Rune erschwert um 20, bewegliches, unerreichbares Ziel + Stres & Angst Situation]
- Dämon unbesiegbar außerhalb der Rune, Treffer in Rune: normaler Waffenwert + halbiert den max. Schaden des Dämons in der nächsten Runde
- wenn im Kampf besiegt,: später im Endkampf nicht zur Verfügung, weil nach Befreiung geflüchtet, falls friedlich erlöst: Dämon Begleiter im Abenteuer, im Kampf passiv dabei: Angriff kommender Dämonen wird minimiert-> max. Schaden 74, max. Schaden - Ergebniss = Schaden mit 1 Dämon (Rechenbeispiel: 1 w60 durch 4 = 15, 1 w60 - 15 = 1 w45) [2 Dämonen: zweimal durch 4, usw.]

Sobald einen der Dämonen besiegt/erlöst: Lichtsäule in den Himmel-> Kanibalen werden dadurch alarmiert, überrumpeln Spieler und schleppen die Spieler zum Vulkan

- Spielbrett: Spieler würfeln mit 1w6 Würfel und bewegen (ihre Figur) schrittweise auf den Feldern entlang durch die Bergkette.



Bergbesteigung Spielbrett, Legende: ⚬ = Standard-Feld (w100 Wurf, ob Kanibalen - 70%); 🔴 = Kräfteprobe-Feld (auf Skill würfeln); 🔵 = Kälte-Feld (1 w4 Schaden -1 Punkt je Klamottenschicht); 🔥 = Höhle - Rast & Ruhe; ❓ = Rätsel-Höhle Dämonen Schwächen;

Legende: ⚬ = Standard-Feld (w100 Wurf, ob Kanibalen - 70%); 🔴 = Kräfteprobe-Feld (auf Ausdauer Skill würfeln, wenn Misserfolg: 1 Runde aussetzen); 🔵 = Kälte-Feld (1 w4 Schaden -1 Punkt je Klamottenschicht); 🔥 = Höhle - Rast & Ruhe; ❓ = Rätsel-Höhle Dämonen Schwächen;

Ort: Urwald

- halber Tag zum Anfang des Urwalds
- Strand Richtung Urwald, Spieler kommen an ein altes Schiffswrack (bzw. ein paar Latten, mehr ist von dem Schiff nicht geblieben, da gibt's nix zu holen, außer Holz) (bei genauerem untersuchen Latte mit Schiffsname findbar: SeeAffe)
- neben dem Schiffswrack ist eine notdürftige Unterkunft eines Gestrandeten zu finden (unter einer improvisierten Plane sitzt ein Skelett mit einer Flasche Wein (halbleer) in der Hand und einem Sektglas mit Pfeil im Kopf., 2 random Loot Items bei Skelett) [würfeln auf Wahrnehmung, etc. möglich einen Kanibalen im Busch zu entdecken, rennt schnell weg, falls gefangen: spricht ihre Sprache nicht] An einem leeren Fass in der Nähe gibt's ein Brecheisen, Fass aufbrechen, im Fass befindet sich am Boden noch 2 Kräcker
- neben leeren Fass Toilette, die das Skelett zu Lebzeiten nutzte und ein Tresor, den er wohl nie öffnen konnte Drehrad Schloss (links nach rechts drehen)

- Um das Rätsel lösen zu können, muss man zuerst die Toilette untersuchen. Darin befindet sich eine Brieftasche mit der benötigten Kombination (bzw. Hinweise darauf).

Hinweis:
Auf dem Zettel steht der Code: 5 >> b << 9 >> k

Lösung:
Sieht man sich die Zahlen des Codes an, fällt einem vielleicht auf, dass es nur einstellige Zahlen sind. Dies hat auch einen Grund: Diesmal verwendet das Rätsel ein eigenes Zahlensystem, in dem nach der 9 keine Ziffern kombiniert werden, sondern mit Buchstaben weitergezählt wird (ähnlich wie im Hexadezimalsystem). Statt 10 kommt nach der 9 also a, danach b usw. Mit anderen Worten repräsentieren die Buchstaben des Codes also ihre Stelle im Alphabet plus 9. In obigem Beispiel wäre der Code daher 5 >> 11 << 9 >> 20.

Im Tresor: 860.345€, Aktien im Wert von 100.000€, 2 Rolex Uhren (7 7.000 & 48.000€) eine wahnsinnig teure Kette (6.100€) ausgedruckter Affen NFT

- Lianen an den Bäumen überall im Urwald, Tiere im Urwald: Käfer, Schlangen, Ameisen, Capybaras, Fledermäuse, Spinnen, Kolibri, Tucan, Papageien, Pfeilgiftfrösche, normale Frösche, Piranhas, gewöhnliche Fische, Termiten
- am ersten Tag im Urwald alles ruhig - Unterschlupf finden, Survival, Tiere und Pflanzen gucken, nach ein bisschen laufen am nächsten Morgen durch den Urwald: wilde Affen stürzen aus Bäumen herab und greifen Spieler an 10 KP pro Affe (1 w6 Schaden Angriff der Affen)
- am Abend nach zwei Tagen erreichen die Spieler einen kleinen Fluss umringt von großen Urwaldbäumen an dem junges Mädchen spielt (wenn Spieler kommunizieren: Mädchen nur für Spielereien im Wald interessiert, keine Infos zur Insel), kleines Mädchen trinkt aus dem Fluss (ohne sich zu verwandeln), kann mit Tieren reden
- wenn Spieler aus Fluss Wasser trinken: Verwandlung des Spielers (Extra Liste) Dauer: 15 Minuten Echtzeit (Spieler, wenn in ein Dschungeltier verkleidet, kann mit Tieren derselben Art reden + kleines Mädchen am Fluss versteht und spricht mit verwandeltem Spieler)

Würfel Zahl	Tier
1	Giraffe
2	Elefant
3	Strauß

5	Elch
6	Bison
7	Nashorn

9	Mensch des anderen binären Geschlechts
10	Kuh

12	Ochse
13	Esel
14	Gnu
15	Löwe

17	Tiger
18	Deutsche Dogge
19	Schäferhund

21	Husky
22	Pudel
23	Mops

25	Yorkshire-Terrier
26	Chihuahua
27	Zwergspitz

29	Katze
30	kleine Schildkröte (70 mm)
31	Gecko

33	Chamäleon
34	Hundertfüßer
35	Frosch

37	Spinne (Hausspinne)
38	Mücke

40	Ameise

- von Verwandlungs-Fluss mit mysteriösem Mädchen wenige Schritte bis zu Beginn des

Wegerätsels

- am Anfang sitzt ein kleiner, süßer Affe, wenn Spieler dem Affen den Kräcker geben, reicht der Affe den Spielern einen Zettel mit der Aufschrift: "nach Osten von Säurepfütze zur Statue" (Affe klaut Spielern alle scharfen Gegenstände)
- Flasche an einem Fels oder Baum zerschlagen
- nach links, (rechts Sackgasse) bis zu einem Baum, an dem im Netz eine große Kiste hängt, mit zerbrochenen Flasche Netz zerschneiden und Kiste mit Brechstange öffnen, 2 Random Loot
- Kreuzung nach links oder rechts, wenn links gehen: Ecke nach links führt zurück zum Eingang des Labyrinths
- Kreuzung nach rechts, bis zu einer Säurepfütze
- Kreuzung links (Westen) oder rechts (Osten)-> links führt zu einer Schlangengrube, nach Osten richtig, so lange, bis Spieler zu einer Statue eines alten koservativen Politikers (Name auf der Statue verwittert)
- Spieler kommen an Statue hängt weiterer Zettel: "nach Norden von Statue zu Statue von Eroberer"-> Richtiger Weg: so lange geradeaus, (3x) bis Spieler zu einem Steinhaufen kommen (links und rechts führen in Fallen (l1: Bärenfalle, r1: Wespennest, l2: riesiges Spinnennetz und dazugehörige Spinne, r2: tiefe Grube (klettern, um wieder raus zu kommen), l3: Schlingfalle, r3: schwere Steinkugel (Super Maria 64 o. Indiana Jones)
- Steinhaufen war mal Statue des Eroberers, wurde gestürzt und zerkloppt (Falls 2 Spieler: Koffer von Spieler zwei auf kaputter Statue)
- kleiner Affe vom Anfang taucht auf Statuenresten auf, nachdem er den letzten Kräcker bekommen hat, gibt scharfe Sachen zurück, reicht der Affe den letzten Zettel: "nach Osten von Statue zu X"
- richtiger Weg nach rechts (links Sackgasse), kommen zu einem großen "X" auf dem Boden
- wenn sie buddeln (Schaufel oder ähnliches benötigt) finden Spieler Truhe voll Gold (6 Inventarplätze)
- kleiner Affe zeigt den Spielern eine Abkürzung durch den Urwald zurück zum Strand
- Wasserdämon taucht auf und versperrt Weg zum Strand falls Angriff: **Dämon** Werte: 1 w80 Schaden mit einem Schlag auf Spieler, erster Angriff verfehlt immer: trotzdem 2 w20 Schaden Streifschaden
- Schwachstelle: Rune auf der Stirn des Dämons (Runenfarbe = Hautfarbe des Dämons) (Wahrnehmung Wurf, ob unauffällige Rune auf der Stirn entdecken)
- Dämonen riesig groß, Spieler müssen kreativ werden, um Kopf des Dämons zu treffen (z.B. Pfeile schießen) [Treffen der Rune erschwert um 20, bewegliches, unerreichbares Ziel + Stres & Angst Situation]
- Dämon unbesiegbar außerhalb der Rune, Treffer in Rune: normaler Waffenwert + halbiert den max. Schaden des Dämons in der nächsten Runde
- wenn im Kampf besiegt,: später im Endkampf nicht zur Verfügung, weil nach Befreiung geflüchtet, falls friedlich erlöst: Dämon Begleiter im Abenteuer, im Kampf passiv dabei: Angriff kommender Dämonen wird minimiert-> max. Schaden 74, max. Schaden - Ergebniss = Schaden mit 1 Dämon (Rechenbeispiel: 1 w60 durch 4 = 15, 1 w60 - 15 = 1 w45) [2 Dämonen: zweimal durch 4, usw.]
- austricksen/ablenken und zum Strand durch o. Richtung Vulkan aufbrechen, wo sie kurz vor Ende des Urwalds überrumpelt und ins Kanibalendorf am Vulkan verschleppt werden

Sobald einen der Dämonen besiegt/erlöst: Lichtsäule in den Himmel-> Kanibalen werden dadurch alarmiert, überrumpeln Spieler und schleppen die Spieler zum Vulkan

Ort: Kanibalendorf

- Kanibalen im Dorf mit Speeren/spitzen Stöckern, rostigen stumpfen Messern + Blasrohr mit Pfeilen ausgerüstet
- Spieler werden bewusstlos geschlagen und wachen an Marterpfahle gefesselt am Vulkan auf
- finden sich neben dem Professor an den Pfahl gebunden (hätten sie schon im Hotel treffen können)
- Professor kennt die Kanibalen und das Dorf, versteht deren Sprache-> Kanibalen diskutieren, wen sie dem Vulkan opfern sollen, und wer für das Abendessen am schmackhaftesten ist (wer der Hobbit geguckt oder gelesen hat, kennt eine Möglichkeit, die funktionieren könnte-> die Kanibalen sind nicht gerade intelligent - sie gegeneinander aufzubringen wird leicht in der Zeit, in der sie mit Streiten beschäftigt sind könnte man sich unbemerkt befreien, wer Monkey Island gespielt hat, kennt eine weitere Möglichkeit-> provozieren, bis in Hütte gesperrt, random Items (2) klauen und durch lockere Latte in der Hütte nach draußen)
- Möglichkeit über Professor mit Kanibalen zu reden und herauszufinden, dass es der Stamm der Itazura-sha ist
- alternativer Fluchtweg: Professor überreden ihnen mehr über Itazura-sha zu verraten, Infos: (übersetzt die Scherzenden / Prankster), beten eine Gottheit an, die Scherze und Tricks als das höchste Gut sieht, wenn Spieler nach dem Häuptling rufen lassen und es schaffen den Häuptling auszutricksen oder zum lachen zu bringen, lässt er die Spieler frei (Roleplay der Spieler entscheidend, Spielleiter entscheidet, ob lustig genug oder trickreich genug)
- Funkgerät im Zentrum des Kanibalendorfs in einem von 6 Schreinen als heiliges Relikt aufbewahrt, damit lässt sich ein Funkspruch senden. Vorher muss aber die Antenne auf der Spitze des Berges im Osten reaktiviert werden und Batterien gefunden werden (Professor im Hotel (am Vulkan zu spät) Random Loot - Lampen u. Co.)
- Hütten der Kanibalen lootbar: Anzahl Loot pro Hütte von der Random Liste: 1 w4 werfen
- nach Flucht jede Aktion heimlich -> Werte von Spielern, wie Schleichen, etc. - wenn verkackt: gefangen genommen, erneut Ausbruch (2. Ausbruch erschwert)

Ort: Vulkan

- Gebiet kann nur betreten werden, nachdem ein Dämon befreit wurde und Spieler von Kanibalen verschleppt worden
- junge, buddhistische Priesterin, die in einem kleinen Tempel am Fuß des Berges betet, Spieler sehen, wie sie mit einem Handwisch alle Kerzen im Tempel anzündet -> wenn Spieler die Priesterin ansprechen: Feuerdämon bricht aus Körper der Priesterin hervor
- falls Angriff: **Dämon** Werte: 1 w100 (5 w20) Schaden mit einem Schlag auf Spieler, erster Angriff verfehlt immer: trotzdem 3 w20 Schaden Streifschaden
- nachdem Dämon erschienen, Spieler müssen ganz schnell fliehen, um nicht wieder von Kanibalen gefangen genommen zu werden

- Schwachstelle: Rune auf der Stirn des Dämons (Runenfarbe = Hautfarbe des Dämons) (Wahrnehmung Wurf, ob unauffällige Rune auf der Stirn entdecken)
- Dämonen riesig groß, Spieler müssen kreativ werden, um Kopf des Dämons zu treffen (z.B. Pfeile schießen) [Treffen der Rune erschwert um 20, bewegliches, unerreichbares Ziel + Stres & Angst Situation]
- Dämon unbesiegbar außerhalb der Rune, Treffer in Rune: normaler Waffenwert + halbiert den max. Schaden des Dämons in der nächsten Runde
- wenn im Kampf besiegt,: später im Endkampf nicht zur Verfügung, weil nach Befreiung geflüchtet, falls friedlich erlöst: Dämon Begleiter im Abenteuer, im Kampf passiv dabei: Angriff kommender Dämonen wird minimiert-> max. Schaden 74, max. Schaden - Ergebniss = Schaden mit 1 Dämon (Rechenbeispiel: 1 w60 durch 4 = 15, 1 w60 - 15 = 1 w45) [2 Dämonen: zweimal durch 4, usw.]

Ort: Funkstation

- Funkstation auf höchstem Berg im Gebirge
- ganzer Tag nötig, um zur Spitze zu kommen
- am Fuß des Berges wird die Funkstation von 10 Kanibalen bewacht [Kanibalen: 20 auf alle Angriffe, 1w10 Schaden] + wilde Affen (Anzahl geöffnete leere Zimmer im Hotel) - 10 KP pro Affe (1 w6 Schaden Angriff der Affen) -> vorbei schleichen oder kämpfen
- An der Antenne kleines Kabuff (Holzhäuschen), in dem Schalttafel mit Knöpfen und Hebeln ist, Schalttafel nicht funktionsfähig, Kabel rausgezogen
- Kabelrätsel: rotes, blaues, weißes, grünes Kabel hängen auf einer Seite aus dem Kasten (unten eingesteckt, oben rausgezogen), Spieler müssen Kabel richtig anstecken [Lösung: jede Farbe steht für einen Elementdämon, Kabel müssen von links nach rechts in der Reihenfolge eingesteckt werden, wie die Spieler die Dämonen getroffen haben (in der Reihenfolge dieses Skripts wäre das z.B. Luft Weiß, Erde: Grün, Wasser: Blau, Feuer: Rot = unten: rbwg - oben: wgbr)]
- sobald Kabel richtig eingesteckt: Antenne fängt an zu blinken, was die Wachen, falls nicht besiegt, auf die Spieler aufmerksam macht - kämpfen oder viel Würfelglück bei rennen haben (rennen erschwert)
- wenn an Antenne angekommen: hinauf klettern und Box an der Spitze der Antenne genauso verkabeln, wie unten
- mit Funkgerät aus Vulkanschrein kann jetzt ein Funkspruch gesendet werden

Endgame: Das Fünfte Element

- Wenn alle vier Dämonen erlöst sind: vor der Hotelruine am Strand erscheint nun eine große kreisrunde Platte aus dem nichts, von jedem Punkt auf der Insel sichtbar
- Fünftes Element: Äther/leere (Himmel & Licht)
- Dämon des Äthers/Lichtes erscheint auf der Plattform vielfach größer als die vier anderen Dämonen (Schaden gegen Spieler: versuchts gar nicht erst: jeder Schlag wäre instand kill) Dämon für menschliche Attacken unbesiegbar, bzw. alle menschlichen Angriffe failen automatisch, weil Eteru mit Lichtgeschwindigkeit ausweicht - Menschen sind einfach viel zu langsam
- Spieler müssen befreite Geister einsetzen im Kampf gegen den finalen Dämon (Geister rufen, wenn Spieler den menschlichen Gestalten freundlich begegnet sind [Rezeptionistin, kleines Mädchen, alter Wanderer, Vulkanpriesterin] kommen sie auf Ruf, nicht wenn sie im Kampf besiegt worden)

Falls alle Element Geister gerufenen werden konnten: Voodo Lady taucht vor dem Kampf auf und führt einen Sturmgesang durch und beschwört in einem feierlichen TanzRitual die Verbindung aller 4 Elemente zu einem großen Sturm (Spieler können gerne mitmachen) -> Angriffe des Äther Dämon sind nun massiv geschwächt im Kampf (1 w100 statt 1 w100 + 1 w50 Angriff)

- Ätherdämon schwächt Angriffe der Element-Dämonen auf je 1 w20 aufgrund seiner Geschwindigkeit - im Gegensatz zu Menschen können die Dämonen Treffer landen, trotzdem gelingt kein gezielter Schlag (ab 500 KP Angriff des Ätherdämons nur noch 1 w100; ab 300 KP des Ätherdämons volle Angriffskraft der Element-Dämonen, da geschwächter Ätherdämon langsamer - gezielte Treffer möglich; ab 100 KP des Ätherdämons Menschenangriffe möglich)

Endkampf:

'*KP des Ätherdämons:* ***1000 (600*)***
KP Feuer, Wasser, Luft, Erde: ***800 (400*)***
'

'*Äther/Licht:* ***1 w100 + 1 w50 Schaden Jede Attacke**)***
'

'*Luft:* ***1 w60 (1 w20) Schaden Jede Attacke**)***
'

Erde und Wasser: 1 w80 (1 w20) Schaden Jede Attacke**)

Feuer: 1 w100 (1 w20) Schaden Jede Attacke**)

* bei Zeitmangel oder Anfänger-Spielern
** Werte der verschiedenen Angriffe verschieden, damit Trefferquote

- Charakterbögen Werte der befreiten Geister
- (Kugel des Sehers: 2 Runden Paralyse des Dämons) [hier sogar menschliche Angriffe möglich]

Endings

Bad Ending:

- Falls Spieler keinen Geist rufen können: Seher erscheint in letzter Minute, bevor Äther Dämon die Spieler zerschmettern kann, verlangt seine Kugel zurück (sofern die Spieler die Kugel noch besitzen), mithilfe eines mächtigen Zauberspruchs in seine Kugel beschwört er eine Illusion eines dunklen Dämon hervor, der noch ein Stück größer, als der Äther Dämon ist
- ohrenbetäubender Lärm ertönt über die ganze Insel und der Äther Dämon verschwindet
- Seher meint, er hätte einen Deal mit dem Dämon getroffen, sagt aber nichts weiteres zum Deal (Spieler werden zurück ins Flugzeug vor dem Absturz geschickt, bekommen damit eine zweite Chance, dafür werden die Dämonen zurück auf die Insel gebannt)
- Spieler erwachen im Flugzeug in der ersten Klasse auf dem Weg in den Urlaub, nach Hawaii
- damit endet dieses Abenteuer

Good Ending:

- sobald Spieler mit Hilfe der Elementgeister Ätherdämon besiegt haben: Eteru (erlöster Äthergeist) erhält seine ursprüngliche Form zurück und bittet um Gnade, sei unter dem selben Fluch gewesen, wie die

anderen Geister
- Letzte Entscheidung: Eteru mit gebündelter Element-Energie töten oder Eteru verschonen

Eteru töten:

- Gebündelte Element-Energie trifft den Lichtgeist am Boden und in einer gigantischen Lichtexplosion erlischt ihre Existenz
- schwarz wird es um die Spieler herum und sie werden bewusstlos, wachen in Helikopter auf, der sie zum Festland fliegt
- damit endet dieses Abenteuer

Eteru verschonen:

- Eteru überschüttet euch mit Dankesworten, die Inselgeister kehren zurück zu euch auf die Insel (falls geflohen vor dem Endkampf) und ein großes Fest wird gefeiert, ein riesiges Elementar-Feuerwerk strahlt am Himmel auf, die Insel ist gerettet
- Entscheidung: auf der Insel bleiben bei Professor, Seher, Voodoo Mama, Co. und Element-Geistern und Urlaub machen o. mit Hubschrauber evakuiert werden, ans Festland geflogen
- bei Abschied als Geschenk für die Rettung: Geist des entsprechenden Elements nimmt Element-Amulett an sich -Spieler kann es jetzt jederzeit los werden o. behalten und neue Fähigkeiten des Steines nutzen

Feuer: kleinere Stichflammen, schwache Feuerbälle

Wasser: Wasserstrahl
Erde: leichte Erdbeben, leichten bis mittelfesten Boden durchbrechen

Luft: kleinere Windhosen und Luftstöße

- der Co-Pilot des Rettungshubschraubers teilt den Spielern mit, dass der Absturz des Flugzeugs 7 Jahre her ist, ihr und alle Passagiere des Schiffes seid vor 7 Jahren für Tod erklärt worden, nachdem man einen Funkrufruf gehört hat, wurde die Insel entdeckt, die bisher auf keiner Karte kartografiert war-> Glückwunsch zum entdecken einer neuen Insel
- damit endet dieses Abenteuer

NPCs

Bewohner des Hotels

Seherin

Name: unbekannt

Alter: Ende 30

Funktion im Abenteuer: Seherin, die von den Spielern einen hübschen Hut haben will im Tausch gegen seine Kristallkugel, die Dämonen und Geister paralysiert (für 2 Runden pro Kampf); Falls die Spieler keinen Geist rufen können im Endkampf: Seher erscheint in letzter Minute, bevor Äther Dämon die Spieler zerschmettern kann, verlangt seine Kugel zurück (sofern die Spieler die Kugel noch besitzen), mithilfe eines mächtigen Zauberspruchs in ihre Kugel beschwört sie eine Illusion eines dunklen Dämon hervor, der noch ein Stück größer, als der Äther Dämon ist, Seher trifft einen Deal mit dem Dämon, Spieler werden zurück ins Flugzeug vor dem Absturz geschickt, bekommen damit eine zweite Chance, dafür werden die Dämonen zurück auf die Insel gebannt



Seherin

Professor

Name: unbekannt

Alter: Mitte 50

Funktion im Abenteuer: weiß von dem Rätsel in den Bergen, kennt aber keine Lösung, schickt die Spieler in die Berge und schenkt Batterien, im Kanibalendorf Mitgefangener und Übersetzer für die Sprache der Kanibalen



Professor

Stumme Frau

Name: Klara

Alter: Ende 20

Funktion im Abenteuer: stumme, sehr attraktive Frau, versucht die Spieler zu verführen, Spieler müssen Charme der Frau zu widerstehen, spricht nur mit weiblichen Spielern, weiß wer alles im Hotel in den verschlossenen Zimmern ist



Stumme Frau im Hotel

Voodoo Lady (Corina)

Name: Corina

Alter: Anfang 40

Funktion im Abenteuer: kennt die vier Geister/Dämonen der Insel, verrät dass im Hotel, im Vulkan, in den Bergen und im Urwald jeweils ein Geist ist und die Namen der Elementgeister - Feuer, Wasser, Erde, Luft



Voodoo Lady

Ängstlicher Soldat

Name: Ronny

Alter: Anfang 30

Funktion im Abenteuer: kann mit gutem Wurf auf Überzeugen o. ähnliches als Mitglied angeheuert werden, nachdem er beruhigt wurde, 5 w10 Schaden jede Runde an Gegner (Maschinengewehr), stirbt beim ersten Angriff eines Dämons, MG zerstört nach Tod von Soldat



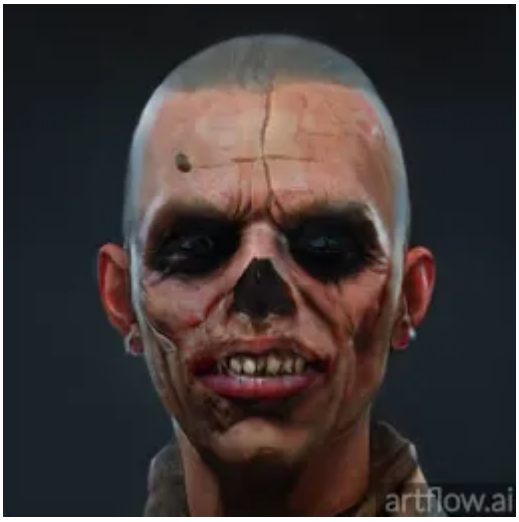
Ängstlicher Soldat

Hotel-Kanibale

Name: unbekannt

Alter: unbekannt

Funktion im Abenteuer: Kanibale, der die Spieler angreift, bis er mit einem Gegenstand als Geschenk beruhigt oder getötet wird [10 Pkt. auf jeden Angriff, 1 w10 Schaden -2] Waffe: Speer/spitzer Stock



Hotel Kanibale

'

Dämonen

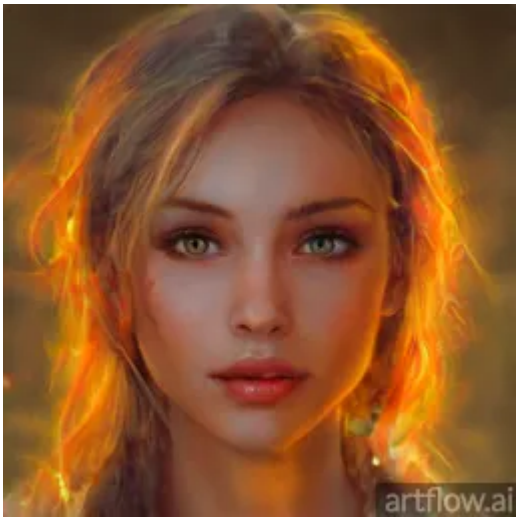
Ēteru (Ätherdämon/Lichtdämon)



Ēteru (Ätherdämon/Lichtdämon)

Name: Ēteru (Ätherdämon/Lichtdämon)
Erscheinung: weiblich
KP: 1000
Werte
Relevante Skills:
Lichtschlag (5 mal einsetzbar): 100

Solarstrahl: 95
Gebündelte Energie: 80
Blenden/Erblinden (1 Runde Paralyse des Gegners): 55
Brennen: 45



Ēteru (erlöst)

Hi (Feuerdämon)

Name: Hi (Feuerdämon)
Erscheinung: weiblich
KP: 800
Werte

Relevante Skills:
Feuerschlag (5 mal einsetzbar): 100
Feuerball: 84
Feuersturm (Koop Luft): 44
Magmafessel (1 Runde Paralyse des Gegners): 74
Brennen: 54

'



Hi (Feuerdämon)



Hi (erlöst)

.

Mizu [Miesä] (Wasserdämon)

Name:Mizu (Wasserdämon)
Erscheinung: weiblich
KP: 800
Werte
Relevante Skills:
Wasserschlag (5 mal einsetzbar): 100

Flut: 84
Fontänen (Koop Luft): 74
Dampfschwall (1 Runde Paralyse des Gegners): 54
Fischattacke: 44



Mizu (Wasserdämon)

.



Mizu (erlöst)

'

ʻKūki [Küki] (Luftdämon)



Kūki (Luftdämon)

Name:Kūki (Luftdämon)
Erscheinung: weiblich
KP: 800
Werte
Relevante Skills:
Lufthieb (5 mal einsetzbar): 100

Tornado: 85
Luftschwall/stoß: 55
Sturm (1 Runde Paralyse des Gegners): 75
Eissplitter (Koop Wasser): 55



Kūki (erlöst)

.

'

'Dìmiàn [Dsimä] (Erddämon)
Name:Dìmiàn (Erddämon)
Erscheinung: männlich
KP: 800

Werte
Relevante Skills:
Gesteinsfaust (5 mal einsetzbar): 100

Felsgrab: 71
Felswurf: 51
Steinfessel (1 Runde Paralyse des Gegners): 51
Spitze Steine (Koop Wasser): 41



Dìmiàn (Erddämon)



Dìmiàn (erlöst)

Sonstige Inselbewohner

Rezeptionistin



Rezeptionistin

Alter Wanderer



Alter Wanderer

Mädchen am Fluss



Mädchen am Fluss

Vulkan-Priesterin



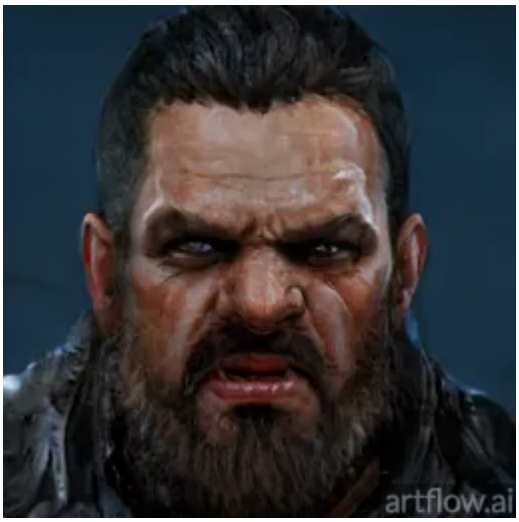
Vulkan-Priesterin

Kanibalen-Häuptling



Kanibalen Häuptling

Kanibalen Version 1



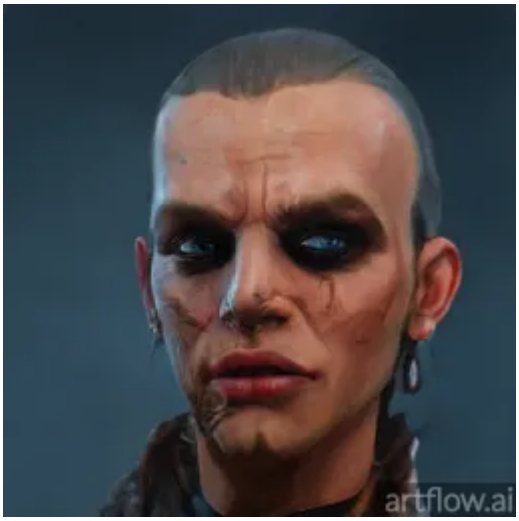
Kanibal 1

Kanibalen Version 2



Kanibal 2

Kanibalen Version 3



Kanibal 3

Begleiter-Tiere

Spielleiter platziert Begleiter-Tiere an passenden Stellen im Abenteuer - Begleiter-Tier taucht hinter oder vor Spielern auf und kann von Spielern mittels geeigneter Werte (Tierzähmung, Tierflüstern, Dressur, etc.) gezämt und zum Begleiter gemacht werden.

Chameleon

Hund (Chihuahua)

Frosch

Tucan

Papagei

Schlange (Natter)

Affe (Pavian)

Fuchs

Dreiköpfiger Affe (Achtung! Hinter dir!)

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. 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. Noroi Island – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Noroi+Island&oldid=35421`